

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

EDUCAÇÃO BÁSICA

Educação Infantil
e Ensino Fundamental
(anos iniciais)

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

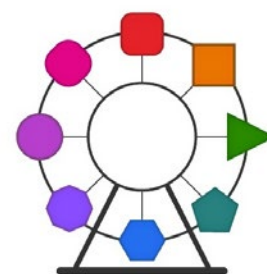
EDUCAÇÃO BÁSICA

Educação Infantil e Ensino Fundamental (anos iniciais)

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

EDUCAÇÃO BÁSICA

Educação Infantil e Ensino Fundamental (anos iniciais)



DUA NA PRÁTICA

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



Universidade Federal do Pampa



Esta obra está licenciada sob uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-Compartilhalgual 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)

Roberta 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:

Jôse 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

Elisângela Rodrigues Vargas

Fernanda de Lima Pinheiro

Francine Carvalho Madruga

Gabrielle Coggo

Iracema Barbosa Pinheiro

Líli Jurema Monteiro Masson

Luciana Moraes Soares

Mariléia Corrêa Camargo Rocha

Raquel Lopes Teixeira Couto

Renata Soares Ribeiro

Ricardo Costa Brião

Roseli de Fátima da Silva Feitosa Galvão

Samara de Oliveira Pereira

Tais Granato Nogueira

Tamara Campos Vaz

Tenely Cristina Froehlich

Ticiane da Rosa Osório

Uilson Tuiuti 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 : educação básica : educação infantil e ensino fundamental (anos iniciais) / organizadores Claudete da Silva Lima Martins, Cristiano Corrêa Ferreira, Daniele dos Anjos Schmitz. -- 1. ed. -- Bagé, RS : UNIPAMPA, 2024.

Vários autores.
Bibliografia.
ISBN 978-65-83164-07-0

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.

24-239660

CDD-370

Índices para catálogo sistemático:

1. Aprendizagem : Educação 370

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129



Universidade Federal do Pampa

SUMÁRIO

Apresentação	7
CAPÍTULO 1	
PLANEJAMENTOS DIDÁTICOS NA PERSPECTIVA DO DUA COM A PRODUÇÃO E COMPARTILHAMENTO DE REA DIGITAL E ACESSÍVEL - EDUCAÇÃO INFANTIL	9
Brincando e desenvolvendo o raciocínio lógico	10
Jogos e brincadeiras	17
Descobrimos o corpo em movimento	22
Vamos costurar	27
Acalentando	30
Aprendendo cores através do tato e estímulos sonoros	36
Bem-estar animal	40
Explorando formas - uma aventura geométrica para crianças	43
Leitura e interpretação de texto: a linda rosa juvenil	52
Experienciando a língua brasileira de sinais - libras	56
A importância do trabalho colaborativo na inclusão escolar	60
Produção de histórias infantis	64
Respeito a diferenças dentro da escola identificação: público alvo, alunos da educação infantil	70
Quantificação, soma e subtração com ajuda do recurso economia de fichas	75
Carta do futuro	80
CAPÍTULO 2	
PLANEJAMENTOS DIDÁTICOS NA PERSPECTIVA DO DUA COM A PRODUÇÃO E COMPARTILHAMENTO DE REA DIGITAL E ACESSÍVEL - ENSINO FUNDAMENTAL (ANOS INICIAIS)	83
Danças do Brasil – vivenciando a dança forró	84
Inclusão de atividades das crianças do aee junto ao plano de aula do professor	88
Localização espaço-tempo	92
Consciência negra: preconceito racial e valorização das diferenças	96
Microrganismos do bem	100
Conhecendo os animais vertebrados	104
Estudo das plantas – principais estruturas e curiosidades	108
Alimentação saudável, uma questão de escolha	113
Metodologias ativas de aprendizagem	118

Alfabeto	123
Capitalismo e sua relação com o consumismo	127
Movimentos que colaboram para manutenção da vida na terra	130
Planejamento de geografia para turma do 5º ano na perspectiva DUA-REA	138
Mapa de produção agrícola brasileira	143
Coordenadas geográficas	146
Compreendendo riscos e cuidados com os meios de transporte	152
Inclusão e resiliência	156
Educação para o trânsito	172
Cultura afro-indígena brasileira	179
Circuito de leitura	186
Desenvolvendo a relação grafema/fonema com o bichodário: uma abordagem interativa na língua portuguesa	194
Jogo de formação das palavras	201
Identificando substantivos próprios e comuns, concretos e abstratos e Mitologia Grega no mito A caixa de Pandora	204
Um canto para despertar	212
O cão e o osso: Uma prática de leitura e escrita na perspectiva do DUA	217
Aprendendo sílabas, vogais e consoantes	221
História infantil	225
Interpretação e produção de texto para alunos do 2º e 3º ano do ensino fundamental séries iniciais	229
Alfabeto tátil com ênfase no DUA	234
Quem sou eu... Pequeno relato das minhas grandes memórias	242
Noções espaciais através da orientação, direção e lateralidade com o auxílio dos rea nos anos iniciais	253
Geometria através dos jogos	260
Descontraindo com a fração	267
Situações problemas envolvendo sinais convencionais de adição e subtração	271
Vamos contar?	274
Formas geométricas planas no geoplano	282
Figuras geométricas tridimensionais	286
Testando as sombras através da Geometria da luz e sombra/projetor de imagem	293
Exposição dos recursos pedagógicos de acessibilidade da sala do AEE	298

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

ênfatisam 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 (Educação Infantil e Ensino Fundamental (anos iniciais)). 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
- EDUCAÇÃO INFANTIL

Brincando e desenvolvendo o raciocínio lógico

Identificação:

- Etapa: Educação Infantil
- Disciplina: Direitos de aprendizagem
- Conteúdo: Funções executivas (atenção, planejamento, percepção visual, raciocínio lógico dedutivo e memória)
- Professor: Luciana Torres de Ávila

Metas de aprendizagem:

- Estimular o raciocínio lógico a partir de jogos e brincadeiras.
- Planejamento e atenção como recurso para o processo de aprendizagem.
- Brincar e estimular as funções executivas.

Metodologia/ Métodos:

- Começaremos a aula apresentando a canção "[o Camaleão](#)".
- Após, apresentar um cesto para as crianças com bolinhas de plástico com cores diferentes, a professora vai dizer azul e as crianças pegam as bolinhas azuis, vermelho e seguem assim até todas as cores do cesto serem usadas.
- Levar as crianças para fora da sala de aula e entregar para cada criança uma bolinha nas seguintes cores: azul, vermelho e amarelo, desenhar na quadra um círculo azul, um círculo amarelo e outro vermelho. Com-

binar com as crianças que um apito representa a cor azul curto, dois apitos curtos a cor vermelha três apitos curtos a cor amarelo e um apito longo misturar as cores. Primeiro faz com as crianças sem as bolinhas, nomeando a cor e as crianças correm para entrar no círculo.

- Após realizarem a brincadeira a professora vai pedir que cada criança retire do cesto uma bolinha na cor amarela, vermelha e azul, dessa forma cada criança terá três bolinhas cada um. Solicitará as crianças para sentarem no chão uma ao lado da outra com a distância de um braço cada uma e colocar as bolinhas no chão a sua frente, a professora também sentará no chão com três bolinhas na sua frente nas cores azul, amarelo e vermelho, junto a professora terá em sua mão uma capa de caderno ou uma bandeja. Primeiro a professora organizará as três bolinhas na ordem azul, amarelo e vermelho e mostrará aos alunos, depois de alguns minutos tapará a visão das crianças com a tampa ou capa de caderno e pedirá para as crianças nomearem as cores seguindo a ordem da direita para esquerda, como as crianças nessa faixa etária ainda não dominam, pode-se colocar um objeto para nortear a sequência. Ao longo da brincadeira a professora vai mudando a sequência.
- Propor que as famílias gravem um vídeo da música utilizando utensílios domésticos.
- Relaxamento: deitar as crianças no chão e pedir que fechem os olhos. Ir guiando seu relaxamento: imaginem que uma bolinha azul está usando pelo seu pé, essa luz é morninha, conforme ela vai subindo pelo seu corpo você vai ficando com sono, depois ela passa para sua barriga, deixando ela quentinha e você boceja de tanto sono e ela continua a subir, chegou no seu pescoço, aquecendo sua garganta, passou pela boca, seu nariz e chega nos olhos deixando ele quentinho e nesse momento você está num campo verde correndo e brincando com seu melhor amigo.

Recursos e Materiais:

- Por quê? Uma das principais dificuldades das crianças na faixa de quatro e cinco anos é manter a atenção, através das brincadeiras e da canção estimulamos as funções executivas necessárias ao processo de aprendizagem em cantar uma canção é a percepção rítmica e a constância. Optando por usar canções e brincadeiras o processo de aprendizagem torna-se prazeroso tendo em vista que nessa idade as crianças vão para escola para vivenciar diferentes experiências e saímos da tão tradicional folhinha a qual não possui significado para a criança.

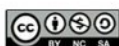
- **O quê?** [Recurso Educacional Aberto em formato doc com a proposta de atividade.](#)

Figura 1 - REA brincando e desenvolvendo o raciocínio lógico

Brincando e desenvolvendo o raciocínio lógico

Brincar com o ritmo da música "[o Camaleão](#)" usando copos e bolinhas nas cores azul, amarelo e vermelho. Giz nas cores azul, amarelo e vermelho. Embaixo estão escritos os procedimentos utilizados para realização da atividade:

- 1) Pedir para as crianças retirarem as bolinhas do cesto de acordo com a cor nomeada pela professora.
- 2) Dirigir-se à quadra da escola, entregar uma bolinha para cada criança, podendo ser na cor azul, amarela ou vermelha.
- 3) Desenhar no chão um círculo azul, um amarelo e outro vermelho, combinando com as crianças que um apito para azul, dois para amarelo e três para vermelho e um apito longo para misturar as cores.



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 Luciana Torres de Ávila.

Fonte: Autora

Print de um documento de fundo branco com o título "Brincando e desenvolvendo o raciocínio lógico. Brincar com o ritmo da música "O Camaleão" usando copos e bolinhas nas cores azul, amarelo, e vermelho. Giz nas cores azul, amarelo e vermelho. Embaixo está escrito os procedimentos para realização da atividade. 1) Pedir para as crianças retirarem as bolinhas do cesto de acordo com a cor nomeada pela professora. 2) Dirigir-se à quadra da escola, entregar uma bolinha para cada criança, podendo ser na cor azul, amarela ou vermelha. 3) Desenhar no chão um círculo azul, um amarelo e outro vermelho, combinando com as crianças que um apito para azul, dois para amarelo, três para vermelho e um apito longo para misturar as cores. Fim da audiodescrição.

- **Como?** Com um cesto na sala com bolinhas nas cores azul, amarelo e vermelho, que serão retiradas conforme a professora nomear a cor. Dirigir-se a quadra com os círculos desenhados nas cores azul, amarelo e vermelho, conforme a professora apitar as crianças colocam as bolinhas no círculo. Sentar-se no chão com as três bolinhas na mão e tentar montar a sequência na ordem que a professora montar.

Avaliação:

- Avaliação processual: quanto irão se engajar no decorrer da atividade;
- Avaliação pontual: Ao final da aula pedirei que cada criança me mostre as cores azul, amarelo e vermelho.

Resultados esperados:

Inicialmente quero enfatizar a importância do raciocínio lógico para o processo de aprendizagem das crianças e a justificativa do tema da aula. Como educadora especial e professora de crianças pequenas, observei que muitas crianças vem apresentando atraso nas funções executivas principalmente no raciocínio lógico, atenção, memória, etc., demonstrando dificuldade em planejar suas ações e perdendo o interesse quando a atividade exige maior esforço mental como nos quebra-cabeças e jogos de encaixe.

Partindo dessas observações, senti a necessidade proporcionar as crianças atividades que estimulem as funções executivas, reduzindo seu tempo de telas e ao mesmo tempo progressivamente ir aumentando seu tempo de atenção nas atividades, buscando o engajamento das famílias ao sugerir algumas das brincadeiras usadas na turma com variações com os objetos disponíveis em casa. Dessa forma procurei por uma música com ritmo e utilizando objeto que produz som de forma a chamar a atenção das crianças e juntamente incorporado a música às cores.

Esse plano foi criado a partir das minhas vivências como professora de educação infantil e educadora especial em uma escola da periferia de Santana do Livramento, pois como no turno da tarde sou educadora especial, recebo semanalmente pedidos de avaliação pedagógica de alunos que estão apresentando atrasos em seu processo de aprendizagem, sendo que um grande número apresenta falhas no desenvolvimento das funções executivas, sendo necessário estimulá-las de forma diferente do que os alunos vivenciam em sala regular, isto é, alguns professores ainda estão muito presos a lista de conteúdos devido às cobranças que sofrem do sistema e nessa necessidade de cumprir com aquilo que está sendo exigido, acabam por enfatizar as dificuldades dos alunos.

O brincar é intrínseco ao ser humano, ao desenvolver a relação entre o brincar e o aprender é possível tornar o processo de aprendizagem prazeroso e enriquecedor para os alunos, nesse sentido, o jogo representa um importante instrumento para o desenvolvimento das funções executivas implicadas no processo de aprendizagem dos alunos. Segundo Chateau (2009, p.14): Pelo jogo ela desenvolve as possibilidades que emergem de sua estrutura particular, concretiza as potencialidades virtuais que afloram sucessivamente à superfície de seu ser, assimila-as e as desenvolve, une-as e as combina, coordena seu ser e lhe dá vigor. Sendo assim a criança vive novas experiências, ao ter acesso a conhecimentos que já conhece, ou não, mas de forma diversificada. Por meio de atividades lúdicas pode-se construir uma nova forma de pensar e solucionar situações. O jogo é um recurso para exemplificar o conteúdo, tornando-o mais acessível e de fácil compreensão para a criança. Dessa forma a criança desenvolve estratégias, pensamentos, ações dentre outras funções que o jogo

possibilita. Então, jogar é interagir, é, também, aprender e, assim, fazer essas crianças superarem suas próprias limitações.

Através da música espero que as crianças adquiram gosto pelos diferentes ritmos, estimulando a curiosidade por diferentes instrumentos e aprendam a canção, engajando as famílias através do grupo de whats onde podem compartilhar a música com seus filhos, desejo que cada família grave um pequeno vídeo da música usando utensílios domésticos.

Em relação às funções executivas, espero desenvolver maior tempo de concentração e atenção dos alunos, estimular a memória e o raciocínio lógico e que ao longo da repetição das brincadeiras eles cada vez mais consigam montar as sequências com as bolinhas e cores.

Cronograma:

Atividade prevista para uma aula no seguinte cronograma:

- Atividade: Escuta e Sonorização da canção o camaleão. Tempo: 15 minutos;
- Atividade: Brincadeira com o cesto e bolinhas. Tempo: 10 minutos;
- Atividade: Brincadeira na quadra. Tempo: 15 minutos
- Atividade: Relaxamento guiado Tempo: 20 minutos;

Considerações Finais:

A pandemia nos trouxe uma realidade completamente diferente, pois foi o afastamento das crianças da escola desde o berçário e trouxe sequelas para o processo de aprendizagem que ficaram marcadas em cada indivíduo de forma diferente. Também trouxe luz sobre um grave problema enfrentado por professores em sala regular: as práticas inclusivas.

Se no regime de ensino regular temos dificuldade em práticas inclusivas que atendam as necessidades de todas as crianças, com o ensino a distância ou na forma híbrida essa dificuldade ganhou ênfase maior ainda. Na minha prática diária com crianças pequenas, precisei recorrer a todos os recursos possíveis que conseguisse pensando na acessibilidade ao conhecimento de cada aluno da turma e com meus alunos do atendimento educacional especializado.

Durante o período da pandemia tive oportunidade de fazer meu primeiro curso sobre recursos educacionais abertos em outra instituição com uma visão

bem diferente da que foi oportunizada através dos estudos proporcionados por esse curso.

O desenho universal para a aprendizagem permitiu uma nova ótica sobre as práticas inclusivas, isto é, primeiramente conhecer meus alunos, traçar metas e os engajar compartilhando e traçando novas metas junto deles, conforme nossos objetivos são alcançados, transformando a forma de avaliar, antes preocupada com o resultado agora com o processo, pois é no processo de aprendizagem onde encontramos as informações necessárias a tornar nossa prática inclusiva.

O ponto que sempre me trouxe preocupação foi como atender a todos? Como adaptar a aula com tanta diversidade e necessidades? Por isso sempre busquei diferentes recursos, principalmente jogos, de maneira a auxiliar no processo de aprendizagem. Como educadora especial tenho dois alunos com baixa visão e uma aluna surda, tento adaptar as atividades, mas o curso me permitiu refletir e trazer um novo questionamento sobre a minha prática: estarei excluindo eles ao fazer as adaptações? Sem proporcionar aos colegas as mesmas adaptações, tendo em vista que outros alunos podem ter dificuldades semelhantes ou até mesmo iguais?

Ao buscar pelos recursos educacionais abertos digitais (REA), tive um pouco de dificuldade em encontrar de acordo com a minha realidade, porém me levou a refletir sobre todos os materiais que criei até o momento. Haja vista que primeiramente não coloquei a licença creative commons, segundo não compartilhei em nenhuma plataforma de REA, terceiro não tinha percebido a importância da acessibilidade nos materiais desenvolvidos.

Sendo assim como professora acredito que para fazer a diferença na vida dos nossos alunos é preciso estudar muito, estar disposto a buscar diferentes recursos, criar, remixar, adaptar, enfim fazer todo possível dentro da nossa realidade para tornar o conhecimento acessível e prazeroso a todos os indivíduos.

Referencial teórico:

CHÂNTEAU, Jean: O jogo e a criança, V.29. São Paulo, Summus, 1987.

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.



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 Luciana Torres de Ávila.

Jogos e brincadeiras

Identificação:

- Etapa: Educação Infantil
- Disciplina: Campos de experiência Corpo, Movimento e Brincadeiras
- Conteúdo: Movimento
- Professora: Kristina Desirée

Metas de aprendizagem:

- Entender três ritmos e movimentos possíveis de se realizar com seu corpo e expressar sentimentos.

Metodologia/ Métodos:

O planejamento dessa aula valoriza o desenvolvimento das crianças na educação infantil, pensando no processo de inclusão que o DUA permite oportunizar em conjuntos com práticas lúdicas para o desenvolvimento (ZERBATO, 2018).

Esta articulação do DUA que permite incorporar metas e práticas de acordo com os estilos, ritmos e estratégias de aprendizagem que as crianças da educação infantil necessitam (BUENO, 1999; OLIVEIRA, 2013).

O presente planejamento tem como propósito que as crianças entendam três ritmos e movimentos possíveis de se realizar com seu corpo e expressar sentimentos respaldando-se no Desenho Universal para a Aprendizagem para promover uma prática dinâmica e flexível permeada por metas claras para que o meio seja inclusivo e adaptável às necessidades individuais de cada criança.

Sobre as etapas inicialmente serão apresentadas três músicas de diferentes ritmos, apresentar a meta de hoje que é de entender os ritmos de forma a engajar para o DUA de forma que as crianças entendam a meta de hoje.

Após organizar as crianças em grupos de três, apresentar três músicas com ritmos diferentes, cada grupo irá escolher uma música dentre três apre-

sentadas, cada uma com um ritmo após terão de escolher os movimentos e apresentar para turma em conjunto com a música escolhida tendo total liberdade de se expressarem (BRASIL, 2009).

Retomar a meta junto aos alunos após a apresentação, mostrar a importância de se movimentar, de expressar sentimentos por meio do corpo para se alongar e extravasar, apresentar as imagens de crianças dançando diferentes ritmos.

Após pedir para que as crianças desenharem o que aprenderam na aula em um caderno, criar uma roda e dialogar sobre as questões indicadas por cada um e por fim escolher uma música com o ritmo que as crianças mais gostam, retomar qual é o ritmo e como a música impacta no seu dia de forma a ser uma Dança livre e interativa ao tocar a música as crianças irão ter de achar um colega e fazer uma posição juntos quando a música parar a professora tirar uma foto e depois eles olharam a pose que fizeram observando a diversidade de sentidos e simbolismos expressados.

Recursos e Materiais:

Como fonte base primordial adotada foram selecionadas imagens livres openverse.org imagens para manipulação pelas crianças, de forma a atender à diversidade de estilos de aprendizagem presentes na sala de aula como no caso da educação infantil.

Figura 1- Imagem crianças dançando



Fonte: openverse.org

Fotografia preto e branco de diversas crianças em uma dança. Os meninos usam calças largas com botas e chapéu. As meninas usam vestidos longos e o grupo dança em pares. Ao fundo, crianças e adultos observam. Fim da audiodescrição.

- **POR QUÊ:** Esse material didático é selecionado por apresentar crianças dançando de forma que compreendam as possibilidades de aplicar diferentes ritmos e movimentos.
- **O QUÊ:** Imagens de ritmo e movimentos com o corpo.
- **COMO:** Imagem impressa para manipulação das crianças.

Figura 2- Imagem crianças dançando: bailarina



Fonte: openverse.org

Fotografia em preto e branco de uma menina em uma aula de balé. Ela tem cabelos longos, presos e usa um maiô de mangas longas. Com as mãos ela sustenta a perna esquerda estendida para o alto, bem junto ao corpo. Fim da audiodescrição.

- **POR QUÊ:** Esse material foi selecionado para contribuir com a aprendizagem das crianças sobre ritmo e movimento de forma lúdica.
- **O QUÊ:** Imagens de ritmo e movimentos com o corpo.
- **COMO:** Esta imagem será impressa em tamanho grande para visualização das crianças e manipulação.

Figura 3- imagem crianças dançando



Fonte: openverse.org

Fotografia em preto e branco de três crianças, um menino e duas meninas. Eles estão de mãos dadas e brincam de roda. Fim da audiodescrição.

- **POR QUÊ:** Esse material didático selecionado para contribuir com a identificação do estilo de aprendizagem das crianças da educação infantil e desta forma contribuir para que todos se sintam pertencentes daquele ambiente de forma lúdica.
- **O QUÊ:** Imagens de ritmo e movimentos com o corpo.
- **COMO:** Imagens impressas em tamanho grande para visualização das crianças e manipulação.

Figura 4- imagem crianças dançando: quadrilha



Fonte: openverse.org

Fotografia de um ginásio enfeitado com bandeirinhas coloridas no teto. No centro, 12 crianças dançam quadrilha. Os meninos vestem camisas em xadrez com chapéu de palha e as meninas, vestidos coloridos. Fim da audiodescrição.

- **POR QUÊ:** Apresentação visual de crianças dançando quadrilha na festa junina com o intuito de demonstrar os diferentes ritmos e movimentos.
- **O QUÊ:** Imagens de ritmo e movimentos com o corpo.
- **COMO:** A imagem será impressa em tamanho grande para visualização das crianças e manipulação.

Avaliação:

A avaliação será com base nas aulas ministradas durante o semestre e as anotações do desenvolvimento de cada criança

Resultados esperados:

Espera-se que haja interação entre o grupo durante a prática de movimento e de que todas as crianças possam compreender os diferentes ritmos.

Cronograma:

- Duração da aula: 60 minutos

Considerações Finais:

O DUA permite estabelecer metas e auxiliar as crianças no seu desenvolvimento, observarmos a diversidade e refletirmos sobre suas concepções articuladas às práticas inclusivas auxiliará no desenvolvimento de cada criança atendida na instituição educacional.

Referências Bibliográficas

BRASIL. Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais Para a Educação Infantil. Resolução CNE/CEB 5/2009. Diário Oficial da União, Brasília, 18 de dezembro de 2009.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 20 de dezembro de 1996.

BUENO, J. G da S. Crianças com necessidades educativas especiais, políticas públicas e a formação de professores: generalistas ou especilias? Revista brasileira da educação Especial. Piracicaba: Unimep, v 3, n 5, 1999, p.162.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. Educação infantil: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2013.

ZERBATO, Ana Paula. Desenho universal para aprendizagem na perspectiva da inclusão escolar: potencialidades e limites de uma formação colaborativa. 2018. 298 f. Tese (PósGraduação em Educação Especial) -Centro de Ciências Humanas da Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2018.



Planejamento Educação Infantil © 2024 by Kristina Desirée is licensed under CC BY-SA 4.0

Descobrendo o corpo em movimento

Identificação:

- Disciplina: Educação Infantil
- Conteúdo: Desenvolvimento sensorial e habilidades motoras
- Data: Março/2024
- Professora: Denise Ferreira da Rosa

Metas de aprendizagem:

- Desenvolver a percepção sensorial, explorando suas habilidades motoras e cognitivas;
- Melhorar a participação nas atividades, promovendo um ambiente de aprendizagem inclusivo.

Metodologia/ métodos:

Seguindo uma metodologia na perspectiva das metodologias ativas, a Rotação de Estações consiste em organizar a turma em grupos e estabelecer um circuito na sala, onde cada "estação" estimulará uma das categorias de aprendizado: visual, auditivo, registros e cinestésico. O objetivo central é garantir que todas as crianças, seja em toda a turma ou em pequenos grupos, interajam com cada estação proposta. Cada estação será cuidadosamente projetada para corresponder ao conteúdo específico do dia, promovendo a rotação por diferentes modalidades de aprendizagem.

Esse modelo de ensino, baseado na rotação por estações de aprendizagem, não apenas instiga a colaboração e a comunicação entre as crianças, mas também abrange diversas categorias de aprendizado. Ao integrar tecnologia em algumas estações, também proporciona uma abordagem dinâmica e envolvente, ampliando as oportunidades de aprendizado para todos as crianças.

- Método de ensino 1: Atividades Sensoriais Interativas: Exploração de diferentes estações sensoriais para promover a participação ativa das crianças.
- Método de ensino 2: Abordagem Lúdica e Jogos Pedagógicos: Utilização de jogos educativos e atividades lúdicas para diversificar as estratégias de ensino.
- Método de ensino 3: Adaptação Individualizada: Personalização das atividades de acordo com as necessidades específicas de cada criança, considerando as diferentes formas de aprendizagem.

Recursos e materiais:

Os recursos e materiais utilizados na aula de Desenvolvimento sensorial e habilidades motoras são variados, possibilitando as diferentes formas de participação, expressão das crianças. Aqui será apresentado apenas um deles.

Recurso 1

- **POR QUÊ:** O Jogo o Mestre Mandou on-line, foi escolhido para oportunizar diferentes formas de interação das crianças entre elas e com a tecnologia. Além do comando por voz, o jogo mostra uma imagem referência que pode ser importante para as crianças que necessitam de um apoio visual para compreensão do comando da voz ou para aquela que não possuem nenhuma forma de comunicação estabelecida, bem como para aquelas que teriam dificuldade de imaginar algum personagem ou cena para dar o comando.
- **O QUÊ:** [O Mestre Mandou](#)

Figura 1 – Print da capa do vídeo com o Jogo O Mestre Mandou



Fonte: Arquivo da Autora (2024)

Print da capa do vídeo com o jogo “O mestre mandou”. Sobre um quadrado azul claro, a silhueta de um homenzinho azul escuro. Ele usa gravata azul clara e com a mão esquerda segura um bastão. No canto esquerdo do quadro, está escrito em letras brancas: O MESTRE MANDOU. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** o professor poderá organizar com uma projeção por Datashow ou mesmo no computador. O Mestre de cada rodada ficará dando o comando no computador para iniciar o vídeo e pausar caso seja necessário, enquanto as demais crianças respondem ao comando dado.

Avaliação:

- Participação Ativa e Envolvimento: observando atentamente a participação ativa de cada criança, reconhecendo contribuições individuais para as atividades propostas.
- Coordenação Motora e Expressão Corporal: observando como as crianças coordenam seus movimentos durante as diferentes estações e atividades propostas. Destacamos a expressão corporal como uma forma de comunicação e autoexpressão.
- Colaboração e Seguimento de Regras: capacidade das crianças de colaborar em atividades grupais, enfatizando o respeito às regras estabelecidas. A capacidade de seguir instruções e participar de forma colaborativa é valorizada.

Resultados esperados:

- Aprimoramento das Habilidades Sensoriais e Motoras: fortalecimento muscular, equilíbrio, coordenação motora.
- Criação de um ambiente inclusivo e participativo, onde cada criança se sinta valorizada e incluída.
- Valorização do Corpo como ferramenta de Aprendizado: desenvolver uma percepção positiva do corpo como uma ferramenta essencial para a aprendizagem.

Cronograma:

- 1º Momento Recepção: Boas-Vindas e Introdução (20 minutos): Apresentação do tema, explanação das atividades e organização dos grupos.
- 2º Momento Rotação das Estações Sensoriais e Atividades Motoras (40 minutos): rodízio entre estações sensoriais explorando diferentes sentidos e atividades motoras:
- 1º Estação do Corpo em Movimento: Jogo de Estátuas Musicais.
- 2º Estação da Escuta Ativa: Jogo de Sons.
- 3º Estação da Percepção Visual e Motora: O Mestre Mandou com Apoio visual.
- 3º Momento Avaliação e Discussão (20 minutos): *Feedback* e discussão sobre a experiência e a importância do corpo no processo de aprendizado.

Considerações finais:

Este planejamento enfatiza a descoberta do corpo em movimento como ferramenta de aprendizado na Educação Infantil, integrando sensorialidade, movimento e diversão. A valorização da participação ativa e a adaptação individualizada são essenciais para promover um ambiente de aprendizagem envolvente para todos os alunos.

Referencial teórico:

BACICH, L.; MORAN, J. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018

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

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



Descobrimo o Corpo em Movimento © 2024 por Denise está licenciada sob CC BY-NC 4.0 .

Vamos costurar

Identificação:

- Etapa: Educação Infantil
- Faixa Etária: 4
- Conteúdo: Vamos costurar - Atividade de alinhavo (motricidade, coordenação e criatividade)
- Professora: Zilaine Regina Pereira Corrêa

Metas de aprendizagem:

- Favorecer a coordenação mão, olho através da manipulação dos objetos;
- Promover a criatividade, a compreensão de causa e efeito, a concentração e a orientação espacial.

Metodologia/ Métodos:

- Passar o vídeo de como é o alinhavo;
- Com diversos materiais possíveis de alinhavo, agulha e linha, mãos na massa;
- Com ajuda da professora para colocar as linhas nas agulhas, as crianças irão usar a criatividade alinhavando os materiais disponíveis.

Recursos e Materiais:

[Vamos Costurar? - Atividade de alinhavo \(link externo\)](#)

Figura 1 - Print do vídeo Vamos costurar? - Atividade de alinhavo



Fonte: [Franciele Aguera](#)

Print de tela de um vídeo. Sobre fundo preto, um quadrado amarelo claro. No alto está escrito: Vamos costurar? E dentro do quadro, está escrito: Atividade de Alinhavo. Fim da audiodescrição.

- **POR QUÊ:** O Vídeo mostra o passo a passo e materiais usados.
- **O QUÊ:** [Vídeo adaptado para educação infantil](#)
- **COMO:** Assistir ao vídeo adaptado para entender como fazer a atividade.

Avaliação

Por meio de atividade prática contando com o vídeo explicativo e interação da turma espera-se que os alunos exercitem a motricidade, criatividade e tenham envolvimento na atividade.

Resultados esperados:

Que os alunos desenvolvam a motricidade fina, exercitando a criatividade.

Cronograma:

- Organização e passagem do vídeo - 10 minutos
- Organização das crianças e materiais para atividade - 20 minutos
- Execução da atividade - 1 hora

Considerações finais:

Nas considerações finais desta atividade de alinhavo na educação infantil, destaco os benefícios observados no desenvolvimento das crianças. A prática do alinhavo proporcionou uma melhoria significativa na coordenação motora fina, estimulou a concentração durante a realização da tarefa e permitiu a expressão da criatividade.

Além disso, a atividade contribuiu para o desenvolvimento cognitivo e promoveu a autonomia das crianças. Esta experiência não apenas proporcionou um ambiente de aprendizado prazeroso, mas também reforçou habilidades importantes para o desenvolvimento infantil, demonstrando a relevância do alinhavo como ferramenta pedagógica na educação infantil.

Referencial teórico:

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>, acessado em 26/01/2024.

AGUERA, Franciele, ALINHAVO diferente - Educação Infantil, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=03QSWaiGcg4>, acessado em 26/01/2024.

Este trabalho está licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0© 2024 por Zilaine Regina Pereira Corrêa.

Acalentando

Identificação:

- Etapa: Educação Infantil
- Disciplina: Música
- Conteúdo: Canções de acalanto
- Professor: Gabrielle Coggo

Metas de aprendizagem:

- Cantar a canção de acalanto chamada "Corujinha" do Grupo Trii;
- Processo de aprendizagem coletivo;
- Valorizar cada etapa e avanço de aprendizagem da canção.

Metodologia/ Métodos:

Começaremos a aula fazendo uma atividade de escuta de uma canção que introduza ao ambiente da cantiga tema de acalanto (Corujinha - Grupo Trii). Para isso, farei uma sonorização trazendo a natureza e o som da coruja.

Após isso, ouviremos juntos a canção da aula em forma de estação (detalhado abaixo):

- 1º grupo: Conhecimento da canção: A música será apresentada por um vídeo com legenda e tradução em libras;
- 2º grupo: Terão acesso a letra em Língua Portuguesa e em Braile e
- 3º grupo: Imagens de corujas com alto relevo.

Depois das estações faremos uma rodada de reflexões sobre as experiências e imersão do acalanto.

Em seguida, iremos aprender a canção com o auxílio do Recurso Educacional aberto, colocaremos uma fita no chão e andaremos em cima dela

de acordo com o andamento da canção, utilizando a percepção auditiva, a memória, as repetições, imitações e papel com a letra.

Recursos e Materiais:

- **POR QUÊ?** Uma das principais dificuldades em cantar uma canção é a percepção rítmica e a constância. Muitas vezes começamos em um andamento e acabamos em outro, por exemplo, iniciamos muito rápido e finalizamos moderado ou lento. Por isso, encontrei a necessidade de a partir desse recurso colocar o acalanto “Corujinha”, fazer a linha no chão como ilustra a figura e caminhar pela sala na pulsação da canção.
- **O QUÊ?** Recurso Educacional Aberto em formato de proposta com atividade de colocar uma corda no chão para ajustar o pulso de uma determinada música. A figura inicia-se com um cabeçalho em laranja com o nome da professora: Gabrielle Coggo e o objetivo geral que espera que os alunos possam compreender sobre consciência corporal e desenvolver precisão rítmica. Embaixo, está o nome da atividade “Entrando no ritmo” com fundo amarelo e letras pretas. Após isso, estão escritos os materiais necessários e os procedimentos utilizados para realização da atividade.
- **COMO:** Colocar a corda no chão; Soltar a música e pedir que os alunos andem livremente pela corda; Fazer indicações para aperfeiçoamento.

[Atividade "Entrando no ritmo"](#)

Figura 1 - Atividade Entrando no ritmo

Professora: Gabrielle Coggo

Objetivo da atividade: Compreender sobre consciência corporal e desenvolver precisão rítmica


Atividade: Entrando no ritmo

O que você irá precisar?

- Apenas de uma corda e uma música.

Procedimentos:

- 1) Estenda uma corda no chão, podendo fazer voltas ou não;
- 2) Solte a música que você quer trabalhar em aula;
- 3) Peça que os alunos andem livremente pela corda, detalhe, sem sair do pulso;
- 4) Depois, indique as expressividades, intensidades e dinâmicas;
- 5) Quando todos se sentirem à vontade, indique que além da caminhada no pulso, eles podem complementar utilizando percussão corporal.



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 Gabrielle Coggo [1] [2] [3]

Fonte: Autora

Folha branca com o texto escrito em preto: “Professora: Gabrielle Coggo. Objetivos da atividade: Compreender sobre consciência corporal e desenvolver precisão rítmica. Atividade: Entrando no ritmo. O que você irá precisar? Apenas de uma corda e uma música. Procedimentos: 1) Estenda uma corda no chão, podendo fazer voltas ou não; 2) Solte a música que você quer trabalhar em aula; 3) Peça que os alunos andem livremente pela corda, detalhe, sem sair do pulso; 4) Depois, indique as expressividades, intensidades e dinâmicas; 5) Quando todos se sentirem à vontade, indique que além da caminhada no pulso, eles podem complementar utilizando percussão corporal.”. Fim da audiodescrição.

- **COMO?** Com uma corda no chão da sala e os alunos em fila, cada um passará por ela no pulso da música. Podendo escolher apenas caminhar, dançar, pisar forte ou fraco, utilizar-se de elementos corporais que tragam segurança para se expressar musicalmente.

Avaliação:

- Avaliação processual: quanto irão se engajar no decorrer da atividade;
- Avaliação pontual: No final da aula cantaremos juntos a canção e avaliarei esse momento.

Resultados esperados:

Antes de apresentar os resultados que espero, quero destacar a importância do acalantar e a justificativa do tema da aula. Trabalhando com crianças, percebi que nos momentos de acalanto que ficam ao fim das aulas de musicalização infantil, elas se sentem mais protegidas e relaxadas ao passo que conjuntamente a música são seguidas do embalo e outros estímulos que transmitem cuidado e afeto, que além dos resultados imediatos como a “soneca”, contribui para o processo de amadurecimento pessoal, da confiança de ser quem é e na construção da bagagem pessoal musical.

Sabendo disso, identifiquei a necessidade de ensinar para os responsáveis das crianças uma série de acalantos que podem ser utilizados em vários momentos como dormir, no banho, após uma brincadeira, em filas de espera ou em qualquer situação que os familiares acharem oportunos. De tal modo, escolhi iniciar com o ensino da canção “Corujinha” do Grupo Triii que acolhe e aconchega com a letra de uma corujinha que quer ficar acordada para brincar, mas seu amigo beija-flor já foi dormir. Trazendo compreensão a criança que é momento de relaxar com amorosidade e respeito.

Adentrando na minha realidade, os familiares estão em contato com: Os bebês e as crianças de 2-5 anos. Vou me centrar nesse momento na primeira turma. Para o bebê lactente, o mundo é experimentado através das experiências dos pais. Pensando nisso, espero que o vínculo entre os pais e os filhos se fortaleça de forma prazerosa para ambas partes.

Na segunda turma, teremos crianças que já estão se entendendo como seres diferentes dos seus pais com suas próprias vontades, desejos e gostos musicais. Tendo essa característica em mente, gostaria de conectar essa criança que está se descobrindo com os seus familiares que por vezes, apresentam gostos diferentes.

Sendo assim, buscarei unir esses saberes que adquiri através do artigo escrito em 2021: “Psicanálise e música: contribuições do acalanto ao viver criativo” das escritoras Denise Sayuri Abe, Amanda Lays Monteiro Inácio, Máira Bonafé Sei e Rosemarie Elizabeth Schmidt Almeida, com um repertório de acalantos que sejam coerentes com as diferentes necessidades de cada faixa etária.

Em aspectos musicais espero que haja evolução auditiva a partir das diversas tonalidades (maiores e menores), variedade de instrumentos musicais. Tenho a intenção de que neste momento as famílias consigam se conectar. Almejo que através do acalanto possam se desprender do mundo corrido, cheio de afazeres e preocupações que existem fora da sala de aula e dedicar um tempo em acalantar uns aos outros lembrando da importância de estar presente.

Musicalmente, espero que os pais aprendam as canções e no decorrer das repetições possam cantar junto para seus filhos, a partir disso, atentarei as extensões vocais da música proposta. Desejo que desenvolvam os fraseados melódicos e rítmicos e que conheçam instrumentos musicais diversos. Como educadora, vou me propor a construir arranjos para formações com violão, voz, clarinete, ukulele, flauta transversal, escaleta, xilofone e metalofone.

Cronograma:

Atividade prevista para uma aula no seguinte cronograma:

- Atividade: Escuta e Sonorização de uma canção que introduza ao ambiente da cantiga tema de acalanto (Corujinha - Grupo Trii). Tempo: 10 minutos;
- Atividade: Estações. Tempo: 15 minutos;
- Atividade: Rodada de reflexões sobre as experiências e imersão do acalanto. Tempo: 10 minutos;
- Atividade: Aprender a canção com o auxílio da memória auditiva, repetições, imitações e papel com a letra. Tempo: 20 minutos;
- Atividade: Relaxamento. Tempo: 5 minutos.

Considerações Finais:

Penso que cada vez mais se faz necessário se apropriar de ferramentas e informações que possam tornar nossas práticas educacionais inclusivas. Não inclusivas para os que considero incluídos, mas de fato para todos. Por isso, o Desenho Universal para Aprendizagem vem unindo fronteiras em todas as áreas da educação, incluindo a música. Tenho aprendido a estabelecer metas e contá-las para os alunos, a mudar a forma de avaliar ainda que nesse contexto se valorize aquele que é virtuoso, venho refletindo sobre o preço da exclusão quando nos comparamos e tentamos caber em uma caixa construída por uma sociedade que reprime, acusa e isola. O DUA apareceu para mim como um ponto fora da curva, uma esperança de uma educação que acolhe, une e abraça o diferente sem fazer com que ele se torne igual.

Como professora, os Recursos Educacionais Abertos (REA) Digitais me despertaram para questões que até então não havia pensado. Já havia produzido e utilizado diversos recursos sem saber das licenças e sendo assim, não dando a devida importância que existe no reutilizar, revisar, recombina, redistribuir e reter os conhecimentos contidos dentro desses materiais.

Acredito que para termos resultados diferentes, práticas educacionais mais humanas, precisamos estar mais dispostos a aprender com o outro, a vê-lo como legítimo e confiar que o que nos torna fortes, somos nós ligados a nós.

Referencial teórico:

ABE, Denise Sayuri; ALMEIDA, Rosemarie Elizabeth Schimidt; SEI, Maíra Bonafé. Psicanálise e música: contribuições do acalanto ao viver criativo. *Diaphora*, v. 10, n. 1, p. 47-54, 2021.

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.



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 Gabrielle Coggo [1] [2] [3]

Aprendendo cores através do tato e estímulos sonoros

Identificação:

- Etapa: Educação Infantil
- Faixa etária: 5 anos
- Conteúdo: Cores e brincadeira sonora
- Professora: Elisangela Rodrigues Vargas

Metas de aprendizagem:

- Verificar como a turma aprende: cantando, brincando, falando
- Apresentar uma “mini palestra” sobre Cegueira
- Roda da conversa: discutir como o colega com cegueira aprende cores e brinca de esconde-esconde.

Metodologia/ métodos:

- Método de ensino 1: Roda da conversa: de forma lúdica e musical (o limão entrou na roda), todos os alunos compartilham oralmente suas percepções como o colega com cegueira consegue aprender cores e brincar de esconde-esconde.
- Método de ensino 2: Proposta de atividade: aprender cores pelo tato, começando pelas cores: vermelho, amarelo, verde, azul e preto. Cada cor recebe um código: vermelho: e.v.a. com glitter; amarelo: e.v.a. liso; verde: miçanga; azul: pompom; preto: borracha de dinheiro enrolada na volta do lápis.

- Método de ensino 3: Gravação de um vídeo: organizar os alunos em roda e com os lápis nas cores trabalhadas e com seus respectivos códigos, a turma conduz uma brincadeira de adivinhação, onde o colega com cegueira recebe de outro colega um lápis e com o tato e o código identifica a cor.
- Método de ensino 4: Hora do brincar: esconde-esconde sonoro: 1 aluno de posse de um sino, esconde-se e os demais alunos devem encontrar o colega escondido pelo som do sino.

Recursos e materiais:

- Roda da conversa: cubo de esponja para fazer de conta que é o limão da música “o limão entrou na roda”
- Aprendendo cores pelo tato: lápis de cor (preto, vermelho, amarelo, azul e verde), e.v.a com glitter, e.v.a liso, miçanga, pompom e elástico de dinheiro.
- Esconde-esconde sonoro: sino
- **POR QUÊ:** A roda da conversa com música, é um recurso audiovisual, que permite que todos os alunos participem independente de suas condições. É neste processo que se introduz o tema da aula. Após a roda da conversa apresenta-se o material para trabalhar as cores pelo tato, escolheu-se este recurso devido a turma ter um aluno com cegueira, dois alunos autistas e alunos com dificuldades de concentração. O material utilizado neste recurso é atraente, lúdico e acessível para toda a turma.
- **O QUÊ:** apresentação em vídeo, com demonstração dos recursos utilizados neste planejamento de aula.

Figura 1 - Capa do vídeo



Fonte: arquivo da autora

[Elisangela Rodrigues - Módulo 5 - Atividade 1.mp4](#)

Sobre um quadrado de fundo amarelo, uma mancha branca, irregular e de cantos arredondados com o texto: Pré B. Professora Elisangela. Apresenta: Deficiência Cegueira. Entorno, desenhos coloridos de sol, estrela, flor e mão. No canto esquerdo, uma fotografia de uma mulher de pele clara, cabelos escuros e longos. No canto direito, está escrito: Semana Educação Especial - Escola que acolhe. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** o vídeo pode ser acessado através do link disponibilizado, está acessível a diferentes perfis de usuários.

Avaliação:

Avaliação em caráter contínuo, flexível, diagnóstico e interpretativa durante todo o processo, buscando informações significativas sobre o progresso dos alunos e direcionando as próximas práticas.

Será considerado satisfatório se a turma se engajar nas atividades e adquirindo os conceitos de cores e percepção tátil e sonora.

Resultados esperados:

Desenvolver nos alunos o reconhecimento das cores e percepção tátil e sonora bem como o senso de união, parceria e respeito às diferenças. Expressar em público seus conhecimentos.

Cronograma:

DATA	ATIVIDADE	TEMPO
27/11 a 30/11	Roda da conversa	20 minutos
28/11	Código de cores	1h
29/11	Esconde-esconde sonoro	1h
30/11	Minipalestra	20 minutos
27/11 a 30/11	Socialização das atividades	20 minutos

Considerações finais:

Para promover uma educação inclusiva é necessário remover barreiras de acesso às aprendizagens e considerar as características individuais, estilos de aprendizagem, necessidades especiais e interesses variados dos alunos. Diante disto, o DUA surge como um conceito que vem para criar um ambiente educacional mais equitativo, onde todos os alunos têm a oportunidade de alcançar seu máximo potencial.

Ao integrar o Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) na educação inclusiva, é possível promover: Acessibilidade para todos; Diversificação de Estratégias de Ensino; Engajamento dos alunos; Personalização do Aprendizado; Redução das Barreiras de Aprendizado; Prevenção da Exclusão Social; Atendimento à Diversidade; Conformidade com Políticas Inclusivas.

Referencial teórico

FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO: Recursos educacionais abertos (REA), digitais. Bagé: [s. n.], n. 4, 2023.

SASSAKI, Romeu Kazumi. Inclusão: acessibilidade no lazer, trabalho e educação. Revista Nacional de Reabilitação (Reação), São Paulo, Ano XII, mar./abr. 2009, p. 10-16. Disponível: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/211/o/SASSAKI_-_Acessibilidade.pdf?1473203319 Acesso em: 04/11/23



Este trabalho está licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0. Por Elisangela Rodrigues Vargas. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Bem-estar animal

Identificação:

- Etapa: Educação Infantil - pré A
- Conteúdo: Bem-estar animal, oralidade, percepção visual, atenção.
- Professor: Tenely Froehlich

Metas de aprendizagem:

- Meta 1 - adotar hábitos de cuidados com os animais percebendo o ambiente em que vivem;
- Meta 2 - expressar o cuidado e sentimento de carinho pelos animais;
- Meta 3 – desenvolver a oralidade, percepção visual e atenção.

Metodologia/ Métodos:

A partir do reconhecimento da realidade, pensa-se em uma proposta equitativa seguindo os princípios do DUA, por meio de momentos: mobilização (envolvimento), construção (representação) e síntese (ação e expressão).

Recursos e Materiais:

A principal ferramenta desta proposta é o “jogo dos animais” impresso, para que os estudantes manuseiem, explorem, conversem, tragam conhecimentos e construam novas aprendizagens.

- **POR QUÊ:** a proposta foi elaborada para que os estudantes possam expressar o conhecimento de diferentes formas, cada um no seu estilo de preferência.
- **O QUÊ:** [Jogo dos animais](#)

Figura 1 - Print do jogo dos animais

Educação Infantil – Pré A

Bem-estar animal

Conversando sobre os bichos

Jogo dos animais

- Imagens impressas de animais (colorido e esboço em giz) dispostas no chão; as imagens em esboço ficam expostas para escolha, as coloridas ficam viradas.
- Escolher uma imagem em "esboço em giz" e falar sobre ela:

Que bicho é esse? Eu conheço?

Onde ele está?

Como ele vive?

O que ele come?

Tentar encontrar a imagem colorida virando uma peça, passando a vez ao próximo colega. Caso não encontre a peça que completa, a criança deve devolver a imagem em esboço em giz a ser exposta novamente.



Fonte: A autora (2024)

Print do Jogo dos Animais. Sobre fundo branco, à direita, duas fotografias. No alto, a fotografia colorida de um coelho amarelo, ele está em um gramado verde com pequenas flores brancas de miolo amarelo. Na parte inferior, a mesma fotografia em preto e branco.

No lado esquerdo, o texto: Educação Infantil - Pré A. Bem-estar animal. Conversando sobre bichos. Jogos dos animais. - Imagens impressas de animais (colorido e esboço em giz) dispostas no chão; as imagens em esboço ficam expostas para escolha, as coloridas ficam viradas. - Escolher uma imagem em "esboço em giz" e falar sobre ela: Que bicho é esse? Eu conheço? Onde ele está? Como ele vive? O que ele come? Tentar encontrar a imagem colorida virando uma peça, passando a vez ao próximo colega. Caso não encontre a peça que completa, a criança deve devolver a imagem em esboço em giz e ser exposta novamente.

- **COMO:** A ideia inicial é que o jogo seja impresso, mas é possível ser adaptado em outros formatos.

Avaliação:

A avaliação foi pensada com a finalidade de considerar as diversas formas de expressão do conhecimento pelos estudantes, observando que cada um tem sua singularidade ao expressar sua compreensão sobre determinado assunto, tema ou objeto do conhecimento (conteúdo) estudado.

Resultados esperados:

Espera-se que os estudantes se auxiliem durante a atividade, em que cada um possa explicitar o conhecimento da maneira que melhor compreenda.

Expressar-se livremente através da oralidade, imagens ou desenho.

Cronograma:

Uma aula.

Considerações Finais:

As atividades proporcionam a aprendizagem e participação de todos, levando em conta que não é necessário dispor de riqueza de recursos e materiais, o mais importante é promover diversas formas de expressão em todos os momentos em sala de aula, assim todos os alunos participam e interagem construindo conhecimento e trocando experiências que se tornam ricas.

Referências:

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: PRODUÇÃO E COMPARTILHAMENTO DE REA, DIGITAIS E ACESSÍVEIS COM FOCO NO DUA. Bagé: [s. n.], n. 6, 2023.



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

Explorando formas - uma aventura geométrica para crianças

Identificação:

- Etapa: Educação Infantil
- Disciplina: Matemática
- Conteúdo: Geometria - para turmas iniciais
- Professor: Cláudia Rejane Vieira Silva

Metas de aprendizagem:

- Reconhecer e denominar com precisão formas geométricas básicas, tais como triângulos, quadrados, retângulos e círculos.
- Explicar as propriedades essenciais de cada forma geométrica, incluindo o número de lados, ângulos e atributos distintos.
- Visualizar e manusear formas geométricas em diversas orientações e perspectivas no espaço.

Metodologia/ Métodos:

A contextualização da matemática na educação infantil desempenha um papel crucial no desenvolvimento das crianças. Ao integrar a matemática ao mundo real e às experiências do dia a dia, as crianças conseguem visualizar a relevância e aplicabilidade dos conceitos matemáticos, tornando o apren-

dizado mais envolvente e prazeroso, promovendo uma maior retenção de conhecimento. Além disso, essa abordagem capacita as crianças a pensar criticamente, resolver problemas e aplicar conhecimentos em diferentes contextos, fortalecendo suas habilidades matemáticas e desenvolvendo capacidades de raciocínio lógico e tomada de decisões para enfrentar desafios futuros.

Em resumo, a contextualização da matemática na educação infantil constrói uma base sólida de conhecimento matemático com significado e aplicabilidade na vida cotidiana das crianças. E para alcançar as metas estabelecidas neste planejamento seguirá a seguinte metodologia:

- Receber os alunos calorosamente e criar um ambiente acolhedor.
- Apresentar brevemente o tema Explorando Formas - Uma Aventura Geométrica para Crianças. Contação de História.
- Utilizar vídeos e animações educativas para apresentar conceitos geométricos de maneira visual e envolvente. Os vídeos contendo narrativas animadas, demonstrações práticas e exemplos do uso de geometria no mundo real.
- Estimular a participação ativa dos alunos e revisar formas geométricas aprendidas anteriormente.
- Discutir onde as formas geométricas estão presentes no dia a dia dos alunos.
- Explorar os benefícios da exploração tátil no aprendizado das formas geométricas.
- Incentivar os alunos a compartilharem experiências pessoais relacionadas à exploração tátil e formas geométricas.
- Explorar como a exploração tátil pode inspirar a criatividade dos alunos ao lidar com formas geométricas.
- Discutir como a exploração tátil pode se relacionar com outras disciplinas além da matemática.
- Abordar a diversidade de percepções das formas e como a exploração tátil pode ajudar a reconhecê-las e respeitá-las.
- Explorar a relação entre a exploração tátil das formas e o desenvolvimento das habilidades motoras dos alunos.
- Assistir ao vídeo.
- Conduzir uma breve discussão sobre as formas geométricas e destacar a importância da exploração tátil.

- Apresentar modelos táteis das formas geométricas básicas (círculo, quadrado, triângulo) para os alunos explorarem suas texturas e características.
- Os alunos serão orientados a responder uma série de indagações.
- Descrever o que veem, as texturas presentes e as características principais de cada forma.
- Comparar com outras formas, identificando semelhanças, diferenças e formas que se destacam.
- Discutir como as texturas e características podem ser aplicadas em diferentes situações do mundo real.
- Explorar como representar artisticamente as texturas e características, inspirando formas de expressão criativa.
- Investigar como as texturas afetam a interação com a forma, descobrindo algo surpreendente ao explorá-las.
- Expressar opiniões sobre as texturas e características, refletindo sobre como a exploração influenciou a percepção das formas.
- Considerar a relevância das texturas em disciplinas como ciência, matemática ou literatura, refletindo sobre sua aplicabilidade em diferentes áreas do conhecimento.
- Facilitar uma discussão sobre as descobertas dos alunos e refletir sobre como as formas geométricas podem ser representadas através do tato.
- Crie uma apresentação interativa com imagens das formas geométricas básicas. Mostre cada forma individualmente, destacando suas características, como número de lados e ângulos.
- Utilize cores vibrantes e contrastantes para tornar as formas mais visíveis e cativantes para as crianças.
- Desenvolva um jogo digital onde as crianças precisam identificar diferentes formas geométricas em uma série de imagens ou cenários.
- Por exemplo, mostra uma imagem de um parque e pedir às crianças para identificar quantos quadrados ou círculos podem encontrar.
- Criar cartões de flash com imagens das formas geométricas básicas. Certifique-se de que esses cartões tenham texturas táteis para crianças com deficiência visual.
- Peça às crianças para tocar e explorar as texturas enquanto aprendem sobre as formas.

- Utilize vídeos educacionais animados que apresentem as formas geométricas de uma forma divertida e envolvente.
- Os vídeos podem incluir músicas e narrações que destacam as características de cada forma, facilitando a compreensão e a memorização.
- Forneça massinha de modelar para as crianças moldarem suas próprias formas geométricas.
- Esta atividade prática permite que as crianças explorem as formas tridimensionais e desenvolvam habilidades motoras finas.
- Organize um passeio pela escola onde as crianças podem identificar diferentes formas geométricas em seu ambiente, como janelas quadradas, relógios circulares, portas retangulares, etc.
- Esta atividade prática ajuda as crianças a relacionar as formas aprendidas com objetos do mundo real ao seu redor.

Recursos e Materiais:

Recurso 1

História "[A Descoberta Mágica das Formas na Escola](#)" ([link externo](#))"

Figura 1- texto para contação de história



Fonte: Autora (2024)

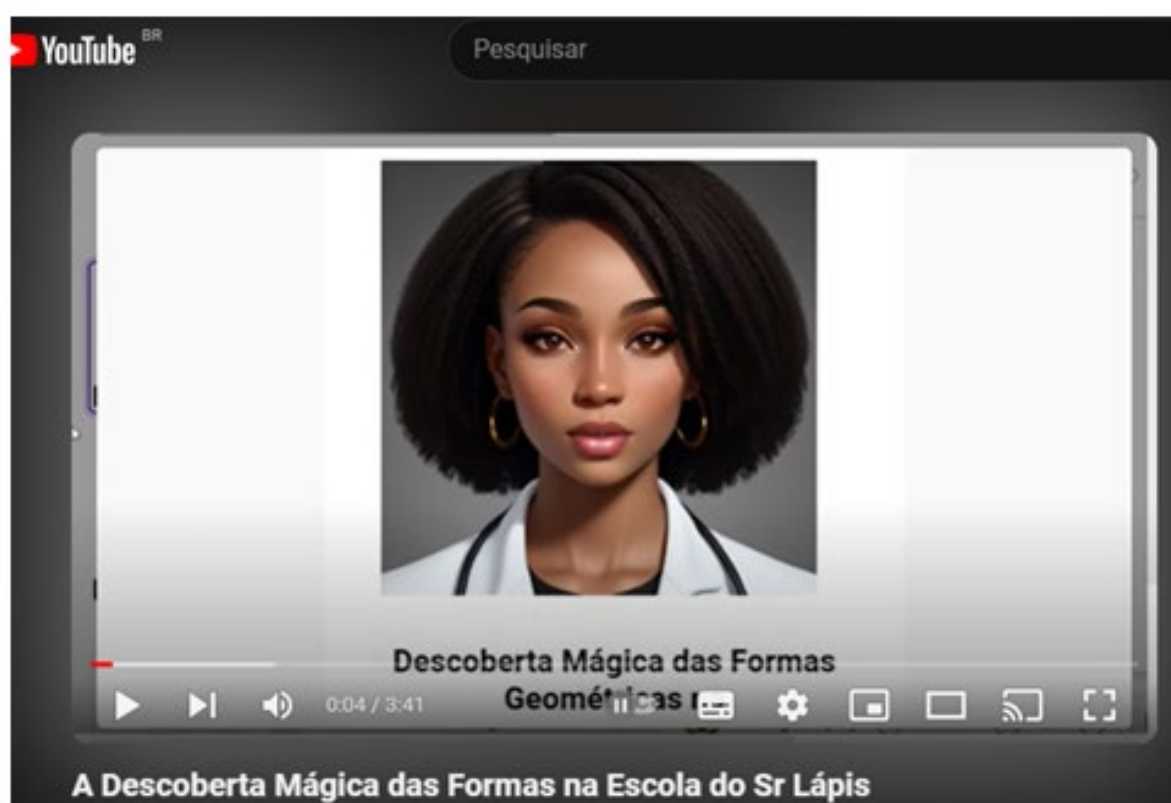
Print de um texto de contação de história. No alto, sobre uma barra azul, está escrito em branco: "A descoberta Mágica das Formas Geométricas na Escola do Sr. Lápis.". Abaixo, sobre fundo branco, o texto em letras pretas: "Era uma vez, numa pequena escola colorida no coração da cidade, onde

as aventuras mais incríveis aconteciam todos os dias. Nessa escola, o Sr. Lápis era o professor mais querido e sábio de todos. Ele ensinava as crianças sobre as maravilhas do mundo, mas hoje, algo especial estava prestes a acontecer. Numa manhã ensolarada, uma criança curiosa chamada Sofia entrou na escola, pronta para mais um dia de aprendizado. Ela tinha olhos brilhantes e uma mente cheia de perguntas, especialmente sobre as formas e figuras geométricas. Fim da audiodescrição.

- **POR QUÊ?** Iniciar a aula com uma narrativa cativante não apenas envolve os alunos, mas também contextualiza os conceitos, estimula a criatividade, diminui a ansiedade e promove o interesse pela matemática.
- **O QUÊ?** A descoberta mágica das formas na Escola do Sr. Lápis é um texto narrativo e pode ser ouvido também pelo youtube.

[A descoberta mágica das formas na Escola](#)

Figura 2 - texto em áudio



Fonte: [Youtube](#)

Print da tela de um vídeo no Youtube. No centro, o desenho de avatar de uma mulher negra, de cabelos crespos e volumosos até a altura das orelhas. Ela usa uma camisa branca. E no rodapé, está escrito: "Descoberta Mágica das Formas Geométricas do Sr. Lápis". Fim da audiodescrição.

- **COMO?** Para projetar e ler o texto "A descoberta Mágica das Formas na Escola do Sr. Lápis" no Google Docs, conecte o computador ao projetor e ajuste a visualização. Em seguida, clique no link para projetar o texto e introduza a leitura de forma contextualizada e expressiva,

destacando as palavras-chave. Promova a discussão e reflexão sobre o texto, esclareça dúvidas e conclua com uma recapitulação dos pontos principais. Solicite *feedback* dos alunos para possíveis melhorias futuras.

No dia seguinte, retome o texto utilizando a reprodução, fazendo a audição do texto por meio do link do YouTube.

Recurso 2

- **POR QUÊ?** Assistir ao vídeo "FORMAS GEOMÉTRICAS PLANAS / Videoaula Prof. Givanilson Soares" pode ser benéfico por várias razões: Explicação clara e didática, o professor Givanilson Soares oferece explicações claras e acessíveis sobre formas geométricas planas, tornando o assunto compreensível para os espectadores.
- **O QUÊ?** [Vídeo FORMAS GEOMÉTRICAS PLANAS / Videoaula Prof. Givanilson Soares \(Link externo\)](#)

Figura 2 - Print do vídeo sobre formas geométricas



Fonte: Prof. Givanilson Soares @prof.givanilsonsoares

Print de tela de um vídeo no Youtube. No centro, um quadrado com faixas horizontais em vermelho e cinza. No canto direito, fotografia de um homem negro de pele clara e cabelos curtos. Ele sorri e segura um círculo vermelho e um triângulo lilás. No canto direito, o título: FORMAS GEOMÉTRICAS PLANAS - Vídeo aula. Espalhados pelo quadro, em traços brancos, um quadrado e um triângulo. Um soroban e uma quadro azul escrito: $2 + 2 = 4$. Fim da audiodescrição.

É um vídeo sobre "FORMAS GEOMÉTRICAS PLANAS" que aborda conceitos fundamentais da geometria plana, incluindo formas como triângulo-

los, quadrados, retângulos e círculos. Demonstrando as formas geométricas planas, demonstrando de forma visual explicativa sobre diferentes formas geométricas planas, como triângulos, quadrados, retângulos e círculos.

COMO? Integrar o vídeo "FORMAS GEOMÉTRICAS PLANAS / Video-aula Prof. Givanilson Soares" Iniciar a aula reproduzindo o vídeo como uma introdução ao tema das formas geométricas planas. Iniciar o vídeo e ajustar o volume para a sala de aula. Utilizar o controle do YouTube para pausar, avançar ou ajustar o vídeo conforme necessário. Após a exibição, promova uma discussão sobre o conteúdo do vídeo com os alunos.

Acessível [\(link externo\)](#)

Avaliação:

- Avaliação do entendimento das características das formas geométricas durante a discussão em grupo.
- Observação da participação dos alunos nas atividades em grupo.
- Análise dos cartazes ou murais criados pelos alunos, avaliando sua capacidade de representar as formas e suas propriedades.

Resultados esperados:

Os resultados esperados com o planejamento e implementação da aula/ sequência didática, utilizando recursos educacionais digitais acessíveis (REA) na perspectiva do Design Universal para Aprendizagem (DUA), incluem:

- Engajamento dos Alunos: Espera-se que os alunos se envolvam ativamente nas atividades, explorando formas geométricas de maneira lúdica e interativa.
- Aprendizagem Significativa: Os alunos devem compreender os conceitos geométricos básicos através de experiências práticas e exploratórias.
- Diversidade de Aprendizagem: O uso de recursos digitais atende às diferentes necessidades e estilos de aprendizagem dos alunos, permitindo participação ativa e alcance dos objetivos de aprendizagem.
- Inclusão e Acessibilidade: Os recursos digitais acessíveis garantem a participação plena de todos os alunos, independentemente de suas habilidades.
- Desenvolvimento de Habilidades Criativas: Atividades envolvendo projetos de arte geométrica e jogos incentivam habilidades criativas, expressivas e comunicativas.

- Colaboração e Trabalho em Equipe: Os alunos colaboram, compartilham ideias e constroem conhecimento coletivamente.
- Autonomia e Autodireção: Os alunos assumem um papel ativo em seu próprio processo de aprendizagem, fazendo escolhas e explorando interesses pessoais.
- Aplicação do Conhecimento: Ao final, os alunos aplicam os conceitos geométricos aprendidos em contextos do mundo real, reconhecendo formas e padrões em seu ambiente cotidiano.

Cronograma:

Essa atividade será realizada nas duas últimas semanas da 1ª Unidade letiva.

Considerações Finais:

Nas considerações finais, é essencial refletir sobre o processo de transformação das aulas de geometria em uma aventura envolvente para as crianças, destacando pontos importantes e considerações futuras.

Ao avaliar o nível de engajamento e interesse dos alunos durante as aulas, é possível observar se as atividades propostas despertaram curiosidade, estimularam a participação ativa e promoveram a motivação para aprender. A análise dos resultados da avaliação permite determinar se os alunos alcançaram os objetivos de aprendizagem estabelecidos, identificando áreas de sucesso e possíveis desafios enfrentados.

O *feedback* dos alunos e professores é fundamental para compreender o impacto das atividades e metodologias implementadas, revelando insights valiosos sobre pontos fortes, áreas de melhoria e sugestões para futuras aulas.

A abertura para adaptações e ajustes, baseada no *feedback* recebido e nos resultados da avaliação, é crucial para garantir uma experiência educacional significativa e inclusiva. A celebração das conquistas e momentos de sucesso reconhece o esforço dos alunos e sua dedicação ao explorar conceitos geométricos de maneira inovadora.

Ao planejar para o futuro, é importante utilizar lições aprendidas e experiências vivenciadas como base para explorar novas metodologias e recursos, enriquecendo ainda mais a experiência de aprendizagem dos alunos.

Promover a colaboração e compartilhamento de experiências com outros educadores é fundamental para fortalecer a comunidade educacional. Refletindo sobre a importância dos Recursos Educacionais Abertos digitais e

acessíveis, é possível desenvolver um planejamento didático alicerçado nos princípios e estratégias do DUA, garantindo que as experiências de ensino e aprendizagem sejam significativas, inspiradoras e impactantes para os alunos.

Referencial teórico:

BARBOSA, A; VALE, I. Materiais manipuláveis para aprender e ensinar geometria. Boletim Gepem: Rio de Janeiro, ano 36, n. 65, p. 3-16, ISSN: 2176- 2988, 2014.

LORENZATO, S. Por que não Ensinar Geometria? A Educação Matemática em Revista, Ano III, n. 4, 1º semestre. Blumenau: SBEM, 1995. <https://pt.scribd.com/document/97762456/Por-que-nao-ensinar-geometria-Lorenzato>. Acesso em: 01 jun. 2023.

SAMPAIO, C. T. ; SAMPAIO, S. M. R. Educação inclusiva [livro eletrônico]: o professor mediando para a vida. Salvador: EDUFBA, 618 Kb, 2009.



Planejamento Didático na Perspectiva do DUA com a produção e compartilhamento de REA digital e acessível está licenciado sob CC BY-NC 4.0 © 2024 por Cláudia Rejane Vieira Silva

Leitura e interpretação de texto: a linda rosa juvenil

Identificação:

- Etapa: Educação Infantil
- Disciplina: Língua Portuguesa (Escuta, Fala, Pensamento e imaginação)
- Conteúdo: Alfabeto, motricidade, construção de texto)
- Professora: Dacilene da Silva Santos Lima

Metas de aprendizagem:

- Desenvolver a consciência de construção da escrita.
- Reconhecer a estrutura da escrita alfabética.
- Apropria-se de habilidades do conhecimento da parlenda.

Objetivos de segundo a BNCC

- (EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.
- (EI03EF04) Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens, a estrutura da história.

- (EI03EF09) Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita espontânea.

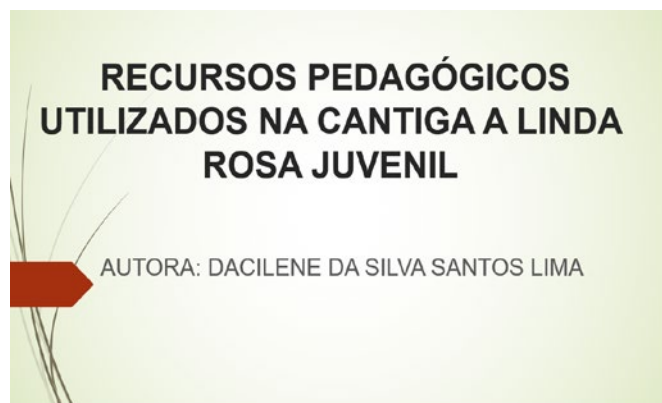
Metodologia/ Métodos:

- Construir o cenário da música em que cada aluno realiza a atividade que tenha mais habilidades. Dividido em grupos em que uns fazem o desenho e a pintura, outros o recorte e as colagens e os demais montam o cenário.
- Reproduzir de forma individual a história contada na música através de desenhos, vídeos, cantoria ou reprodução oral.
- Assistir vídeo com audiodescrição, música escrita em alto relevo, apresentação de estações diferentes tais como vídeo com a música com audiodescrição, jogo interativo com quebra cabeça e quiz sobre a música e massa de modelar e formas para reproduzir letras do alfabeto.

Recursos e Materiais:

- Letra da música em diferentes formas, como impressão em papel ofício tamanho normal, com letra aumentada e fundo de acordo com a necessidade do estudante e letra da música em alto relevo construído com cola colorida e ou barbante.
- Slide de apresentação da aula.
- Letras móveis em E.V.A, em plástico para reprodução e montagem.
- Construção de quis.
- Produção de música com texto fatiado.
- Quebra cabeça com as imagens da música.
- Mapa mental.
- Atividade escrita.
- Vídeo e audição de música.
- **POR QUÊ:** O slide foi criado com o objetivo de auxiliar educadores da Educação Infantil a trabalhar com as cantigas populares utilizando-as sobre a perspectiva DUA na intenção de proporcionar acessibilidade a todos os estudantes.
- **O QUÊ:** Slide de apresentação com recursos pedagógicos criados ou adaptados.

Figura 1: Slide de apresentação



Fonte: da autora

Print de um slide de Powerpoint. Sobre fundo cinza, está escrito em preto: Recursos Pedagógicos utilizados na cantiga A Linda Rosa Juvenil. Autora: Dacilene da Silva Santos Lima. Fim da audiodescrição.

Avaliação:

Representar a letra da música através da realização de jogos, de atividades escritas, de desenho, vídeo, cantoria ou expressão oral.

Resultados esperados:

Espera-se que a criança desenvolva habilidade de reconhecimento das letras e da estrutura textual, identificando o conceito e estrutura das cantigas populares.

Cronograma:

- Análise da estrutura musical - 1 aula
- Leitura e interpretação da música - 1 aula
- Montagem do cenário-1 aula
- Cantoria e representação da cena 1 aula
- Construção e reprodução do texto 1 aula
- Realização de atividade escrita – 1 aula
- Jogos – 1 aula

Considerações Finais:

O trabalho com a proposta do DUA é excelente para estimular o processo de aprendizagem, pois atende a diversidade e as particularidades dos estudantes, haja vista que em virtude da forma como foi pensado tem como princípio garantir que os estudantes desenvolvam suas habilidades e competências cognitivas. Sendo assim, acredita-se que planejar uma aula em que as cantigas populares sejam inseridas sobre a ótica da acessibilidade promove aos estudantes um ambiente propenso ao aprender.

Referencial teórico:

BASTOS. Amelia Rota Borges. Caderno de Estudos IV: Construção de Recursos Pedagógicos Acessíveis. Universidade Federal do Pampas- Unipampas 2022. 66 páginas. Disponível em: <https://sites.unipampa.edu.br/nei/files/2022/10/caderno-de-estudos-iv.pdf> Acesso em: 28 de Jan 2024.

SCHMITZ. Daniele dos Anjos. Fascículo Teórico-Prático: Acessibilidade de REA digitais. Universidade Federal do Pampas- Unipampa. 2023.PDF 25 páginas Disponível em: <https://classroom.google.com/c/NTg5MDc2NDMxODk4pdf> Acesso em: 05 de Jan 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 Dacilene da Silva Santos Lima.

Experienciando a língua brasileira de sinais - libras

Identificação:

- Etapa: Educação Infantil
- Disciplina: Língua Brasileira de Sinais - Libras.
- Conteúdo: Introdução à Libras.
- Professor: Lidianne Matos Ferreira.

Metas de aprendizagem:

- Conhecer a Língua Brasileira de Sinais - Libras.
- Compreender que a Libras é uma língua.

Metodologia/ métodos:

- Discussão/reflexão em grupo: Roda de conversa no momento inicial e retomada posteriormente. Os alunos serão estimulados a compartilhar seus conhecimentos prévios a respeito da temática, bem como a ressignificá-los durante o desenvolvimento das aulas.

Atividades práticas:

- Construção coletiva do mapa mental e reconstrução a partir de novas informações/conexões (informações auditivas e visuais).
- Incentivo à pesquisa (aprendizagem cooperativa).
- Contato com a língua: Visita de um(a) professor(a) surdo(a) - (prática).

- Uso de diferentes recursos multimídia:
- Apresentação de slides (conceitos-chave acompanhados de imagens).
- Apresentação de vídeo em Libras e com legenda em Língua Portuguesa e audiodescrição.
- *Quiz* (wordwall).

Recursos e materiais:

Os recursos e/ou materiais são variados, tais como lousa ou papel par-do, caneta/marcador, recursos audiovisuais, jogos digitais, dispositivo com acesso à internet etc.

A imagem a seguir apresenta a tela inicial do recurso educacional aberto (REA) digital, elaborado no formato de *Quiz* - verdadeiro ou falso, denominado “Eu aprendi que...”

Figura 1 - [Recurso: Jogo digital Eu aprendi que... \(link externo\)](#)



Fonte: Recurso criado pela autora no site wordwall.net.

Print do jogo digital Eu aprendi que... No alto de um fundo preto está escrito em letras brancas: Verdadeiro ou falso. Eu aprendi que... No centro, um quadrado azul, escrito em branco: começar. Fim da audiodescrição.

- **POR QUÊ:** o jogo propõe de maneira didática a retomada do conteúdo, bem como a avaliação do processo de aprendizagem.

- **O QUÊ:** jogo digital no formato de *Quiz* com as alternativas verdadeiro ou falso, conforme imagem acima.
- **COMO:** ao acessar o link, tem-se acesso ao jogo. O recurso está acessível em texto e áudio.

Avaliação:

- Apresentação dos resultados da pesquisa por meio de uma atividade escrita (texto), oral (acompanhado ou não de slides ou cartaz), audiovisual (gravação de um vídeo) ou interativa (confeção de um jogo).
- Autoavaliação (oral ou escrita).

Resultados esperados:

Não somente que as metas de aprendizagem sejam atingidas, mas que provoque empatia e, conseqüentemente, o interesse em aprender Libras.

Cronograma:

Primeiro dia - 50 minutos.

- 1º momento: Roda de conversa - Questionar o que o grupo sabe a respeito da temática e ir construindo, coletivamente, um mapa mental.
- 2º momento: Apresentação de slides (conceitos-chave) abordando questões pertinentes à Libras, como por exemplo: O que é a Libras?, Como e onde surgiu? Quem são seus usuários? Curiosidades, mitos e verdades sobre a Libras...

Segundo dia - 50 minutos.

- Praticando a Libras - convidar um(a) professor(a) surdo(a) para contar um pouquinho sobre a sua trajetória de vida pessoal e profissional.
- Reservar um tempo para questionamentos/interação com a pessoa surda.

Terceiro dia - 50 minutos.

- 1º momento: Apresentação de vídeo em Libras e com legenda em Língua Portuguesa e audiodescrição.
- 2º momento: Trabalhar alguns sinais do contexto escolar em Libras.

Quarto dia - 50 minutos.

- 1º momento: Roda de conversa - retomada/reconstrução do mapa mental.
- 2º momento: Divisão dos subtemas a partir do conteúdo do mapa mental e organização em grupos menores, de acordo com o interesse de cada um sobre a temática, pois terão que pesquisar a respeito para, posteriormente, apresentar.

Quinto dia - 50 minutos.

- Apresentação (o grupo escolhe o formato da apresentação).

Sexto dia - 50 minutos.

- 1º momento: *Quiz* (retomada de todos os trabalhos).
- 2º momento: *Feedback*.

Considerações finais:

Planejar atividades na perspectiva do DUA é sinônimo de acessibilidade, portanto, de inclusão. É pensar no todo e em todos e, ao mesmo tempo, em cada um.

Referencial teórico:

GESSER, Audrei. LIBRAS? : Que língua é essa? : crenças e preconceitos em torno da língua de sinais e da realidade surda. São Paulo : Parábola Editorial, 2009.

SCHMITZ, Daniele dos Anjos. Recursos Educacionais Abertos (REA) Digitais. Unipampa/RS. Disponível em: <https://classroom.google.com/w/NjE3NzAwMTM2OTE5/t/all>. Acesso em dezembro de 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> ©2023 por Lidiane Matos Ferreira.

A importância do trabalho colaborativo na inclusão escolar

Identificação:

- Etapa: Educação infantil
- Disciplina: Atendimento Educacional Especializado- Bagé/RS
- Conteúdo: Trabalho Colaborativo, Inclusão Escolar, Autismo
- Professor: Aline Quintana Gonçalves

Metas de aprendizagem:

- Buscar junto à comunidade escolar (pais, alunos, professores) uma prática inclusiva;
- Problematicar junto à equipe escolar a importância do Trabalho Colaborativo.

Metodologia/ Métodos:

As experiências serão compartilhadas com a comunidade escolar, em momentos distintos, compreendendo desde os alunos, pais, colegas professores, funcionários e gestão escolar.

Os alunos participarão inicialmente de um momento de contação de histórias com fantoches, abordando “As aventuras na escola Inclusiva” e posteriormente serão planejadas colaborativamente atividades para cada

nível, a fim de proporcionar aos alunos momentos de vivências sensoriais inspiradas nos focos de interesses dos alunos apoiados pelo AEE.

Sendo assim, irá se propor a organização e preparo dos espaços/ambientes para a realização das atividades a fim de torna-las atrativas e também estruturadas para que os alunos com autonomia possam aproveitar este momento de trocas e experiências.

Portanto, para o berçário, pensa-se em possibilitar para os alunos a provocação de um ambiente (sala de aula) com luzes, coloridas, piscantes, com formas, imagens e alternância, bem como, oferecer o papel celofane para identificar o efeito que este tem nas luzes, no maternal I e II será ofertado um espaço (área externa da escola) com diferentes estímulos sensoriais, barracas (para que os mesmos pudessem brincar no interior destas), túnel, pula-pula, redes, bola (pilates), piscina de bolinhas e caminho com pneus e nos prés, possibilitando um ambiente convidativo à produção por meio de diferentes expressões, como uso de tintas através do manuseio e pintura com esponjas, rolos, pinceis, garfos e brinquedos (carrinhos, legos).

Salienta-se que para os pais, iremos dispor de um espaço acolhedor, com alimentos saborosos para que os mesmos possam realizar uma conversa em roda, com a presença de mães convidadas que fazem parte da Associação Janelinha Azul, assim como, professora do AEE, diretora e supervisora.

Para além destas ações, também foi pensado na confecção de camisetas pelo grupo de professores e funcionários, com tema alusivo à inclusão, bem como, adesivos e chaveiros para a comunidade escolar e para equipe de professores e funcionários um E-book confeccionado pela professora do AEE.

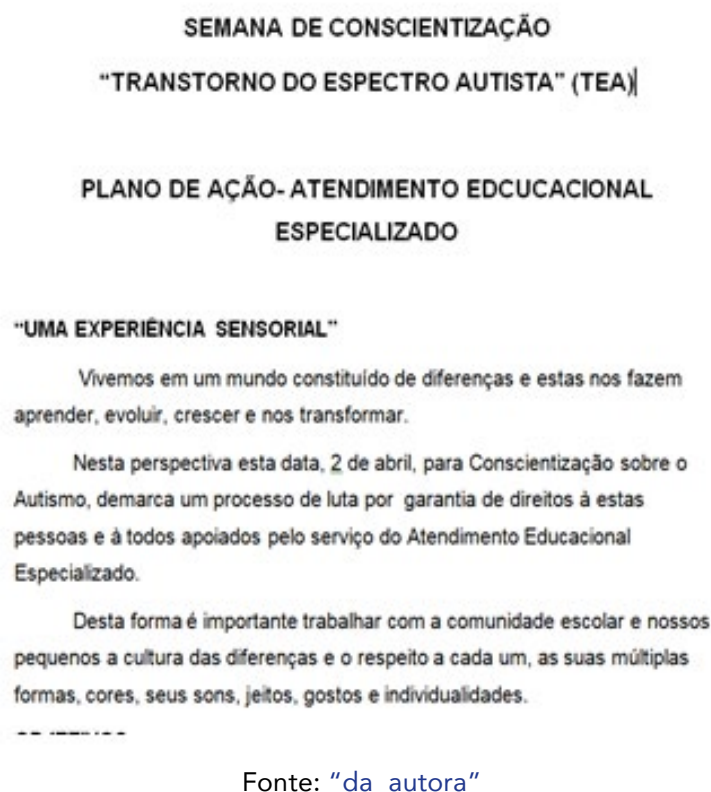
Recursos e Materiais:

Os recursos utilizados para a realização das atividades foram essencialmente práticos, já citados na metodologia, para elucidar, será exposto como recurso o “Plano de Ação” elaborado e utilizado para a realização das atividades.

Recurso 1: Plano de Ação

- **POR QUÊ:** Contempla todas as ações, detalhadas por níveis e grupos pertencentes ao ambiente escolar.
- **O QUÊ:** Plano de Ação detalhado da realização das atividades.
- **COMO:** O Plano de Ação pode ser lido de forma digital, está acessível a usuários de leitores de tela e, para quem preferir, pode também ser impresso.

Figura 1 - printscreen da primeira página do plano de ação.



Print de tela de um plano de ação. Sob fundo branco, o texto em letras pretas: "semana de conscientização "transtorno do espectro autista" (tea). Plano de ação - atendimento educacional especializado. "Uma experiência sensorial". Vivemos em um mundo constituído de diferenças e estas nos fazem aprender, evoluir, crescer e nos transformar. Nesta perspectiva esta data, 2 de abril, para a conscientização sobre o autismo, demarca um processo de luta por garantia de direitos a estas pessoas e a todos apoiados pelo serviço de atendimento educacional especializado. Desta forma é importante trabalhar com a comunidade escolar e nossos pequenos a cultura das diferenças e o respeito a cada um, as suas múltiplas formas, cores, seus sons, jeitos, gostos e individualidades.". Fim da audiodescrição.

Avaliação:

As atividades a serem realizadas buscam o envolvimento, motivação com a participação de todos e efetiva colaboração desde o momento do pensar, planejar e executar cada etapa, assim como possibilitar aos alunos aprendizagens, encantamento, satisfação, alegria em participar das atividades.

Resultados esperados:

Espera-se a conscientização sobre o trabalho colaborativo como forma de se fazer inclusão e motivação a mais ações como estas.

Possibilitar uma experiência rica e significativa, onde se possa partilhar trajetórias, histórias de vida, angústias, medos e desafios, onde cada um possa sentir-se parte, ouvido e seguro de que a caminhada é de todos.

Cronograma:

Essas atividades serão realizadas em 5 dias.

Considerações finais:

As atividades foram de suma importância para a comunidade escolar e sem dúvida impactaram de forma positiva à todos, pois obtivemos um envolvimento e retorno extremamente positivo de todos.

Estas práticas elucidam a importância da partilha, do trabalho colaborativo, das experiências compartilhadas, e entende-se como base para um fazer inclusivo e de qualidade, uma proposta vivenciada, pensada e desejada por todos na escola, uma vez que todos, são protagonistas de uma jornada que visa perceber o outro na sua essência e respeitá-lo nas suas especificidades e também habilidades sob um princípio que diz respeito não somente à educação, mas a humanidade, a vida, que é o princípio inclusivo. (Baptista; beyer, 2006)

Referencial teórico:

ANTUNES, Celso. As inteligências múltiplas e seus estímulos. 17 ed. Campinas SP: Papirus, 2012.

BAGÉ. Secretaria Municipal de Educação e Formação Profissional. Documento Orientador Curricular do Território Municipal de Bagé: Educação Infantil - Bagé: SMED, 2022.

BAPTISTA, C.; BEYER, O. H. ET AL. Inclusão e escolarização: múltiplas perspectivas; Porto Alegre: Mediação, 2006.

MENDES, Enicéia Gonçalves et al, Ensino Colaborativo como apoio a inclusão escolar: Unindo esforços entre educação comum e especial. São Carlos: EduFscar, 2014.



A importância do trabalho colaborativo na Inclusão Escolar© 2024 por Aline Quintana Gonçalves está licenciada sob [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Produção de histórias infantis

Identificação:

- Etapa: Educação infantil
- Disciplina: Atendimento Educacional Especializado
- Conteúdo: Escuta, fala, pensamento e imaginação
- Professor: Adriana Regina de Andrade Azeredo

Metas de aprendizagem:

- Meta 1 = Narrar histórias, fatos ou acontecimentos.
- Meta 2 = Produzir suas próprias histórias de forma espontânea.

Metodologia/ Métodos:

- Roda de história: as crianças serão convidadas a ouvirem a história “Tudo bem ser diferente” de Todd Parr. Além de ouvirem, as crianças poderão ver as imagens ampliadas, texturizadas e com tinta relevo (livro adaptado pela professora da sala de recursos).
- Utilização de recursos de multimídia: apresentação de imagens (ampliadas) de pessoas para que as crianças percebam que somos diferentes uns dos outros.
- Roda de conversa: as crianças serão estimuladas a falarem sobre o que gostam de comer, suas brincadeiras, histórias e músicas preferidas, o que gostam de fazer na escola, percebendo que cada criança tem um jeito diferente de ser.
- Materiais concretos: uso de diferentes tipos de fantoches para representar a história, possibilitando que as crianças manuseiem e aprendam através da experiência tátil e manipulação desses objetos.

Recursos e Materiais:

- Livro de Literatura Infantil Ampliado: a professora da sala de recursos multifuncionais realizará a ampliação do livro para que todas as crianças possam visualizar as imagens. Além disso, serão inseridas texturas e tinta relevo nessas imagens.
- Datashow: apresentação de imagens em formato ampliado.
- Fantoches e bonecas: confeccionados com diferentes tipos de texturas, com tamanhos e cores diversificados.
- Rotina visual: recurso utilizado para que as crianças consigam acompanhar o progresso das metas. As imagens utilizadas serão ampliadas.
- Leitor de tela.

Recursos e Materiais:

- Recurso educacional aberto (REA): apresentação em slides.
- **POR QUÊ** = os slides foram criados utilizando imagens que evidenciem as diferenças, objetivando que as crianças valorizem a diversidade e desenvolvam o respeito mútuo.
- **O QUÊ** = O recurso educacional aberto (REA) foi adaptado pela professora da sala de recursos, [Vivas as diferenças](#)

Figura 1 - Print do REA adaptado pela professora Adriana Azeredo.

VIVA AS DIFERENÇAS



PROFESSORA ADRIANA REGINA DE ANDRADE AZEREDO

Os slides da apresentação foram criados com fotos dos bancos de imagens Freepik.com e Pexels.com
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/>



Desenho de um grupo de crianças. São meninos e meninas diversos. Meninas e meninos negros e brancos. Meninas loiras e ruivas. Um menino de olhos puxados e uma menina em uma cadeira de rodas. No rodapé, o texto: "Professora Adriana Regina de Andrade Azeredo. Os slides da apresentação foram criados com fotos dos bancos de imagens [Freepik.com](http://freepik.com) e [Pexels.com](http://pexels.com) Este trabalho está licenciado sobre CC BY-SA 4.0 Para visualizar uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> Fim da audiodescrição.

- **COMO** = a apresentação em slides pode ser acessada através do link externo. O material também será utilizado na sala para que as crianças possam visualizá-lo e compreender melhor o assunto.

Avaliação:

- Opção 1: As crianças poderão criar sua história através de desenho.
- Opção 2: As crianças poderão criar sua história usando massinha de modelar.
- Opção 3: As crianças poderão criar sua história através de recorte e colagem de imagens de revistas.
- Opção 4: As crianças poderão criar sua história usando o tablet.

- Opção 5: As crianças poderão produzir sua história manuseando fantoches.

Considerando que cada criança escolherá a forma como deseja produzir sua história, a avaliação contemplará suas particularidades permitindo que expressem suas habilidades e conhecimentos.

Assim, a adaptação da avaliação consistirá em permitir que escolham uma das opções mencionadas, oferecendo os materiais necessários: papel em tamanho maior, lápis, giz de cera, canetinha, pincéis mais espessos, tesoura adaptada, imagens ampliadas e com tinta em relevo, fantoches, revistas, massinha de modelar.

Serão adotadas as seguintes estratégias para avaliar o progresso dos estudantes:

- Observação: forma de falar, se movimentar, interagir, temperamento, relacionamento com as outras crianças e adultos.
- Participação nas atividades: o engajamento na roda de história, na roda de conversa, na construção de sua própria história (desenho, massinha de modelar, tablet ou recorte e colagem).
- Relatório/Portfólio: registro do desenvolvimento da criança através da escrita e também de imagens (fotografias, vídeos).
- Diálogo com os estudantes/*feedback*: devolutiva do desenvolvimento dos estudantes e progressos nas atividades.

Resultados esperados:

Espera-se que as crianças sejam capazes de:

- Expressar suas ideias, pensamentos e imaginação espontaneamente;
- Recontar a história;
- Produzir sua própria história, a partir do livro “Tudo bem ser diferente”.

Cronograma:

Tabela 1 - Cronograma de Atividades

DATA	ATIVIDADE	TEMPO ESTIMADO
16/11/2023	Apresentação do tema e metas da aula.	15min.
	Roda de história: livro "tudo bem ser diferente".	40min.
	Apresentação de slides: ninguém é igual a ninguém.	30min.
	Manuseio de fantoches e bonecas de diferentes tamanhos, formatos, cores e materiais.	45min.
17/11/2023	Relembrando o tema e as metas da aula	15min.
	Relembrando a história "tudo bem ser diferente".	20min.
	Roda de conversa sobre a importância do respeito às diferenças.	40min.
	Atividade avaliativa.	60min.

Considerações Finais:

"Tudo bem ser diferente" (Todd Parr), afinal as diferenças contribuem com a constituição dos seres humanos.

Vale ressaltar, que as crianças não são preconceituosas, mas podem aprender a ser se estiverem inseridas em contextos sociais excludentes e discriminatórios.

Portanto, cabe à escola garantir a todas as crianças o direito de estarem, permanecerem e se desenvolverem nesse espaço educativo. E o desenho universal de aprendizagem - DUA, nos convida a pensar nas diferenças, valorizando a diversidade como inerente à espécie humana.

Dessa forma, o planejamento na perspectiva do DUA promove a participação ativa de todos os estudantes, tornando-os protagonistas de sua formação acadêmica/estudantil.

Referencial Teórico:

PARR, Todd. Tudo bem ser diferente. Pinheiros, São Paulo. Editora Panda Books, 2002.

SCHMITZ, Daniele dos Anjos. Produção e compartilhamento de REA, digitais e acessíveis com foco no DUA. DUA na prática: desenvolvimento de materiais didáticos

e recursos educacionais abertos (REA) digitais e acessíveis, com foco no desenho universal da aprendizagem (DUA). Rio Grande do Sul, 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 Adriana Azeredo

Respeito a deferências dentro da escola identificação: público alvo, alunos da educação infantil

Identificação:

- Etapa: Educação infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental
- Disciplina: História
- Conteúdo: Qual a Importância em Trabalhar com Acessibilidade
- Professor: Anaide Evangelista da Rocha

Metas de aprendizagem:

- Meta 1- Fazer com que o aluno possa aprender brincando e respeitando as diferenças entre todos os colegas, compreender que cada criança age de um jeito e possui necessidades diferentes, engajando e oportunizando a cooperação entre eles.
- EI03E003: Nesta aula, será necessário ampliar todas as relações interpessoais e fazer com que as crianças possam desenvolver atitudes de participação e cooperatividade.

- Meta 2- Mostrar aos alunos a importância de trabalhar com acessibilidade e respeitando as especificidades de cada aluno, garantindo aprendizado para todos (as).
- EI03E006: O professor deverá investigar em seus alunos interesse e respeito por uma variedade de modo de vida.
- Meta 3- Demonstrar aos alunos que o respeito é algo importante que não deve ser deixado de lado de forma alguma e que isto os fará no futuro a conviver melhor em sociedade.
- EI03E005- O aluno deverá aprender a valorizar sua própria característica dos colegas que vivem na escola.

Metodologia/Métodos:

O professor deverá explicar um pouco a cerca de braile e libras aos alunos. Poderá mostrar imagens que representam cada uma das letras, o que facilitará na montagem dos cartazes.

Neste caso, o professor deverá ter colagem de todo alfabeto em libras para explicar aos alunos como fazer as letras de A a Z com as mãos, ensinarem as crianças a conversarem com sinais junto com os colegas.

Para o cartaz em braile, o professor trabalhará texturas diferentes, e importantes que os alunos possam ajudar na construção deste cartaz e fazer com que fique bem coletivo.

Recursos e materiais:

Materiais para atividade:

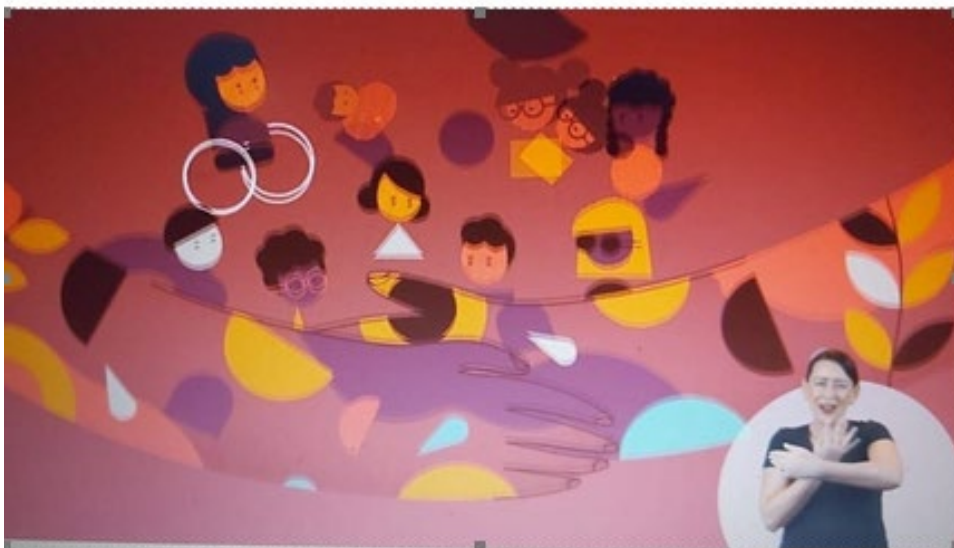
Será necessário cadeiras em que todos se sentam em rodas, cartolina branca, tinta guache, pincel, caneta ou lápis de escrever, massinha de modelar, papel crepom.

POR QUÊ: Os recursos são escolhidos em sala de aula, por que apresentem grandes relevâncias no desenvolvimento do processo de ensino aprendizagem e tem como prioridade facilitar e estimular, com o propósito de enriquecer a vivência diária entre docentes e alunos com isto, adquirir a confiança entre ambos.

O QUÊ: Promover uma explicação detalhada de como será desenvolvido o trabalho em equipe. No primeiro momento vamos partir da realidade de cada um com suas vivências e experiência. Diante disso, o professor irá explicar de como serão utilizados os recursos e materiais didáticos de acor-

do com o desenvolvimento do planejamento. O restante fica por conta da criatividade e dedicação do aluno.

Figura 1- Print do Vídeo Educação inclusiva: Acolhimento na Escola



Fonte: <https://www.youtube.com/@Institutoiungo>

Print do vídeo Educação Inclusiva: Acolhimento na Escola. Sobre um fundo em tons de vermelho, desenho de dois braços que se entrelaçam sobre crianças diversas. No canto direito, a intérprete de Libras. Fim da audiodescrição.

Link Externo: [Educação Inclusiva: Acolhimento na escola](#)

- **COMO:** Para acessar este vídeo usar o link (Link externo), está acessível a diferentes perfis de usuários.

Para entender as diferenças individuais existentes em uma equipe de trabalho, é desafiador para o professor que tem como papel ajudar o aluno a compreender. Ou seja, sendo um facilitador organizando estratégias para despertar no estudante que ele seja o protagonista do seu aprendizado.

O uso dos materiais didáticos em sala de aula torna as aulas mais dinâmicas e desafiadoras para o professor, porque existe renovação, flexibilidade e criatividade entre eles. A princípio os alunos em círculos é o processo de coletividade, afeto e companheirismo, priorizando o trabalho em equipe com o objetivo de criar um ambiente acolhedor independente de sua condição física proporcionando a inclusão.

Os materiais escolhidos para serem utilizados, vem com a ideia de fortalecer os vínculos, laços, afetividade e acessibilidade.

A socialização é um ponto importante para a vivência entre alunos. É importante abordar novos métodos de ensinos que sejam motivados e que

que se conecte de maneira natural, promovendo estratégias que desenvolva o engajamento a inclusão e acessibilidade a todos.

Avaliação: (Inclusão social)

A avaliação vai acontecer de forma gradativa, mediante a participação de todos os alunos. Exemplo: Como está o seu processo de aprendizagem, como eles aprenderam e, a forma que desenvolveu o que foi passado. O importante é considerar as necessidades e características de cada um, seja no comportamento ou de como elas reagiram diante do aprendizado. Ter como prioridades, diversificar em seus diferentes estilos.

Trabalhar com a inclusão social é algo muito importante durante as aulas com os alunos de educação infantil, ter acessibilidade na escola e garantir que todos possam aprender o conteúdo por igual.

Resultados esperados:

Acessibilidade é um dos principais fatores sobre o respeito mútuo dentro de uma escola, afinal, é na sala de aula que ocorrem os primeiros contatos entre as crianças.

A escola deve formar crianças para que respeitem todos e nunca julguem ninguém. Tornando assim, pessoas melhores que possam conviver com pessoas respeitando suas necessidades específicas e com isso, possam colocar a pessoa antes da condição.

Cronograma:

A proposta do trabalho, ou seja, o planejamento deve ser contínuo e colaborativo valorizando interesse em atender as necessidades de cada estudante. Isto significa pensar em aulas desafiadoras para todos diversificando as formas de apresentar e explorar os conteúdos curriculares. O tempo estimado para o desenvolvimento do planejamento apresentado será trimestral.

Considerações Finais:

As diferenças sempre irão existir entre as pessoas. Diante disso, é necessário que a educação venha com uma proposta em que o amor à empatia venha com uma prioridade que priorize e crie oportunidades para reflexões

sobre o convívio entre crianças e adultos. Acredito que, quando houver uma organização entre os direitos e as diferenças, a evolução virá e os avanços sobre a inclusão terão um efeito mais igualitário.

Diante de muitos desafios que serão enfrentados com uma sociedade mais humanizada e trabalhar com amor, comprometimento e dedicação.

Referencial teórico:

Livro: Base Comum Curricular- BNCC. Foi homologado pelo Ministério da Educação.



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 Anaide Evangelista Rocha

Quantificação, soma e subtração com ajuda do recurso economia de fichas

Identificação:

- Etapa: Educação infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental
- Disciplina: Educação Especial/ Matemática
- Conteúdo: Ensino da matemática por meio do recurso sistema de economia de fichas, soma, subtração e resolução de problemas
- Professora: Priscila Barrozo Manzoni

Metas de aprendizagem:

- Promover autonomia dos alunos e motivação para o ensino da matemática
- Reforçar a aprendizagem
- Potencializar as habilidades referentes à matemática

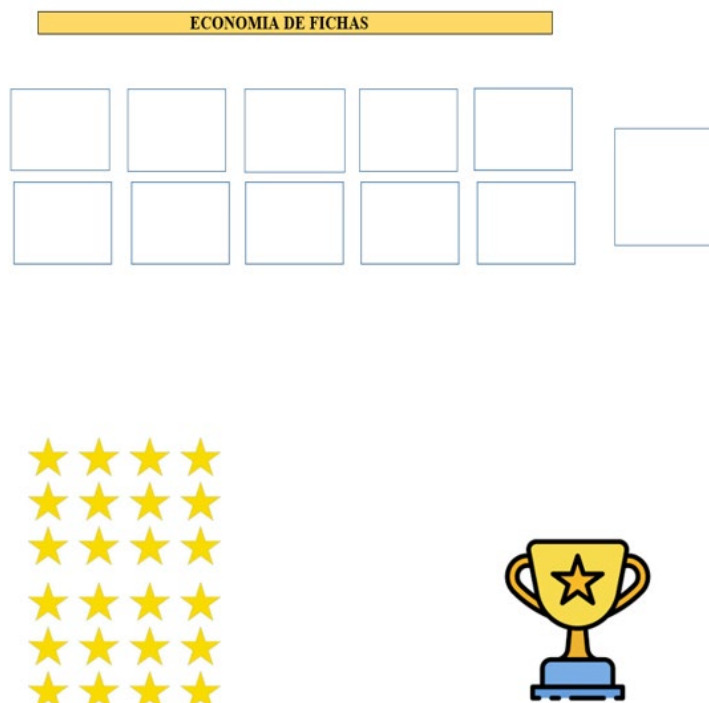
Metodologia/ Métodos:

Considerando a diversidade, e seguindo a perspectiva do DUA, autonomia e determinação, valorização da diversidade de habilidades e revisão e lembrete das metas, os estudantes serão instigados a construir seu conhecimento de forma lúdica através de jogo onde toda a turma participa de forma coletiva, sendo dividida em grupos realização dos desafios apresentados pela professora, onde a cada desafio concluído será inserido no recurso de sistema de economia de fichas uma estrela, onde cada estrela representa uma demanda cumprida. O grupo que preencher todas as estrelas primeiro será o vencedor. Ao final e considerando a motivação, empenho e participação dos estudantes, será proporcionado “prêmios” aos grupos, sendo estes acordados no início do desafio. Todos os alunos receberam, de forma a reconhecer e incentivar o estudo e aprendizagem a todos.

Recursos e Materiais:

- [Economia de fichas](#)

Figura 1 - print da imagem do recurso de reforçamento da aula



Fonte: Arquivo pessoal da autora

Print da imagem do recurso de reforçamento da aula. Sobre um fundo branco, no alto, uma faixa amarela com o escrito em preto: ECONOMIA DE FICHAS. Logo abaixo, duas fileiras com cinco quadros e, no canto direito, um retângulo. Abaixo, um bloco de 20 estrelas amarelas distribuídas em 6 linhas e, à direita, um troféu amarelo com uma estrela no centro. Fim da audiodescrição.

Matemática cálculo mental

Figura 2 print do vídeo de matemática utilizado em aula



Fonte: TV Educa Ipojuca

Print de um vídeo. Sobre o fundo azul, no centro, uma folha branca escrita em azul: EDUCA IPOJUCA. Da folha, saem lápis e cadernos coloridos. No rodapé está escrito: Matemática - Cálculo Mental, Parte II - EJA II - Aula nº 024. Fim da audiodescrição.

- POR QUÊ escolhi o recurso Economia de fichas:
 - A escolha do recurso se dá pelo fato de ser um recurso motivador, podendo ser utilizado em todas as idades, considerando as possibilidades como também possíveis dificuldades dos estudantes.
 - Como se trata de um recurso que reforça a aprendizagem, em um sistema de recompensas, instiga os estudantes ao trabalho coletivo, uma vez que o ganho também pode ser para grande conjunto.
 - Vídeo: esclarecedor e acessível sobre o conteúdo que está sendo trabalhado em aula.
- O QUÊ é o recurso Economia de fichas:

O sistema de economia de fichas é um recurso utilizado quando se pensa na motivação do estudante para obter algo, são “pequenas conquistas” que irão culminar na “grande conquista”, ou seja, a premiação final, agindo como um reforçador e motivador, estabelecendo ligação direta com o pedido/recompensa.

Vídeo: O vídeo é explicativo e que contribuirá de forma efetiva para a aula de ensino da matemática

- COMO utilizar o recurso Economia de fichas:

Sendo uma prática baseada em evidências, o sistema de economia de fichas utiliza-se da seguinte forma: é dado ao estudante ou forma-se pequenos grupos e cada um recebe seu material com uma folha com pequenos quadrados onde serão preenchidos, aqui na forma de estrelas, a pontuação adquirida a cada pedido feito pelo mediador, ao final (preenchimento de todos os espaços com as estrelas, as quais representam visualmente premiações e instigam a conquista, será dado o grande reforçador, ou seja, o que o (os) estudante(s) tinha como objetivo inicialmente. Pode ser trabalhado com crianças pequenas, como também com jovens/adultos.

Vídeo: Acessar o vídeo por meio do link disponibilizado

Avaliação:

- Participação
- Tomada de iniciativa
- Questões referentes ao vídeo trabalhado na atividade
- Para os estudantes que não se sentem a vontade de participar de forma coletiva, será oportunizado métodos avaliativos **como:** trabalho simples com exposição oral e/ou escrita, perguntas e respostas objetivas.

Resultados esperados:

Espera-se, com essa proposta, que os estudantes demonstrem engajamento e motivação com a aprendizagem de matemática. Pensar a matemática por um outro viés, pois muitas vezes sua aprendizagem pode tornar-se difícil e desmotivadora.

Penso que estar motivado é sentir-se inserido e parte do meio que frequenta, neste caso o cenário escolar, a sala de aula. Com frequência nos deparamos com muitos desafios que ultrapassam apenas a “boa vontade” em fazer algo que realmente faça a diferença. Para além do querer é importante estarmos constantemente curiosos em busca de conhecimento e de recursos os quais deem suporte em nossas práticas diárias. Com a inserção do REA é possível estar mais próximo à efetiva inclusão, oportunizando a participação ativa de todos os estudante

Cronograma:

- Contextualização e explicação da temática proposta e do recurso economia de fichas - 1ª aula/ 30 min
- Separação dos grupos – 1ª aula/ 20min
- Exposição do vídeo em sala sobre raciocínio matemático – 2ª aula/ 15min
- Desafio matemático soma e subtração – Desafio Final – 2ª aula/ 20min
- Fechamento, quem completou seu recurso economia de fichas e entrega de prêmios – 3ª aula

Considerações Finais:

Ressalta-se aqui, a importância da utilização de REAs nas práticas em sala de aula, uma vez que por meio deles é possível oportunizar momentos onde todos os estudantes sejam protagonistas de seu aprendizado, os recursos educacionais abertos possibilitam que os estudantes estejam inseridos e participantes nas práticas propostas em sala. Pode-se estabelecer um comparativo entre a utilização e a não utilização desses recursos em sala, sendo notória a participação efetiva dos estudantes quando deles utilizados.

Referencial teórico:

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

FRAGA, Sarah Gomes Pinheiro Uma análise sobre o ensino da matemática para alunos com transtorno do espectro autista (TEA). Goiânia: Instituto Federal de Educação. Ciência e Tecnologia de Goiás, 2023.

LACERDA, Lucelmo. Autismo - Compreensão e Práticas Baseadas em Evidência: Práticas baseada em evidências e o Autismo. Autismo: compreensão e práticas baseadas em evidências, Universidade Federal de São Carlos, UFSCAR, 2020.

SCHMITZ, Daniele dos Anjos. DUA na Prática: Desenvolvimento de Materiais Didáticos e Recursos Educacionais Abertos(REA) Digitais e Acessíveis, com foco no Desenho Universal para a Aprendizagem. Fascículo Teórico-prático Acessibilidade de REA Digitais. Unipampa. 2024.

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 Priscila Barrozo Manzoni

Carta do futuro

Identificação:

- Etapa: Educação infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental
- Disciplina: Projeto de vida
- Conteúdo: Escrevendo meu projeto de vida
- Professora: Poliane Souza de Paula

Metas de aprendizagem:

- Reflexão do aluno sobre sua vida escolar e o que quer realizar durante o ano letivo;
- Refletir sobre seus sonhos e a distância a percorrer até sua realização;
- Elaborar uma carta com seus planos para o futuro endereçada a eles mesmos.

Metodologia/ Métodos:

Diálogo sobre sonhos e realizações. Dinâmica em sala de aula para que os mesmos pensem sobre o que sonham.

Assistir ao vídeo e após a dinâmica, pedir que escrevam no template disponível em: [Carta para o futuro](#). Uma carta do futuro para eles mesmos, dizendo suas metas e sonhos a serem alcançados durante o ano.

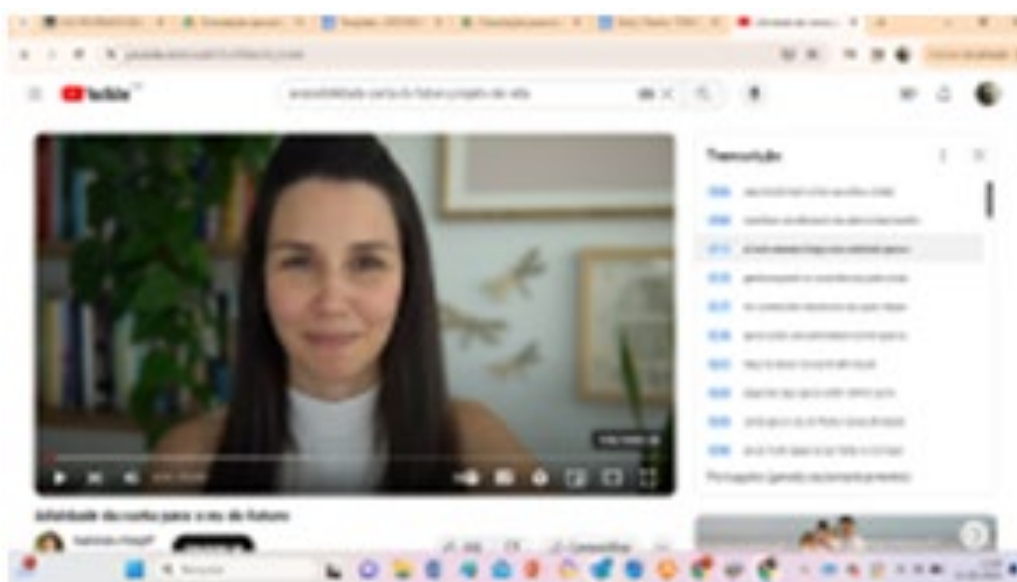
Pedir que dobrem e guardem as cartas em um envelope a ser entregue e guardado pela pedagoga, depois devolvido ao final do ano para que cada aluno possa ler e refletir sobre o que ele fez para que seus sonhos fossem alcançados e em que ele precisa melhorar para que isso seja realizado.

Recursos e Materiais:

Recurso 1:

- **POR QUÊ:** Vídeo com explicação e demonstração - Escolhi este recurso, pois, é uma dinâmica emocionante que marca o primeiro dia de aula em que se trabalha com sonhos, e não sonhar pequeno é sonhar grande!
- **O QUÊ:** Vídeo explicativo sobre carta do futuro.

Figura 1 - print do vídeo atividade carta para o eu do futuro



Fonte: [Youtube](#)

Print de um vídeo do Youtube. Na tela, uma mulher de pele clara, cabelos castanhos, longos e lisos. Ela tem um leve sorriso. Fim da audiodescrição.

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

- **COMO:** Instalar o computador na TV, acessar a Internet ou baixar ao vídeo disponível no link Youtube uma carta para o eu do futuro, assistir e se precisar, acessar a transcrição.

Recurso 2:

- Caneta, papel e envelope - Escrita da carta.

Avaliação:

A avaliação ocorrerá no processo de escrita da carta, e retomada ao final do ano, quando as cartas forem abertas e os alunos relatarem suas experiências.

Resultados esperados:

Espera-se que os alunos possam compreender a importância da construção do seu projeto de vida para o futuro.

Cronograma:

Duração: 3 aulas

Considerações Finais:

Ao realizar tal planejamento e realização das atividades com os alunos pude compreender a importância do professor na construção da identidade dos alunos. Dar a eles a autonomia de planejar e escrever seu futuro em uma carta e a oportunidade para eles lutarem para realizar cada sonho até o final do ano é algo gratificante para nós professores.

Referencial teórico:

ESPÍRITO SANTO (Estado) Secretaria de Educação do Estado do Espírito Santo - SEDU/ES. Material para as escolas. 2023. Disponível em: <https://drive.google.com/drive/mobile/folders/1146QpolUvR96vBTTv21UYgkt96iegR1o> © acessado em 06/01/ 2024.

ESPÍRITO SANTO (Estado) Secretaria de Educação do Estado do Espírito Santo - SEDU/ES. Acolhimento dos estudantes 2024. Carta para o futuro 2024. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1ejw3uWPkNDEcTw5VthPf9MpGrlSmYgR/view?usp=sharing> © acessado em 06/01/ 2024.

STAPFF, Gabriela. Atividade da carta para o eu do futuro. 2023. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=0SdomS_UuXA © acessado em 06/01/2024.



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 Poliane S. de Paula

CAPÍTULO 2

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

Danças do Brasil – vivenciando a dança forró

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Educação Física
- Conteúdo: Identificar e vivenciar a dança popular Forró enquanto prática cultural - 3º ano
- Professor: Marcos Neves

Metas de aprendizagem:

- Comparar e identificar os elementos característicos dessa dança e suas variações
- Analisar as expressões corporais presentes nessa prática
- Vivenciar e ressignificar movimentos básicos do Forró
- Compreender as danças, como manifestações corporais e artísticas, fazem parte do patrimônio cultural das pessoas e, logo, da humanidade.

Metodologia/ Métodos:

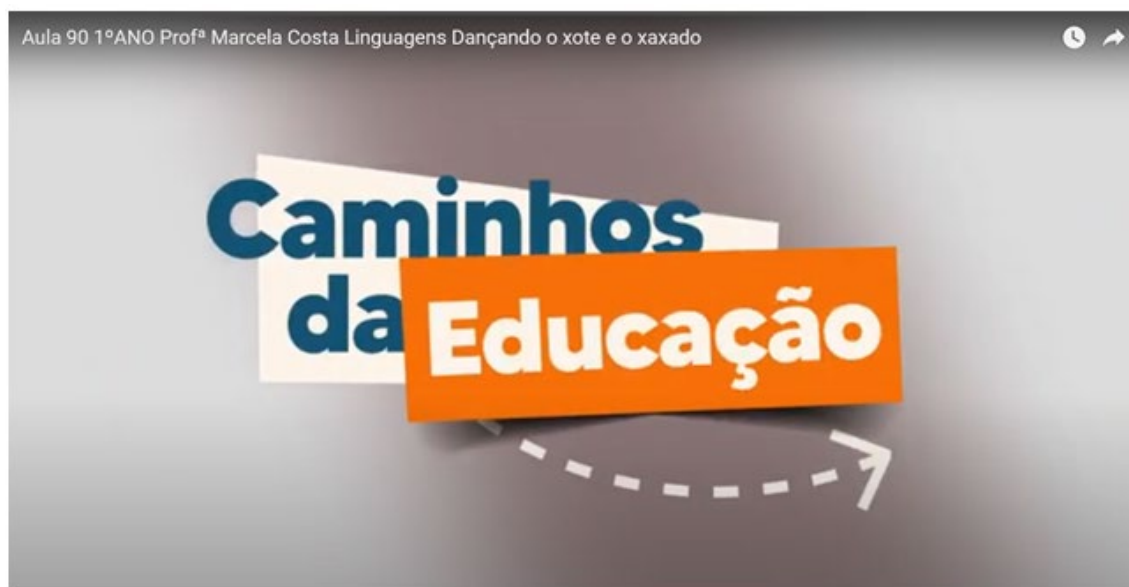
- Realizar um mapeamento sobre a tematização em questão, discutindo com os estudantes aspectos conceituais, sociais e históricos que envolvem essa prática;

- Na sequência os estudantes serão convidados (de forma voluntária) a mostrar quais passos do Forró eles conhecem e como eles entendem que se dança essa prática corporal;
- Os estudantes irão apreciar vídeos de artistas de Forró tradicional, Forró universitário e Forró eletrônico (utilizando os artistas citados durante o mapeamento), bem como vídeos de dançarinos em cadeira de rodas, identificando de forma oral os elementos presentes em cada variação e tudo aquilo que lhes chamem a atenção.
- Após essa vivência inicial, de forma a aprofundar os conhecimentos dos estudantes, o professor irá inserir alguns passos básicos do forró;
- Depois dessa vivência, os estudantes serão convidados a vivenciarem e ressignificarem os movimentos em atividades práticas.

Recursos e Materiais:

[AULA 91 1ºano profª MARCELA COSTA CIÊNCIAS HUMANAS BRINCANDO DE AMARELINHA \(LINK EXTERNO\)](#)

Figura 1- Print do vídeo sobre Forró



Fonte: [Seduc Feira de Santana](#)

Print de um vídeo. Sobre um fundo cinza, no alto está escrito: Aula 90 - 1º ano Professora Marcela Costa - Linguagens Dançando o xote e o xaxado. No centro, dentro de uma faixa branca e uma faixa alaranjada, está escrito: Caminhos da Educação. Fim da audiodescrição.

[Transcrição do Vídeo \(Link Externo\)](#)

- **POR QUÊ:** Vídeo com explicação e demonstração de conceitos básicos do tema
- **O QUÊ:** Vídeo explicativo sobre o Forró e algumas variações
- **COMO:** Abrir o link, assistir ao vídeo, se precisar, acessar a transcrição.

Avaliação:

A avaliação será processual, através da observação da participação dos estudantes e progressão das aprendizagens, se atentando aos discursos trazidos pelos estudantes, a forma como os estudantes aprendem, interagem e se expressam.

Resultados esperados:

- Que os estudantes possam:
- Vivenciar corporalmente da dança Forró;
- Identificar os elementos que compõe o elemento cultural Forró em suas diversas variações;
- Consigam expressar e ressignificar corporalmente os conhecimentos sobre a prática, bem como expressar os movimentos vivenciados em aula;
- Assumir postura de respeito e valorização ao outro, durante as vivências de dança;

Cronograma:

Aproximadamente 8 aulas para todo o percurso, que está brevemente descrito nesse planejamento.

Considerações Finais:

A preocupação com os discursos que emergem durante as atividades, a participação efetiva de todos os estudantes e a valorização do repertório cultural dos mesmos, se fazem importantes no processo ensino aprendizagem, ampliando seus conhecimentos, quebrando discursos hegemônicos e valorizando a diversidade cultural.

Referencial teórico:

SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. Coordenadoria Pedagógica. Currículo da cidade : Ensino Fundamental : componente curricular: Educação Física. – 2.ed. – São Paulo : SME / COPED, 2019.

NEIRA, MARCOS GARCIA. Educação física cultural: inspiração e prática pedagógica / Marcos Garcia Neira. - 2. ed. - Jundiaí [SP]: Paco, 2019.

SEDUC FEIRA DE SANTANA. Aula 91 - 1ºANO Profª Marcela Costa Ciências Humanas Brincando de amarelinha. YouTube, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=H2qfeSAt33I>. Acessado em janeiro de 2024.



Este trabalho está licenciado sob CC BY 4.0. Para visualizar uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> © 2004 por Marcos Neves.

Inclusão de atividades das crianças do aee junto ao plano de aula do professor

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Curso DUA na prática
- Conteúdo: Atividades inclusivas para todos os alunos
- Professor: Allana Shamara Meireles

Metas de aprendizagem:

- Criar diversas atividades para fazer com todos os alunos
- Integrar todos os alunos a participar das atividades

Metodologia/ Métodos:

No planejamento dessa aula o primeiro momento será o vídeo legendado e em audiodescrição sobre O Monstro das Cores, logo após o vídeo todos os alunos deverão organizar-se em roda na sala de aula para facilitar a comunicação e na sequência instigar os estudantes a falar o que mais gostou

na história, podendo se expressar da sua maneira, sendo verbal, escrito ou através de desenhos.

Após cada um falar a respeito do vídeo, mostrar a eles o Dado contendo 3 emoções (feliz, triste, apaixonado) e 3 Cores (amarelo, azul e vermelho) e explicar que cada um irá dizer uma emoção ou uma cor que esteja no dado. Caso a emoção ou cor que o aluno falou não saiu ao jogar o dado, ele irá fazer a emoção de feliz, triste ou apaixonado e em voz alta a professora irá dizer o sentimento feito por esse aluno, mas se o mesmo acertar a emoção ou cor que queria que saísse e de fato saiu, ele irá apenas repassar o dado para o próximo aluno.

Recursos e Materiais:

Sobre os recursos e materiais, poderá ser dividido em dois tipos: os que são de obrigatoriedade da escola e os que são de obrigatoriedades do professor. Os da escola nós acreditamos que são um projetor ou alguma televisão com entrada Pen Drive para reproduzir o vídeo que será abordado pelo o professor, assim como tinta, pincel e giz de cêra. Agora da responsabilidade do professor será o dado para o momento da brincadeira após o vídeo da história.

[Vídeo – uma história sobre sentimentos: O Monstro das Cores \(link externo\)](#)

Figura 1 Print do vídeo sobre o monstro das cores



Fonte: A Mala do Pedro e Outras Histórias

Print de um vídeo. Sobre um fundo cinza claro, o desenho de um monstro verde. Ele tem orelhas pontudas, cabelos ralos pretos e o corpo coberto por pintas pretas. Os braços e pernas são longos. Ele está de olhos fechados e segura um aro de fazer bolhas. Ao lado, diversas folhas coloridas. No alto, escrito em preto: O monstro das cores. Anna Lennas. Fim da audiodescrição.

À esquerda, imagem de uma casa em um gramado verde, com uma estrada marrom e a palavra “perto” escrita abaixo da imagem. À direita, imagem da mesma casa, com a estrada mais longa e o gramado verde maior, e embaixo, a palavra longe. Fim da audiodescrição.

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

- **POR QUÊ:** Vídeo de historinha com explicação e demonstração das cores
- **O QUÊ:** Vídeo de contação de história
- **COMO:** Abrir o link, assistir o vídeo

Avaliação:

A avaliação desta aula será a participação do aluno, que será avaliado durante o processo das aulas e por meio da organização e da realização das atividades.

Resultados esperados:

Espera-se que as atividades a serem desenvolvidas por meio de estratégias possam atender a todos os estudantes de acordo com as suas necessidades.

Cronograma:

O primeiro momento da aula será a organização da sala, depois será exibido em uma tela de televisão ou projetor pelo o ministrante aos alunos o vídeo legendado e áudio descrição da contação da história: O Monstro das Cores e a brincadeira do dado das 3 emoções e das 3 cores.

No segundo momento o professor realizará atividade onde o aluno irá fazer um desenho usando sua criatividade ou se preferir poderá está fazendo alguma arte que foi mostrado e explicado sobre a contação da história e em seguida fazer um belo colorido usando e abusando das cores.

Considerações Finais:

Em conclusão, espera-se que todas as atividades a serem planejadas, elaboradas e desenvolvidas, possam ser adaptadas e realizadas de forma conjunta, atendendo aos princípios da perspectiva inclusiva.

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.redalyc.org/journal/4496/449657611004/html/>. Acesso em: 1 fev. 2024.



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 Allana Shamara

Localização espaço-tempo

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Atendimento Educacional Especializado e ensino colaborativo no 1º ano do ensino fundamental.
- Conteúdo: Orientação Espacial e Temporal
- Professor: Cristiane Missio- Professora de Educação Especial

Metas de aprendizagem:

- Localizar-se no tempo
- Construir e consolidar conceitos de Localização Espacial
- Construir e consolidar conceitos de Localização Temporal

Metodologia/ Métodos:

Será ofertado um jogo de memória com os conceitos de ante e depois, em cima, em baixo, à direita, à esquerda, perto e longe, dentro e fora e com os conceitos envolvendo manhã, tarde e noite. Todos estes conceitos vêm acompanhados de imagens ilustrativas e de palavras escritas, contemplando os alunos leitores e os alunos ainda em processo de alfabetização.

A atividade será desenvolvida de forma colaborativa com a professora regente do 2º ano e será ofertada para todos os alunos da turma.

Os alunos serão divididos em pequenos grupos para o jogo de memória e construirão o cartaz de forma colaborativa, utilizando-se da escrita, das imagens, para evidenciar os principais momentos de um dia.

Recursos e Materiais:

- **POR QUÊ:** A atividade elaborada é um jogo de memória de imagens e palavras sobre diferentes situações e momentos envolvendo as noções de espaço e tempo, onde as crianças devem associar os conceitos apresentados. O uso da imagem possibilita para as crianças ainda não alfabetizadas a compreensão do conceito apresentado. Aos alunos alfabetizados, há a opção de ler a palavra em cada carta do jogo.

A descrição da imagem está voltada apenas para quem for construir o jogo (no caso o professor). Esta descrição, havendo necessidade com os alunos, pode ser lida pelo professor ou coleguinha para que todos tenham acesso.

Outra sugestão é que pode ser inserido o sinal em Libras, de cada conceito apresentado, em cada carta do jogo.

Aqui não consta o cartaz produzido pela turma, mas fica como sugestão para finalizar a atividade a construção de um cartaz com diferentes momentos do dia e conceitos para fixar o que foi desenvolvido.

- **O QUÊ:** [Jogo de memória - Link externo](#)

Figura 1 – Print da imagem



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 1. À esquerda, imagem de uma casa em um gramado verde, com uma estrada marrom e a palavra “perto” escrita abaixo da imagem. À direita, imagem da mesma casa, com a estrada mais longa e o gramado verde maior, e embaixo, a palavra longe. Fim da audiodescrição.

Imagem ilustrativa do jogo criado para a atividade proposta.

Link: Para acessar o jogo no Google apresentações, clique no link [Jogo de Memória Espaço e Tempo](#)

- **COMO:** O jogo foi elaborado no google apresentações, com duas imagens em cada slide. Foram utilizados alguns exemplos de conceitos para serem trabalhados na turma. Este jogo é apenas uma exemplificação do que pode ser feito.

Avaliação:

No AEE e nos anos iniciais, não temos uma avaliação quantitativa, mas sim qualitativa. Será feita, através da observação e do desempenho, no sentido demonstrar o que os alunos conseguiram atingir, referente a apropriação de conceitos e sua construção ao longo do processo.

Além disso, a forma como cada aluno expressar seu conhecimento será considerada, de modo a respeitar a individualidade de aprendizagem de cada um.

Resultados esperados:

Ao final da atividade proposta, espera-se que os alunos consigam compreender e aplicar os conceitos de localização espacial e temporal adequadamente, em sua rotina diária.

Cronograma:

A atividade prevista envolverá dois dias de atividades colaborativas, com 2 horas de duração cada. O primeiro dia será para explorar o jogo em pequenos grupos. As regras podem ser variadas e combinadas com a turma. No segundo dia, a proposta é que se faça um cartaz com figuras, palavras e situações que ilustram os conceitos aprendidos. Cada aluno pode escolher se quer recortar imagens, desenhar, escrever, enfim, a criação deste cartaz coletivo oferecerá diferentes formas de registros do conteúdo trabalhado.

Considerações Finais:

Com a atividade proposta pretende-se construir e/ou consolidar os conceitos de localização espacial e temporal dos alunos, envolvendo a todos, de forma coletiva e também individual, de modo que cada aluno sinta-se a vontade para demonstrar os conceitos adquiridos(escrevendo, desenhando, recortando, colando, falando) para montar o cartaz sobre os diferentes tempos e espaços do dia a dia.

A ideia deste planejamento envolve o conceito do ensino colaborativo, onde o Atendimento Educacional Especializado sai do espaço físico da sala de recursos multifuncional e atua, desde o planejamento até a execução da atividade, juntamente com o professor do ensino regular, dentro da sala de aula do ensino comum.

Além do ensino colaborativo, podemos refletir que a proposta apresentada traz os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem desde o momento de planejamento, uma vez que ao invés de o professor adaptar atividades para determinados alunos, ele planeja uma aula acessível para toda a turma. Ou seja, a atividade proposta considera as especificidades individuais do aprendizado e pressupõe que todos os indivíduos são diferentes e possuem ritmos e estilos variados para aprender (ZERBATO E MENDES, 2021).

E também, foi desenvolvida utilizando os conceitos aprendidos no decorrer do curso, sobre os Recursos Educacionais Acessíveis, trazendo os conceitos de acessibilidade e reutilização daquilo que produzimos em nosso dia a dia, enquanto professores, desde que respeitadas as mesmas licenças utilizadas pelo autor.

Referencial teórico:

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.

ZERBATO, Ana Paula; GONÇALVES Enicéia Mendes. Desenho universal para a aprendizagem: da investigação às práticas inclusivas. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 47, e233730, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/XrThMT5Hhn6D-9CSqcn3HHSM/?format=pdf&lang=pt> Acesso em: 19 jan. 2024.



Este trabalho está licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0. Para visualizar uma cópia desta licença, visiste o <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> 2023 por Cristiane Missio

Consciência negra: preconceito racial e valorização das diferenças

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Atendimento Educacional Especializado
- Conteúdo: Valorização das diferenças
- Professor: Elaine Samora Carvalho e França Antunes

Metas de aprendizagem:

- Respeitar o próximo
- Estimular a empatia

Metodologia/ Métodos:

Professor orienta os estudantes sobre o vídeo que irão assistir(sensibilização);

Depois irão se reunir em pequenos grupos (produtivos) para discutir o vídeo e elencar os pontos relevantes do vídeo, as posturas éticas do cotidiano e os dilemas que a vida oferece.

Ao final elaborar um texto ou post coletivo (Padlet e colocar na página da escola). Após partilhar o texto elaborado para classe e relatar a síntese das discussões realizadas.

Recursos e Materiais:

Nome do Recurso: Ubuntu – Conto Africano – Curso DUA na prática

- **POR QUÊ:** Este vídeo conta a história e os princípios da filosofia Ubuntu, ressaltando a importância de que uma pessoa é uma pessoa através de outras pessoas, isto é, quando somos generosos, solidários e fraternos em nossas ações. Neste vídeo o estudante aprenderá sobre a história e os princípios da filosofia Ubuntu, objetivando o ensino da Empatia e respeito ao próximo nas relações humanas. Também discutiremos como a filosofia Ubuntu pode ser aplicada em nossas vidas diárias e como ela pode nos ajudar a criar comunidades mais fortes e conectadas afetivamente. O vídeo Ubuntu significa generosidade, solidariedade e o desejo sincero de felicidade e harmonia entre os seres humanos. É um recurso que sensibiliza para estimularmos a empatia e o respeito ao próximo. Sendo possível propiciar uma reflexão das posturas éticas e os dilemas que vivenciamos em nosso dia a dia.
- **O QUÊ:** Vídeo UBUNTU Conto Africano ([Link Externo para vídeo](#))

Figura 1 - Print do Vídeo UBUNTU



Fonte: Youtube

Print de um vídeo. Fotografia de uma praia com céu dourado com poucas nuvens. No canto esquerdo, a silhueta de uma mulher com os cabelos presos em um rabo de cavalo, ao lado, um balão de fala escrito: UBUNTU. No lado direito, um planeta dourado com a fotografia de um homem de pele clara, calvo, com barba e bigodes grisalhos. Ele sorri. Sobre a foto, está escrito: Recanto do reconto. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** Clicar no hiperlink, assistir o vídeo caso precise acessar a transcrição, que está acessível e com legenda.

Transcrição do Vídeo: Link Externo: https://docs.google.com/document/d/1njyyBikOyj29zd7Uw_f0DGs38i3bpWz1/edit

Avaliação:

Através da observação do estudante durante a discussão e reflexão nos grupos produtivos;

Na participação da elaboração elencando os pontos relevantes do vídeo, as posturas éticas do cotidiano e os dilemas que a vida oferece;

Construção de padlet com a síntese da reflexão;

Apresentação dos grupos com síntese das discussões.

Resultados esperados:

Que os estudantes desenvolvam atitudes de empatia, respeito ao próximo, solidariedade e generosidade.

Cronograma:

Duas aulas.

Considerações Finais:

O Desenho Universal possibilita estabelecer metas de aprendizagem inclusivas para turma toda, levando em conta as necessidades e características individuais dos alunos, permitindo que cada aluno demonstre seu conhecimento e habilidades de maneiras diversas, promovendo a acessibilidade e o engajamento de todos em um ambiente de aprendizagem acessível com oportunidades para todos.

Referencial teórico:

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.

INICIATIVA EDUCAÇÃO ABERTA (2021). Curso Introdução à Educação Aberta e Recursos Educacionais Abertos. Disponível em: <<https://cursos.aberta.org.br>>. Acesso em em 29 Jan. 2024.. Licença CC-BY-SA 4.0

_____. O que são Recursos Educacionais Abertos?. Disponível em: <https://aberta.org.br/faq/>. Acesso em 29 Jan. 2024.



Este trabalho está licenciado sob CC BY 4.0© 2024 Elaine Samora Carvalho e França Antunes

Microrganismos do bem

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Ciências
- Conteúdo: Uso de microrganismos nos alimentos.
- Professora: Angela Audrey de Araujo

Metas de aprendizagem:

- Conhecer como os microrganismos agem nos alimentos.
- Produzir uma massa de pão caseiro.

Metodologia/ Métodos:

- Os alunos assistirão ao vídeo na sala, em seus lugares.
- A parte prática será realizada na mesa do professor, com alunos voluntários.

Recursos e Materiais:

- TV com acesso à internet ou pendrive com vídeo (legendado e traduzido em libras).
- Mesa limpa, tigela grande, farinha, água, sal, fermento, pano de copa ou papel filme.

Aplicação:

- Aprendizagem cooperativa - antes de iniciar compartilharemos os conhecimentos prévios sobre a produção de pão caseiro que é algo significativo, pois a grande maioria consome esse alimento no dia a dia.
- Autonomia - O professor irá solicitar que os alunos preparem o local para a experiência, separem as quantidades, adicionem a tigela e misturem, formando a massa.
- Revisão - faremos pausas na atividade para retomar as metas e tirar dúvidas.
- **POR QUÊ?** Narração verbal e visual representada com imagens do passo a passo para realização da atividade sobre a fermentação do pão. Os alunos aprendem na prática e estão sendo avaliados.
- **O QUÊ?** Aula sobre Microrganismos do bem [Microrganismos do Bem \(Link externo\)](#)

Figura 1: Print Screen do recurso

MICROORGANISMOS DO BEM

- ✓ Na aula de hoje vamos aprender sobre a importância da ação dos microrganismos nos alimentos e como eles podem ser benéficos em nossa vida.
- ✓ Primeiro vamos assistir a um vídeo nos mostrando como fazer uma receita caseira de pão:
<https://www.youtube.com/watch?v=EPK1N4g50Nc>
- Agora, veremos um vídeo com explicação em libras (até 4:05)
<https://www.youtube.com/watch?v=gnlvT-9Ay0s>
- ✓ Depois vamos botar, literalmente, a mão na massa!

Fonte: Autora (2024)

Print de um documento de fundo branco e as informações: MICROORGANISMOS DO BEM. Na aula de hoje vamos aprender sobre a importância da ação dos microrganismos nos alimentos e como eles podem ser benéficos em nossa vida. Primeiro vamos assistir a um vídeo nos mostrando como fazer uma receita caseira de pão: <https://www.youtube.com/watch?v=EPK1N4g50Nc> Agora, veremos um vídeo com explicação em Libras (até 4:05) <https://www.youtube.com/watch?v=gnlvT-9Ay0s> Depois vamos botar, literalmente, a mão na massa!

- **COMO?** Abrindo o link para seguir o passo a passo da realização da experiência.

Avaliação:

- Mapa mental - os estudantes podem escrever ou desenhar o passo a passo.
- Avaliação oral - os estudantes podem relatar o passo a passo.
- Questionário - os estudantes podem responder as questões propostas.

Resultados esperados:

Compreender a importância da ação dos microrganismos nos alimentos ajuda nossos estudantes a entenderem as relações benéficas e prejudiciais desses seres em nossa vida. A experiência propiciará aos alunos a compreensão de que o fermento é um ser vivo, sendo assim, precisa respirar e se alimentar. Durante a fermentação, surgirão bolhas e os alunos chegarão à conclusão de que elas são responsáveis pelo crescimento do pão.

Cronograma:

- 1 aula de 50min - conversa e vídeo sobre o tema.
- 1 aula de 50min - realização prática.
- 2 aula de 50min – tempo de descanso do pão para observar seu crescimento.

Considerações Finais:

O planejamento de atividades didáticas na perspectiva do DUA promove a inclusão e a aprendizagem significativa para todos os estudantes.

Referencial Teórico:

BRASIL. Lei no 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm>. Acesso em: 14 nov. 2023.

BRIZOLLA, Francéli. Concepções de deficiência e introdução aos princípios do DUA.

FERREIRA, Cristiano Corrêa. Desenho Universal para Aprendizagem: princípios e diretrizes.

PEREIRA, Samara de Oliveira. Planejamento de atividades didáticas na perspectiva do DUA.

SCHMITZ, Daniele dos Anjos. Acessibilidade de REA digitais.



MICROORGANISMOS DO BEM está licenciado sob CC BY 4.0 © 2024 por Angela Audrey de Araujo.

Conhecendo os animais vertebrados

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Ciências
- Conteúdo: Identificar animais vertebrados
- Professor: Elisabete Ulguim Leal

Metas de aprendizagem:

- Conhecer diferentes animais;
- Identificar o que caracteriza um animal "vertebrado";
- Que os alunos sejam capazes de conhecer algumas características de diferentes animais.

Metodologia/ Métodos:

Segundo Schmitz (2023, p. 18), para seguir uma metodologia na perspectiva dialética de Vasconcellos (1993), em que o conhecimento é construído pelo sujeito (ser ativo) na sua relação com os outros e com o mundo, expressa por três momentos: Mobilização para o conhecimento, Construção do conhecimento e Síntese do conhecimento, deste modo o procedimento a seguir será nesta linha.

No primeiro momento, vamos partir da realidade e experiência dos alunos, proporcionando momento de diálogo e sondagem observando o que já sabem sobre o assunto. Avançando no desenvolvimento do conteúdo, realizaremos a apresentação do Power Point com um jogo de perguntas com muitas curiosidades do mundo animal, acompanhado de fichas impressas do material da apresentação.

Recursos e Materiais:

Os recursos escolhidos para desenvolver o tema “Animais Vertebrados” são variados, possibilitando múltiplas formas de apresentação do conteúdo, possibilitando, deste modo, uma maior interação e organização de materiais para que os alunos possam se apropriar dos objetivos apresentados dentro de suas especificidades. Segue abaixo apresentação de um dos recursos que serão desenvolvidos com a turma, retirados do vídeo: [CURIOSIDADE ANIMAL- Responda 5 perguntas sobre animais.](#)

[PowerPoint Animais Vertebrados – Curiosidades do mundo animal \(link externo\)](#)

Figura 1: Print Power Point Animais Vertebrados



Fonte: A autora (2024)

Print de uma apresentação em PowerPoint. Sobre fundo branco, o texto: ANIMAIS VERTEBRADOS. CURIOSIDADES DO MUNDO ANIMAL. Fim da audiodescrição.

- **POR QUÊ:** O material didático foi organizado com os conceitos, referenciais e links relacionados ao tema a ser estudado, possibilitando acesso aos conhecimentos por meio de um recurso atraente para os alunos, de forma lógica e acessível, além de ser um REA.
- **O QUÊ:** Power Point com perguntas e respostas com título: “Curiosidades do Mundo Animal”; Material do Power Point impresso em formato de fichas disponibilizado aos alunos, conforme apresentação da tela.
- **COMO:** A apresentação poderá ser apresentada quadro a quadro e lida de acordo com a desenvoltura da turma, realizando as paradas necessárias, os textos são curtos e apresentados com fundo adequado para a cor da letra, quando não ocorre essa possibilidade o texto foi reescrito ao lado com letras pretas sobre fundo branco e fonte legível para facilitar a leitura. Para os alunos não leitores será realizada a leitura pela professora, de modo que o material seja acessível a todos os alu-

nos. Este material poderá ser impresso em forma de fichas informativas facilitando mais ainda o acesso dos alunos que interagem melhor com material mais concreto.

Avaliação:

A avaliação será através de seminário onde todos os alunos poderão expor sua experiência, trocar ideias sobre o que foi desenvolvido, outro aspecto da avaliação será a observação de todo o processo de desenvolvimento das atividades, realizando um *feedback* com a interação e participação dos alunos e buscando identificar as dificuldades que os alunos encontraram para buscar novos caminhos na aprendizagem da turma de forma integral.

Resultados esperados:

Espera-se que os alunos se apropriem do conteúdo e que a atividade, também possa ser atraente, despertando a curiosidade e determinando novos caminhos para desenvolver os próximos objetivos a partir da observação e participação dos alunos.

Cronograma:

Apresentação PowerPoint e das fichas impressas com as imagens: 45 minutos aproximadamente com paradas para entrega das fichas para os alunos que necessitam deste material e leitura e debate das hipóteses, assim como as observações das respostas.

Considerações Finais:

O DUA nos faz pensar em cada aluno de modo individual, observando que a “turma” é um conjunto de pessoas diferentes em seu modo de aprender.

Referencial teórico:

FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO: PRODUÇÃO E COMPARTILHAMENTO DE REA, DIGITAIS E ACESSÍVEIS COM FOCO NO DUA. Formadora: Daniele dos Anjos Schmitz Bagé: [s. n.], n. 06, 2023.

Canal Responda se Puder! Curiosidades de Mundo Animal. YouTube, 2022. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=eG_3Dgy3E1g. Acesso em 06/01/2024.



Este trabalho está licenciado sob CC BY 4.0. Para visualizar uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> © 2024 tchau _ por Elisabete Ulguim Leal.

Estudo das plantas – principais estruturas e curiosidades

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Ciências
- Conteúdo: Estruturas das plantas e curiosidades
- Professora: Michele Selivon

Metas de aprendizagem:

- Assistir ao vídeo construído com recursos de acessibilidade para estimular a curiosidade e o conhecimento sobre as plantas;
- Identificar, com a colaboração dos estudantes, a(s) forma(s) mais significativa(s) para facilitar a aprendizagem na turma;
- Utilizar a(s) metodologia(s) levantada(s) pelos estudantes para explorar o conteúdo definido;
- Fazer o estudo do conteúdo da forma que melhor se adaptar à metodologia escolhida pelos estudantes;
- Realizar uma pesquisa em diferentes meios para descobrir curiosidades sobre as plantas e apresentá-las aos colegas;

- Apresentar, aos colegas, da forma que mais lhe for facilitada, as curiosidades levantadas durante a pesquisa;
- Aprender sobre as plantas com estímulos investigativos e expositivos.

Metodologia/ Métodos:

Inicialmente, os estudantes assistirão a um audiovisual de nível correspondente aos anos iniciais do Ensino Fundamental.

O vídeo possui recursos de acessibilidade e apresenta informações como: principais partes e funções das plantas e partes das plantas que costumam servir de alimento ao homem.

O link para o vídeo está descrito no item “Recursos e Materiais” neste mesmo material.

O vídeo servirá como estímulo às atividades seguintes (pesquisa e exposição).

A partir do recurso audiovisual apresentado em aula, os estudantes, de acordo com o interesse pessoal e habilidades, realizarão uma investigação sobre curiosidades das plantas. Essa investigação poderá ocorrer em diversos meios de comunicação como livros, revistas, internet, etc.

Cada estudante deverá procurar pelo menos 3 curiosidades que podem estar relacionadas à utilidade das plantas, tipos de plantas, formas variadas das plantas, ambientes que ocupam, etc.

Após a pesquisa os estudantes poderão escolher a forma que mais for conveniente para a apresentação/exposição aos colegas.

A apresentação pode ser através de leitura, desenho, texto, produção de um vídeo informal com recursos de celular, etc.

Recursos e Materiais:

O material produzido para a utilização na parte inicial da aula é um audiovisual que trabalhará de forma simples, para crianças do Ensino Fundamental (Anos Iniciais), as partes das plantas e curiosidades sobre partes das plantas que costumamos consumir.

REA: Audiovisual sobre as principais partes das plantas.

- **POR QUÊ:** Esse material foi construído com o objetivo de envolver o estudante e instigar a curiosidade sobre o tema abordado.
- **O QUÊ:** [Vídeo - Conhecendo as plantas \(link externo\).](#)

Figura 1 – Printscreen do audiovisual sobre as plantas



Fonte: Autora (2024)

Quadro com fundo em cinza claro. No canto direito, o desenho de uma mulher de cabelos curtos e roupa verde. Ela segura um regador sobre uma planta alta de folhas grandes e alaranjadas. No alto, está escrito em letras grandes: Conhecendo as plantas. Abaixo, o texto: As plantas são muito importantes no nosso planeta. Elas possuem muitos tamanhos, cores e formas. Nós dependemos muito das plantas. Conheça agora, um pouco mais sobre as partes das plantas e sua utilização na culinária. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** O audiovisual será exposto em sala de aula com utilização de um projetor.

O vídeo servirá como estímulo e introdução à pesquisa que será uma das atividades da aula. Para a pesquisa, são sugeridos os seguintes materiais:

Sites/canais:

SOUZA, Elaine B. Curiosidades sobre as plantas. Toda Biologia. Disponível em: https://www.todabiologia.com/botanica/curiosidades_plantas.htm. Acesso em: janeiro de 2024.

As 7 maiores curiosidades do mundo sobre as plantas. YouTube, 31 de julho de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=d2MhkV-PcTo>. Acesso em: janeiro de 2024.

Livros:

BARBIERI, Rosa L.; Souza, Juliano G. et al. Na trilha secreta das plantas. SBRG: Sociedade Brasileira de Recursos Genéticos. 45 páginas.

BJORG, Cristina. Linéia e seu jardim. Editora Moderna. Janeiro de 1985. 59 páginas. ISBN: 8528100537.

Avaliação:

A avaliação da atividade contará como critério principal a criatividade e engajamento.

Não será possível fugir ao tema principal solicitado (curiosidades sobre as plantas /partes das plantas).

Ao final da exposição cada estudante poderá relatar como se sentiu fazendo a atividade, quais suas dificuldades e facilidades. Poderá também comentar se achou a atividade válida e deixar sugestões.

Resultados esperados:

Com esta atividade, espera-se que o estudante aprenda mais sobre as plantas utilizando a curiosidade e habilidade investigativa.

É desejável que cada criança apresente o resultado de seu trabalho da forma que mais se sentir confiante.

Cronograma:

- Orientações gerais sobre a atividade e forma de realização: 5 min;
- Audiovisual de abertura com informações sobre partes das plantas e curiosidades: 10 min.;
- Exploração/estudo do tema com base nas orientações explanadas (pesquisa): 50 min;
- Criação do registro/exposição individualizada: 40 min;
- Avaliação da atividade pelo professor e *feedback* geral: 15 min.

Considerações Finais:

A proposta DUA constitui uma forma de ensinar/aprender assertiva e abrangente facilitando muito o processo de aprendizagem. Isso porque, o DUA reconhece que somos diferentes e de formas diferentes também aprendemos.

Nessa inovadora perspectiva, o ensino acontece de forma tranquila e os estudantes costumam demonstrar maior engajamento e menor resistência, facilitando a aprendizagem.

Referencial Teórico:

As 7 maiores curiosidades do mundo sobre as plantas. YouTube, 31 de julho de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=d2MhkV-PcTo>. Acesso em: janeiro de 2024.

BARBIERI, Rosa L.; Souza, Juliano G. et al. Na trilha secreta das plantas. SBRG: Sociedade Brasileira de Recursos Genéticos. 45 páginas.

BJORG, Cristina. Linéia e seu jardim. Editora Moderna. Janeiro de 1985. 59 páginas. ISBN: 8528100537.

CANVA – Recurso Educacional/CANVA para professores. Disponível em: <https://www.canva.com>.

SOUZA, Elaine B. Curiosidades sobre as plantas. Toda Biologia. Disponível em: https://www.todabiologia.com/botanica/curiosidades_plantas.htm. Acesso em: janeiro de 2024.



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 Michele Selivon

Alimentação saudável, uma questão de escolha

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Ciências Turmas 1º ao 5º ano do ensino fundamental
- Conteúdo: Grupos de alimentos saudáveis e não saudáveis.
- Professor: João Lúcio Cabral de Oliveira

Metas de aprendizagem:

- Identificar e nomear os principais grupos alimentares como frutas, vegetais, grãos, proteínas e laticínios diferenciando e entendendo a importância de cada grupo para uma alimentação saudável e equilibrada;
- Montar uma refeição, selecionando alimentos de diferentes grupos para compor um prato saudável.
- Desenvolver a consciência nas crianças sobre escolhas alimentares saudáveis, compreendendo a diferença entre alimentos saudáveis e não saudáveis.

Metodologia/ Métodos:

- Variedade de recursos multissensoriais: Proporcionar múltiplos meios de apresentação. Integrar recursos visuais, auditivos e táteis para ensinar conceitos relacionados aos grupos alimentares. Apresentação visual, explicações verbais e atividades práticas, permitindo que as crianças explorem e aprendam de acordo com suas preferências sensoriais.

- Atividades colaborativas e de grupo: oferecer múltiplos meios de engajamento. Promover atividades em grupos que incentivem a colaboração e a discussão sobre escolhas alimentares saudáveis. Isso permite que as crianças se envolvam de maneira diversas, aproveitando a interação social, a expressão oral e a contribuição individual para a aprendizagem.
- Avaliação Formativa e Opções Diversificadas: Oferecer múltiplos meios de expressão. Implementar estratégias de avaliação formativa que permitam que as crianças demonstrem o que aprenderam de maneiras variadas. Atividades visuais, apresentações orais, dramatizações ou criação de um menu saudável assim cada aluno poderá mostrar seu entendimento de acordo com suas habilidades e preferências.

Recursos e Materiais:

- Jogos interativos que envolvam alimentos saudáveis e alimentos não saudáveis: Jogo de seriação de alimentos, Jogo compras no supermercado, Jogo cozinhando com receitas, jogo tabuleiro de alimentação, proporcionando abordagem prática.
- Atividades para o grupo - impressa: fichas de atividade impressa e atividade para desenvolver em grupo, seriação de alimentos, nomeação de alimentos relacionados a alimentação saudável. Dessa forma os alunos demonstraram seu conhecimento de forma colaborativa.
- Atividade criação de um portfólio: os alunos devem criar um portfólio que inclui desenhos, narrativas ou vídeos curtos sobre escolhas alimentares saudáveis, permitindo uma expressão diversificada de aprendizado.

Figura 1 - Imagem das atividades.



Figura 1 - Imagem das atividades.

Imagens de atividades. Cinco folhas brancas com atividades que trazem desenhos e textos sobre frutas e vegetais. Fim da audiodescrição.

[Atividades desenvolvidas no canva \(link externo\).](#)

- **POR QUÊ:** Para facilitar a acessibilidade, desenvolvendo as escolhas referentes à alimentação saudável com atividade lúdica e prática;
- **O QUÊ:** [Atividades lúdicas com imagens e letras em caixa alta disponível para DOWNLOAD.](#) (link externo)
- **COMO:** Com acessibilidade digital ou impressa, disponível para *download*

Avaliação:

- Criação de um folheto informativo, apresentação oral para a turma ou elaboração de um projeto visual, vídeo ou cartaz com desenhos e ou imagens com apresentação oral.
- Com essas atividades o aluno poderá demonstrar seu entendimento e aprendizado de acordo com suas preferências e habilidades.

Resultados esperados:

Ao final deste programa educacional centrado no Desenho Universal para Aprendizagem sobre alimentação saudável, espera-se que as crianças tenham adquirido um entendimento sobre a importância de escolhas nutritivas.

A diversidade de metodologias, recursos e avaliações adaptáveis busca atender às necessidades variadas de aprendizagem de cada aluno, espera-se que os alunos sejam capazes não apenas de reconhecer e nomear os grupos alimentares, mas também de aplicar esse conhecimento na prática.

Através de atividades práticas, interativas e colaborativas, espera-se que desenvolvam escolhas saudáveis e compreendam a relevância de uma alimentação saudável para o bem-estar geral.

Além disso, ao permitir que os alunos expressem seu entendimento de maneiras diversas, como por meio de projetos visuais, apresentações orais e atividades em grupo, busca-se fortalecer suas habilidades de comunicação e expressão.

O resultado esperado é um grupo de crianças que não apenas adquiriu conhecimento sobre alimentação saudável, mas que também desenvolveu habilidades práticas, sociais e de tomada de decisão consciente em relação aos alimentos. Essa abordagem inclusiva visa preparar os alunos para aplicar esses conhecimentos em sua vida diária, promovendo hábitos alimentares saudáveis e duradouros.

Cronograma:

- Apresentação multimídia e/ou cartazes com imagens, gráficos e narrações, para apresentar e explicar os grupos alimentares de maneira visual e auditiva, atendendo a diferentes estilos de aprendizagem. Aula expositiva pelo professor.
- Jogos interativos que envolvam alimentos saudáveis e alimentos não saudáveis:
- Jogo de seriação de alimentos
- Jogo compras no supermercado
- Jogo cozinhando com receitas
- Jogo tabuleiro de alimentação
- Atividade de grupo impressa:
- Jogos de palavras cruzadas relacionadas a alimentação saudável
- Atividade criação de um portfólio:
- Criar um portfólio que inclui desenhos, narrativas ou vídeos curtos sobre escolhas alimentares saudáveis, permitindo uma expressão diversificada de aprendizado. Essa atividade poderá ser executada durante o percurso de aprendizado e por fim o aluno terá quinze minutos para apresentar
- Avaliação formativa e continuada:
- Criação de um folheto informativo.
- Apresentação oral para a turma.
- Elaboração de um projeto visual, vídeo ou cartaz com desenhos e ou imagens com descrição.

Obs.: Essas atividades serão aplicadas de forma intercalada nas aulas durante aproximadamente uma semana. Quatro dias letivos para introdução e aprofundamento e no quinto e último dia teremos duas horas de avaliação da aprendizagem com apresentações diversificadas.

Considerações Finais:

Esta experiência educacional centrada no Desenho Universal para Aprendizagem (DUA), com a diversidade de metodologias e recursos no processo de ensino e a flexibilidade proporcionada pelo DUA, permitiu atender às diferentes formas de aprendizado, valorizando a singularidade de cada

criança em nossa sala de aula. Ao longo desse percurso, testemunhamos a eficácia de recursos multissensoriais, atividades colaborativas e avaliações adaptáveis. A inclusão dessas práticas não apenas enriqueceu o entendimento dos alunos sobre grupos alimentares, mas também fortaleceu habilidades sociais, cognitivas e expressivas de maneira equitativa.

A reflexão sobre a importância do DUA transcende as barreiras da sala de aula, destacando-se como uma abordagem essencial para promover um ambiente inclusivo e acessível. Valorizar a diversidade de estilos de aprendizado não apenas enriquece o processo educacional, mas também prepara os alunos para enfrentar os desafios de forma mais ampla em suas jornadas acadêmicas e pessoais.

Nessa jornada, a exploração dos alimentos saudáveis assumiu um papel crucial. Além de fornecer conhecimento prático sobre escolhas alimentares, essa atividade se tornou um catalisador para a conscientização sobre a importância de hábitos nutricionais saudáveis. Ao integrar o aprendizado teórico com experiências práticas e diversas formas de expressão, a jornada culminou não apenas em um entendimento aprofundado sobre alimentação, mas também na promoção de hábitos de vida saudáveis que transcendem o ambiente escolar.

Assim, celebramos não apenas o aprendizado sobre grupos alimentares, mas também a valiosa lição de que a diversidade é a força propulsora da aprendizagem significativa, e o Desenho Universal para Aprendizagem é uma ferramenta fundamental para capacitar cada aluno em sua jornada educacional.

Referencial teórico:

https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1zXZFHPAQaize8cYQUPAt_f0il9UY-dP5?lfhs=2



ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL E NÃO SAUDÁVEL UMA QUESTÃO DE ESCOLHA © 2024 por João Lúcio Cabral de Oliveira 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/>

Metodologias ativas de aprendizagem

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Curso DUA na Prática
- Conteúdo: Metodologias Ativas de Aprendizagem
- Professor: Jacqueline da Silva Soares

Metas de aprendizagem:

- Compreender o que é Metodologias Ativas de Aprendizagem
- Identificar quais as Metodologias Ativas de Aprendizagem

Metodologia/ Métodos:

O projeto desta aula será cuidadosamente elaborado considerando os fundamentos do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), uma abordagem pedagógica inovadora que busca promover a inclusão e atender à diversidade de estilos de aprendizagem (Zerbato; Mendes, 2018).

Esta metodologia visa criar um ambiente educacional que seja acessível e eficaz para todos os estudantes, reconhecendo e valorizando suas singularidades. O Desenho Universal para a Aprendizagem busca, assim, oferecer flexibilidade, personalização e múltiplos meios de representação, ação e expressão no processo de ensino- aprendizagem.

O presente planejamento tem como propósito explorar e aplicar os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem como base para a implementação efetiva das Metodologias Ativas de Aprendizagem. A adoção dessas metodologias visa promover uma participação mais ativa e engajada dos estudantes, fomentando a construção ativa do conhecimento, o desen-

volvimento de habilidades práticas e a aplicação dos conceitos teóricos em situações do mundo real.

Ao incorporar os princípios do DUA, buscamos assegurar que o ambiente de aprendizagem seja acessível a todos, considerando a diversidade de estilos, ritmos e formas de aprendizagem dos alunos. A combinação dessas abordagens proporcionará uma experiência educacional mais inclusiva, dinâmica e significativa através de um estudo de caso.

Recursos e Materiais:

A base desta aula repousa em uma variedade de recursos educacionais digitais acessíveis, especialmente voltados para a criação e utilização de Recursos Educacionais Abertos (REA). Estes materiais são desenhados para oferecer flexibilidade e personalização, alinhando-se aos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) e reconhecendo a diversidade de estilos de aprendizagem entre os estudantes.

- **POR QUÊ:** Ao adotar as Metodologias Ativas, a intenção é criar um ambiente educacional que vá além da transmissão passiva de conhecimento. Queremos promover uma participação mais ativa e engajada dos estudantes, permitindo que eles se tornem protagonistas na construção do conhecimento. As Metodologias Ativas enfatizam a aplicação prática dos conceitos teóricos, conectando o aprendizado à vida real e preparando os alunos para desafios do mundo contemporâneo.
- **O QUÊ:** Estudo de Caso - Transformando uma Aula Tradicional em uma Experiência de Aprendizagem Ativa

Figura: Estudo de caso

Estudo de Caso: Transformando uma Aula Tradicional em uma Experiência de Aprendizagem Ativa

Contexto:

Você é um professor em uma escola de ensino médio com uma turma de 9º ano que está estudando a Revolução Industrial. Tradicionalmente, essa unidade é ensinada por meio de palestras, leituras e atividades escritas, mas você deseja explorar as metodologias ativas para tornar o aprendizado mais envolvente e significativo.

Cenário:

A unidade sobre a Revolução Industrial abrange diversos tópicos, incluindo as inovações tecnológicas, impactos sociais e econômicos, e as condições de trabalho nas fábricas. Seu objetivo é transformar essa unidade em uma experiência de aprendizagem ativa, permitindo que os alunos participem ativamente do processo de descoberta.

Desenvolvimento:

Atividade Inicial:

Realize uma atividade de brainstorming para identificar o conhecimento prévio dos alunos sobre a Revolução Industrial.

Pergunte: "O que vocês já sabem sobre a Revolução Industrial e por que esse período é importante?"

Estação de Descobertas:

Divida a turma em grupos e crie estações de aprendizagem. Cada estação aborda um aspecto específico da Revolução Industrial (invenções, condições de trabalho, impactos sociais).

Fonte: Autora

Sobre uma folha branca, o texto: “Estudo de caso: Transformando uma Aula Tradicional em uma Experiência de Aprendizagem Ativa. Contexto: Você é um professor em uma escola de ensino médio com uma turma de 9º ano que está estudando a Revolução Industrial. Tradicionalmente essa unidade é ensinada por meio de palestras, leituras e atividades escritas, mas você deseja explorar as metodologias ativas para tornar o aprendizado mais envolvente e significativo. Cenário: A unidade sobre a Revolução Industrial abrange diversos tópicos, incluindo as inovações tecnológicas, impactos sociais e econômicos e as condições de trabalho nas fábricas. Seu objetivo é transformar essa unidade em uma experiência de aprendizagem ativa, permitindo que os alunos participem ativamente do processo de descoberta. Desenvolvimento: Atividade Inicial: Realize uma atividade de brainstorming para identificar o conhecimento prévio dos alunos sobre a Revolução Industrial. Pergunte: “O que vocês já sabem sobre a Revolução Industrial e por que esse período é importante?” Estação de Descobertas: Divida a turma em grupos e crie estações de aprendizagem. Cada estação aborda um aspecto específico da revolução Industrial (invenções, condições de trabalho, impactos sociais). Fim da audiodescrição.

- **COMO:** O material do estudo de caso pode ser utilizado de forma física ou online.

Avaliação:

A avaliação deste módulo sobre Metodologias Ativas de Aprendizagem será cuidadosamente planejada para ir além da mera mensuração do conhecimento adquirido pelos estudantes. Nosso propósito é avaliar não apenas a compreensão dos conceitos, mas também a aplicação efetiva das Metodologias Ativas na prática educacional, alinhando-se aos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA).

De acordo com Mendes (2017), o “DUA se trata de um modelo prático que visa ampliar as oportunidades de desenvolvimento de cada estudante por meio de planejamento pedagógico contínuo, somado ao uso de mídias digitais”. Silva (2000), salienta, ainda, que é possível, por um lado, se garantir a interação e significativa aprendizagem com apenas um texto em PDF e, por outro lado, uma gama de recurso tecnológicos subutilizados.

Na linha dos pressupostos do DUA, em que se pense o ensino para todos, não se esquecer que “o currículo precisa ser repensado para que se torne importante para o aluno, para que este se sinta protagonista, sujeito, personagem principal. A escola tem de se adaptar ao aluno e não o contrário” (Moran, 2007, p. 23). O contexto do ensino remoto exigia repensar a prática pedagógica frente a um currículo e planejamento pensado para contextos de interações físicas.

Resultados esperados:

- **Compreensão Conceitual:** Espera-se que os estudantes demonstrem uma compreensão aprofundada do que são Metodologias Ativas de Aprendizagem, identificando suas características e princípios fundamentais.
- **Identificação Prática:** Os participantes devem ser capazes de identificar e aplicar efetivamente as Metodologias Ativas em contextos educacionais específicos.
- **Reflexão Crítica:** Os estudantes devem realizar uma análise crítica das potenciais vantagens e desafios associados à implementação das Metodologias Ativas, considerando diferentes cenários educacionais.
- **Estudo de Caso: Transformando uma Aula Tradicional:** Capacidade de Transformação: Espera-se que os estudantes demonstrem habilidades na transformação de uma abordagem tradicional de ensino para uma experiência de aprendizagem ativa.
- **Aplicação dos Princípios do DUA:** Os participantes devem integrar os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem na elaboração do estudo de caso, considerando a diversidade de estilos de aprendizagem.
- **Promoção da Participação Ativa:** Os resultados devem evidenciar a promoção da participação ativa dos estudantes na aprendizagem, enfatizando a construção de conhecimento por meio de experiências práticas.
- **Reflexão sobre a Experiência:** Espera-se que os estudantes realizem reflexões aprofundadas sobre a experiência de transformar uma aula, identificando aprendizados, desafios e potenciais melhorias.
- Esses resultados esperados refletem a aspiração por um ambiente educacional mais inclusivo, adaptado às diversidades individuais e alinhado aos princípios do DUA, promovendo, assim, uma educação mais equitativa e significativa para todos os estudantes.

Cronograma:

Pode ser realizado em poucas horas em um dia.

Considerações Finais:

Ao concluir este módulo sobre Metodologias Ativas de Aprendizagem, permeado pelos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA),

evidenciamos a transformação notável na dinâmica educacional. A aplicação estratégica de métodos ativos, como sala de aula invertida e estudos de caso, impulsionou a participação e a retenção do conhecimento, proporcionando uma abordagem centrada no estudante.

A sinergia entre Metodologias Ativas e o DUA destacou-se na promoção da acessibilidade e inclusão. O ambiente educacional tornou-se adaptável a diversas necessidades, garantindo equidade e valorizando a diversidade cognitiva e emocional dos estudantes.

O estudo de caso, que explorou a transição de uma aula tradicional para uma experiência ativa, ofereceu uma visão prática e desafiadora. As reflexões individuais e discussões em grupo enriqueceram a compreensão, estabelecendo uma comunidade de aprendizagem sólida.

Este módulo representa um ponto de partida para uma jornada contínua de inovação educacional. A busca pela excelência no ensino deve ser adaptativa e sensível às necessidades em evolução. Encerramos, comprometidos com uma educação centrada no estudante, inclusiva e sustentada pela contínua exploração das Metodologias Ativas de Aprendizagem e do Desenho Universal para a Aprendizagem. Que nossa jornada inspire e capacite educadores e estudantes na construção de ambientes educacionais verdadeiramente enriquecedores.

Referencial teórico:

Mendes, R. H. (2017). Uma educação orientada para diferenças. O Estado de S. Paulo, 24 nov. <https://educacao.estadao.com.br/blogs/educacao-eetc/%c2%aduma-educacao-orientada-para-as-diferencas/> Acesso em: 29 de janeiro de 2024

Moran, J. M. (2007). A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. 2. ed. Campinas, SP: Papirus. Acesso em: 29 de janeiro de 2024

Silva, M. (2000) Sala de aula interativa. Rio de Janeiro: Quartet. Acesso em: 29 de janeiro de 2024

Alfabeto

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Ensino globalizado
- Conteúdo: Alfabeto
- Professor: Michela Lemos Silveira

Metas de aprendizagem:

- Reconhecer as letras do alfabeto;
- Diferenciar as vogais e consoantes;
- Relacionar as letras aos seus respectivos sons.

Metodologia/ Métodos:

A partir dos princípios do DUA, essa aula tem o objetivo de promover uma atividade lúdica, através da narração da história Bichodário, desta forma lúdica, tem intuito de possibilitar aos alunos um momento agradável, prazeroso e estimular o aprendizado do alfabeto. Assim, eliminar barreiras considerando que o espaço escolar é diverso nos estilos de aprendizagem e, o uso de um recurso que contempla e respeita a diversidade no espaço escolar.

Recursos e Materiais:

- **POR QUÊ:** Essa atividade tem por objetivo trabalhar de forma lúdica o alfabeto, a partir do vídeo, contribuindo assim, com a identificação das letras do alfabeto, diferenciando as vogais das consoantes e reconhecendo a letra a seu respectivo som.
- **O QUÊ:** Bichodário.

Figura 1: Print do vídeo: [Bichodário](#)

Fonte: Canal Aprender & Brincar

Print de um vídeo. Sobre fundo lilás, no canto esquerdo, uma letra C em preto. No canto direito, o desenho de um canguru rosa. No rodapé, o texto: Bichodário - Telma Guimarães / Alfabeto dos Animais. Fim da audiodescrição.

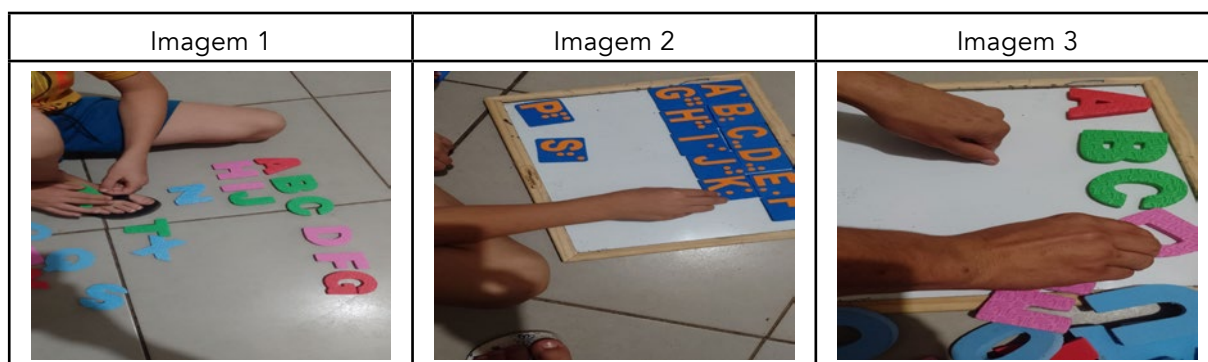
- **COMO:** Clicar no link Bichodário, assistir o vídeo e caso necessite de maiores informações verificar a transcrição, abaixo.

[Transcrição do vídeo.](#)

Após assistirem ao vídeo, os alunos receberão letras móveis para colocar em ordem a sequência alfabética relacionando letra as imagens do vídeo apresentado em um telão, no sentido de acessibilizar a atividade para um aluno que está aprendendo Braille, o alfabeto será disponibilizado com a letra e o código braille concomitante.

O aluno, com deficiência física, com pouca mobilidade, será ofertado um quadro imantado e letras com imã, para ordenar o alfabeto. As imagens do vídeo serão reproduzidas na tela no intuito de trabalhar a sequência do alfabeto e relacionar a imagem reproduzida.

Conforme imagens a seguir.



Fonte: a autora

Imagem 1) Três fotografias com partes das mãos e pés de uma criança de pele clara. Ele manipula algumas letras de EVA coloridos sobre o chão claro. Fim da audiodescrição. Imagem 2) A mão de uma criança de pele clara, coloca a letra K sobre um quadro de fundo branco onde algumas letras já estão enfileiradas. Fim da audiodescrição. Imagem 3) As mãos de uma criança, colocam a letra D num quadro de fundo branco, onde já estão alinhadas as letras A, B e C. Todas as letras em EVA colorido. Fim da audiodescrição.

Em outro momento os alunos deverão reproduzir as letras do alfabeto com seus corpos, conforme imagem a seguir.

Imagem 4



Fonte: a autora

Um menino de pele clara, cabelos pretos e curtos. Ele usa camiseta amarela, shorts azul e chinelos pretos. Ele está ajoelhado e de perfil com o corpo, forma a letra L. Fim da audiodescrição.

Finalizando a atividade os alunos deverão construir com massinha de modelar as letras do seu nome utilizando duas cores de massinha uma para vogais e outra para consoantes.

Avaliação:

A avaliação nos princípios do DUA é flexível, levando em consideração as capacidades e habilidades de cada aluno, a avaliação será direta e permanente. Considerando o desenvolvimento de cada aluno e suas respectivas potencialidades e estilos de aprendizagem.

Resultados esperados:

A atividade tem como utilização de REA digital na perspectiva do DUA, espera-se contemplar os alunos de forma a incentivá-los a compreensão do objetivo elencado, assim trabalhar de forma lúdica

Cronograma:

Será desenvolvido em uma aula o vídeo, a fim de auxiliar os alunos na identificação do alfabeto.

Considerações Finais:

Considera-se que o uso de recursos abertos acessíveis (REA) no espaço de aula, possam contribuir para auxiliar o aprendizado e esta prática permite ao professor planejar de forma diversa contemplando os estilos de aprendizagem de seus alunos.

Referencial teórico:

SILVEIRA Adriane. CANAL APRENDER & BRINCAR: BICHODÁRIO - Telma Guimarães/animais. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=EbkQK2KR_cl Acesso em: 23 jan.2024.



Alfabeto© 2024 de Michela Lemos Silveira está licenciado sob CC BY 4.0. Para visualizar uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Capitalismo e sua relação com o consumismo

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Geografia
- Conteúdo: Sistemas econômicos
- Professor: Adrieli Weingertner

Metas de aprendizagem:

- Meta 1 - compreender o que é o capitalismo e consumismo.
- meta 2 - identificar em seu contexto onde o tema do conteúdo apresentado tem influência.
- Meta 3 - expressar o que identificou em seu contexto de forma criativa.

Metodologia/ Métodos:

- Apresentar os conceitos gerais do conteúdo aos estudantes de forma gradativa propondo na forma de diálogo pequenas questões e respostas ao longo deste processo.
- Propor a análise da música Burguesinha de Seu Jorge com som e letra na forma textual.
- Reuní-los em grupos para que identifiquem entre si suas habilidades e preferências, e para que discutam sobre a música associada ao conteúdo.

Recursos e Materiais:

- **POR QUÊ:** esta atividade foi escolhida como forma de socialização de conhecimento associado ao contexto musical e social de forma interativa. Será utilizada a música na sua forma digital e escrita, materiais para desenhar, colorir e recortar, revistas para recorte, tesoura, cola, caixa de som, câmera ou smartphone.

Figura 1 - Imagem de captura de tela da atividade elaborada:



Fotografia desfocada de uma mesa escolar azul clara e mão de uma criança com blusa azul de manga longa. Fim da audiodescrição.

- **O QUÊ:** [atividade no site Canva](#)
- **COMO:** este recurso deve ser acessado via link externo onde será feita a leitura e escuta da música, seguida do recorte dos versos e imagens correspondentes e colados nos espaços disponíveis em formato de quadros criando a ilustração da música.

Avaliação:

Avaliação por meio de interpretação da música de forma teatral presencial ou em vídeo, criação de história em quadrinhos sobre a música, painel de recortes com conceitos gerais do conteúdo, avaliação de múltipla escolha. O *feedback* é imediato, durante o processo o professor traria suas contribuições e os próprios estudantes poderiam contribuir com sugestões aos colegas. Ao final de todo o processo, professor e turma avaliam quais formas de apresentação e expressão foram mais efetivas.

Os critérios seriam noções básicas dos conteúdos, e criatividade na apresentação e expressão.

Resultados esperados:

Espera-se que os estudantes sejam capazes de identificar pontos positivos e negativos do capitalismo, e além disso identificar onde eles mesmos estão inseridos de acordo com seus contextos.

Cronograma:

- Aula 1 e 2 socialização com os conceitos gerais do conteúdo.
- Aula 3 ouvir, ler e discutir sobre a música em questão.
- Aula 5 e 6 Elaborar a forma de expressar o que compreenderam de acordo com as decisões do grupo.
- Aula 7 Apresentações dos grupos.
- Aula 8 Atividade avaliativa com possibilidade de resposta na forma oral, escrita, por desenho e opções de múltipla escolha.
- Tempo estimado: 1 mês

Considerações Finais:

O DUA propõe que os conteúdos e avaliações sejam apresentados de várias formas diferentes. Acredito que isso seja positivo, pois oportuniza que cada estudante aprenda de acordo com o seu perfil de aprendizagem. Desta forma a chance de não compreender os conteúdos é menor, respeitando as diversidades.

Referências:

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



Capitalismo e sua relação com o Consumismo está marcado com CC0 1.0 por Adrieli LW de Oliveira.

Movimentos que colaboram para manutenção da vida na terra

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Geografia
- Conteúdo: Movimentos da Terra
- Professor: Karen Burchardt Prestes
- Ambientes: Laboratório de Ciências Humanas e de Informática

Metas de aprendizagem:

- Compreender que o Planeta Terra está em constante movimento e o porquê desta dinâmica.
- Aprender os principais movimentos e seus reflexos na manutenção da vida no planeta.
- Distinguir a rotação e translação através das representações gráficas.

Metodologia/ Métodos:

A metodologia no ensino dos movimentos do Planeta Terra prioriza os múltiplos meios de apresentação, de engajamento e avaliação apresentados pelo Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA). Atender as especifici-

dades de cada aluno é a preocupação ao escolher estratégias que vão do concreto ao abstrato. Tornando o conhecimento científico mais tangível. Bem como, eliminando barreiras de aprendizagem. Para tanto, o diálogo e reforço constante das metas de aprendizagem são determinantes para o aprendizado significativo.

O vídeo como recurso didático é importante para a abstração de conhecimentos, termos e conceitos abordados em sala de aula. A linguagem e as imagens apresentadas devem compor a explicação do(a) professor(a). É uma oportunidade de construir um texto coletivo fazendo pequenas pausas, permitindo a expressão oral dos alunos.

A aula como espaço de brincar e movimentar o corpo é agradável e atrativa para os alunos. Ao utilizar a dinâmica de brincadeira de roda, tem-se a oportunidade de estimular a motricidade ampla, noção corporal e a socialização com seus pares.

O desenho, como forma de expressão, é fundamental na aprendizagem e consolidação das habilidades de localização e orientação no espaço. Possibilita aplicar os novos conhecimentos e organizar o pensamento geográfico. Inovar com o uso de computadores, promove a inclusão digital e exercita habilidades necessárias à vida em uma sociedade da tecnologia da informação e comunicação.

Recursos e Materiais:

Recurso 1: Este é um recurso confeccionado pelos alunos e fica a disposição no Laboratório de Ciências Humanas da escola. O globo em miniatura é um recurso pedagógico, concreto e tátil, leve e colorido usado para abordar vários conceitos.

- **POR QUÊ?** Ao construir este material podemos mobilizar, consolidar e exercitar habilidades. Quando tomamos como um recurso pronto e colocamos na palma da mão, torna-se um objeto concreto e tátil/visual capaz de colaborar com a abstração do conteúdo que é apresentado.
- **O QUÊ?** [A Terra na palma da minha mão](#) (link externo)

Figura 1: Imagem representativa



Fonte: Autora (2024)

Fotografia desfocada de uma mesa escolar azul clara e mão de uma criança com blusa azul de manga longa. Fim da audiodescrição.

- **COMO?** Os alunos precisam explorar o recurso e expressar suas impressões e constatações. Após, com uma linha colorida, proponha a divisão da Terra em hemisférios e conceitue-os.

Recurso 2: Planisfério astronômico escolar iluminado

- **POR QUÊ?** É um recurso que exemplifica a dinâmica da Terra, da Lua e das estações do ano. É atrativo pela iluminação do Sol. Pode ser explorado por todos os alunos. É um ótimo recurso para engaja-los
- **O QUÊ?** [A Terra não para](#) (link externo)

Figura 2: Imagem ilustrativa do sistema solar



Fonte: Autora (2024)

Fotografia de uma representação do sistema solar. Sobre um disco preto, no centro, uma bola amarela. Na borda do disco um planeta Terra pequeno com uma lua presa por uma haste fina. Fim da audiodescrição.

- **COMO?** Este recurso necessita de energia elétrica. Disponha os alunos em círculo e centralize o planisfério. Convide-os para realizar o movimento de Translação. Ao tempo que conduzem esta dinâmica, automaticamente a Terra executa a Rotação.

Recurso 3: Os Movimentos do Planeta Terra

- **POR QUÊ?** Este recurso possui uma linguagem e abordagem acessível. Ao tempo que, calmamente, a narradora explica, as imagens ilustrativas surgem na tela.
- **O QUÊ?** Vídeo de Ciências da Natureza que apresenta os principais movimentos da Terra.

Figura 3: [Os movimentos do Planeta Terra](#) (link externo)



Fonte: [REA de Ciências](#) (link externo)

Print de um vídeo. Sobre um fundo alaranjado, um planeta redondo, com porções em azul, amarelos e pequenas faixas verdes. Sobre o planeta a legenda: "começa essas perguntas podem ser respondidas quando a gente entende". No rodapé, está escrito em branco: 6º ano #08 Os movimentos do planeta Terra. Fim da audiodescrição.

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

- **COMO?** Utilize o recurso após explorar o concreto e lúdico. Pare o vídeo a cada novo conceito para construir um texto coletivo com os alunos. Os registros no caderno podem ser feitos como um mapa mental, por exemplo. Neste momento, é interessante que o(a) professor(a) explique a importância que os movimentos da Terra para a manutenção da vida. Também, com vistas à uma "Geografia da Percepção" é interessante abordar a construção do Espaço Geográfico nas diferentes características climáticas do planeta. A cultura sofre influência da dinâmica natural da Terra. Assim, os alunos vão se apropriando e estabelecendo relações sobre a ação humana na natureza.

Recurso 4: Dinâmica dos movimentos da Terra

- **POR QUÊ?** A noção espacial perpassa pela capacidade das habilidades psicomotoras. A proposta da brincadeira de roda é mobilizar os conhecimentos e garantir a participação de todos.

Figura 4: Roda para dinâmica



Fonte: Autora (2024)

Fotografia de uma roda de pessoas que são vistas até a altura da cintura. Eles vestem jeans e blusas coloridas. Fim da audiodescrição.

- **O QUÊ?** Brincadeira de roda para integração e fixação de conceitos sobre os movimentos da Terra.
- **COMO?** Separe quatro balões e barbante colorido. Disponha os alunos em círculo, localize o ponto cardeal norte e entregue um balão para o aluno que o representará. Da mesma forma faça com os demais pontos cardiais. Trace a Linha do Equador e o Meridiano de Greenwich. Outro(a) aluno(a) será o Sol. Execute o movimento de rotação de oeste para leste com os alunos. É possível abordar e ampliar vários termos e conceitos nesta dinâmica!

Avaliação:

A avaliação deve ser flexível, processual e diagnóstica. Observa-se o processo de aprendizagem como um todo, priorizando a participação e engajamento dos alunos. As metas são parâmetro para perceber a compreensão e aplicação dos termos e conceitos que envolvem a Geografia.

Contudo, os aspectos socioemocionais, inerentes ao aprendizado significativo, são considerados e valorizados nos critérios escolhidos.

Para exercitar e fixar o conteúdo, faz-se necessário a representação gráfica dos movimentos da Terra. Para tanto, a ferramenta escolhida é “Desenho à mão livre no Canva”. Após, a figura criada pode ser salva e impressa para organizar um cartaz e apresentações, por exemplo.

Para compor a avaliação, a rubrica pedagógica é um instrumento que facilita, e organiza os critérios. É uma tabela com as definições claras e objetivas das metas e expectativas de aprendizagens.

Figura 5: Rubrica

Critérios avaliativos	Ótimo	Bom	Satisfatório	Insatisfatório
Compreensão da dinâmica natural e movimentos da Terra	Compreende e organiza o pensamento geográfico para a importância da dinâmica natural da Terra.	Compreende os termos e conceitos que envolvem os movimentos da Terra	Compreende alguns termos e conceitos	Ainda não compreende os termos e conceitos
Distinguir os termos e conceitos geográficos	Distingue facilmente os termos e conceitos geográficos	Distingue os termos e conceitos geográficos com o suporte do material didático	Distingue os termos e conceitos geográficos com auxílio e apoio de colegas ou professores	Ainda não distingue os termos e conceitos geográficos
Aplicar os conhecimentos em atividades de fixação	Aplica os conhecimentos com facilidade e objetividade	Aplica os conhecimentos	Aplica os conhecimentos com auxílio	Ainda não aplica os conhecimentos
Interagir e trabalhar em equipe	Interage em grupo, manifesta opiniões e realiza as atividades em equipe.	Interage com algumas pessoas do grupo demonstrando autonomia e interesse	Interage quando solicitado pelos colegas ou professor(a)	Ainda não interage
Engajamento e participação nas atividades propostas.	Participa e envolve-se em todas as atividades propostas e as realiza por completo.	Participa e envolve-se em todas as atividades propostas.	Participa e envolve-se com as atividades propostas com pouco interesse	Ainda não participa das atividades propostas

Fonte: [Autora](#) (2024)

Quadro com 5 linhas e 5 colunas com as informações: Critérios avaliativos: compreensão da dinâmica natural e movimentos da Terra. Ótimo: Compreende e organiza o pensamento geográfico para a importância da dinâmica natural da Terra. Bom: Compreende os termos e conceitos que envolvem os movimentos da Terra. Satisfatório: Compreende alguns termos e conceitos. Insatisfatório: Ainda não compreende os termos e conceitos. Critérios avaliativos: Distinguir os termos e conceitos geográficos. Ótimo: Distingue facilmente os termos e conceitos geográficos. Bom: Distingue termos e conceitos geográficos com o suporte do material didático. Satisfatório: Distingue os termos e conceitos geográficos com auxílio e apoio dos colegas ou professores. Insatisfatório: Ainda não distingue os termos e conceitos geográficos. Critério avaliativos: Aplicar os conhecimentos em atividades de fixação. Ótimo: Aplica os conhecimentos com facilidade e objetividade. Bom: Aplica os conhecimentos. Satisfatório: Aplica os conhecimentos com auxílio. Insatisfatório: Ainda não aplica os conhecimentos. Critérios avaliativos: Interagir e trabalhar em equipe. Ótimo: Interage com o grupo, manifesta opiniões e realiza as atividades em equipe. Bom: Interage com algumas pessoas do grupo demonstrando autonomia e interesse. Satisfatório: interage quando solicitado pelos colegas ou professor(a). Insatisfatório: Ainda não interage. Critérios avaliativos: Engajamento e participação nas atividades propostas. Ótimo: Participa e envolve-se em todas as atividades propostas e as realiza por completo. Bom: Participa e envolve-se em todas as atividades propostas. Satisfatório: Participa e envolve-se com as atividades propostas com pouco interesse. Insatisfatório: Ainda não participa das atividades propostas.”. Fim da audiodescrição.

Resultados esperados:

Espera-se que a utilização do desenho à mão livre no Canva possibilite o envolvimento dos alunos e estimule novas pesquisas.

A rubrica pedagógica é uma ferramenta que pode colaborar na prática avaliativa e ao responder aos critérios é possível estabelecer o diagnóstico da aprendizagem. O objetivo é identificar os pontos fortes e os vulneráveis do processo de ensino e aprendizagem a fim de eliminar barreiras.

Cronograma:

- Recurso 1: 30 minutos
- Recurso 2: 30 minutos
- Recurso 3: 30 minutos
- Recurso 4: 30 minutos
- Atividade no laboratório de informática: 60 minutos

Considerações Finais:

A abordagem pedagógica baseada nos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) no ensino de Geografia torna-se necessário ao considerar a realidade da escola. A sala de aula é composta por uma grande diversidade de sujeitos, cada um com suas particularidades, preferências, habilidades, competências, potencialidades e dificuldades. Neste contexto, os Recursos Educacionais Abertos Digitais (REA) democratizam o acesso aos conhecimentos, facilitam e ampliam as possibilidades para todos os alunos.

Eliminar barreiras de aprendizagem pressupõe tornar acessíveis todos os conteúdos, promover meios de apresentar, engajar e expressar o aprendido.

Referencial teórico:

ADAS, Melhem. ADAS, Sérgio. Expedições geográficas. 3º ed. São Paulo, SP: Moderna, 2018.

ANTUNES, Celso. Novas maneiras de ensinar, novas formas de aprender. Porto Alegre, RS: Artmed, 2002.

ANTUNES, Celso. Professores e Professores: reflexões sobre a aula e práticas pedagógicas diversas. 6º ed. Petrópolis, RS: Vozes, 2012.



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 Karen Burchardt Prestes

Planejamento de geografia para turma do 5º ano na perspectiva DUA-REA

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Geografia
- Conteúdo: Planejamento de Geografia orientação e localização no espaço.
- Professor: Walter Marinho de Araújo

Metas de aprendizagem:

- Utilizar a linguagem cartográfica para obter informações e representar a espacialidade dos fenômenos geográficos;
- Conhecer a organização do espaço geográfico;
- Problematicar a interferência do ser humano no espaço geográfico.

Metodologia/ Métodos:

- Sensibilização inicial com vídeo da música oras bolas palavra cantada versão acústica;
- Representação dos pontos cardeais no formato de desenho, por escrito, ou apresentação de cartazes, digital.
- Construção do relógio solar com materiais recicláveis.

Recursos e Materiais:

Recurso 1: [acústica \(Link externo\)](#)

Figura 1 Print tela ora bolas palavra cantada versão acústica



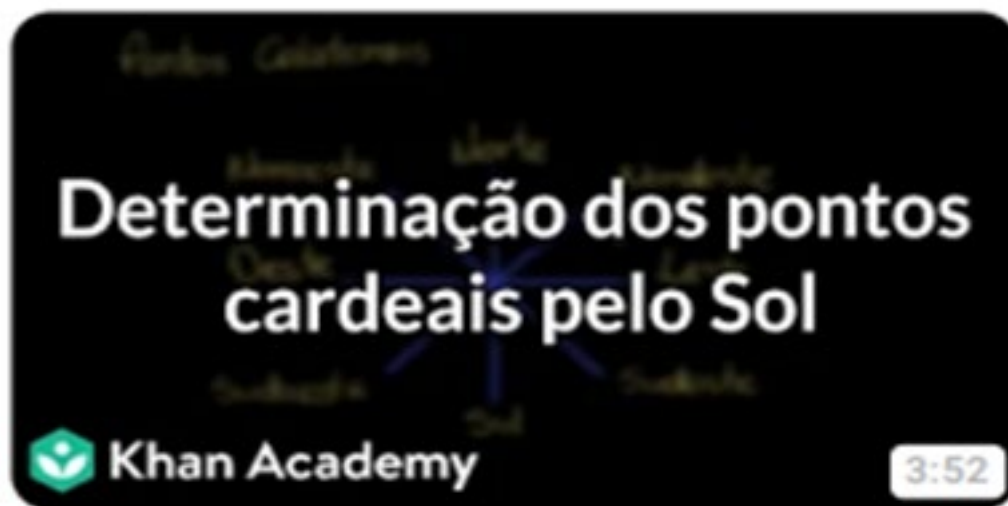
Fonte: Palavra cantada oficial.

Print de tela de um vídeo. Sobre um fundo azul, à esquerda, um quadrado alaranjado com a fotografia de três pessoas sentadas. Um homem de óculos, segura um tambor e uma baqueta. uma mulher segura um tambor e uma mulher ruiva com as mãos sobre o colo. No canto direito, está escrito: Ora Bolas. Versão Acústica. Palavra Cantada. Fim da audiodescrição.

- **POR QUÊ:** Vídeo ilustrativo do grupo palavra cantada, com a música oras bolas. O material explora de forma musicada o formato da terra e o conceito de círculos concêntricos, sequenciando com a alfabetização geográfica, desta forma, “meu vizinho mora lá naquela casa, a casa tá na rua tá dentro da cidade, está do lado da floresta a floresta é no Brasil.
- **O QUÊ:** Vídeo ilustrativo musicado do grupo palavra cantada. Aborda conceito relacionado à alfabetização geográfica no final dos anos finais do ensino fundamental.
- **COMO:** Acessar o vídeo, projetar na tela, interagir com a letra da música com instrumentos de percussão, disponíveis na escola, acompanhar ler através da transcrição a letra da música.

Recurso 2 - [Vídeo youtube determinação dos pontos cardeais pelo sol \(link externo\)](#)

Figura 2 Print determinação dos pontos cardeais pelo sol.



Fonte: Khan Academy Brasil.

Print de uma tela preta, escrita em letras brancas: Determinação dos pontos cardeais pelo Sol. Khan Academy. Fim da audiodescrição.

[Transcrição do vídeo determinação dos pontos cardeais pelo sol \(link externo\)](#)

- **POR QUÊ:** Vídeo de demonstração e explicação dos pontos cardeais e de observação do movimento do sol.
- **O QUÊ:** Vídeo inicia com explicação dos pontos cardeais e colaterais da terra e apresenta o relógio solar. [Vídeo youtube determinação dos pontos cardeais pelo sol \(link externo\)](#)
- **COMO:** Estabelecer juntos aos estudantes que o percurso de realização das atividades como processo formativo, quanto maior autonomia na realização das atividades, mais capacitados estarão para novos desafios formativos. Estabelecer pequenos e progressivos registros entre os participantes dos grupos de trabalhos, no formato de ilhas de aprendizagem, propondo que os participantes se comuniquem com pequenos recadinhos escritos em filipetas de papel no modelo de bilhetes com perguntas e respostas, buscando maior compreensão da atividade que estão desenvolvendo. Buscar junto aos estudantes sobre qual parte do conteúdo visto em sala de aula está ligado com sua realidade e de sua família.

Avaliação:

O processo avaliativo deve ser contínuo, este se inicia nos primeiros momentos de contato com a turma, através da observação e de questionamentos a serem respondidos de forma oral, por apresentação individual ou em grupo. Possibilitar rodas de conversas com discussões direcionadas aos acontecimentos dos fenômenos observados no seu cotidiano, referente ao conteúdo. Como forma de acompanhamento poderemos realizar a confecção de croqui do relógio solar.

Resultados esperados:

- Espera-se que ao final do trabalho o estudante tenha conseguido compreender o fenômeno científico de orientação pelo sol;
- Compreender as escalas local, regional, nacional e global em articulação no nosso cotidiano;
- Reconhecer os diferentes e utilizar referenciais espaciais de localização e orientação.

Cronograma:

Este planejamento pode ser desenvolvido em cinco ou seis aulas de forma que possibilite o professor verificar o progresso e sendo necessário retornar as explicações dos conceitos de orientação e localização.

Considerações Finais:

O planejamento da aula de geografia sobre orientação e localização no espaço geográfico para turmas do 6º ano do ensino fundamental traz a possibilidade do trabalho com colegas de outras áreas do saber no âmbito do espaço escolar, como por exemplo, os professores de educação física e de ciências, que podem contribuir com o ensino de lateralidade e os diferentes fenômenos provocado pelo dia e noite. Desta forma, possibilitando a interdisciplinaridade e a transversalidade do conteúdo, perpassando os muros da escola e da comunidade.

Referencial teórico:

DUA NA PRÁTICA – Desenvolvimento de Materiais e Recursos Abertos(REA) Digitais e Acessíveis, com foco no Desenho Universal para Aprendizagem – FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO – ACESSIBILIDADE DE REA DIGITAIS: FORMADORA: Daniele dos Anjos Schmitz.

PAULA, Marcelo Moraes. Título do Livro: Geografia espaço & interação: 6º ano: ensino fundamental: Marcelo Moraes Paula, Maria Angela Gomez Rama, Denise Cristina Christov Pinesso. – 1.ed. – São Paulo: FTD,2018.



PLANEJAMENTO DIDÁTICO NA PERSPECTIVA DO DUA COM A PRODUÇÃO E COMPARTILHAMENTO DE REA DIGITAL E ACESSÍVEL © 2024 por Walter Marinho de Araujo 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/>

Mapa de produção agrícola brasileira

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Curso Dua na prática - Geografia
- Conteúdo: Agricultura
- Professora: Veridiana Kretschmer

Metas de aprendizagem:

- Compreender a produção agrícola brasileira

Metodologia/ Métodos:

- Alunos sentados em seus lugares, participando da atividade;
- Todos irão participar, sendo questionados e convidados a refletir sobre a resposta do colega;
- O aluno com baixa visão receberá um mapa tátil com texturas iguais para desenvolver a sua aprendizagem de forma igualitária.

Recursos e Materiais:

Material de fácil acesso, explicativo que colabora com a aprendizagem participativa do aluno. Será disponibilizada uma vídeo aula para os alunos tirarem as informações para completar o mapa.

Recurso 1: Vídeo para mobilização - [Principais cultivos da agricultura do Brasil](#)

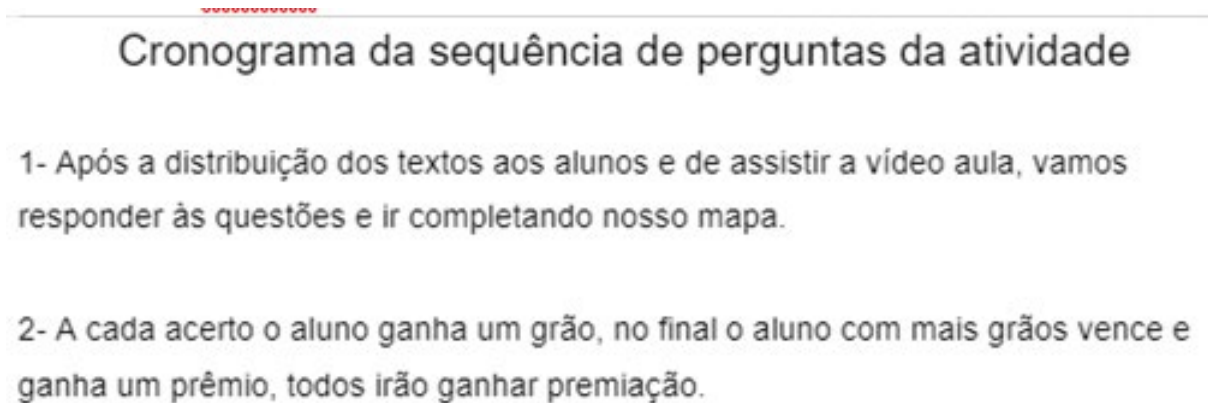
Vídeo aula descritiva com legenda para facilitar a acessibilidade dos alunos.

O vídeo tem legenda e ainda será disponibilizado um texto sobre o mesmo e a disposição uma intérprete para auxiliar o aluno surdo.

Recurso 2: Será disponibilizado um questionário para os estudantes

- **POR QUÊ:** O recurso será utilizado para identificar o que os estudantes aprenderam frente ao vídeo e as estratégias utilizadas.
- **O QUÊ:** Link com perguntas para os alunos responderem: [Questionário](#)

Figura 1: Print Screen da tela do recurso



Fonte: Autora (2024)

Print de tela de recurso. Sobre fundo branco, o texto em letras pretas: "Cronograma da sequência de perguntas da atividade. 1. Após a distribuição dos textos aos alunos e de assistir a vídeo aula, vamos responder às questões e ir completando nosso mapa. 2. A cada acerto o aluno ganha um grão, no final o aluno com mais grãos vence e ganha um prêmio, todos irão ganhar premiação. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** Os estudantes poderão utilizar o questionário online com opção de leitura de tela ou impresso.

Avaliação:

Será de forma individual e única para cada aluno, contemplando a especificidade de cada aluno, avaliando de diversas formas, participação oral, escrita auxílio ao colega, enfim todos serão avaliados de alguma forma.

Resultados esperados:

Proporcionar inclusão e acessibilidade a todos os alunos envolvidos na atividade através de diversas formas de ensino .

Cronograma:

- A atividade será exposta no quadro
- Todos irão assistir a vídeo aula e receberão um texto de apoio .
- Alunos com deficiência visual recebem material em relevo para participar da atividade do quadro.

Considerações Finais:

Conclui-se que o ensino da disciplina de Geografia pode ocorrer de diferentes formas, abrangendo assim alunos com diferentes necessidades e facilitando o ensino aprendizagem de todos com equidade.

Referencial teórico:

GUITARRARA, Paloma. "Agricultura brasileira"; *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/brasil/agricultura.htm>. Acesso em 03 de fevereiro de 2024.



Mapa de produção agrícola brasileira © 2024 de Veridiana Kretschmer é licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0

Coordenadas geográficas

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Geografia
- Conteúdo: Coordenadas geográficas, latitude e longitude
- Professor: Carin da Rosa Souza

Metas de aprendizagem:

- Compreender o conceito de localização terrestre;
- Diferenciar latitude e longitude.

Metodologia/ Métodos:

Primeiramente a professora apresentará à turma o assunto da aula, coordenadas geográficas, convidando à turma a assistir a um vídeo. Logo após assistirem ao vídeo, a professora irá explicar os conceitos abordados no mesmo, como a diferenciação entre latitude e longitude, os principais meridianos e paralelos e como este sistema é utilizado para nossa localização na Terra. Como apoio para a explanação a professora irá utilizar um mapa mundi político. Nele mostrará a circunferência da Terra, os paralelos e trópicos, os meridianos. O cruzamento de um paralelo e de um meridiano para falar de como se pode localizar um determinado ponto na Terra. Citará exemplos de instrumentos como a bússola, que é usada para localização e navegação no espaço geográfico, e o GPS (Sistema de Posicionamento Global), que é um sistema de navegação por satélite que fornece a um aparelho móvel sua posição. Serão abordados conceitos da cartografia com apoio do mapa mundi e do livro didático para aprofundar o conhecimento.

À cartografia atribui-se um importante papel para o ensino de geografia, pois permite uma leitura de acontecimentos, fatos e fenômenos geográficos. Então torna-se de fato, a necessidade e uma alfabetização cartográfica através de mediações facilitadoras, pois é parte essencial do cotidiano de cada sujeito, seja para utilizar um mapa, o GPS ou até mesmo se localizar dentro da escola (CAVALCANTI, 1999).

Por fim os estudantes irão testar seus conhecimentos respondendo a um quiz, em formato de slide, que será passado no datashow, ou ainda poderá ser realizado, de forma diferente, com os estudantes sentados em círculo, em que cada um retira de dentro da caixa uma pergunta para responder individualmente, podendo também ser distribuído de forma impressa..

Este planejamento visa auxiliar o estudante na compreensão do conceito das coordenadas geográficas. Para isso, partiu-se de um vídeo que aborda o assunto, sendo este um Recurso Educacional Aberto (REA) retirado da internet.

Recursos Educacionais Abertos (REA) são materiais de aprendizado, ensino e pesquisa, em qualquer formato e meio, que estejam no domínio público ou protegidos por direitos autorais e que tenham sido disponibilizados sob uma licença aberta que permite acesso, reutilização, adaptação e redistribuição sem custos por outras pessoas (UNESCO, 2019).

Partindo do pressuposto de que cada estudante tem sua forma de aprender, é importante que o professor pense numa metodologia flexível, capaz de proporcionar a participação e o acesso de todos os estudantes ao conhecimento. Nessa perspectiva, o planejamento tem como base fundamentos do Desenho Universal para Aprendizagem (DUA), metodologia que busca perceber cada estudante em sua singularidade, em sua forma particular de aprender. São estilos de aprendizagem, o estilo visual, o auditivo e o cinestésico (SALDANHA, 2016).

Diante disso, o planejamento busca apresentar o quiz aos estudantes para promover a participação de todos num jogo interativo. O jogo pode ser apresentado em slide ou impresso em fichas ou ainda impresso em folha de ofício.

Recursos e Materiais:

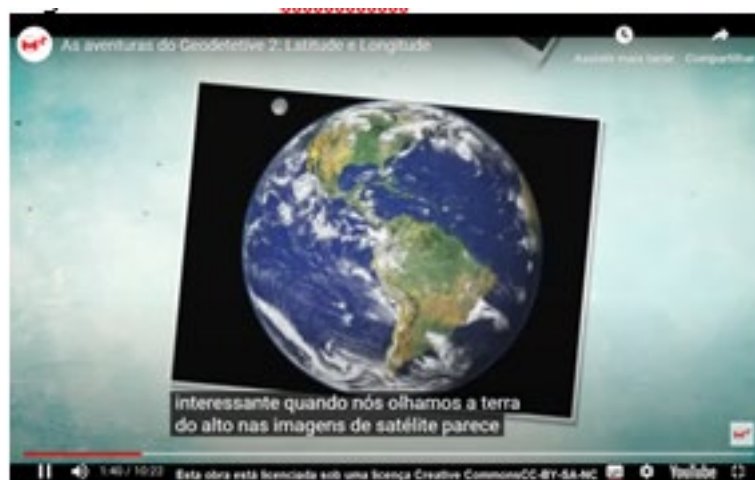
Os recursos encontrados na internet ou criados para esta aula foram pensados para permitir ao estudante seu acesso ao conhecimento, uma vez que cada indivíduo tem sua forma de aprender. Alguns alunos aprendem apenas ouvindo o interlocutor, estes são os auditivos, outros precisam de imagens, são os visuais e ainda temos os cinestésicos, que precisam interagir com o objeto de estudo, de forma mais prática. Assim, tem-se diferentes formas de tratar conceitos e também de promover a interação entre a turma.

Os recursos usados serão: vídeo (da internet), mapa mundi (REA da internet) e um quiz (slide criado pela professora no powerpoint), distribuído também de forma impressa.

Recurso 1

- **POR QUÊ:** O recurso pedagógico (vídeo) foi escolhido porque apresenta conceitos relacionados ao tema da aula, permitindo a acessibilidade do educando ao conhecimento.
- **O QUÊ:** Vídeo

Figura 1: Print Screen do Recurso 1



Fonte: [Fonte do Youtube Geodetive2: \(link externo\)](#)

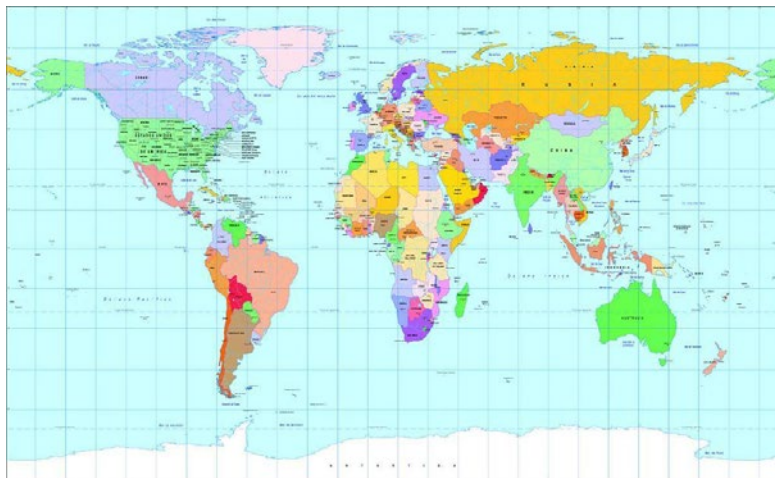
Print de um vídeo. Sobre um fundo azul, um quadrado preto com o planeta Terra com a legenda: “interessante quando nós olhamos a Terra do alto nas imagens de satélite parece”. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** O vídeo está disponível no link acima. Na aula será passado no datashow.

Recurso 2

- **POR QUÊ:** O recurso pedagógico (mapa mundi) trata de um REA copiado da internet para auxiliar os estudantes na compreensão dos conceitos abordados. Muitos são os estudantes que têm uma aprendizagem mais visual e que se beneficiam com imagens durante as explanações do professor.
- **O QUÊ:** Mapa mundi

Figura 2: Imagem do Mapa Mundi (Recurso 2)



Fonte: Google Imagens.

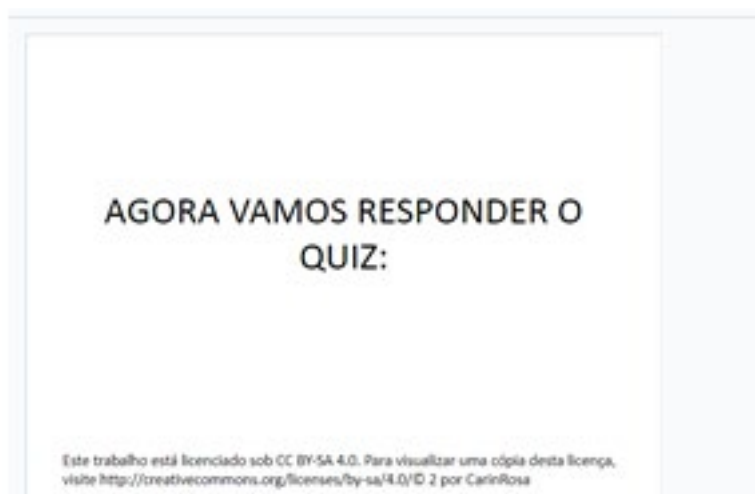
Desenho do mapa mundi. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** O mapa mundi será usado como material de apoio visual para auxiliar na compreensão dos estudantes quanto as coordenadas geográficas.

Recurso 3

- **POR QUÊ:** O recurso pedagógico (quiz em formato de slide) foi criado para promover a interação entre a turma e a consequente troca de conhecimentos. O quiz, é um jogo de perguntas, em que os estudantes se sentem motivados a testar seu conhecimento e é também muito divertido.
- **O QUÊ:** Quis Geografia

Figura 3: [Quiz Geografia](#) (Recurso 3)



Fonte: Autora (2024)

Página branca, com o texto em preto: Agora vamos responder o quiz: Fim da audiodescrição.

- **COMO:** O quiz será apresentado para a turma no datashow. Podendo ser também distribuído de forma impressa. O quiz é um jogo que torna a aprendizagem mais significativa. Este material foi elaborado dentro da perspectiva do DUA, em que cada indivíduo tem a possibilidade de participar de forma on-line ou por meio de material impresso. O recurso promove a interação e o acesso do educando ao conhecimento, promovendo assim a aprendizagem.

Avaliação:

A avaliação será durante todo o processo: começando pelo vídeo, a participação, realização da atividade proposta. Apresentação dos conceitos adquiridos. O interesse, a curiosidade e o engajamento de cada estudante na realização da atividade escolhida.

Resultados esperados:

Espero que o trabalho desperte a curiosidade e o engajamento dos estudantes. Que estes se sintam motivados a buscar o conhecimento, os novos conceitos, por meio da leitura, do diálogo, da troca de informações e na realização da atividade. Acessar o conhecimento de diferentes formas é fundamental para que cada indivíduo possa aprender, do seu jeito. O professor precisa oportunizar a cada indivíduo da sala de aula, o acesso ao conhecimento. As diferentes formas de inteligência, assim como a maneira como cada estudante acessa a aprendizagem é singular. É se engajando na atividade que o estudante aprende, ao ser respeitado em sua forma de aprender.

Cronograma:

O período de uma aula.

Considerações Finais:

O DUA nos traz muitas reflexões quanto o respeito à aprendizagem de cada estudante. De uma educação voltada à qualidade no ensino, em que cada indivíduo da sala de aula é capaz de aprender, desde que tenha acesso a oportunidade de participar do processo de ensino-aprendizagem.

Referencial Teórico:

CAVALCANTI, L. de S, Propostas curriculares de Geografia no ensino: algumas referências de análise. Terra livre. São Paulo: AGB, 1999.

SALDANHA, Cláudia Camargo. C.; ZAMPRONI, Eliete. C. Berti; BATISTA, Maria de L. Arapongas. Estilos de Aprendizagem. Anexo 1. SEED/PR2. Semana Pedagógica, 2016.

TORREZANI, Neiva Camargo: Vontade de saber: geografia: 6º ano: ensino fundamental: anos finais _ 1 edição _ São Paulo: Quinteto Editorial, 2018.

CLASSROOM.<https://classroom.google.com/u/0/w/NjE3Njg5Njk3NDA1/t/all?hl=pt-BR>. Acesso em 25 de Jan. 2024.



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

Compreendendo riscos e cuidados com os meios de transporte

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Geografia
- Conteúdo: Riscos e cuidados com os Meios de Transporte
- Professor: Ducinalva da Costa Falcão Santos

Metas de aprendizagem:

- Explorar o tema riscos e cuidados com os Meios de Transporte.
- Identificar medidas preventivas e cuidados necessários para garantir a segurança.
- Listar os meios de transporte que utilizam.

Metodologia/ Métodos:

- Vídeo sobre riscos e cuidados com os Meios de Transporte e apresentação de imagens, flashcards dos diferentes meios de transporte (carro, ônibus, bicicleta, avião, etc).
- Envolvimento dos alunos com atividades práticas, como desenhos, colagens e jogos, para consolidar o aprendizado de forma lúdica.

- Conversa sobre os riscos associados aos diferentes meios de transporte.

Recursos e Materiais:

Os recursos escolhidos e desenvolvidos para o planejamento da aula na perspectiva do Desenho Universal para a Aprendizagem são variados para tornar o ensino acessível a todos, possibilitando diversas formas de apresentação do conteúdo. Durante a aula será explorado vídeo, imagens, flashcards, materiais para desenho, recortes de revistas e jogo: uno da leitura.

Agora vou detalhar um dos recursos planejado para a aula:

Recurso 1: Exibição de um vídeo “Riscos e cuidados com os Meios de Transporte”.

- **POR QUÊ:** O vídeo explica a importância da segurança nos meios de transporte. (vídeo acessível, com legenda, Libras, Audiodescrição e com licença aberta);
- **O QUÊ:** [Vídeo Riscos e cuidados com os Meios de Transporte \(link externo\)](#)

Figura 1 Print do vídeo Riscos e cuidados com os meios de transporte



Fonte: Tv Educa Ipojuca

Print de tela de um vídeo com cenário verde. Uma mulher negra de cabelos lisos na altura dos ombros, está de pé, ao lado de uma televisão. No fundo está escrito na parede: Escola do Futuro IPOJUCA. Abaixo, na legenda: Professora Gilvânia Gomes. Geografia. Fim da audiodescrição.

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

- **COMO:** O vídeo pode ser acessado pelo Youtube, está acessível, com legenda, Libras e Audiodescrição.

Avaliação:

- Observação durante a atividade prática e participação na conversa com os alunos sobre as causas e lições aprendidas.
- Entendimento demonstrado nas respostas durante a atividade realizada sobre suas diversas formas, levando em consideração suas capacidades individuais e estilos de aprendizagem.

Resultados esperados:

Estimular a participação ativa dos estudantes, promovendo um ambiente de aprendizado colaborativo.

Cronograma:

- Assistir o vídeo riscos e cuidados com os meios de transporte. (9:16 minutos).
- Montagem de um mural com recortes de revistas ou desenhos dos meios de transporte. (30 minutos).
- Jogo: Uno da leitura (Meios de transporte) 35 minutos.
- Convite para os alunos compartilharem algo novo que aprenderam. (10 minutos).

Considerações Finais:

Trabalhar na perspectiva do DUA é criar um ambiente educacional inclusivo e enriquecedor. A diversidade proporciona diferentes perspectivas, experiências e habilidades, enriquecendo o aprendizado.

Referencial teórico:

PASSOS, Célia Maria Costa. Integrado, 2º ano – São Paulo: IBEP, 2009. – Coleção eu gosto. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro052.pdf3>. (páginas 7-10) Acesso em 25 jan. 2024.

PORTAL DO PROFESSOR. Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=33375>. Acesso em 25 jan. 2024.

ESCOLA KIDS. Disponível em: <https://escolakids.uol.com.br/geografia/meios-de-transporte.htm>. Acesso em 25 jan. 2024.



Este trabalho está licenciado sob CC BY-NC 4.0. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/> ©2024 por Ducinalva da Costa Falcão Santos

Inclusão e resiliência

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Projeto de Vida
- Conteúdo: Inclusão e Resiliência: Lições do Filme LEO para Educadores
- Professora: Fabiani Ortiz Portella

Metas de aprendizagem:

Representação:

Meta: Os educadores irão identificar estratégias presentes no filme "Leo" que promovem a representação de informações de maneira diversificada.

Indicador: Participação ativa na discussão sobre como o filme utiliza diferentes formas de representação para atender às necessidades de diversos alunos.

Meta: Os educadores aplicarão técnicas do DUA para diversificar a apresentação de conteúdo em sala de aula.

Indicador: Desenvolvimento e compartilhamento de recursos de aprendizagem que ofereçam informações de maneiras variadas, como texto, áudio, vídeo e gráficos.

Expressão:

Meta: Os educadores serão capazes de reconhecer no filme "Leo" exemplos de expressão diversificada de aprendizagem por parte dos alunos.

Indicador: Identificação de cenas ou situações em que os alunos do filme expressam seu conhecimento de maneiras diversas.

Meta: Os educadores irão aplicar estratégias do DUA para oferecer opções flexíveis de expressão aos seus alunos.

Indicador: Implementação de métodos de avaliação variados que permitam aos alunos demonstrar seu entendimento de acordo com suas habilidades individuais.

Envolvimento:

Meta: Os educadores compreenderão como o filme "Leo" destaca a importância do envolvimento e motivação dos alunos.

Indicador: Discussão crítica sobre cenas ou momentos em que o envolvimento ativo dos alunos é promovido e sua relação com o sucesso acadêmico.

Meta: Os educadores aplicarão estratégias do DUA para fomentar o envolvimento e a motivação em sala de aula.

Indicador: Desenvolvimento de atividades que permitam escolhas, flexibilidade e colaboração entre os alunos, inspiradas nas situações do filme.

Adaptação de Estratégias Pedagógicas:

Meta: Os educadores serão capazes de identificar no filme "Leo" estratégias pedagógicas adaptativas utilizadas para atender às necessidades individuais dos alunos.

Indicador: Reconhecimento de momentos em que os educadores do filme adaptam seu ensino para apoiar diferentes estilos e ritmos de aprendizagem.

Meta: Os educadores aplicarão as lições do filme ao adaptar suas próprias estratégias pedagógicas para atender às necessidades dos alunos.

Indicador: Implementação prática de adaptações no currículo, instruções e avaliações, alinhadas com os princípios do DUA.

Metodologia/ Métodos:

1. Introdução:

Apresentação breve sobre os objetivos da atividade.

Contextualização do filme "Leo" e sua relevância para a educação inclusiva.

Explicação dos três princípios do DUA: representação, expressão e envolvimento.

2. Exibição do Filme "Leo":

Exibição do filme na íntegra ou de cenas específicas relevantes para os temas de inclusão e resiliência.

Encorajamento para que os professores observem e anotem as estratégias pedagógicas e as situações que exemplificam os princípios do DUA.

3. Discussão em Grupo:

Divisão dos professores em grupos pequenos para discutir suas observações.

Fornecimento de guias de discussão que destaquem momentos específicos do filme relacionados aos princípios do DUA.

Compartilhamento de percepções e ideias entre os grupos.

4. Análise Conjunta:

Discussão em grupo maior para compartilhar as observações e insights de cada equipe.

Identificação conjunta de estratégias específicas do DUA que podem ser extraídas do filme "Leo".

Exploração de como essas estratégias podem ser aplicadas na prática educacional diária.

5. Oficina Prática:

Desenvolvimento de atividades práticas para os professores aplicarem os princípios do DUA.

Exemplos práticos podem incluir a criação de materiais de aprendizagem diversificados, adaptação de avaliações e a promoção de opções de expressão para os alunos.

6. Estudo de Caso:

Apresentação de um estudo de caso fictício ou real, destacando um desafio específico de inclusão.

Discussão em grupos sobre como os princípios do DUA podem ser aplicados para abordar o desafio apresentado.

7. Planejamento Individual:

Tempo dedicado para que cada professor desenvolva um plano individual de implementação do DUA em sua prática.

Discussão em pares para compartilhar ideias e receber *feedback* construtivo.

8. Sessão de Reflexão:

Momento final para os professores compartilharem suas reflexões sobre como o filme "Leo" e os princípios do DUA podem impactar positivamente a educação especial.

Discussão sobre os desafios percebidos e possíveis soluções para a implementação prática.

9. Compromisso de Ação:

Cada professor é encorajado a definir um compromisso pessoal para integrar ativamente os princípios do DUA em suas aulas.

Criação de um plano de ação individual com metas específicas e prazos.

10. Encerramento:

Agradecimento pela participação ativa.

Fornecimento de recursos adicionais, como artigos, livros ou workshops sobre DUA.

Estímulo para a continuidade do diálogo e compartilhamento de experiências entre os educadores.

Recursos e materiais:

1. Filme "Leo":

Certifique-se de ter acesso ao filme "Leo" em formato adequado para exibição.

Caso haja limitações de tempo, é possível selecionar cenas específicas que ilustrem melhor os conceitos de inclusão e resiliência.

2. Guia de Discussão:

Desenvolva um guia de discussão para orientar os grupos durante a análise do filme.

Inclua questões específicas relacionadas aos princípios do DUA e à aplicação prática na educação especial.

3. Recursos de Apresentação:

Prepare slides ou materiais visuais para auxiliar nas discussões e apresentações.

Inclua gráficos, infográficos e citações relevantes do filme para ilustrar conceitos importantes.

4. Estudos de Caso:

Desenvolva estudos de caso que abordem desafios específicos de inclusão na educação especial.

Forneça informações contextuais e perguntas para orientar a discussão em grupo.

5. Materiais de Aprendizagem Diversificados:

Apresente exemplos concretos de materiais educacionais adaptados.

Mostre diferentes formas de representação, como textos alternativos, vídeos legendados e recursos visuais.

6. Plataformas Digitais:

Utilize plataformas online para compartilhamento de recursos, como vídeos, artigos e ferramentas de ensino.

Explore fóruns ou grupos de discussão para a continuidade das conversas após a atividade presencial.

7. Ferramentas de Avaliação Diversificadas:

Demonstre como criar avaliações que se alinhem aos princípios do DUA.

Explore ferramentas digitais que permitam opções flexíveis de avaliação.

8. Planos de Ação Individuais:

Forneça modelos ou orientações para os professores desenvolverem seus planos de ação individuais.

Sugira recursos adicionais que possam apoiar a implementação prática dos princípios do DUA.

9. Bibliografia sobre DUA:

Recomende leituras adicionais sobre o Desenho Universal para Aprendizagem.

Disponibilize cópias de artigos, livros ou recursos online que ampliem o entendimento sobre o tema.

10. Facilitadores Especializados:

Se possível, convide especialistas em inclusão, resiliência e Desenho Universal para Aprendizagem para facilitar partes específicas da atividade.

Proporcione momentos de perguntas e respostas para esclarecer dúvidas e fornecer insights adicionais.

A metodologia adotada para o desenvolvimento do módulo 4 baseou-se em uma cuidadosa seleção de recursos educacionais, visando proporcionar uma experiência de aprendizagem enriquecedora e abrangente. Entre os diversos recursos considerados, optamos por incorporar o filme "Léo" devido à sua relevância e potencial para ilustrar os conceitos discutidos no módulo.

Recurso 1

- **POR QUÊ:** A escolha do filme "Léo" como recurso no módulo 4 do material didático foi deliberada e estratégica, visando enriquecer a experiência de aprendizagem dos participantes. A narrativa cinematográfica proporciona uma abordagem única e envolvente para explorar os conceitos e referenciais discutidos no módulo. Ao incorporar elementos visuais e narrativos do filme, buscamos oferecer uma perspectiva mais prática e aplicada aos temas teóricos apresentados. O filme "Léo" não apenas complementa os conceitos abordados, mas também serve como um exemplo tangível que os participantes podem relacionar aos tópicos discutidos no material. A utilização de recursos audiovisuais, como filmes, permite uma abordagem multimodal, atendendo a diferentes estilos de aprendizagem e promovendo uma compreensão mais abrangente do

conteúdo. Além disso, a escolha de um Recurso Educacional Aberto (REA) como o filme "Léo" alinha-se aos princípios da acessibilidade e compartilhamento de conhecimento. Ao disponibilizar o material de forma organizada e adotando uma licença que permite a reutilização e modificação para fins não comerciais, estamos contribuindo para a democratização do acesso à informação e incentivando a criação de obras derivadas que possam beneficiar uma ampla audiência. Em resumo, a inclusão do filme "Léo" no material didático não apenas enriquece a experiência de aprendizagem, mas também promove a acessibilidade, a adaptabilidade e a partilha de conhecimento, fundamentais para um ambiente educacional inclusivo e colaborativo.

- **O QUÊ:** [Leo | Trailer oficial | Netflix](#) é um recurso que pode ser exibido por meio da plataforma Netflix.

Figura 1 - Imagem do Trailer do Filme Leo



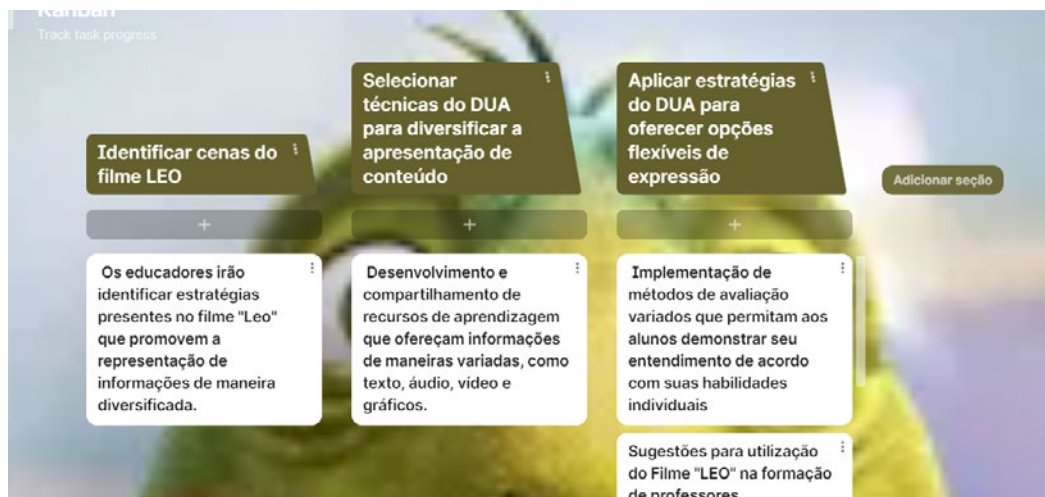
Fonte: Canal do Youtube Netflix Brasil ([link externo](#))

Desenho de uma tartaruga, Leo e seu amigo lagarto em meio à uma vegetação nativa. Leo, à esquerda, tem um casco marrom alto. O lagarto tem o corpo longo e um enorme papo. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** abrir o link para exibir o filme pode ser assistido de forma digital, está acessível a diferentes perfis de usuários.

Recurso 2: Apresentação de um roteiro no “Padlet” para guiar as possíveis utilizações da animação para ser utilizado na formação de professores para inclusão.

Figura 2 - Imagem do Padlet



Fonte: Sugestão de atividade com o Filme de animação LEO está licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0© 2 por Fabiani Ortiz Portella

Print com sugestões de atividades com o filme de animação LEO. No fundo da tela o desenho de LEO. Sobre o desenho, quadros com as informações: Identificar cenas do filme LEO. Os educadores irão identificar as estratégias presentes no filme “Leo” que promovem a representação de informações de maneira diversificada. Selecionar técnicas do DUA para diversificar a apresentação do conteúdo. Desenvolvimento e compartilhamento de recursos de aprendizagem que ofereçam informações de maneiras variadas, como texto, áudio, vídeo e gráficos. Aplicar estratégias do DUA para oferecer opções flexíveis de expressão. Implementação de métodos variados que permitam aos alunos demonstrar entendimento de acordo com suas habilidades individuais. Sugestões para utilização do filme “LEO” na formação de professores. Fim da audiodescrição.

Trabalho a ser feito no Padlet [\(link externo\)](#)

Avaliação:

1. Avaliações Formativas

A avaliação formativa será incorporada ao longo do módulo, incluindo questionários rápidos, discussões em fóruns online e atividades práticas relacionadas ao filme “Léo”. Essas avaliações permitirão monitorar continuamente o entendimento dos participantes e ajustar o ensino conforme necessário.

2. Atividade Interativa com o Filme "Léo"

Uma atividade prática específica será desenvolvida em torno do filme "Léo". Os participantes serão convidados a analisar cenas específicas à luz dos conceitos abordados no módulo, aplicando teorias aprendidas à prática representada no filme. Isso promoverá a integração efetiva do conhecimento teórico com a realidade apresentada na narrativa cinematográfica.

3. Discussões em Grupo

Sessões de discussão em grupo serão facilitadas para que os participantes compartilhem suas interpretações e análises do filme "Léo". Essas interações fornecerão insights valiosos sobre a compreensão coletiva dos conceitos, incentivando a troca de ideias e perspectivas.

4. Feedback Contínuo

Feedbacks regulares serão fornecidos durante as atividades do filme "Léo" e em outros elementos do módulo. Esse *feedback* será personalizado, destacando pontos fortes e áreas de melhoria, visando orientar os participantes para uma compreensão mais profunda e aplicada dos conceitos.

Critérios de avaliação

1. Compreensão Conceitual

Os participantes serão avaliados com base na clareza de sua compreensão dos conceitos discutidos no módulo, especialmente na aplicação desses conceitos às situações apresentadas no filme "Léo". A capacidade de identificar, analisar e articular as conexões entre teoria e prática será valorizada.

2. Aplicação Prática

A ênfase será colocada na habilidade dos participantes em aplicar os conhecimentos adquiridos ao analisar e interpretar cenas específicas do filme. Será avaliada a capacidade de relacionar as situações cinematográficas aos conceitos teóricos e extrair lições práticas.

3. Participação Ativa

A participação ativa nas discussões em grupo, fóruns e atividades relacionadas ao filme "Léo" será considerada na avaliação. A troca construtiva de ideias e o engajamento substantivo contribuirão positivamente para a avaliação final.

4. Originalidade e Criatividade

Valorizaremos a originalidade nas interpretações dos participantes, encorajando análises criativas e insights únicos sobre a relação entre o filme "Léo" e os conceitos abordados. A capacidade de pensar de forma inovadora e aplicar conhecimentos de maneiras não convencionais será reconhecida.

A combinação dessas estratégias e critérios de avaliação garantirá uma abordagem abrangente para avaliar não apenas a compreensão teórica, mas também a capacidade dos participantes em aplicar efetivamente esses conhecimentos em contextos práticos, como exemplificado na atividade do filme "Léo".

Resultados esperados:

1. Compreensão Profunda dos Conceitos

Espera-se que os participantes desenvolvam uma compreensão profunda dos conceitos abordados no módulo, tanto teoricamente quanto na aplicação prática. A utilização de Recursos Educacionais Abertos (REA) digitais, acessíveis na perspectiva do Design Universal para Aprendizagem (DUA), visa atender às diversas necessidades de aprendizagem, promovendo uma compreensão holística e inclusiva.

2. Engajamento Ativo e Inclusivo

Antecipa-se um aumento significativo no engajamento dos participantes, aproveitando as possibilidades interativas dos REA digitais. A abordagem do DUA será evidente na diversidade de formatos, mídias e estratégias de ensino, garantindo que todos os alunos, independentemente de suas habilidades, estilos de aprendizagem ou necessidades, tenham oportunidades igualitárias de participação.

3. Transferência de Conhecimento para a Prática

O objetivo principal é que os participantes possam transferir efetivamente o conhecimento adquirido para situações práticas, como evidenciado na atividade relacionada ao filme "Léo". A integração dos REA digitais, desenvolvidos com a perspectiva do DUA, deverá facilitar essa transferência, oferecendo suportes e recursos adaptativos conforme necessário.

4. Colaboração e Construção Coletiva de Conhecimento

Ao adotar REA digitais acessíveis, espera-se que os participantes estejam mais propensos a colaborar, compartilhar ideias e construir coletivamente o conhecimento. A diversidade de formatos permitirá que cada aluno contribua de maneira significativa, promovendo um ambiente de aprendizagem inclusivo e colaborativo.

5. Desenvolvimento de Habilidades de Pensamento Crítico

A perspectiva do DUA, incorporada na seleção e implementação dos REA digitais, busca estimular o desenvolvimento de habilidades de pensamento crítico. Os participantes são incentivados a analisar, sintetizar e aplicar conceitos, especialmente durante a atividade relacionada ao filme "Léo", onde a reflexão crítica é essencial.

6. Autonomia e Autodireção na Aprendizagem

Ao promover a acessibilidade e a adaptação contínua por meio dos REA digitais, almeja-se que os participantes desenvolvam maior autonomia e autodireção em sua jornada de aprendizagem. A variedade de recursos e formatos permitirá que cada aluno personalize sua experiência de aprendizagem de acordo com suas preferências e necessidades individuais.

7. Cultura de Compartilhamento e Reutilização

A utilização de REA digitais busca fomentar uma cultura de compartilhamento e reutilização de recursos educacionais. Ao adotar licenças abertas, espera-se que os participantes se sintam incentivados a compartilhar conhecimentos, contribuindo para a criação de uma comunidade educacional mais ampla e colaborativa.

Através do planejamento e implementação da sequência didática com foco em REA digitais acessíveis na perspectiva do DUA, esses resultados esperados visam não apenas aprofundar o aprendizado, mas também promover uma abordagem inclusiva, flexível e sustentável para o desenvolvimento de competências dos participantes.

Cronograma:

1. Introdução ao Módulo (1 hora)

Boas-vindas e apresentação dos objetivos do módulo.

Breve contextualização sobre a importância dos REA digitais na educação.

Visão geral do Design Universal para Aprendizagem (DUA) e sua aplicação no material didático.

2. Exploração dos REA Digitais (2 horas)

Demonstração interativa dos REA digitais selecionados.

Discussão sobre a diversidade de formatos, adaptabilidade e acessibilidade desses recursos.

Atividade prática de navegação e exploração individual dos REA digitais pelos participantes.

3. Análise Preliminar do Filme "Léo" (1,5 horas)

Introdução ao filme "Léo" e sua relação com os conceitos do módulo.

Discussão em grupo sobre as expectativas e percepções iniciais em relação ao filme.

Identificação de possíveis conexões entre o filme e os temas do módulo.

4. Discussões em Grupo e Atividade Interativa (2,5 horas)

Sessões de discussão em grupo, facilitadas pelos educadores, sobre cenas específicas do filme "Léo".

Atividade interativa relacionada à aplicação prática dos conceitos teóricos utilizando o filme como estudo de caso.

Feedback imediato durante as discussões para esclarecer dúvidas e direcionar a análise.

5. Aprofundamento Teórico (1,5 horas)

Síntese dos conceitos teóricos discutidos no módulo até o momento.

Leitura adicional de materiais relacionados para fortalecer a compreensão teórica.

Espaço para perguntas e esclarecimentos.

6. Avaliação Formativa e *Feedback* (1 hora)

Aplicação de avaliações formativas, como questionários curtos e atividades práticas.

Feedback individualizado sobre o desempenho dos participantes nas atividades.

Oportunidade para esclarecer dúvidas e consolidar aprendizados.

7. Encerramento e Planejamento para a Próxima Aula (1 hora)

Recapitulação dos principais pontos do módulo até o momento.

Discussão sobre as atividades planejadas para a próxima aula.

Incentivo à reflexão individual sobre o aprendizado e a aplicação dos conceitos.

Observação:

Os tempos estimados são flexíveis e podem ser ajustados conforme necessário durante a implementação, considerando o ritmo de aprendizagem dos participantes e a dinâmica das discussões em grupo. A flexibilidade é uma característica importante do Design Universal para Aprendizagem (DUA), permitindo adaptações para atender às diversas necessidades dos aprendizes.

Considerações finais:

O desenvolvimento e implementação do planejamento didático centrado nos princípios e estratégias do Design Universal para Aprendizagem (DUA), com ênfase em Recursos Educacionais Abertos (REA) digitais acessíveis, representam não apenas uma abordagem inovadora, mas uma resposta ativa à diversidade de estilos de aprendizagem, habilidades e necessidades dos participantes.

1. Inclusão e Acessibilidade:

A utilização de REA digitais acessíveis visa garantir que todos os alunos, independentemente de suas características individuais, tenham acesso equitativo ao conhecimento. Essa abordagem ressalta a importância de eliminar barreiras para a aprendizagem e promover uma educação inclusiva, onde cada participante tem a oportunidade de prosperar.

2. Flexibilidade e Adaptabilidade:

O DUA proporciona a flexibilidade necessária para se adaptar às diversas formas de aprendizado. A variedade de formatos e estratégias utilizadas nos REA digitais permite a customização do processo de aprendizagem, considerando as preferências individuais e promovendo a autodireção dos participantes.

3. Engajamento e Motivação:

A incorporação de atividades práticas, como a análise do filme "Léo", não apenas enriquece a experiência de aprendizagem, mas também promove o engajamento ativo dos participantes. A abordagem multimodal dos REA digitais atua como um estímulo para diversos estilos de aprendizagem, mantendo o interesse e a motivação ao longo do processo educacional.

4. Colaboração e Construção Coletiva:

A perspectiva do DUA enfatiza a importância da colaboração e construção coletiva do conhecimento. Através dos REA digitais, os participantes são encorajados a compartilhar suas interpretações, explorar conceitos de maneira criativa e contribuir para uma comunidade de aprendizagem dinâmica.

5. Sustentabilidade Educacional:

Ao adotar licenças abertas nos REA digitais, promovemos uma cultura de compartilhamento e reutilização. Isso contribui para a sustentabilidade educacional, permitindo que o conhecimento seja disseminado e adaptado por educadores em diferentes contextos, ampliando assim o impacto positivo do material didático.

Em suma, a convergência entre o DUA e os REA digitais acessíveis não apenas transforma a experiência de aprendizagem, mas também reafirma o compromisso com uma educação que reconhece e valoriza a diversidade. Essa abordagem não apenas prepara os participantes para enfrentar os desafios do século XXI, mas também fortalece os alicerces de uma comunidade educacional inclusiva, adaptável e sustentável.

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.

EDUCA DIGITAL. Curso Introdução a EA/REA 2021. Disponível em: <https://cursos.aberta.org.br/course/view.php?id=88>. Acesso em 25 Set. 2023.

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.

FURTADO, Débora; AMIEL, Tel. Guia de bolso da educação aberta. Brasília, DF: Iniciativa Educação Aberta, 2019.

GONSALES, Priscila. Curso Recursos Educacionais Abertos (REA). Escola Virtual da Fundação Bradesco, 2020.

INICIATIVA EDUCAÇÃO ABERTA (2021). Curso Introdução à Educação Aberta e Recursos Educacionais Abertos. Disponível em: <<https://cursos.aberta.org.br>>. Acesso em 10 de Out. 2023. Licença CC-BY-SA 4.0

_____. O que são Recursos Educacionais Abertos?. Disponível em: <https://aberta.org.br/faq/>. Acesso em 03 Out. 2023.

MALLMANN, Elena Maria; MAZZARDO, Mara Denise. Fluência tecnológico-pedagógica (FTP) e recursos educacionais abertos (REA). Santa Maria, RS: UFSM, GEPETER, 2020. Disponível em: <https://gepeter.proj.ufsm.br/pressbook/livrorea/>. Acesso em 16 de Out. 2023.

ROCHA DE SOUZA, A.; AMIEL, T. Direito Autoral e Educação Aberta e a Distância: Perguntas e Respostas. V1.0. Iniciativa Educação Aberta, 2020. Disponível em: <https://remix.internetlab.org.br/GuiaEAD-PerguntasRespostas.pdf>. Acesso em 20 de Out. 2023.

SILVEIRA, S. A. Formatos abertos. In: SANTANA, B.; ROSSINI, C.; PRETTO, N. DE LUCA (org.). Recursos educacionais abertos: práticas colaborativas e políticas públicas. Salvador, BA: Edufba; São Paulo, SP: Casa de Cultura Digital, 2012.

UNESCO. Declaração REA de Paris em 2012. 2012. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246687_por. Acesso em: 09 out. 2023.

_____. Forum on the Impact of Open Courseware for Higher Education in Developing Countries. Final report. Paris, 2002. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001285/128515e.pdf>. Acesso em: 09 out. 2023.

_____. Recomendação sobre Recursos Educacionais Abertos (REA), 2019. Disponível em: <https://www.unesco.org/en/legal-affairs/recommendation-open-educational-resources-oer>. Acesso em 15 de out. 2023.



Este trabalho está licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0. Para visualizar uma cópia desta licença, visite Inclusão e Resiliência: Lições do Filme LEO para Educadores está licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0© 2024 por Fabiani Ortiz Portella.

Educação para o trânsito

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Interdisciplinar
- Conteúdo: Educação para o trânsito
- Professora: Mônica Josiane Goulart Soares

Metas de aprendizagem:

- Conhecer direitos e deveres previstos na legislação para evitar acidentes.
- Demonstrar as aprendizagens sobre educação para o trânsito por meio de diferentes atividades incluindo desenhos e colagens conforme suas potencialidades e preferências de cada estudante.
- Compartilhar as aprendizagens adquiridas sobre educação para o trânsito com a comunidade escolar.
- Participar, com a turma, do Prêmio EPTC de Educação para o Trânsito promovido pela Empresa Pública de Transporte e Circulação (EPTC) de Porto Alegre com trabalhos acessíveis que possam ser percebidos pelo tato e por pessoas com baixa visão usando, por exemplo, cola colorida nos contornos.

Metodologia/ Métodos:

Este planejamento está embasado nos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), que compreende que cada aluno é único, possuindo estilos, ritmos e estratégias de aprendizagem distintas. O DUA reconhece a variabilidade natural existente na sala de aula e procura eliminar barreiras no processo de ensino-aprendizagem. Assim, o DUA propõe

a adaptação do ambiente educacional para atender a uma ampla gama de habilidades tornando-o acessível a todos.

O presente planejamento busca explorar e aplicar os princípios do DUA Universal para a Aprendizagem como base para ajudar nas aprendizagens sobre direitos e deveres no trânsito e evitar acidentes. Para isso, buscou-se implementar o DUA na prática por meio do desenvolvimento de um recurso educacional aberto, que é a adaptação de um vídeo com transcrição e legenda para ajudar na acessibilidade. Este recurso, embasado nos princípios do DUA, visa proporcionar uma ferramenta dinâmica e flexível para a promoção de um ambiente de aprendizagem inclusivo e adaptável às necessidades individuais de cada um.

Conversas, contação de histórias, jogos e vídeos e oportunizar que cada estudante demonstre suas aprendizagens conforme suas potencialidades e preferências.

O tema Educação para o trânsito será desenvolvido a partir da contação da história “O trânsito no Mundinho” escrita e ilustrada por Ingrid Biesemeyer Bellinghausen. Além de a contação da história, também será disponibilizado o livro em PDF e um vídeo com a história para os alunos explorarem também em casa com a família.

Outros vídeos lúdicos sobre educação no trânsito serão disponibilizados para ajudar nas aprendizagens.

Conversaremos sobre o livro, sobre as situações de trânsito abordadas nos vídeos e vivenciadas no cotidiano e os alunos serão incentivados a demonstrar o que aprenderam falando, desenhando e escrevendo conforme suas potencialidades e preferências.

Após ser apresentada proposta do concurso da EPTC, os alunos serão convidados a desenhar registrando o que aprenderam para participar do concurso.

Os alunos serão incentivados a participar das atividades por meio do acesso ao livro, aos vídeos e das rodas de conversa para combinar cada parte do projeto de educação para o trânsito.

Todos os trabalhos realizados serão expostos na escola e nas redes sociais da instituição formando um mural coletivo para compartilhar as aprendizagens. As famílias dos estudantes ajudarão nas aprendizagens fazendo a conexão entre o que está sendo estudado e o seu cotidiano.

Recursos e Materiais:

- Livro físico e em PDF “O trânsito no Mundinho” escrito e ilustrado por Ingrid Biesemeyer Bellinghausen.
- Vídeo com a história “O trânsito no Mundinho”.

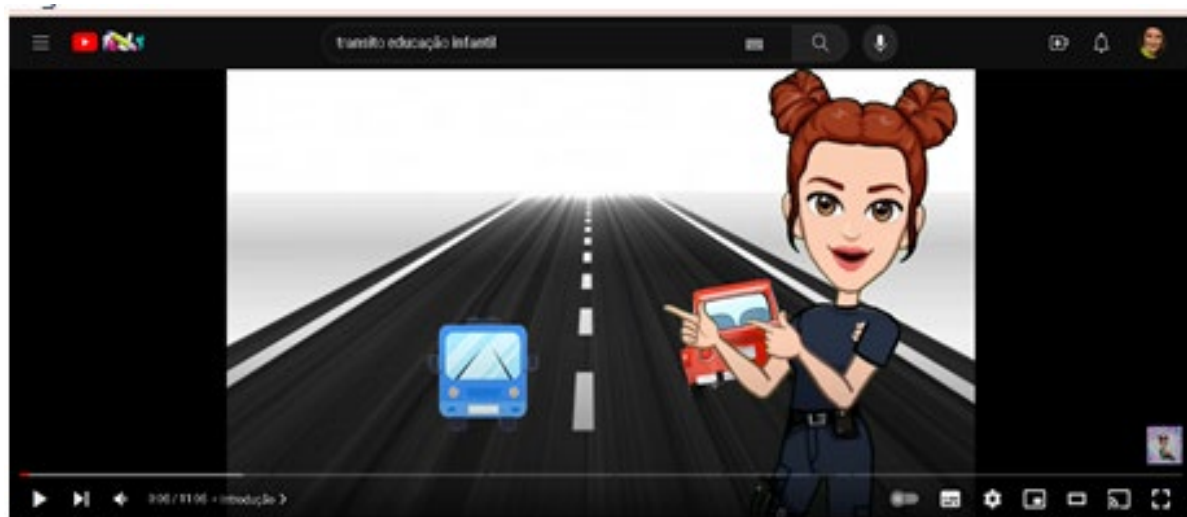
- Outros vídeos lúdicos sobre educação no trânsito.
- Computador, chromebooks, Internet, folha A4, tesoura, cola, lápis de escrever, lápis de cor, giz-de-cera, canetinhas, cola colorida, régua, revistas, restos de lã, tecido e TNT, barbante, lantejoulas, canutilhos e contas coloridas.

Os principais recursos nesta aula serão o livro *O trânsito no Mundinho* e um vídeo com legenda e transcrição para ajudar nas aprendizagens sobre trânsito. 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.

- **POR QUÊ:** Vídeo didático com explicações de regras de trânsito e passo a passo de atividades artísticas sobre a temática. Este material didático foi organizado para que todos possam aprender sobre trânsito conforme suas potencialidades.
- **O QUÊ:** Vídeo com legenda e transcrição textual sobre regras de trânsito e passo a passo de atividades de artes sobre esta temática.

A seguir, o *print screen* do vídeo sobre trânsito:

Figura 1 Print do vídeo sobre trânsito



Fonte: Professora Aliane Alves

Print do vídeo sobre trânsito. Na tela, uma estrada com o desenho de um ônibus azul na faixa esquerda e de um carro na faixa direita. No canto direito da tela, o desenho de uma mulher de uniforme escuro que sorri e aponta para a estrada. Fim da audiodescrição.

[Vídeo Semana do Trânsito: Atividades de Artes na Educação Infantil e Ensino Fundamental \(link externo\)](#)

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

- **COMO:** abrir o link, assistir ao vídeo e acessar a transcrição se necessária.

Avaliação:

A avaliação tem o objetivo de verificar as aprendizagens dos estudantes e a eficácia das estratégias de ensino adotadas em consonância com os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA). Considerando a abordagem diversificada e personalizada empregada, a avaliação busca registrar a riqueza das contribuições individuais.

Os alunos, durante as aulas, serão avaliados pelo envolvimento nas atividades propostas conforme suas potencialidades.

Também será possibilitado que cada estudante faça sua autoavaliação da forma combinada com a turma usando as cores do semáforo vermelha, amarela e verde para representar se aprendeu, poderia ter aprendido mais ou não conseguiu aprender o que foi trabalhado sobre educação para o trânsito.

Resultados esperados:

Eu professora espero aprender ensinando um tema tão importante e necessário para todos. Um planejamento sempre pode melhorar, mas atingindo seu objetivo é o que importa.

Espera-se que as famílias dos estudantes ajudem nas aprendizagens fazendo a conexão entre o que está sendo estudado e o seu cotidiano.

Almeja-se que os alunos participem das atividades por meio do acesso ao livro, aos vídeos e das rodas de conversa para combinar cada parte do projeto de educação para o trânsito sentindo-se protagonistas em cada etapa dessa jornada de aprendizagens.

Espera-se que os estudantes, seus familiares e demais membros da comunidade escolar compreendam os riscos que o trânsito representa para todos e, em especial, para pessoas com deficiência, conheçam seus direitos e deveres previstos na legislação e evitem acidentes.

Cronograma:

Este planejamento será desenvolvido nos meses de agosto e setembro de 2024 da seguinte forma:

Primeira e segunda semana de agosto de 2024:

Rodas de conversa com a turma e construção coletiva do projeto a partir da contação da história O trânsito no Mundinho.

Registro pelos alunos, em cartazes afixados na sala, das etapas do trabalho que será desenvolvido. Os registros serão adaptados às possibilidades e necessidades dos estudantes.

Terceira semana de agosto de 2024:

Acesso ao livro em PDF O trânsito no Mundinho, à contação da história em vídeo e a outros vídeos e materiais sobre educação no trânsito com rodas de conversa e tarefas para desenvolver na escola e em casa com a família registrando as aprendizagens.

Quarta e Quinta semanas de agosto e primeira e segunda semanas de setembro de 2024:

Rodas de conversa sobre o desenvolvimento do projeto e o envolvimento da turma e de cada um; o concurso da EPTC e combinações para realização dos trabalhos baseados no que foi estudado.

Observação das ilustrações da autora do livro O trânsito no Mundinho que pode ser inspiração para os trabalhos individuais para o concurso.

Confecção dos trabalhos com desenho, recorte e colagem para o concurso. Os alunos serão incentivados a produzir trabalhos acessíveis que possam ser percebidos pelo tato e por pessoas com baixa visão usando, por exemplo, cola colorida nos contornos.

Segunda semana de setembro de 2024:

Montagem do mural coletivo dos trabalhos realizados e disponibilização para a comunidade escolar inclusive nas redes sociais da instituição.

Avaliação do trabalho realizado e das aprendizagens da turma e individuais.

Considerações Finais:

Conforme avaliação diagnóstica feita com a turma SIR 02 da Escola Municipal de Ensino Fundamental Chapéu do Sol formada por vinte e cinco (25) estudantes do Ensino Fundamental da Escola Municipal de Ensino Fundamental Chapéu do Sol, na zona Sul de Porto Alegre, no Rio Grande do Sul, com Necessidades Educacionais Especiais (NEEEs), verificou-se que a forma que mais mobiliza para as aprendizagens são conversas, contação de

histórias, jogos e vídeos e oportunizar que cada um demonstre suas aprendizagens conforme suas potencialidades e preferências.

A maioria dos alunos atendidos nesta turma da Sala de Integração e Recursos/Atendimento Educacional Especializado (SIR/AEE) usa jogos, desenho e atividades de recorte e colagem nas suas aprendizagens. Para alguns estudantes, expressar-se pela fala ou pelo desenho é mais fácil do que pelo registro escrito tendo em vista que nem todos estão alfabetizados. Então, um recurso que ajuda todos a aprenderem é a contação de histórias que possibilita o desencadeamento de muitas aprendizagens. Assim como eu, que sou professora da SIR/AEE, essa turma aprende, cada um do seu jeito, mas participando das atividades ativamente e não passivamente.

O conteúdo escolhido para este planejamento é a educação para o trânsito. Esse conteúdo foi escolhido tendo em vista os riscos que o trânsito representa para todos e, em especial, para pessoas com deficiência. Estudando sobre o trânsito, é possível conhecer direitos e deveres previstos na legislação e evitar acidentes. Eu, professora da turma, perdi um irmão de acidente de trânsito e não desejo isso para ninguém.

A motivação para escolha do tema também foi a decisão de participar, com a turma, do Prêmio EPTC de Educação para o Trânsito promovido pela Empresa Pública de Transporte e Circulação (EPTC) com o tema “No trânsito, escolha a vida”. No prêmio, são escolhidos desenhos e colagens de estudantes referentes ao tema.

Este planejamento realizado na perspectiva do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) valoriza a diversidade na turma. A utilização de recursos multimídia como vídeos possibilita opções de tradução do material para Libras e adicionar transcrição textual tornando o conteúdo mais acessível para todos. Como estamos aprendendo na Terceira Tertúlia “Planejamento de Atividades Didáticas na Perspectiva do DUA”, inclusão requer uma abordagem abrangente demandando aulas mais acessíveis e acolhedoras para todos os estudantes. O DUA é fundamentado na ideia de remover barreiras ao ensino e à aprendizagem promovendo um ambiente inclusivo e acessível a todos.

Aprende-se com o DUA a importância de considerar a diversidade presente na turma abrangendo características individuais, estilos de aprendizagem, necessidades especiais e interesses variados. Como aprendemos neste curso de aperfeiçoamento com foco no DUA na prática, o desafio de transformar a Educação em um espaço onde todos possam aprender e prosperar é constante, mas com nosso comprometimento e nossa dedicação estamos caminhando na direção certa.

Assim, planejar na perspectiva do DUA possibilita refletir e agir sobre o porquê, o quê e o como da aprendizagem proporcionando múltiplas formas de despertar o interesse e apresentar o conteúdo e diversas opções para os estudantes escolherem como demonstrar suas aprendizagens. Deixar

recursos abertos e acessíveis amplia o acesso ao conhecimento reduzindo barreiras e permitindo que outros aprimorem e reutilizem os recursos em outros contextos de aprendizagem.

Referencial teórico:

BELLINGHAUSEN, Ingrid Biesemeyer. O trânsito no mundinho. São Paulo: DCL, 2022.

Concepções de deficiência e introdução aos princípios do DUA. Formadora Francéli Brizolla. Ano 2023. Acesso: <https://classroom.google.com/u/0/w/NTg5MDc2MjgwNDY0/t/all>

Desenho universal para aprendizagem: princípios e diretrizes. Formador Cristiano Corrêa Ferreira. ano 2023. Acesso: <https://classroom.google.com/u/0/w/NTg5MDc2MjgwNDY0/t/all>

FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO: RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS (REA) DIGITAIS. Bagé: [s. n.], n. 5, 2023.

Planejamento de atividades didáticas na perspectiva do DUA. Formadora Samara de Oliveira Pereira. ano 2023. Acesso: <https://classroom.google.com/u/0/w/NTg5MDc2MjgwNDY0/t/all>

Recursos educacionais abertos (REA) Digitais. Formadora Daniele dos Anjos Schmitz. ano 2023. Acesso: <https://classroom.google.com/u/0/w/NTg5MDc2MjgwNDY0/t/all>



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 Mônica Josiane Goulart Soares

Cultura afro-indígena brasileira

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Interdisciplinar História e Português
- Conteúdo: Formação do povo brasileiro, cultura indígena e africana, contribuições culturais, gêneros textuais: descritivo / informativo
- Professora: Wiviani Simonaci de Lima

Metas de aprendizagem:

- Formas de aprender
- Conteúdos ou assuntos do interesse
- Atividade / estratégia para participação do aluno durante a aula
- Avaliação da forma como o aluno se sentir mais seguro para dar o *feedback*
- Engajamento

Metodologia/ métodos:

- Visual: Aula expositiva com cartaz sobre a temática com imagens ligadas às culturas africana e indígena; Montagem de mural com a participação dos alunos.
- Audiovisual: Apresentação de vídeo modo de viver dos indígenas; Oral e visual: Contação de histórias ilustrada;
- Exposição do tema de forma oral através de ~~letras~~ utilizando textos complementares em rodas de conversa;

- Debate geral sobre o tema.
- Atividade prática: construção de um instrumento musical: Kabuletê.

Recursos e materiais:

Os recursos e materiais utilizados foram selecionados de acordo com a proposta de ensino com o objetivo de diversificar as formas como o conhecimento poderia chegar até o aluno, de forma lúdica, interativa e a fim de explorar o conhecimento através dos recursos tecnológicos e manuais.

Data Show, computador, internet, vídeo, livros, cartazes, palito de churrasco, papelão, barbante, cola, tesoura, miçangas, desenhos, pintura, histórias, textos, imagens.

Recurso 1: Vídeo Os indígenas

- **POR QUÊ:** Trabalhar a temática com uma linguagem simples, utilizando imagens no formato de vídeo para melhor compreensão.
- **O QUÊ:** [Vídeo Os Indígenas \(link externo\)](#)

Figura 1: Print da tela do vídeo Os Indígenas.



Fonte: [Canal do Youtube Enraizando \(link externo\)](#)

Print de tela de um vídeo. Sobre um fundo desfocado de uma floresta, à esquerda, o desenho de um casal indígena. Ela tem cabelos pretos lisos e com franja e usa um brinco de pena amarela. Ele tem os cabelos curtos, os olhos pintados em uma faixa vermelha e usa cocar. Eles estão abraçados e sorriem. No lado direito, o título do vídeo: OS INDÍGENAS. Fim da audiodescrição.

[Transcrição do Vídeo_Os Indígenas.docx](#)

- **COMO:** Acesso através do link, vídeo no Youtube.

Recurso 2: Programa formulário online.

- **POR QUÊ:** O recurso permite elaborar questões sobre a temática e chegar ao aluno por meio da internet de forma mais acessível.
- **O QUÊ:** [Programa formulário online \(link externo\)](#)

Figura 2: Print da tela do programa para fazer o formulário online.

A maneira fácil de criar seus próprios recursos de ensino.

Faça atividades personalizadas para sua sala de aula.

Testes, combinações, jogos de palavras e muito mais.



Fonte: [Wordwall \(link externo\)](#)

Print de tela do programa para fazer formulário online. Sobre fundo branco, no lado esquerdo, as informações: A maneira fácil de criar seus próprios recursos de ensino. Faça atividades personalizadas para sua aula. Testes, combinações, jogos de palavras e muito mais. No lado direito, desenho em traços pretos de um professor sentado diante de uma mesa com livros e ao fundo um quadro. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** Fazendo login com email podemos editar questões com opções de templates para reforçar o assunto pesquisado.

Recurso 3: Recurso Formulário

- **POR QUÊ:** Fixar sobre o assunto respondendo questões objetivas.
- **O QUÊ:** Recurso Formulário

Figura 3: Print da tela do recurso formulário (Quiz)



Fonte: Wordwall by Wiviani Simonaci de Lima

Print de tela do recurso formulário (Quiz). Sobre uma tela preta, está escrito em branco: Quiz Cultura Afro-Indígena. Brasileira / História. No centro, um quadro branco com botão STAR em branco. No rodapé, está escrito: A series of multiple choice questions. Tape the correct answer to proceed. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** Acesso através do link para responder o formulário.

Recurso 4: Como fazer o Kabuletê

- **POR QUÊ:** Trabalhar a temática vivenciando a cultura indígena através da construção manual do instrumento musical.
- **O QUÊ:** [Como trabalhar a cultura afro brasileira na escola \(link externo\)](#)

Figura 4: Print da tela do vídeo: Como trabalhar a cultura afro-brasileira na escola.



Fonte: [Professora Coruja](#)

Print de tela de um vídeo. Sobre fundo rosa, no lado direito, a fotografia de uma mulher de cabelos pretos longos e lisos. Ela usa óculos e uma camiseta vermelha. Segura papéis com desenhos e sorri.

No lado esquerdo, o texto: Como trabalhar a cultura afro-brasileira na escola. No rodapé, o desenho de uma pequena coruja rosa. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** Através do vídeo "Como trabalhar a cultura afro brasileira na escola", no YouTube, foi confeccionado o instrumento musical.

[Transcrição do Vídeo Como trabalhar a cultura afro-brasileira na escola.docx](#)

O vídeo da Professora Coruja não possui licença aberta, dessa forma o vídeo foi realizado somente para apresentação de como confeccionar um instrumento musical.

Figura 5: Foto dos instrumentos musicais confeccionados em sala de aula pelos alunos: Kabuletê.



Fonte: autora

Fotografia com diversos instrumentos musicais confeccionados pelos alunos. Fim da audiodescrição.

Avaliação:

- Debate: Questões orais sobre o vídeo: [Os Indígenas](#).
- Como aconteceu o encontro entre o navegador Cristóvão Colombo e os indígenas?
- Como se formaram as sociedades indígenas? O que esses grupos tinham em comum e em que se diferenciavam?
- Como era a organização familiar indígena?
- Como se davam as relações entre as tribos?

- Como é a culinária indígena e quais contribuições da cultura no mundo contemporâneo?
- Qual o tratamento que era dado aos anciãos e doentes?
- Como se deu o choque cultural entre europeus e indígenas? Quais as consequências?
- Confeção do [instrumento musical](#) da cultura africana; Desenho e pintura;
- Produção textual sobre a temática;
- Formulário online elaborado pelo programa Wordwall/ Gravação de áudio para envio de respostas;
- Painel expositivo: apresentação oral, exposição de mural com fotografias.

Resultados esperados:

O objetivo da temática proposta é o aluno vivenciar a cultura afro-indígena, por meio de sua participação efetiva durante todo o processo de aquisição do conhecimento utilizando meios e recursos que despertem o interesse pelo assunto identificando a importância dos índios e africanos na formação do povo brasileiro no qual ele faz parte.

Cronograma:

A culminância foi no dia 20 de novembro de 2023. Período de realização das atividades alusivas à temática: 13 a 17/11/23.

Considerações finais:

O planejamento das ações pedagógicas, metodologia, atividades e avaliações à luz do DUA gera alternativas/ caminhos múltiplos de participação do processo de aprendizagem de forma equitativa e acessível a todos os alunos com suas necessidades individuais de aprendizagem, bem como, contemplar também os alunos que possam estar em um processo de progressão, evolução e auxiliar os demais.

Identificar as formas de aprendizagem, de expressão e desenvolver estratégias para engajamento nas atividades e avaliações considerando o perfil do aluno, seu histórico, conhecimento prévio e habilidades ou inteligências múltiplas são pré-requisitos para uma aprendizagem significativa e produtiva para o aluno se engajar e consolidar as competências necessárias para o seu

progresso educativo individual integral, e assim, minimizar suas dificuldades ou superá-las para conquistar mais autonomia nas aptidões desenvolvidas.

Fontes de pesquisa e recursos digitais utilizados:

<https://www.youtube.com/watch?v=cQkA5PDow2s> (vídeo Youtube Os Indígenas);

<https://wordwall.net/> (Programa Wordwall para elaborar formulário online);

https://www.youtube.com/watch?v=n8e9oCCVR_4 (vídeo Youtube sobre confecção do instrumento musical Kabuletê);



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/> © 2024 por Wiviani Simonaci de Lima.

Circuito de leitura

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Língua Portuguesa
- Conteúdo: Leitura e Produção textual
- Professor (a): Flávia Santos Rodrigues

Metas de aprendizagem:

- Consolidar e ampliar a fluência da leitura, de maneira que todos os estudantes se constituam como mediadores de suas próprias leituras.
- Possibilitar os estudantes apreender a linguagem verbal, visual, digital, sonora, entre outras.

Metodologia/ métodos:

- Método de ensino 1, destacando a participação ativa dos estudantes: Primeiramente, iremos selecionar os livros pela temática de interesse dos estudantes (pelo menos, dois livros de cada temática) a ser utilizado na tarefa "Circuito de Leitura". Os estudantes farão as escolhas dos livros que estarão distribuídos pela sala de aula em toda a sua amplitude.
- Método de ensino 2, enfatizando a diversidade de estratégias: Buscaremos criar um cenário estimulador e envolvente deste espaço de leitura para que os estudantes sintam-se acolhidos pela proposta e, com isso, sejam criadas expectativas artístico-literárias de leitura. Após a escolha, os estudantes irão sentar no espaço onde acontecerá o "Circuito de Leitura" e onde teremos os tapetes, almofadas, cadeiras acolchoadas, tatames em EVA ou simplesmente, no chão. Nesta etapa, priorizamos ainda mais o bem-estar do estudante. Disponibilizamos três notebooks com os mesmos livros físicos salvos em PDF.
- Neste momento, os estudantes seguirão esses critérios de observação:

Título da obra

Nome do autor

Ilustrações (e a relação entre o texto verbal)

Capa

Gênero

Dinâmica da história (O livro fala de quê?)

- Posteriormente, os estudantes irão compartilhar as suas histórias com seus pares e com apontamentos intencionais, tais **como:**

Quem é o autor do texto/obra?

Qual o título do texto/livro?

Do que o texto/livro fala?

Gostei (não gostei) da parte em que...

Achei engraçado quando...

Não sabia que...

A ilustração que mais gostei foi...

Indico o texto ao meu colega por que...

- Método de ensino 3, considerando as necessidades individuais dos estudantes: Os três notebooks disponibilizados com os mesmos livros físicos salvos em PDF, instalamos o aplicativo Dosvox instalados para a leitura de voz. Todos e todas serão estimulados a se expressarem, seja por meio verbal, como a leitura em voz alta e expressiva ou não verbal, através de desenho, pintura, escrita, entre outros. Posteriormente, exposição de seus trabalhos, seja de modo verbal ou não verbal.

Recursos e materiais:

A utilização de recursos materiais diversificados, tais como, diversificados livros com as temáticas escolhidas pelos estudantes; espaço identificado e ambientalizado na sala de aula; cadernos, lápis-de-cor, canetinha, giz de cera, marcador de texto em diferentes cores, tinta guache, papéis cartão, tela em algodão (10x15), pincéis, paleta para tintas, como também, vídeos com a mesma temática dos livros físicos, com áudio, legenda, e transcrição de todas as histórias ao acessar o link externo disponível. .

- **POR QUÊ:** Os recursos didático-pedagógicos escolhidos são diversificados, possibilitando acesso ao conteúdo em diferentes formas de ação e expressão onde os estudantes poderão escolher a melhor metodologia de aprendizagem, considerando seu estilo, suas necessidades e singularidades por meio de aulas sistematizadas didaticamente, seguindo

uma lógica intencional e acessível, além de ser um REA que permite que outros usuários reutilizem e modifiquem para fins não comerciais, mas adotando a mesma licença em obras derivadas.

- **O QUÊ:** [Vídeo – Leitura do livro O Pequeno Príncipe – Partes I e II \(link externo\)](#)

Figura 1- Livro O Pequeno Príncipe



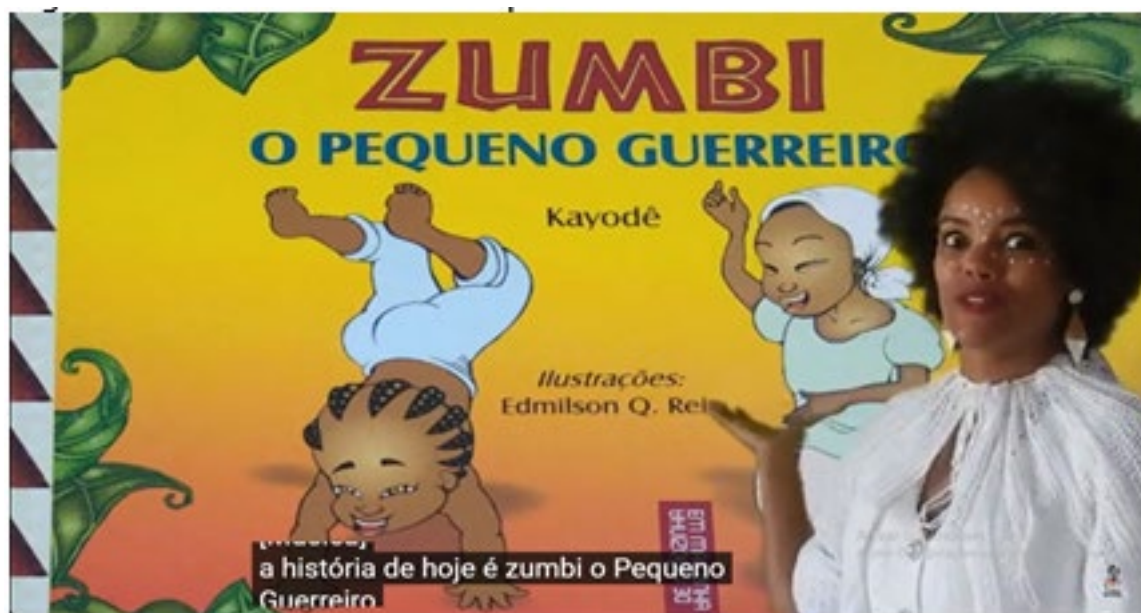
Fonte: [Criativa Macrame](#)

Desenho em tom amarelo claro de um menino de cabelos curtos, ele usa um macacão verde com um cachecol amarelo no pescoço. Está de pé, sobre um pequeno planeta. No solo, à esquerda, uma flor vermelha dentro de um vídeo. À direita, o título em letras douradas: O Pequeno Príncipe. No rodapé, a legenda: "eu fui lá desencorajado pelo sucesso do meu desenho neon e do meu desenho número". Fim da audiodescrição.

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

[Vídeo – Zumbi O Pequeno Guerreiro \(link externo\)](#)

Figura 2- Livro Zumbi O Pequeno Guerreiro



Fonte: LiteAfroInfantil

Fotografia de uma mulher negra de cabelos crespos curtos e volumosos. Ela tem os olhos contornados por pequenos pontos brancos. Usa uma camisa branca e com a mão direita aponta para o fundo com o desenho de um menino de calça branca com as mãos no chão e as pernas para o alto, ao lado, uma mulher sorri e dança No alto, o título: Zumbi - O pequeno guerreiro. Kayodê. Ilustrações: Edmilson Q. Reis. No rodapé, a legenda: "a história de hoje é zumbi O Pequeno Guerreiro." Fim da audiodescrição.

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

[Vídeo – Meu nome é Maalum](#)

Figura 3- Livro Meu nome é Maalum



Fonte: [LiteAfroInfantil](https://www.youtube.com/watch?v=...)

Fundo com a capa do livro "Meu nome é Maalum" e o desenho de uma menina negra de cabelos curtos e olhos grandes. Sobre o desenho, no canto direito, uma mulher negra, ela usa turbante e roupa de tecido alaranjado com estampas. Na testa e no queixo, fileiras de pontinhos brancos. Ela sorri e segura o livro Meu nome é Maalum. No canto direito logo Baú Encantado. No rodapé, a legenda: "compartilha para muita gente porque hoje nós vamos conhecer Malu". Fim da audiodescrição.

[Transcrição do Vídeo \(link externo\):](#)
[Vídeo – UBUNTU – Conto Africano](#)

Figura 4- UBUNTU - Conto Africano



Fonte: [Marco Hailer](#)

Print de um vídeo. Fotografia de uma praia com céu dourado com poucas nuvens. No canto esquerdo, a silhueta de uma mulher com os cabelos presos em um rabo de cavalo, ao lado, um balão de fala escrito: UBUNTU. No lado direito, um planeta dourado com a fotografia de um homem de pele clara, calvo, com barba e bigodes grisalhos. Ele sorri. Sobre a foto, está escrito: Recanto do reconto. Fim da audiodescrição.

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

- **COMO:** Os livros temáticos estão de forma acessível para os estudantes que poderão fazer uso dos vídeos com leitores de tela, do áudio, da legenda e da transcrição de cada vídeo (link externo), bem como, o uso de livros impressos para manipulação.

Avaliação:

Quando ofertamos aos estudantes diferentes recursos/metodologias de acesso à tarefa proposta, tais como, diversificados meios de acesso à literatura escolhida e a sua maneira de comunicar-se o que foi aprendido, vimos também, o significado para eles ao se apropriarem das literaturas e a produção daquilo que foi aprendido.

Resultados esperados:

Acredito que a tarefa proposta visa despertar o entusiasmo e a curiosidade de aprender por meio da ludicidade, da criatividade, da interação com seus pares, do compartilhamento de ideias e principalmente, a possibilidade de escolher o modo de expressão da aprendizagem consolidada.

Cronograma:

TAREFAS PROPOSTAS	TEMPO/AULA
Seleção dos livros pela temática de interesse dos estudantes.	2 aulas
Leitura dos livros escolhidos seguindo os critérios de observação.	3 aulas
Compartilhamento de suas histórias.	4 aulas
Exposição dos trabalhos de modo verbal ou não verbal.	2 aulas

Considerações finais:

Após a construção de um planejamento trazendo os preceitos do DUA, tais como, engajamento ao buscar despertar o entusiasmo e a curiosidade de aprender; criação de estratégias para a autorregulação com a tarefa “Circuito de leitura” e a interação com seus pares, possibilitando aos estudantes, diversificadas temáticas de livros de leitura com propósito e motivação; representação, quando ofertamos aos estudantes diferentes recursos e metodologias de acesso à tarefa proposta, tais como, diversificados meios de acesso à literatura escolhida e a sua maneira de comunicar-se o que foi aprendido, bem como, significado para eles ao se apropriarem das literaturas; ação e expressão, nos quais foram proporcionadas diferentes ferramentas didático-pedagógicas que os possibilitaram de atingir as metas propostas para a tarefa “Circuito de leitura” e o entendimento deste estudante por meio de uma produção final, seja por meio verbal, como a leitura em voz alta e expressiva ou não verbal, através de desenho, pintura, escrita, entre outros.

Referencial teórico:

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.



Este trabalho está licenciado sob CC BY 4.0 © 2024 por Flávia Santos Rodrigues

Desenvolvendo a relação grafema/fonema com o bichodário: uma abordagem interativa na língua portuguesa

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Língua Portuguesa
- Conteúdo: Formação do leitor; Decodificação; Sistema alfabético e código de escrita; Relação entre letra/grafema e fonema.
- Professora: Adriene Antunes Passoni

Metas de aprendizagem:

- Identificar e associar as vogais;
- Desenvolver a consciência fonológica referente as vogais;

- Reconhecer a letra inicial das palavras escutadas;

Metodologia/ métodos:

- A aula iniciará a partir da escuta do livro "[O bichodário](#)". Nesse momento será explorado com os estudantes as letras do alfabeto, dando ênfase à sílaba inicial de cada uma delas.
- No momento da leitura do livro, será proposto os seguintes questionamentos aos estudantes: Quais outros animais vocês conhecem que iniciam por aquela mesma letra/som? E na sala de aula, quais colegas que iniciam pela mesma letra/som do animal apresentado pela professora?
- Dando continuidade os estudantes serão encaminhados ao laboratório de informática para jogarem o "Jogo das Vogais", relacionando a imagem do animal ao seu fonema inicial.
- Por fim, serão estimulados a criar o seu "bichodário" contendo as imagens e nomes dos animais de sua preferência.

Recursos e materiais:

Os recursos escolhidos para essa aula são o livro "[O bichodário](#)" e o jogo "[Jogo das Vogais](#)" e a criação de um "Bichodário" pelos estudantes. A seguir irei detalhar o jogo das vogais.

Recurso 1

- **POR QUÊ:** O Jogo das Vogais propõe uma maneira interativa e divertida para o estudante desenvolver a decodificação e a relação grafema/fonema.
- **O QUÊ:** [Jogo das Vogais](#) (precisa ser feito *download* e aberto com *Power Point*, não funciona no google apresentações).

Figura 1 – Tela Inicial do Jogo das Vogais



Fonte: A Autora

Desenho de um dia de sol, com céu azul, um jardim com grama, flores brancas e uma árvore. Na copa da árvore está escrito: Professora Adir. Atendimento Educacional Especializado. No centro do desenho, escrito em letras pretas: JOGO DAS VOGAIS. Abaixo, uma bola amarela e escrito dentro: iniciar. Fim da audiodescrição.

- **COMO:**

Etapa 1 – Clique no ícone de áudio para ouvir a descrição da tela inicial.

Após a descrição, clique no botão “Iniciar” para prosseguir.

Etapa 2 – Encontre as orientações sobre como jogar.

Escolha entre as opções: escrita, em áudio ou em pictogramas.

Clique no botão “continuar” para avançar.

Figura 2 – Modo de Jogar



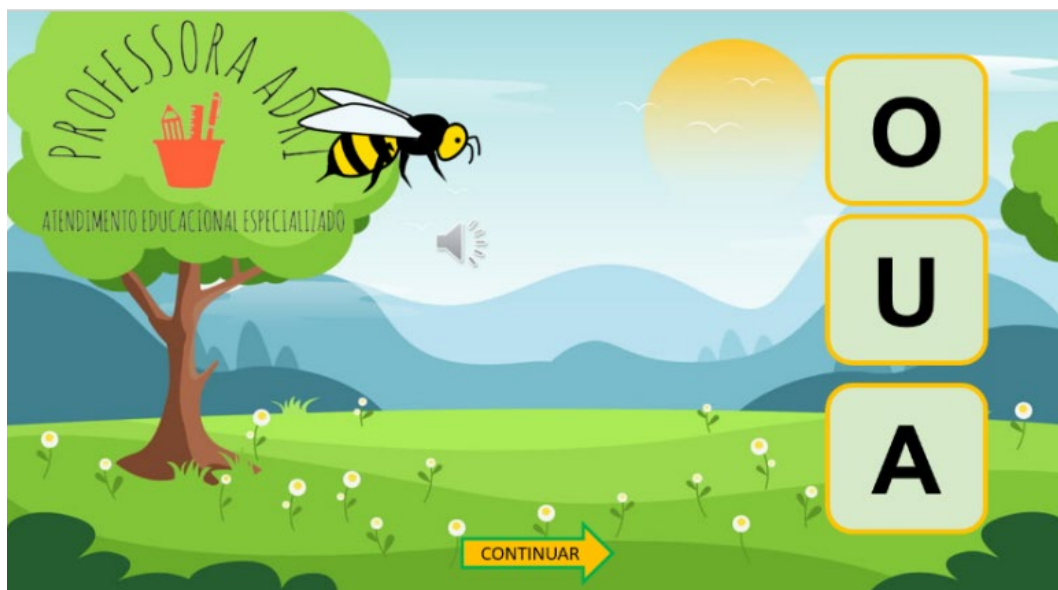
Fonte: A Autora

Desenho de um dia de sol, com céu azul, um jardim com grama, flores brancas e uma árvore. Na copa da árvore está escrito: Professora Adir. Atendimento Educacional Especializado. No centro do desenho, no alto, um quadrado com as informações: “Modo de jogar: veja os animais e clique na letra inicial, se precisar, clique no ícone do áudio ao lado da imagem do animal para ouvir. Logo abaixo, um quadrado com o desenho de alguns animais, um mouse de computador e um conjunto de letras. No rodapé, uma seta amarela escrito: Continuar. Fim da audiodescrição.

Etapa 3 – Na nova tela, você verá a imagem de um animal à esquerda, podendo clicar no ícone de áudio para ouvir o nome do animal.

À direita, verá três opções de letras para relacionar, podendo clicar no ícone de áudio para ouvir o som das letras.

Figura 3 – Relacionando o animal com sua letra inicial

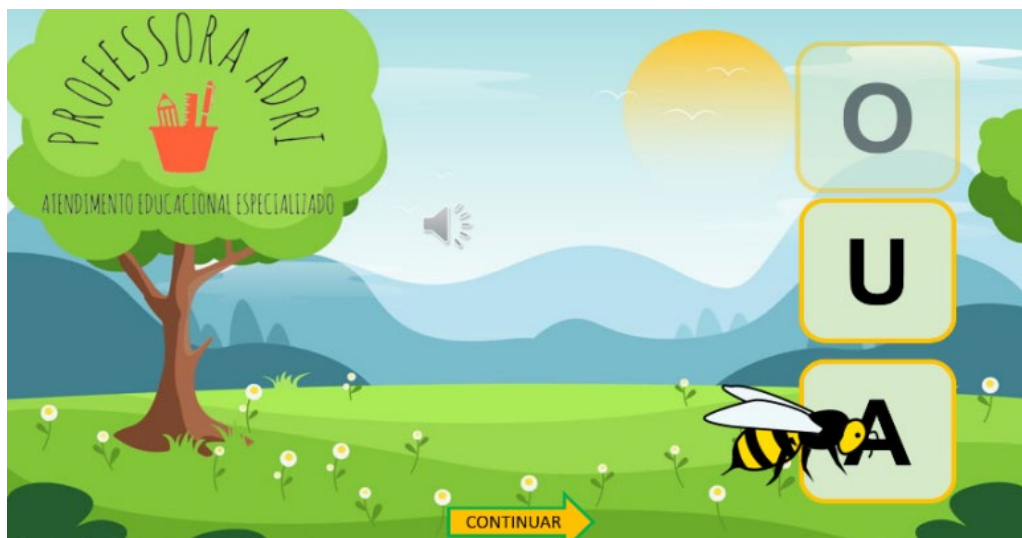


Fonte: A Autora

Desenho de um dia de sol, com céu azul, um jardim com grama, flores brancas e uma árvore. Na copa da árvore está escrito: Professora Adir. Atendimento Educacional Especializado. À direita, uma abelha voa em direção a um grupo de três quadrados, cada um com uma letra dentro: O - U - A. Fim da audiodescrição.

Etapa 4 – Ao clicar na letra incorreta, ela apenas piscará.
Ao clicar na letra correta, o animal se moverá até ela.

Figura 4 – Levando o animal até a sua letra



Fonte: A Autora

Desenho de um dia de sol, com céu azul, um jardim com grama, flores brancas e uma árvore. Na copa da árvore está escrito: Professora Adir. Atendimento Educacional Especializado. À direita, um

grupo de três quadrados, cada um com uma letra dentro: O - U - A. Uma abelha está pousada sobre a letra A. Fim da audiodescrição.

Avaliação:

- Participação e expressão durante a leitura do livro.
- Utilização efetiva dos elementos de áudio no jogo.
- Precisão na correspondência letra-som.
- Habilidade na resolução de desafios durante o jogo.
- Criatividade e organização na criação do "Bichodário".
- Escrita espontânea dos nomes dos animais escolhidos pelos estudantes.

Resultados esperados:

Espera-se que os estudantes ampliem a relação grafema/fonema e a decodificação, principalmente relacionada às vogais, assim como ampliem a escrita espontânea.

Cronograma:

As atividades foram planejadas para serem desenvolvidas em uma aula.

Considerações finais:

Ao concluir o planejamento dessa aula na perspectiva do Desenho Universal para Aprendizagem (DUA), é possível destacar a importância de promover uma abordagem inclusiva e diversificada no ensino de Língua Portuguesa. O uso do "Bichodário" como ponto de partida proporciona uma conexão real e significativa com o universo dos estudantes, tornando o aprendizado mais envolvente e contextualizado.

Juntamente a isso, percebe-se a aplicação de estratégias do DUA, visto a diversificação de representações, evidenciada pela combinação do livro "O Bichodário", do jogo das vogais e da criação individual do Bichodário pelos estudantes. Essa abordagem multifacetada visa atender às diferentes formas de aprendizagem, possibilitando que cada aluno explore suas habilidades de maneira única. Dessa forma, este planejamento, fundamentado no Desenho Universal para Aprendizagem, busca não apenas ensinar conceitos lingüís-

ticos, mas também criar um ambiente educacional inclusivo e estimulante, onde cada estudante tem oportunidade de prosperar, independentemente de suas características individuais.

Referencial teórico:

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

GUIMARÃES, Telma. O Bichodário. São Paulo: Larousse Junior, 2008.

PESQUISA DE PICTOGRAMAS. Araasac, 2024. Disponível em: <https://arasaac.org/pictograms/search>. Acesso em: 21/01/2024.



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 Adriene Antunes Passoni

Jogo de formação das palavras

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Língua Portuguesa
- Conteúdo: Processo de formação de palavras por justaposição e aglutinação
- Professora: Aline Alves Portella

Metas de aprendizagem:

- Compreender como se dá a formação de palavras;
- Identificar o processo de formação de palavras utilizado nos exemplos apresentados;
- Criar novas palavras para objetos ou ações realizadas no dia-a-dia;
- Representar essas novas palavras através de imagens ou exemplos.

Metodologia/ Métodos:

- Os educandos serão divididos em grupos a fim de mobilizar a participação;
- Será feita uma breve explicação do conteúdo e apresentação de exemplos;
- Serão entregue os jogos de trilha para que eles joguem e, assim, explorem os exemplos de palavras formadas já existentes e não existentes;
- Dependendo das necessidades do educando, será entregue material com adaptação que seja adequada ao seu entendimento.

Recursos e Materiais:

Tabuleiro com marcações em alto relevo, imagens com textura, tampinhas de garrafa como peças do tabuleiro, dado com cores vibrantes ou guizo, folhas A4, lápis, canetinhas, cola, tinta.

- **POR QUÊ?** Narração verbal, textual, visual e Tátil em braille representado com imagens com instruções para montagem e execução da atividade sobre formação das palavras. Os alunos aprendem na prática e estão sendo avaliados.
- **O QUÊ?** [Jogo das palavras compostas \(Link externo\)](#)
- **COMO:** Abrindo o link para seguir o passo a passo de construção e execução do jogo.

Figura 1 – Modelo do jogo de tabuleiro



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Modelo de um jogo de tabuleiro com o título: JOGO DAS PALAVRAS. O tabuleiro tem 34 casas que alternam as cores preto e branca. Algumas têm no lugar do número uma lâmpada ou um ponto de interrogação. Fim da audiodescrição.

Avaliação:

A avaliação será de forma gradual e demonstrativa. Será considerada a participação do educando na atividade, sua criatividade na formação de novas palavras, na representação gráfica dos objetos ou ações criadas e no conhecimento adquirido a partir da experimentação da atividade.

Resultados esperados:

Espera-se que com a proposta de atividade o educando seja capaz de identificar o processo a qual aquela palavra foi criada, bem como elaborar novas palavras que materializem o conhecimento adquirido.

Cronograma:

- Divisão da turma em grupos - 5 minutos;
- Explicação do conteúdo - 10 minutos;
- Entrega do material para realização da atividade e coordenadas de como a atividade deverá ser conduzida - 5 minutos;
- Tempo de realização da atividade - 25 minutos;
- Tempo para apresentação das novas palavras criadas pelo grupo - 30 minutos;
- Tempo para *feedback* e retomada do conteúdo - 5 minutos;
- Tempo estimado da atividade: 1h 30 minutos.

Considerações Finais:

Considero que ao aplicar os recursos do DUA na aula de língua portuguesa, a aula torna-se mais atrativa para todos os educandos, não somente para aqueles que necessitam de adaptação nas suas atividades pois, ao abordarmos o conteúdo de maneira mais acessível, abrangemos a turma por inteiro facilitando a interação e mobilizando a participação de todos.

Referencial teórico:

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

Identificando substantivos próprios e comuns, concretos e abstratos e Mitologia Grega no mito A caixa de Pandora

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Língua Portuguesa
- Conteúdo: Substantivos próprios e comuns, concretos e abstratos e Mitologia Grega.
- Professor: Eliane Maria Lopes

Metas de aprendizagem:

- Ler mitos;
- Inferir, a partir do levantamento prévio dos conhecimentos seguido de leitura de leitura compartilhada;
- Reconhecer neste texto a presença dos valores sociais, culturais e humanos nele inserido;
- Recordar o que é um substantivo – palavra que nomeia os seres, para saber fazer então a identificação de substantivos próprios e comuns, concretos e abstratos.

Metodologia/ Métodos:

A metodologia de ensino serve para nortear as ações dos professores rumo aos objetivos da aprendizagem, pois ela deve ser escolhida e aplicada com base na realidade dos seus alunos. Os métodos de ensino também são uma maneira de transformar a aula mais dinâmica e prazerosa, desta forma, o professor deve conhecê-los e praticá-los a fim de promover experiências variadas e oportunidades de aprendizado para seus alunos.

Para começarmos, organizaremos a turma em grupos. A interação verbal é primordial, pois se investigará conhecimentos prévios dos alunos sobre o que é um mito.

Através de várias maneiras de engajamento, faremos atividades diferentes e diversificadas, a fim de envolver toda a turma e atender a todos.

Todas as atividades foram atreladas ao DUA, em que se buscou fazer com que todos participassem de modo produtivo. Por isso é necessário de se fazer um planejamento prévio e abordagem sobre o assunto, para que se adaptassem os conteúdos trabalhados de acordo com a necessidade de cada aluno, realizando articulações entre os conteúdos de Língua Portuguesa com sugestões de atividades. Após esta reflexão, houve uma seleção de atividades relacionadas ao tema envolvido, as quais depois de produzidas se transformassem em um Recurso Educacional Aberto.

Recursos e Materiais

Os recursos e os materiais para a produção do Recurso Educacional Aberto são os descritos abaixo:

- Trabalhos em Grupos;

- Utilização da sala de multimídia.

Motivação:

Para iniciar a aula, sugerimos que o professor apresente aos alunos o texto “A caixa de Pandora” (Fig. 1). O referido texto versa sobre o mito de Pandora e a caixa que ela trouxe para terra - a qual não deveria ser aberta, pois continha todos os males que afligem a terra.

Recurso 1

[Texto sobre o mito A caixa de Pandora \(Link externo\)](#)

Figura 1- Pandora com a caixa com os males



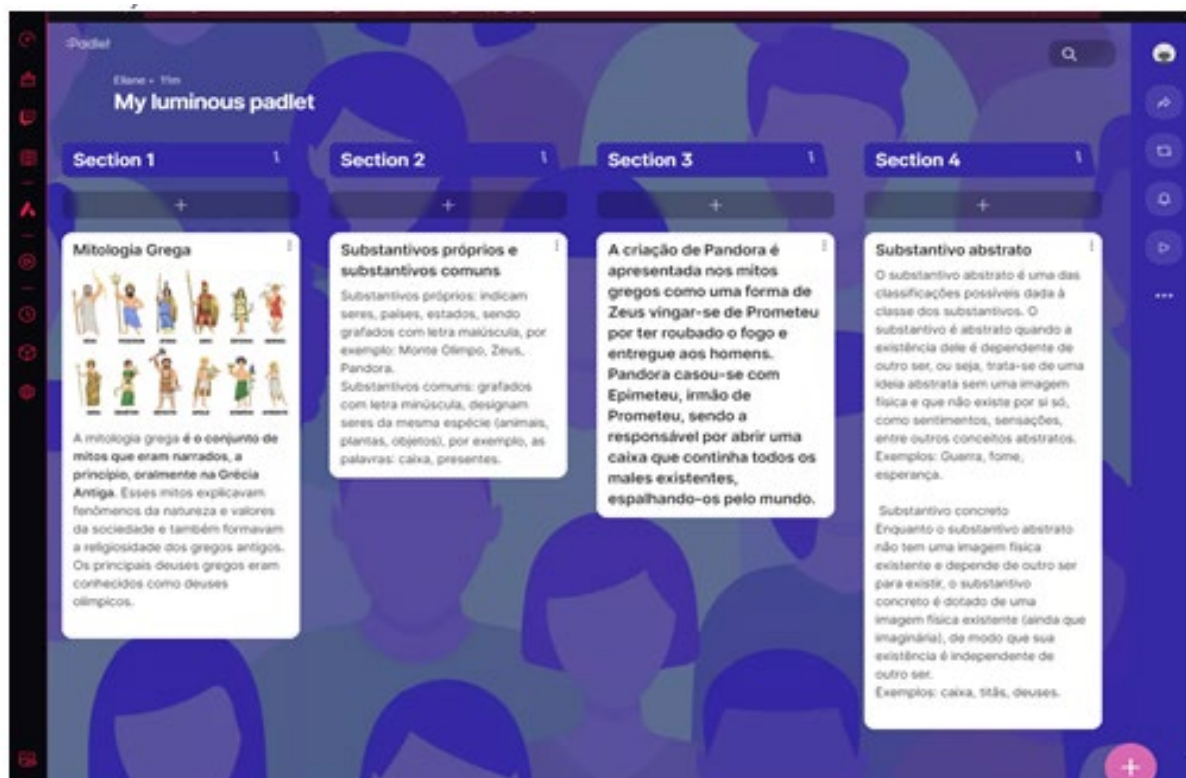
Sobre fundo branco o texto: O que Pandora fez com o mundo? A caixa de Pandora - um mito da Grécia Antiga (3000 a.C.). Logo abaixo, uma caixa de papelão aberta e no lado direito, o desenho de Pandora, uma mulher branca, de cabelos ruivos na altura do quadril. Ela está nua, sentada de perfil em uma pedra. Fim da audiodescrição.

- **POR QUÊ:** Este recurso foi escolhido, considerando-se a diversidade cultural, há múltiplas possibilidades de resoluções. Os alunos podem embasar as suas respostas a partir de uma tradição religiosa, científica ou de acordo com algum conhecimento popular para responder às questões.
- **O QUÊ:** Leitura do texto A caixa de Pandora.
- **COMO:** Nesta aula, será feita a leitura do mito A caixa de Pandora que retrata a “origem da criação da humanidade”, percebendo como o tema é recorrente neste gênero.

Recurso 2

[Padlet sobre Mitologia Grega, o mito de Pandora, substantivos próprios e comuns, concretos e abstratos \(link externo\)](#)

Figura 2- Print do Padlet sobre Mitologia Grega, o mito de Pandora, substantivos próprios e comuns, concretos e abstratos



Fonte: da autora

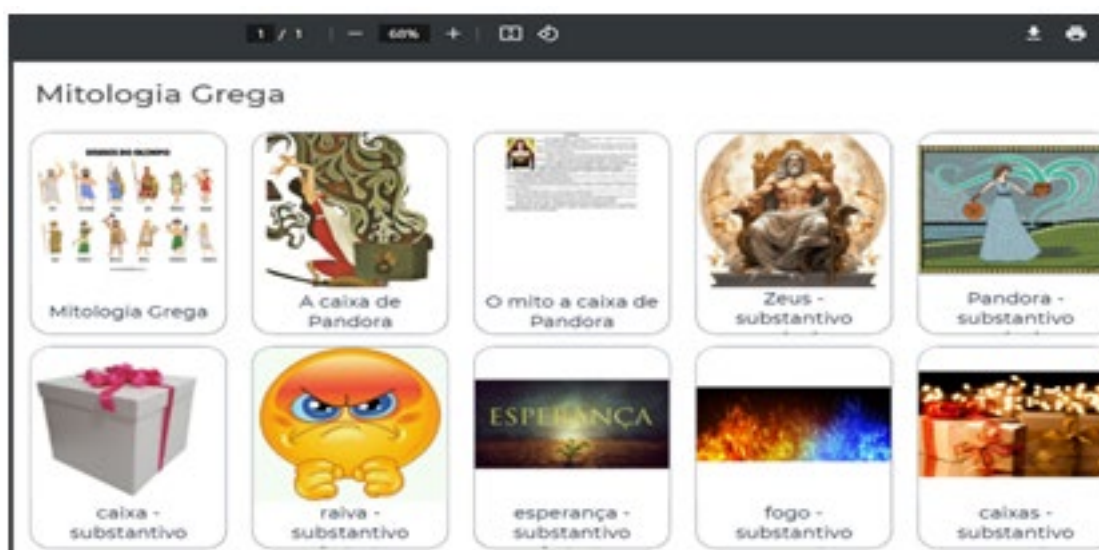
Print do Padlet sobre Mitologia Grega, o mito de Pandora. Sobre um fundo azul, quatro quadros brancos com textos e desenhos. Fim da audiodescrição.

- **POR QUÊ:** A criação de projetos dentro da escola é fundamental para o desenvolvimento de habilidades e competências essenciais visando à formação do estudante. Ter uma ferramenta que otimiza os processos de planejamento será fundamental para que tudo ocorra de acordo com o esperado.
- **O QUÊ:** Padlet explicativo sobre o mito e conteúdo sobre substantivos.
- **COMO:** Os recursos que o Padlet oferece são ótimos a fim de que os estudantes e os professores trabalhem em conjunto para a realização de objetivos. Os espaços virtuais colaborativos dão a oportunidade de todos assumirem funções importantes no planejamento das ações.

Recurso 3

[Prancha de comunicação sobre mitologia, substantivos próprios e comuns, concretos e abstratos \(Link externo\)](#)

Figura 3- Print da Prancha de comunicação sobre mitologia, substantivos próprios e comuns, concretos e abstratos



Fonte: da autora

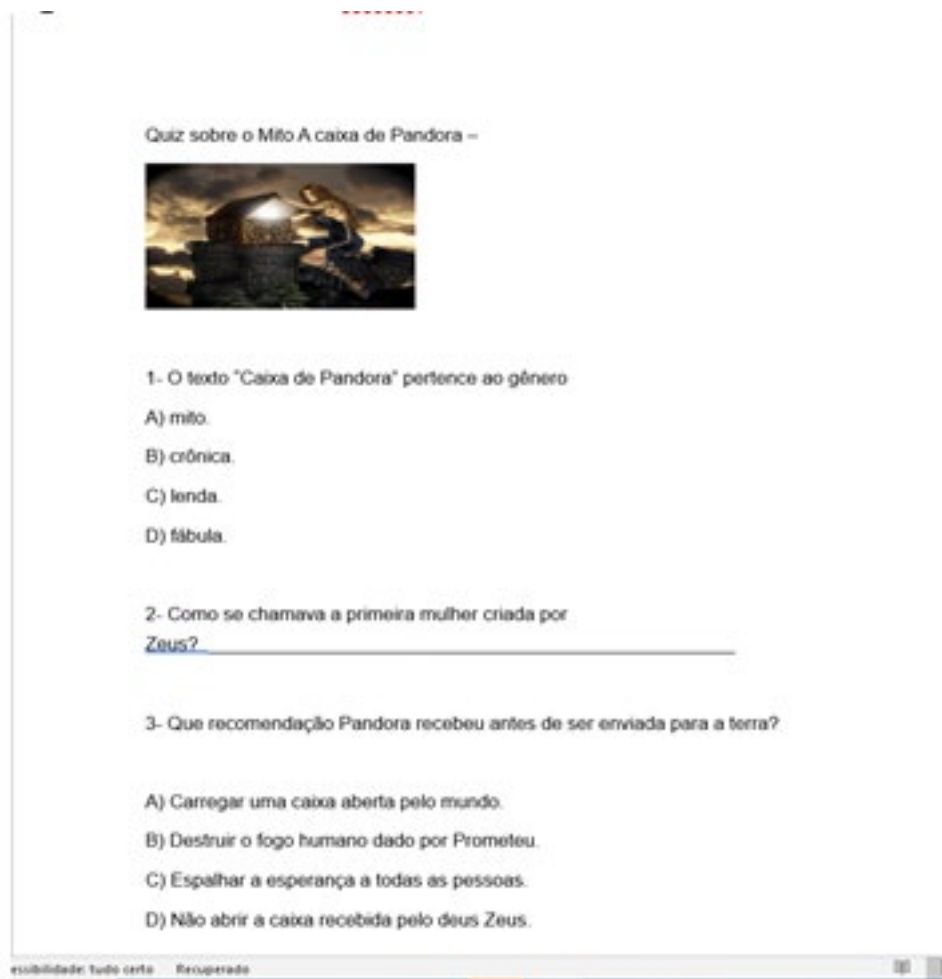
Print da Prancha de Comunicação sobre mitologia. Sobre um fundo branco, 10 pequenos quadros distribuídos em 2 linhas. Dentro de cada quadro, textos e desenhos. Fim da audiodescrição.

- **POR QUÊ:** Deve ser dada ao aluno, a liberdade para se expressar, propiciando a ele o contato com diferentes formas de comunicação, envolver a classe em atividades em conjunto que utilizem desses recursos, visto que são recursos que podem ser usados normalmente pelos alunos que não possuam necessidades educacionais especiais ou mesmo aqueles com necessidades especiais.
- **O QUÊ:** Um trabalho bem direcionado resultará em aprendizagem significativa. Para isso é necessário verificar as possibilidades do aluno, e a partir daí explorar os recursos que melhor se encaixarem ao perfil dele.
- **COMO:** Apresentar recursos tecnológicos disponíveis e que podem contribuir para ajudar os alunos a melhorarem sua aprendizagem e apontar caminhos para aqueles que necessitam de comunicação alternativa ou ampliada possam se desenvolver no ambiente escolar.

Recurso 4

[Quiz sobre o Mito A caixa de Pandora \(Link externo\)](#)

Figura 4- Print do Quiz sobre o Mito A caixa de Pandora



Fonte: da autora

Print do Quiz sobre o Mito da Caixa de Pandora. Sobre uma folha branca O desenho de Pandora abrindo a tampa de uma caixa de onde sai uma luz brilhante. Em letras pretas, o texto: Quiz sobre o Mito A caixa de Pandora. 1) O texto "Caixa de Pandora" pertence ao gênero: a) mito b) crônica c) fábula. 2. Como se chamava a primeira mulher criada por Zeus? 3. Que recomendação Pandora recebeu antes de ser enviada para Terra? a) carregar uma caixa aberta pelo mundo. b) destruir o fogo humano dado por Prometeu. c) Espalhar a esperança a todas as pessoas. d) Não abrir a caixa recebida pelo deus Zeus. Fim da audiodescrição.

- **POR QUÊ:** Durante o aprendizado, ou seja, no meio de uma sequência de aulas sobre um conteúdo, o uso de quizzes pode ajudar o docente a visualizar com mais clareza quais conceitos ainda não foram compreendidos totalmente.

- **O QUÊ:** Os quizzes são ferramentas que podem ser utilizadas com frequência e em diferentes momentos do processo de aprendizagem. E no final das aulas ou da apresentação de um tema, o quiz é uma forma de o aluno verificar o que realmente aprendeu e se resta alguma dúvida.
- **COMO:** Fazer do quiz um momento de interatividade em sua aula, pois é uma forma de atrair a atenção e incentivar a participação do seu aluno. Para isso é importante abrir espaço para discussão e troca de experiências.

Avaliação:

- Atividade 1 – Desafio inicial – para começarmos, organizaremos a turma em grupos. Logo após a leitura do texto o mito a caixa de Pandora, em seguida fazer uma arguição oral, questionando o que Pandora fez com o mundo. Perguntar por que Zeus deu a caixa como uma provocação, para que Pandora a abrisse e liberasse os males do mundo entre os homens.
- Atividade 2 – Compreensão e assimilação do conteúdo, o Quiz sobre o Mito de Pandora.

Resultados esperados:

Espera-se que os alunos não tenham dificuldades em fazer uma leitura compartilhada e oralizar sobre o conteúdo e realizar as atividades. Os resultados esperados visam analisar a concepção de alunos com necessidades educativas especiais e sem necessidades educativas especiais, em relação ao seu próprio processo de inclusão.

Cronograma:

- Leitura do mito A caixa de Pandora – 20 minutos.
- Arguição sobre o texto – aproximadamente 30 minutos
- Quiz sobre o texto no Word – 30 minutos.

Considerações Finais:

Para a elaboração do trabalho, fez-se uma pesquisa no Google, a fim de se aprofundar e entender melhor sobre o assunto, o que é um REA, qual a sua funcionalidade, como ensinar de forma lúdica, a escrita, a leitura, os valores, a cooperação, a socialização, a interação e a participação de todos,

sem discriminar ninguém. Acolher aquele aluno que precisa de uma ajuda diferenciada, a fim de que ele possa se desenvolver na escola e na sociedade.

Seguindo-se por este prisma, para a realização do material norteador, procurou-se estabelecer uma forma mais eficaz de como ensinar, o que ensinar e por que ensinar, pois a sala de aula é um espaço de construção de conhecimento, liberdade de expressão, de interação, respeitando os limites, levando-se em consideração a diversidade.

Referencial teórico:

NUNES, Luis Roberto. Linguagem e comunicação alternativa. 2002. Tese (Professor Titular)- Faculdade de Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2002.

BERQUÓ, Diogo. "Substantivo"; *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/gramatica/substantivo.htm>. Acesso em 27 de janeiro de 2024.

SILVA, Daniel Neves. "Caixa de Pandora"; *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/mitologia/a-caixa-pandora.htm>. Acesso em 27 de janeiro de 2024.



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 Eliane Maria Lopes.

Um canto para despertar

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Língua Portuguesa
- Conteúdo: Interpretação textual e compreensão textual
- Professor: Adriana Mello Almeida Martins

Metas de aprendizagem:

Cantar e conhecer a letra da música;
Entender significados de palavras que são desconhecidas aos alunos;
Responder a questionamentos relacionados a música, que a professora irá realizando, ao longo do canto.

Metodologia/ Métodos:

- Interagir com os alunos com uma música, que seja do contexto deles;
- Cortar a música em frases para que depois de cantada, os alunos possam juntos e com protagonismo montar;
- Cada aluno apresenta uma palavra (música) “de sua própria escolha” mostrando o significado;
- Após este trabalho de conhecimento e interação com a música, cada grupo de alunos, escolhidos por eles, irá apresentar uma música que goste.

Recursos e Materiais:

- **POR QUÊ:** O recurso foi escolhido, para incentivar o protagonismo e a autonomia dos alunos;
- **O QUÊ:** [Um canto para despertar](#)
- **COMO:** O recurso será utilizado, para manter questionamentos que envolvam a interpretação e compreensão da música trabalhada;

Questionamentos de "Um canto para despertar"

Questionamentos:

- 1- O que quer dizer que o sol vai voltar amanhã?
- 2- O que um dia a gente aprende?
- 3- É importante confiar em si mesmo?
- 4- Quem engana a gente?
- 5- Quem são as pessoas que não sabem amar?



Um canto para despertar está marcado com CC0 1.0 por Adriana Mello Almeida Martins

Sobre fundo branco, o texto em letras pretas: "Questionamentos de "Um canto para despertar" Questionamentos. 1 O que quer dizer que o sol vai voltar amanhã? 2 O que um dia a gente aprende? 3 É mais importante confiar em si mesmo? 4 Quem engana a gente? 5 Quem são as pessoas que não sabem amar?" Fim da audiodescrição.

Música que irá apoiar a atividade: [Mais uma vez](#)

Cantor: Renato Russo

Letra da música:

Mas é claro que o Sol

Vai voltar amanhã

Mais uma vez, eu sei

Escuridão já vi pior

De endoidecer gente sã

Espera que o Sol já vem

Tem gente que está

Do mesmo lado que você

Mas deveria estar do lado de lá
Tem gente que machuca os outros
Tem gente que não sabe amar
Tem gente enganando a gente
Veja nossa vida como está
Mas eu sei que um dia a gente aprende
Se você quiser alguém em quem confiar
Confie em si mesmo
Quem acredita sempre alcança
Mas é claro que o Sol
Vai voltar amanhã
Mais uma vez, eu sei
Escuridão já vi pior
Doidecer gente sã
Espera que o Sol já vem
Nunca deixe que lhe digam
Que não vale a pena
Acreditar no sonho que se tem
Ou que seus planos nunca vão dar certo
Ou que você nunca vai ser alguém
Tem gente enganando a gente
Veja nossa vida como está
Mas eu sei que um dia a gente aprende
Se você quiser alguém em quem confiar
Confie em si mesmo
Quem acredita sempre alcança
Quem acredita sempre alcança
Quem acredita sempre alcança
Quem acredita sempre alcança
Quem acredita sempre alcança
Quem acredita sempre alcança
Quem acredita sempre alcança...
Se você quiser alguém em quem confiar
Confie em si mesmo
Quem acredita sempre alcança...
Fonte: Musixmatch

Compositores: Renato Manfredini Junior / Flavio Hugo Venturini

Avaliação:

A avaliação será realizada durante toda a atividade, através de observações e anotações em relação ao desenvolvimento de cada um;

Os critérios que serão utilizados serão: compreensão da música, encontro de palavras que não reconhecem e o encontro do significado, questionamentos respondidos com autonomia, em relação a letra da música;

Os alunos também podem demonstrar a compreensão do texto através de desenhos, através da fala.

Resultados esperados:

Espera-se através desta atividade, que pode ser realizada, primeiramente com a apresentação da música, depois o conhecimento da letra, reconhecimento dos significados das palavras, compreensão através de questionamentos realizados pela professora, interpretação através de escrita, desenho ou apresentação oral. Assim pretende-se que todos os envolvidos, demonstrem protagonismo, conforme seu nível de entendimento.

Cronograma:

- Apresentação da música 1 aula;
- Conhecimento da letra 1 aula;
- Reconhecimento dos significados das palavras 2 aulas, de acordo com o tamanho da letra;
- Compreensão dos questionamentos realizados pela professora 1 aula;
- Interpretação da escrita, desenho ou apresentação oral 2 aulas.

Considerações Finais:

Para que um planejamento diário seja completo e aberto a todos os alunos deve ser construído pensando-se no DUA, e compartilhado com todos como REA, para que todas as pessoas tenham acesso a este material acessível.

Referencial teórico:

GOODSON, I. - O currículo em mudança: estudos na construção social do currículo. Porto: Porto Editora, 2001.

PARO, H. P., Gestão Escolar, Democracia e Qualidade de Ensino. Editora Ática, São Paulo, 2007.

PERRENOUD, P., Novas Competências para Ensinar; Artmed Editora, Porto Alegre-RS, 1999.



Um canto para despertar está marcado com CC0 1.0 por Adriana Mello Almeida Martins

O cão e o osso: Uma prática de leitura e escrita na perspectiva do DUA

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Língua Portuguesa
- Conteúdo: Leitura, escrita, texto narrativo.
- Professora: Maria Kélia de Araújo Duarte.

Metas de aprendizagem:

- Compreender os conceitos do texto narrativo fábula;
- Escrita autônoma e compartilhada;
- Leitura de textos narrativos/Ouvir textos narrativos;
- Estabelecer a aproximação com a história, a partir da leitura e interpretação da fábula, e que o estudante seja capaz de fazer associações com seu cotidiano.

Metodologia/ Métodos:

A metodologia será realizada através de uma tempestade de ideias, onde o professor acionará os conhecimentos prévios dos alunos, acerca da história que apresentará para eles. Em seguida, exibirá o vídeo "O cão e o osso", que apresenta acessibilidade digital.

Após assistirem ao vídeo, haverá uma discussão em grupo, para o compartilhamento das impressões sobre: “O que o vídeo nos inspira a pensar”.

Depois da discussão, retomar as hipóteses anteriores sobre a história.

Para a sistematização dos conteúdos, será sugerido às crianças, a representação da história através de desenhos, a gravação de um áudio sobre a história ou realizarão uma atividade impressa de interpretação de texto, em língua portuguesa com caracteres ampliados, conforme os alunos se sentirem melhor ao realizarem a tarefa proposta.

Se optarem pelo desenho, este será em uma folha de papel canson, com gramatura de 90g/m² a 120 g/m². Quanto à gravação, será feita no celular dos alunos, em seguida, demonstrarão para os colegas ou enviarão pelo whatsapp à professora. Já a atividade de interpretação de texto, com questões de múltipla escolha, será impressa em língua portuguesa, apresentando grande contraste com o plano de fundo.

Em seguida, o professor distribuirá a imagem colorida do Cão e o osso, em tamanho A4, para os alunos, organizados em duplas, identificarem as características do cachorro, nomeando-as.

Recursos e Materiais:

[Vídeo: O cão e o osso. \(Link externo\)](#)

Figura 1 Print do vídeo sobre a fábula O cão e o osso.



Fonte: <https://www.youtube.com/@CasaLibrasUFSCar>

Print de um vídeo. Fundo com o desenho de um cachorro amarelo de manchas e orelhas marrom. Ele está sentado diante de uma casinha rosa com prato de água. Atrás, uma cerca e uma árvore com poucas folhas. No alto, o título: O cão e o osso. No canto direito, dentro de um círculo verde, a fotografia de um homem e pele clara, cabelos curtos. Ele sorri e aponta para nós. Abaixo, está escrito: Professor Fábio de Sá. Fim da audiodescrição.

[Transcrição do vídeo: \(Link externo\).](#)

- **POR QUÊ:** O vídeo com a história narrativa, "O cão e o osso", apresenta os recursos de multimídia acessíveis que facilitam a compreensão do conteúdo a ser trabalhado, uma vez que possibilita alcançar todos os estudantes e suas diversas formas de aprendizagem.
- **O QUÊ:** Exibição do vídeo narrativo da fábula: O cão e o osso. Com esse vídeo, pretende-se trabalhar o conceito do texto narrativo fábula. As experiências com a literatura infantil, propostas pelo educador, mediador entre os textos e as crianças, contribuem para o desenvolvimento do gosto pela leitura, do estímulo à imaginação e da ampliação do conhecimento de mundo. (Brasil, 2018, p.42).
- **COMO:** Abrir o link, assistir ao vídeo, se precisar, acessar a transcrição.

Atividade com a interpretação da história com questões de múltipla escolha e com caracteres ampliados, apresentando grande contraste com o plano de fundo. Com essa atividade, os estudantes terão a oportunidade de realizá-la, atendendo às suas necessidades específicas.

Imagem com contorno em tinta relevo do Cão e o osso, citados na história. Trabalhar com a produção de imagens levando em consideração o desenho tátil em relevo, a adaptação tátil, maquete, dentre outras formas de representação da arte, possibilita aos estudantes o desenvolvimento da criatividade, despertando o imaginário infantil.

Folha de papel canson para desenho com gramatura de 90g/m² a 120 g/m². Sugere-se essa folha de papel canson para a produção do desenho, por permitir maior apoio para os estudantes, tendo em vista que o referido papel apresenta resistência e durabilidade.

Avaliação:

- Identificar o progresso e as necessidades dos alunos;
- Os alunos expressarão de forma oral e/ou escrita, e através de desenhos os conhecimentos construídos acerca do gênero textual fábula;
- Questões objetivas de múltipla escolha.

Resultados esperados:

Que os alunos consigam compreender os conceitos do texto narrativo fábula e a sua composição.

Cronograma:

O planejamento será realizado no período de uma semana.

Considerações Finais:

É imprescindível que o professor tenha um olhar sensível e afetuoso para com os estudantes, compreendendo-os e impulsionando-os a seguir em frente, colaborando com o seu processo de ensino e aprendizagem. E uma das formas de contribuir com esse aprendizado, é pensando num planejamento acessível a todos os alunos. O currículo, na perspectiva do DUA, busca capacitar os alunos a desenvolverem sua própria aprendizagem de maneira abrangente e significativa (Schmitz, 2023). Portanto, é de fundamental importância que o currículo escolar seja espaço de diálogo reflexivo, considerando as diferenças e singularidades dos estudantes, pensando-se num jeito de ensinar, que faça com que todos os alunos aprendam.

Referencial teórico:

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

O cão e o osso. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=urlTmWKc6wl&t=6s>>. Acesso em: 29 de jan. 2024.

PEREIRA, Samara de Oliveira. Planejamento de atividades didáticas na perspectiva do DUA. Unipampa, 2023.

SCHMITZ, Daniele dos Anjos. Produção e compartilhamento de REA, digitais e acessíveis como foco no DUA. Unipampa, 2023.

VALLE, Jan W. Ressignificando a deficiência: da abordagem social às práticas inclusivas na escola. Porto Alegre: AMGH, 2014.



O cão e o osso: Uma prática de leitura e escrita na perspectiva do DUA. © 2024 by Maria Kéllia de Araújo is licensed under CC BY 4.0. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> 2024 por Kéllia Araújo.

Aprendendo sílabas, vogais e consoantes

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Língua Portuguesa
- Conteúdo: Sílabas, formação de palavras, vogais e consoantes
- Professor: Giovana Bittencourt Falkenback Picolo

Metas de aprendizagem:

- Identificar vogais e consoantes
- Identificar sílabas
- Escrever palavras a partir de uma imagem e das sílabas.

Metodologia/ Métodos:

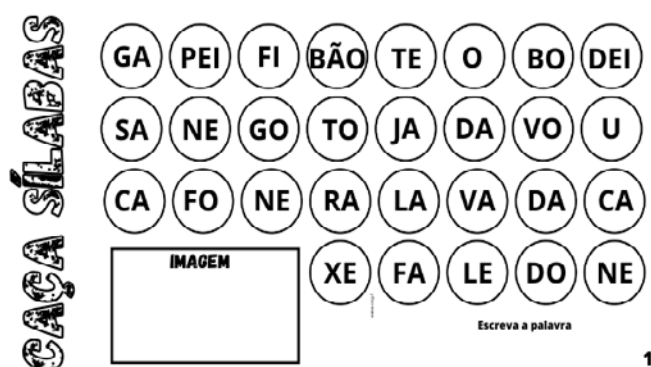
Após trabalhar com as sílabas na turma, o professor vai disponibilizar a atividade que consiste em:

- Entregar para as duplas de estudantes fichas com as sílabas e as imagens que ele deverá procurar no card;
- Cada aluno deverá escrever a palavra formada no caderno e ajudar o colega, se o mesmo tiver dificuldade (nas duplas);
- Após concluírem a escrita de todas as palavras, o professor poderá trabalhar número de sílabas, número de letras, identificação de vogais ou consoantes, escrita de pequenas frases.

Recursos e Materiais:

- **POR QUÊ:** O recurso foi escolhido ao perceber a dificuldade que alguns alunos possuíam de identificar a imagem e relacioná-la à escrita. Desta forma, o recurso foi elaborado pensando em facilitar essa relação.
- **O QUÊ:** Encontre a palavra.

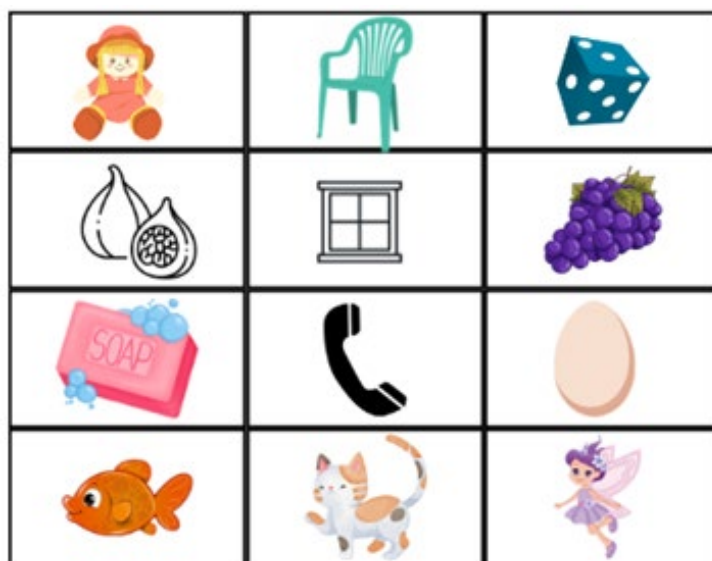
Figura 1: [Encontre a palavra 1](#)



Fonte: Giovana Bittencourt Falkenback Picolo, 2023

Jogo de caça sílabas. Sílabas diversas estão dentro de círculos pretos distribuídos em 4 linhas. Abaixo da última linha está escrito: "Escreva a palavra". No canto esquerdo, um quadrado escrito: "imagem". Fim da audiodescrição.

Figura 2: Card para escrita das palavras



Fonte: Giovana Bittencourt Falkenback Picolo 2023

Cartão dividido em 4 linhas e 3 colunas. Dentro de cada quadro, um desenho: uma boneca; uma cadeira, um dado azul, um figo, uma janela, um cacho de uva, uma barra de sabão rosa, um telefone, um ovo, um peixe, um gato e uma fadinha. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** Para utilizar este recurso, o professor deve imprimir as folhas e entregar objetos (milho, feijão ou similar), para que o aluno coloque a figura em cima (onde diz imagem), e coloque um objeto sobre cada sílaba que forma a palavra escrevendo-a, em seguida no local, onde diz Escreva a palavra. Para poder utilizar mais vezes, recomendo que o material seja plastificado e para a escrita o professor deixe o aluno utilizar um canetão de quadro branco, podendo apagar e escrever outras palavras, ou, lápis de escrever e borracha. Abaixo tem um vídeo explicativo:
 - Vídeo [Caça sílabas](#).

Avaliação:

Os alunos serão avaliados no processo, pela participação, colaboração e pela escrita das palavras, sendo o caderno de cada aluno visto pelo professor, bem como pela participação na hora da atividade que será realizada no quadro - sílabas, vogais, consoantes.

Resultados esperados:

Espera-se que os alunos trabalhem com empatia, formando duplas e auxiliando o colega, sempre que for necessário, para que assim possam crescer em conjunto.

Cronograma:

- Escrita das palavras pelos alunos da dupla- 20 minutos.
- Correção das palavras no quadro- 10 minutos
- Contagem de vogais e consoantes- 10 min
- Identificação de letra inicial e final- 10 min
- Contagem de sílabas das palavras- 5 minutos
- Produção de frases com auxílio do professor de algumas palavras que constam na cartela- 10 minutos
- Cópia das frases- 15 minutos

Considerações Finais:

É muito importante observar como a turma trabalha melhor e dar oportunidade a todos de se expressarem durante as aulas, sempre buscando realizar atividades diferenciadas a fim de atender a todos os alunos.

No cotidiano escolar, as tecnologias são muito importantes. Elas facilitam o acesso à busca por recursos importantes, propiciam a interação com e entre os professores, oportunizando um trabalho colaborativo na produção de materiais didáticos abertos, bem como a troca de experiência e conhecimentos entre todos os envolvidos no processo. (SOMAVILLA, 2020, p. 22)

Esse compartilhamento entre professores é fundamental para que haja maior interação entre conteúdos. Quando um professor compartilha, ele pode dizer o que deu certo e o que pode ser melhorado, de acordo com a turma que trabalhou.

1) Acessibilidade: pela possibilidade de acessar recursos educacionais em um local remoto e usá-los em muitos outros locais; 2) Interoperabilidade: podendo utilizar componente desenvolvidos em um local, com algum conjunto de ferramentas ou plataformas; 3) Durabilidade: para continuar usando recursos educacionais quando a base tecnológica muda, sem reprojetar ou recodificação. (SILVA et al 2016, *apud* Febre et al 2003, p. 430)

É necessário tornar o trabalho acessível a todos os alunos e por isso é muito importante o professor estar sempre atualizado e buscando novas metodologias e recursos. O mundo está em constante mudança e a escola não pode ficar fora dela.

Referencial teórico:

SILVA, C.; et al. Processo de criação de um repositório educacional digital: procedimentos de busca, seleção e categorização de recursos educacionais digitais (RED). Anais do Congresso Regional sobre Tecnologias na Educação. 2016, p. 427-437. Disponível em: <http://ceur-ws.org/Vol1667/CtrlE_2016_AC_paper_80.pdf>. Acesso em 28 dez. 2023.

SOMAVILLA, Giana. Recursos educacionais abertos nas práticas didáticas dos professores de biologia. 2020. 106f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias Educacionais em Rede) – Centro de Educação, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, 2020. Disponível em: <<https://repositorio.ufsm.br/handle/1/21252>>. Acesso em: 28 dez.. 2023.



CC BY-NC-SA 4.0 DEED

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International

Aprendendo sílabas, vogais e consoantes. © 2023 by Giovana Bittencourt Falkenback Picolo is licensed under CC BY-NC-SA 4.0

História infantil

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Português
- Conteúdo: História infantil
- Professora: Maria Eugenia Batista Souza

Metas de aprendizagem:

- Em roda de conversa explicar para as crianças o conto o qual elas irão dramatizar.
- A professora dividirá a turma em grupos para que cada grupo se organize para realizar sua dramatização.
- A professora adaptará atividades com os materiais que serão usados pela criança com deficiência visual através das ferramentas de acessibilidade, leitor de tela, audiodescrição, descrição das imagens com boas práticas de adaptação dos materiais a serem utilizados.

Metodologia/ Métodos:

O planejamento dessa aula será desenvolvido e baseado nos princípios do desenho universal da aprendizagem DUA fazendo uma abordagem pedagógica e inovadora (CAST, 2011).

O professor promoverá debates em grupos incentivando e dialogando sobre o que aprenderam e fazendo perguntas sobre o tema trabalhado na pesquisa de c e assim envolvendo toda turma e a participação de cada um independente do seu estilo de aprendizagem e da utilização de recursos de multimídia com a apresentação de imagens do que eles irão observar compreendendo e assimilando a diversidade e de materiais e recursos encontrados podendo assim fazer a sistematização do conhecimento por meio de múltiplas formas de ação e expressão, do conteúdo apresentado que seja condizente com seus princípios e que tenha diversidade de interesses de comportamen-

to, de dificuldades de conhecimentos promovendo aprendizes. O professor pode utilizar diversas metodologias privilegiando o que for mais acessível para seus alunos, uma vez que cada um tem uma característica diferente.

Recursos e Materiais:

A principal ferramenta utilizada nesta aula é a imagem do livro Rapunzel coleção conta pra mim educação infantil prendendo a atenção das crianças através das imagens apresentadas em uma sequência lógica organizada e divertida e assim ajudando os alunos em seu desenvolvimento escolar.

- **POR QUÊ:** Através de imagens podemos planejar e desenvolver um ensino direcionado através dos princípios e métodos do DUA para todas as crianças de uma classe, levando em conta as diversas formas de aprendizagem de cada um.
- **O QUÊ:** [Livro Rapunzel Coleção conta pra mim.](#)

Figura 1 - Print do REA



Fonte: [Coleção Conta pra mim. Rapunzel Link externo](#)

Desenho de Rapunzel. uma menina de pele clara, cabelos negros presos em uma trança que desce pelo chão. Ela está ao lado do rio e segura uma borboleta azul. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** Através das imagens e recursos coletados na aula e explicações dadas pela professora e assim o processo de ensino aprendizagem e a troca de conhecimento através das imagens e debates realizados vão enriquecer as informações repassadas do tema trabalhado.

Avaliação:

A avaliação dessa aula será desenvolvida de maneira que o tema trabalhado tenha eficácia dos métodos e estratégias de ensino desenvolvidos e baseados nos princípios do desenho universal da aprendizagem e que venha ser maximizado dessa forma todo conteúdo e estratégia usado possui uma mesma estrutura e assim as sugestões apresentadas servirão como exemplos em sala de aula e as práticas pedagógicas apresentadas no material demonstrados nas apresentações servirão para o melhor entendimento da história encenada.

Resultados esperados:

Espera-se que o material sobre a história infantil Rapunzel na aula trabalhada sobre o texto que irão dramatizar os alunos possam reconhecer e assim desenvolver seu alto conhecimento sobre a história pois ela nos ensina que ser corajoso é ajudar os outros e ajudar os outros é muito importante para o nosso crescimento e desenvolvimento.

Os resultados esperados incluem o desenvolvimento de materiais e recursos acessíveis promovendo um ambiente mais dinâmico e de ensino para todos independente de suas especificidades.

Cronograma:

- Esse material poderá ser apresentado e desenvolvido em dois dias.

Considerações Finais:

Buscamos, portanto, contribuir para o ensino inclusivo com elaboração desse planejamento baseado no DUA por caminhos pedagógicos mais inclusivos, acessíveis e flexíveis. Para tanto algumas mudanças foram necessárias no processo de ensino como: a mudança na estrutura da aula de maneira que elas fossem mais dinâmicas e motivadoras, favorecendo o ensino dos aprendizes como protagonistas na escola por meio de um currículo muito mais acessível e flexível, visando eliminar as barreiras do processo de ensino e aprendizagem para todos os aprendentes.

Referencial teórico:

CAST. Desing for Learning Guidelines - Desenho Universal para Aprendizagem. Disponível em www.cast.org. Acesso em: 14 dez. 2023.



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

Interpretação e produção de texto para alunos do 2º e 3º ano do ensino fundamental séries iniciais

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Português
- Conteúdo: Interpretação e produção de texto
- Professor: Jefferson da Silva Macedo Braga

Metas de aprendizagem:

- Desenvolver a oralidade
- Desenvolver a escrita
- Produzir e interpretar texto

Metodologia/ Métodos:

Na perspectiva do Desenho Universal para Aprendizagem(DUA) e o uso de Recursos Educacionais Abertos (REA) em uma prática com igualdade, equidade e inclusão considerando os diversos níveis de aprendizagem de cada sujeito no processo de aprendizagem, esta abordagem tem como ponto de partida que o docente identifique as necessidades de aprendizagem na turma, busque recursos e procedimentos didáticos que possam melhorar o desempenho dos alunos e promover uma ação educativa pautada na e para a aprendizagem do conteúdo.

Percebemos que os princípios norteadores do DUA envolvem a capacidade de planejar e avaliar a própria prática pedagógica, pelo professor no contexto do ensino regular, durante o desenvolvimento e a realização das atividades pedagógicas com intenções inclusivas (PRAIS, 2017; ZERBATO, 2018 *apud* BRAGA,2023). O repensar a prática pedagógica, e a busca de metodologias que contemplem o público da sala de aula, contempla uma educação pautada na equidade, reconhecendo os alunos como sujeitos da aprendizagem, potencializando suas habilidades.

O(a) professor ao iniciar a aula deverá apresentar à turma o livro “Menina Bonita do Laço de Fita” da autora Ana Maria Machado, realizando sondagem com a turma através da socialização do conteúdo do conhecimento prévio dos(as) alunos(as) sobre o tema do livro: Vocês conhecem essa história? Essa história vai falar de quê? Na sua opinião, quem são os personagens dessa história?

Em seguida, o(a) professor(a) deverá realizar a leitura do livro contando a história envolvendo os alunos dando vida aos personagens. Após contar a história, o professor(a) deverá realizar uma pesquisa do conhecimento adquirido pelos alunos sobre a história contada.

Quem é a autora da história? Na sua opinião que você achou da história? Quem são os personagens da história? Que motivo levou o coelho a tentar mudar o tom da sua pele? Quais os passos que o coelho percorreu na tentativa de ficar preto? O que o coelho compreendeu durante a tentativa de mudar a tonalidade da pele? Que mensagem a menina bonita do laço de fita quis para o coelho?

Após essa contextualização e intervenção o(a) professor(a) deverá solicitar à turma uma produção de texto. Considerando os diversos níveis de aprendizagem da turma diversas estratégias de produção de texto de forma interpretativa como exemplo: frases, palavras, ou desenhos narrando a história.

Logo após, o(a) professor(a) deverá solicitar a cada aluno(a) que leia o que escreveu socializando a interpretação com a turma. Após esse momento o(a) professor(a) deverá direcionar os (as) alunos(as) para o computador e

utilizar o game através da mediação e engajamento. Logo após, o(a) professor(a) deverá realizar a correção da atividade com a turma.

Recursos e Materiais:

Recurso 1

- **POR QUÊ:** O tema abordado contempla a diversidade existente em uma turma e a importância da diversidade no nosso país e aceitação de raça.
- **O QUÊ:** [Livro Menina Bonita do Laço de Fita de Ana Maria Machado](#)

Figura 1 Print do livro Menina Bonita do Laço de Fita de Ana Maria Machado



Fonte [Blog Lendo com a Tia Tati \(link externo\)](#).

Capa do livro: Menina bonita do laço de fita da escritora Ana Maria Machado. No alto o nome da autora e o título do livro. Logo abaixo, uma menina negra de cabelos curtos trançado em tranças finas presas por laços vermelhos. Ao lado, um coelho branco com o rosto apoiado nas patinhas olha apaixonadamente para a menina com diversos corações em volta. Abaixo, um quadro rosa escrito: ilustração Claudius. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** Vou apresentar o livro “Menina Bonita do Laço de Fita” da autora Ana Maria Machado utilizando um Datashow, realizando anamnese com a turma através da socialização do conteúdo do conhecimento prévio dos(as) alunos(as) sobre o tema do livro: Vocês conhecem essa história? Essa história vai falar de quê? Na sua opinião, quem são os personagens dessa história?

Recurso 2

- **POR QUÊ:** A gamificação oportuniza dinamismo na aprendizagem proporcionando um ambiente de interação com a história.
- **O QUÊ:** [Gamificação: Menina Bonita do Laço de Fita.](#)

Figura 2 Print Gamificação de Interpretação de texto do livro: Menina Bonita do Laço de Fita.



Fonte: O Autor, 2024 (link externo)

Quadro cinza com o texto em letras pretas: "Interpretação de texto do livro: Menina bonita do laço de fita. Autora: Ana Maria Machado. Comandos do game: Ao clicar na opção siga a seta informativa, busque o dedo indicador para marcar a opção desejada. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** Vou convidar os alunos a ir à sala de informática, ligar os computadores, abrir o game e mediar os alunos na execução da atividade.

Avaliação:

A avaliação terá como fundamentação teórica-metodológica processual e contínua, considerando os diversos níveis de aprendizagem da turma, além do registro por meio de observações e evidências para análise dos avanços percebidos pelo(a) professor(a) durante a aplicabilidade do plano avaliando os alunos na perspectiva de avaliação individual e coletiva.

Resultados esperados:

De início é esperado que os alunos se concentrem na leitura do(a) professor(a), realizando reflexões que se consolidam de forma auditiva, visual e cinestésica.

Nessa perspectiva se espera que seja realizada a análise da aplicabilidade do Desenho Universal para Aprendizagem (DUA) e dos Recursos Educacionais Abertos (REA) como estratégia de aprendizagem, com embasamento teórico metodológico. A utilização de mecanismos físicos ou em computadores que

são válidos, pois são simples e efetivos, além de buscar contemplar as necessidades neurobiológicas e de processamento de informação na perspectiva de uma Educação Inclusiva, dentro das possibilidades sempre que possível realizar a interação e aprendizagem entre estudantes típicos e atípicos pensando nos diversos níveis de aprendizagem da turma.

Cronograma:

2 aulas de 50 minutos cada, totalizando 1 hora e 40 minutos.

1 aula - Apresentação do livro, sondagem, contação de história, contextualização e intervenção.

2 aulas - Uso do Recursos Educacionais Abertos (REA) no powerpoint de forma individual com cada aluno.

Considerações Finais:

Na perspectiva de uma Educação para todos e todes utilizando o Desenho Universal para Aprendizagem (DUA) e o uso de Recursos Educacionais Abertos (REA) como uma ferramenta de grande importância para concretização da inclusão e contemplando a diversidade da turma, buscamos refletir que, toda criança tem direito a uma educação pública e de qualidade independente de sua condição física ou neurobiológica. A escola enquanto principal agente de inclusão deve garantir o acesso e permanência desses alunos, realizando um trabalho de forma sistêmica, validando estratégias científicas, metodológicas e atitudinais que favoreçam sua evolução e inserção na sociedade e no mercado de trabalho.

Referencial teórico:

BRAGA, Jefferson da Silva Macedo. Universal Learning Design (UDL) For Students With Autism Spectrum Disorder In The 3rd Year Of Escola Estação Do Saber José Carlos Tanuri, Juazeiro – BA.. IOSR Journal of Business and Management (IOSR-JBM). , v.25, p.64 - 69, 2023.

MACHADO, Ana Maria. Menina Bonita do laço de fita. Rio de Janeiro: Ática, 2000.
MANINI, Miriam.



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 Jefferson Braga.

Alfabeto tátil com ênfase no DUA

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Português com ênfase no DUA (Desenho Universal para a Aprendizagem)
- Conteúdo: Aprendizagem e reconhecimento das 26 letras do ALFABETO
- Professora: Viviane da Rocha Gomes Barreto

Metas de aprendizagem:

É necessário, antes de tudo, estimular e motivar nos alunos a construção de metas alcançáveis por eles, por cada um deles.

- Estudo individual do Alfabeto (desta forma consigo direcionar a minha atenção e foco para a necessidade individual de cada aluno);
- Estudo do Alfabeto em grupo (quando o trabalho é feito em grupo, o grupo se reúne e estudam, falando juntos, havendo momentos de partilha e troca de ideias);
- Estudo do Alfabeto em grupo-turma (quando a aprendizagem é feita por toda a turma, as aprendizagens são feitas no momento, havendo lugar a troca de ideias entre todos, com visão crítica e de forma compartilhada, onde todos podem expor os seus pontos de vista, e neste caso, atuo mais como mediadora e facilitadora das aprendizagens).

Em todas estas metas de aprendizagem, eu, como professora e através da minha limitação auditiva, consigo dar uma atenção mais individualizada a cada aluno (atendendo às suas especificidades individuais) e depois em grupo-turma.

Metodologia/ Métodos:

A aprendizagem do Alfabeto pode ser consolidada independentemente do método de alfabetização que cada professor/mediador/tutor escolha.

A metodologia dessa aula, segundo Vasconcellos (1993), é o conhecimento que pode ser construído pelo sujeito (ser ativo/aluno) na sua relação com os outros e com o mundo, expressa por três momentos: mobilização para o conhecimento (vem a partir das experiências trazidas pelos alunos), construção do conhecimento (através das trocas e reflexões entre professor e alunos) e síntese do conhecimento (expressas por meio das múltiplas formas de ação e expressão adquiridas pelas novas aprendizagens).

Método de ensino 1

Para uma melhor aprendizagem do ALFABETO (de maneira que todos os alunos aprendam, motivados) e após utilizar o livro da escola, livros de leitura (paradidáticos), vídeos, brincadeiras, músicas, recorte e colagem das 26 letras do alfabeto,...os alunos iriam fazer:

- Criação de um livro/fichário com folhas em papel cartão A4;
- Escrita das 26 letras do alfabeto em tamanho grande;
- Colagem do barbante por cima do traçado da letra para que o aprendizado se torne acessível a todos os meus alunos.

Método de ensino 2

Os alunos podem trabalhar em grupo, em pares ou de forma individual, e havendo motivação e interesse da parte deles, eles podem fazer o nome deles desta forma. Ao terminarem, eles podem mostrar para a turma (os mais desinibidos) ou para o colega (os mais tímidos/com pouca interação social), passando o dedo nas letras desenhadas. Trabalhamos aqui também a parte tátil (sensorial), uma fase tão importante nesta faixa etária.

Método de ensino 3

Com base no DUA, o planejamento diário do professor deve contemplar e minimizar as barreiras através de estratégias e materiais flexíveis, apoiando a aprendizagem estratégica de todos os alunos e oferecendo métodos múltiplos e flexíveis de expressão e de aprendizagem para cada aluno da turma.

Eu devo considerar os diferentes estilos de aprendizagem dos meus alunos (competitivo, evasivo, colaborativo, dependente e independente), as diferentes formas que as informações chegam até eles (visual, auditiva e percepção de tato e movimento) e como eles agem diante das tarefas propostas, podendo ser alunos ativos, reflexivos, teóricos e pragmáticos, e diversificar os diferentes métodos de ensino para acolher toda a forma de aprendizagem de todos os meus alunos. Eu posso ensiná-los através de jogos lúdicos e educativos, vídeos, participação oral e/ou produção escrita em diversos assuntos, realização de podcast, infográficos, maquetes... o método que o aluno se sentir mais confortável para demonstração dos seus conhecimentos e habilidades.

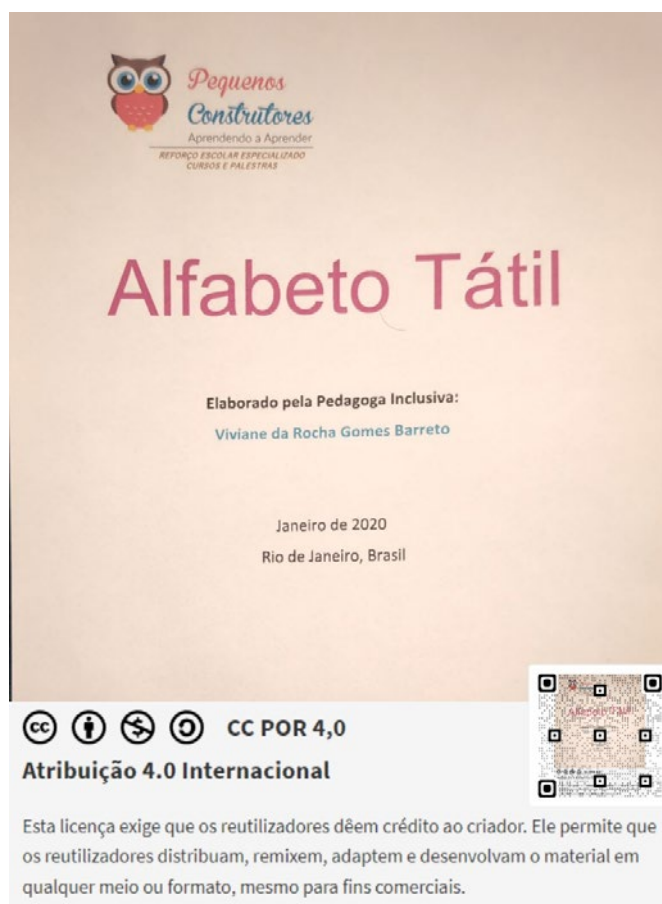
Recursos e Materiais:

Para que toda a turma e os alunos estejam permanentemente envolvidos e motivados nas novas aprendizagens, gosto sempre de ouvi-los e combinar o que vamos fazer nas atividades. Assim, construímos as atividades juntos e sempre que houver necessidade, reconstruiremos novas atividades, havendo desta forma a flexibilidade curricular e humana. Aqui também evidencia-se o trabalho colaborativo entre todos os envolvidos, professores e alunos.

“Os alunos diferem não só nas suas capacidades e competências, mas também nos tipos de desafios que os motivam a dar o melhor. Todos os alunos necessitam de desafios, mas nem sempre do mesmo modo. Para além de proporcionar diversos tipos e níveis de exigências, os alunos necessitam dos recursos adequados para completarem com sucesso as tarefas. Os alunos não conseguirão responder a uma exigência sem terem recursos flexíveis e adequados. Apresentar um conjunto de propostas e uma série de recursos possíveis, permite que os alunos se motivem perante os desafios. Encontrar o equilíbrio entre os recursos disponíveis para alcançar o desafio é vital.” (CAST, 2011).

- O PORQUÊ DA APRENDIZAGEM: A construção do Alfabeto Tátil com ênfase no DUA possui como objetivo principal que todos aprendam o Alfabeto da maneira que se sintem mais confortáveis e motivados, tendo especial atenção aos alunos que tem uma hipersensibilidade ao toque do barbante e/ou cola. Se o cheiro da cola não for do agrado do aluno, tentaremos colar com outro tipo de cola, proporcionando ao aluno mais do que uma alternativa.
- O O QUÊ DA APRENDIZAGEM: [Alfabeto Tátil com ênfase no DUA](#)

Figura 1 – Foto da capa do Alfabeto Tátil



Fonte: Autora (2024)

Foto da capa do Alfabeto Tátil. Sobre um fundo rosa, está escrito: Alfabeto Tátil. Elaborado pela Pedagoga Inclusiva Viviane da Rocha Gomes Barreto. Janeiro de 2020. Rio de Janeiro, Brasil. No canto inferior direito, um Qr Code com diversos pontinhos. Fim da audiodescrição.

Figura 2 – QR Code do Alfabeto Tátil



Fonte: Autora (2024)

Desenho do Qr Code do Alfabeto Tátil com marcação em Braille. Fim da audiodescrição.

- COMO SE PROCESSA A APRENDIZAGEM: O REA do Alfabeto Tátil pode ser utilizado como modelo de construção para um alfabeto de forma manual ou vir a inspirar outras formas de construções de alfabetos digitais.

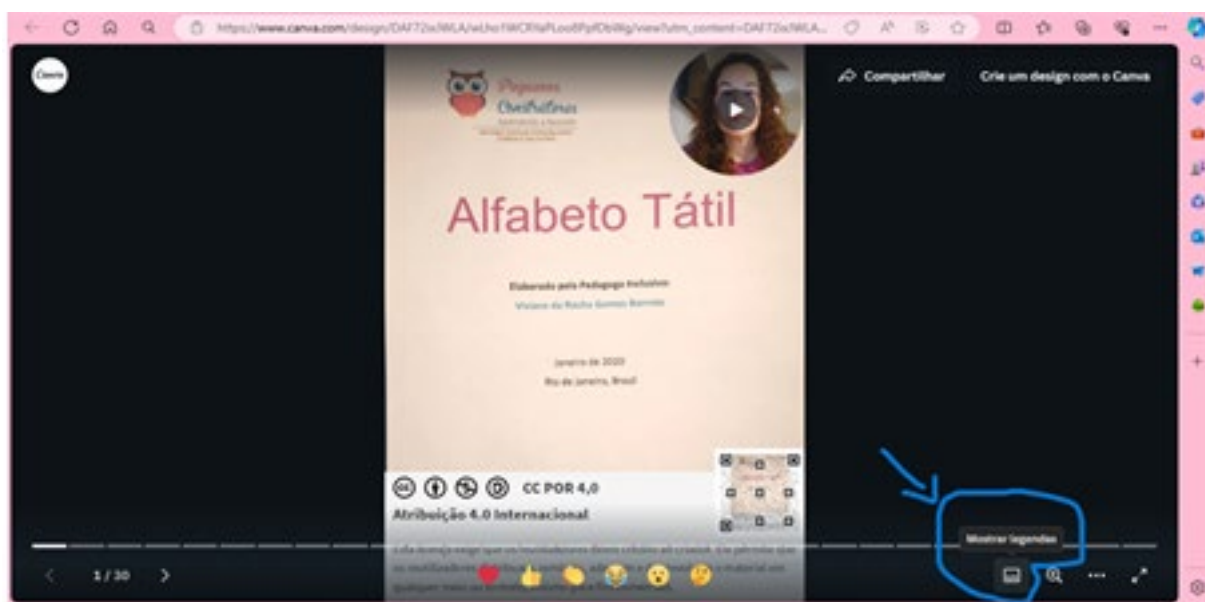
Acho que toda a turma fica muito motivada quando usamos os RED (Recursos Educativos Digitais) para complementar as nossas atividades. Os alunos costumam gostar muito de música, jogos interativos e de tabuleiro. Seria fantástico também se usássemos algum jogo tradicional. Ao fim de cada atividade atingida, podemos criar um “grito de guerra” ou linguagem mímica e se não conseguíssemos atingir o objetivo final, seria outro tipo de “grito de guerra” ou linguagem mímica e música.

Outra ideia, seria gravarmos um vídeo ou podcast com os alunos falando, alternadamente, relatando todas as atividades que vamos realizar e que realizamos, se encontramos dificuldades (como conseguimos resolver)... numa espécie de “Diário de Bordo”.

Assista aqui o vídeo com audiodescrição: [Alfabeto Tátil com ênfase no DUA](#)

Você pode ativar a legenda do vídeo, clicando na figura do canto inferior direito (que está circulado de cor azul) conforme mostra a figura a seguir:

Figura 3 – Print screen da tela do Alfabeto Tátil



Descrição da imagem da Figura 3: Print screen da tela do Alfabeto Tátil

Print da tela do Alfabeto Tátil. No canto superior da capa, a fotografia de uma mulher de pele clara, cabelos longos e cacheados. No canto inferior direito, marcado e círculo azul a opção “mostrar legendas”. Fim da audiodescrição.

Avaliação:

Segundo Mendonça e Gonçalves (2023) e outros inúmeros autores sobre o DUA não existe uma prescrição e uma fórmula pronta para sua aplicação, mas sim, “um conjunto de estratégias que podem ser empregadas para transpor barreiras existentes à aprendizagem.” Então, pensei em avaliar a aprendizagem dos meus alunos em três modos diferentes:

Três ou quatro alunos podem fazer um trabalho em grupo onde podem usar diversos materiais de artes (cola colorida, massinha de modelar, grão de leguminosas, barbante ...) disponíveis para fazer as letras do alfabeto, colar numa cartolina, ou papel cartão, ou numa caixa de sapatos e apresentarem para a turma.

Colocar os alunos em roda e um deles inicia falando a 1ª letra do alfabeto, e os outros colegas seguem a sequência. Quem errar a letra do alfabeto (da sua ordem) terá que falar um nome de um objeto com a letra que errou ou representar o objeto através da mímica ou imagem (teria as imagens já impressas e disponíveis lado a lado para facilitar a exposição da letra apresentada). Inicia-se o alfabeto novamente, pelo colega seguinte. Quando o alfabeto estiver completo, cantamos a música completa do alfabeto e dançamos juntos.

Para os alunos mais sensíveis à exposição da turma, tentaria pôr o aluno a falar/mostrar as letras do alfabeto para um colega ou para mim, ou ainda através de um recurso de jogo interativo, ou gravação da sua voz/vídeo, enfim, a avaliação que o aluno se sentir mais confortável para demonstração dos seus conhecimentos e habilidades.

O *feedback* seria imediato, através de sorrisos, elogios, música curta e em caso de erro, tente outra vez, para além da avaliação formativa com preenchimento das notas das avaliações nos diversos momentos.

Resultados esperados:

A aprendizagem das letras do Alfabeto é um conteúdo que considero de extrema importância, pois a criança precisa ser estimulada a ter:

- a habilidade visuo-espacial (olhar com bastante atenção o desenho das letras para fazer a cópia das mesmas);
- a habilidade fono-articulatória (ouvir com bastante atenção o som de cada letra, fazer a leitura labial do movimento de articulação das letras e falar o nome e som de cada letra);
- a habilidade da escrita cursiva (movimento da motricidade fina - a curvatura da escrita das letras exige movimentos circulares da mão e dedos).

Com o meu planeamento, e posteriormente a sua aplicação, focando no DUA, eu espero que os materiais didáticos tenham a acessibilidade, inclusão e igualdade nas oportunidades de aprendizagens na sala de aula para todos os meus alunos, pois representa um elevado potencial para o ensino e aprendizagem, proporcionando um estudo interativo e lúdico, possuindo um efeito facilitador para as novas aprendizagens. Os materiais didáticos são confeccionados pensando em todos os tipos de alunos que tenho em sala de aula aos quais devo atender à: textos com acessibilidade cognitiva, com uma linguagem simples e de fácil entendimento, garantindo a autonomia, a independência e a participação do meu aluno em sala de aula; produção de imagens/modelos/esculturas com contorno em relevo.

Eu só terei sucesso neste e em outros conteúdos a lecionar, se eu enquanto professora envolver sempre os seus alunos com boas emoções, despertando o engajamento, o interesse e o fomento na autoavaliação do aluno. O aluno ao fazer a sua autoavaliação acaba por conhecer-se a si próprio, aprende a regular e a gerir as suas emoções e sabe a que nível está sobre os seus conhecimentos e acaba aprendendo como nivelar os seus conhecimentos académicos. Em contrapartida, o professor monitora e direciona o aluno no seu planeamento e na gestão das suas atividades académicas, almejando o sucesso do aluno e de toda a turma.

Cronograma:

Eu prevejo iniciar a construção do livro/fichário das 26 letras do Alfabeto com os meus alunos na 3ª semana de aulas pois quero dar a conhecer todas as letras do Alfabeto para posteriormente irem trabalhando com 2 a 3 letras do Alfabeto por semana. Este livro/fichário também iria servir como material de consulta diário.

O tempo total estimado para o reconhecimento das 26 letras é entre a 16ª semana à 20ª semana.

O meu planeamento curricular é flexível e adaptável, mediante ao aluno/grupo de alunos que tenha na minha turma, por isso, poderá sofrer alterações em todas as aulas.

Considerações Finais:

Desde já, quero agradecer a todos os envolvidos que elaboraram os cadernos de atividades pela maneira como expuseram os conteúdos da teoria e prática do DUA. Esclareceu-me muito a forma de olhar, interpretar e entender como posso praticar melhor o DUA, pois eu já o praticava dentro do ambiente

escolar e fora dele, no meu antigo espaço pedagógico e nas minhas aulas de apoio e tutoria, e não sabia que era uma das formas de atuação do DUA.

Após a leitura e o estudo atento dos cadernos e das maravilhosas tertúlias, a compreensão e reflexão das minhas próximas atuações pedagógicas e humanas, com certeza serão melhores.

A reorganização do currículo escolar é de suma importância, mas isto requer que cada profissional da equipe pedagógica e multidisciplinar (sim, nós não vivemos sem a equipe multidisciplinar...) uma reconstrução primeiro enquanto seres humanos providos de afeto e empatia pelo outro e depois da nossa prática pedagógica.... e como tal foi dito, não há receitas e nem fórmulas, é preciso viver-se na prática e aprender com ela, como melhor fazer para que o meu aluno aprenda, do jeito que ele conseguir... e nesta ótica, além de sermos professores mediadores do conhecimento, também passaremos a ser a sua base/pilar de sustentação da construção das novas aprendizagens.

Em forma de conclusão e reflexão, o amor pelo ensino e pelo aluno é uma das bases mais importantes para que o nosso aluno alcance o sucesso escolar e acadêmico. Somente um aluno motivado e engajado na aprendizagem consegue aprender do seu jeito, sendo um aluno típico ou atípico. O amor é o motor de arranque para uma aprendizagem bem consolidada.

Com o coração cheio de gratidão por este momento,

Viviane Barreto

Surda (OE) e deficiente auditiva (OD)

Nota: Só aprendia melhor quando estava motivada na aprendizagem e quando percebia que o professor que me ensinava, estava dedicado a me ajudar a ultrapassar as minhas dificuldades, com a mente e o coração livres de preconceitos.

Referencial teórico:

FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO: RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS (REA) DIGITAIS. Bagé: [s. n.], n. 2, p. 18, 2023. (citação de Mendonça e Gonçalves (2023))

FASCÍCULO TEÓRICO-PRÁTICO: RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS (REA) DIGITAIS. Bagé: [s. n.], n. 4, p. 7, 2023. (citação de Vasconcellos (1993))

WAKEFIELD, MA. Universal Design for Learning Guidelines. version 2.0. Traduzido e adaptado de: CAST (2011).

Alfabeto Tátil com ênfase no DUA©2024 por Viviane da Rocha Gomes Barreto está licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0

Quem sou eu...

Pequeno relato das minhas grandes memórias

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Língua portuguesa e natureza e sociedade;
- Conteúdo: gênero textual – poema; as fases da vida e a ideia de temporalidade (passado, presente, futuro)
- Professora: Liamara Fontes da Silva Verdolim
- Segmento: ensino fundamental – 2º ano

Metas de aprendizagem:

- Conhecer o gênero textual poema;
- Identificar aspectos do seu crescimento por meio do registro das lembranças particulares ou de lembranças dos membros de sua família e / ou de sua comunidade.
- Produzir e ilustrar um texto individual com o tema: Quem sou eu... pequeno relato das minhas grandes memórias.

Metodologia/ Métodos:

A metodologia a ser aplicada durante a realização deste planejamento será a metodologia na perspectiva dialética de Celso Vasconcelos (1992), que se baseia em outra concepção de homem e de conhecimento, sendo o homem um ser ativo e de relações e o conhecimento é construído pelo sujeito na sua relação com os outros e com o mundo. Isto significa que o conteúdo que será desenvolvido com os alunos precisa ser trabalhado, refletido, reelaborado, pelo aluno, para se constituir em conhecimento dele. A presente metodologia será expressa através de três grandes momentos: através da mobilização para o conhecimento, da construção do conhecimento e da elaboração da Síntese do Conhecimento.

O primeiro momento da aula acontecerá na sala de aula, onde iniciarei explicando aos alunos o propósito desta aula, ou seja, trata-se de uma aula cujo tema principal será “Quem sou eu... pequeno relato das minhas grandes memórias.”. Utilizaremos de fotografias que os alunos trarão de casa para auxiliarem nos fatos de suas vidas que foram relatados por eles. Utilizarei de perguntas que nortearão os alunos durante os relatos:

1. Quais de vocês já foram um bebezinho? (A intenção dessa pergunta é que as crianças façam um deslocamento temporal para reconhecer a sua própria trajetória histórica).

2. O que vocês faziam quando eram bebês? (Ao responder esta pergunta os alunos devem perceber que suas atitudes num tempo histórico do passado, quando menores, não são mais as mesmas que praticam no tempo presente, ao estarem maiores. Houve o desenvolvimento, crescimento e maturidade dos mesmos com o passar do tempo).

3. A partir do relato de todos, vocês perceberam algo parecido com o bebê que vocês foram? (Por meio deste questionamento o aluno deve perceber que realizava atitudes parecidas ou iguais pois todos os alunos pertenciam a mesma faixa etária, ou seja, eram bebês. E que no tempo presente, hoje, eles pertencem a uma faixa etária diferente. A professora conduzirá as discussões e promoverá trocas de informações entre todos fazendo com que os alunos reflitam/percebam que à medida que as pessoas crescem, o tempo passa, o comportamento e a necessidade modifica e é preciso adotar comportamentos mais independentes).

4. Que atitudes vocês tinham que eram parecidas? (Essa pergunta deve direcionar as crianças a trazerem exemplos reais de fatos e atitudes que elas conseguirem se recordar. Elas devem citar momentos que viveram quando menores que se aproximam da realidade de um bebê. Assim, realizaram um resgate de momentos históricos que marcaram essa etapa da vida).

5. Que mudanças aconteceram com você para que não tenha mais o comportamento de bebê hoje? (Essa pergunta tem o objetivo de consolidar a percepção dos alunos sobre as mudanças que aconteceram no seu corpo devido ao seu crescimento, ou seja, a passagem do tempo. Então os alunos irão trazer ações que eles realizam hoje que provavelmente um bebê não teria condições de realizar como: andar de bicicleta, tomar banho sozinho, sentar a mesa para se alimentar com autonomia, falar com maior propriedade, correr, saltar, enfim, já ter maior domínio sobre diferentes atitudes devido às mudanças ocorridas em seu corpo no decorrer do tempo).

Estas perguntas facilitarão a reflexão dos alunos. Elas devem ser feitas uma de cada vez, para que todos se sintam inseridos no contexto e busquem na memória fatos do passado. É importante sensibilizar as crianças para responderem e compartilharem o que pensam sobre o assunto. A ideia é que a turma queira participar deste momento. Destine um tempo para que os alunos levantem hipóteses para responder às perguntas acima. Na sequência, solicite que compartilhem o que compreenderam. Por meio dos questionamentos os alunos irão se comparar, perceber que mudaram, cresceram, relembrando essa fase de suas vidas e o seu comportamento no passado, entendendo que houveram mudanças no corpo e com o passar dos anos suas necessidades não são mais as mesmas. É interessante que a criança perceba que cresceu e que o tempo passou, ficando apenas boas recordações.

Após os relatos e as apresentações de fotos pelos alunos, daremos prosseguimento com o segundo momento da aula onde acontecerá, na sala de informática, onde eu informarei aos alunos me referindo que passaremos a fazer a leitura do poema de minha autoria, que trata de uma fase da minha vida, quando nasci e quando fui criança, assim como eles são hoje. Informarei inicialmente que se trata de um gênero textual poema. Explicarei superficialmente sobre o significado deste gênero textual. Em seguida iniciaremos o acesso ao poema, através dos links dos drivers que disponibilizarei aos alunos para a realização da leitura e interpretação. Os alunos que apresentarem NEEs utilizarão links com o texto acessível.

Após a leitura do poema, passaremos ao terceiro momento da aula com a realização da atividade que será realizada pelos alunos com uma produção textual feita por eles com o mesmo tema da aula de hoje. Os alunos utilizarão Word para digitarem suas produções escritas.

No quarto momento os alunos serão orientados pela professora regente a acessarem o link: <https://paintedonline.com.br/paint.html> , onde eles deverão ilustrar e colorir um desenho que será anexado na produção textual feita por eles. Os alunos que tiverem dificuldade em utilizar deste recurso será disponibilizado papel sulfite, lápis de cor e lápis de escrever para fazerem a ilustração.

Após a conclusão das atividades propostas, retornaremos à sala de aula para a realização da leitura individual pelos alunos e a exposição de suas ilustrações. Ao final da leitura organizaremos a exposição dos textos dos alunos e suas ilustrações no mural da escola para que outros alunos possam também apreciar a produção.

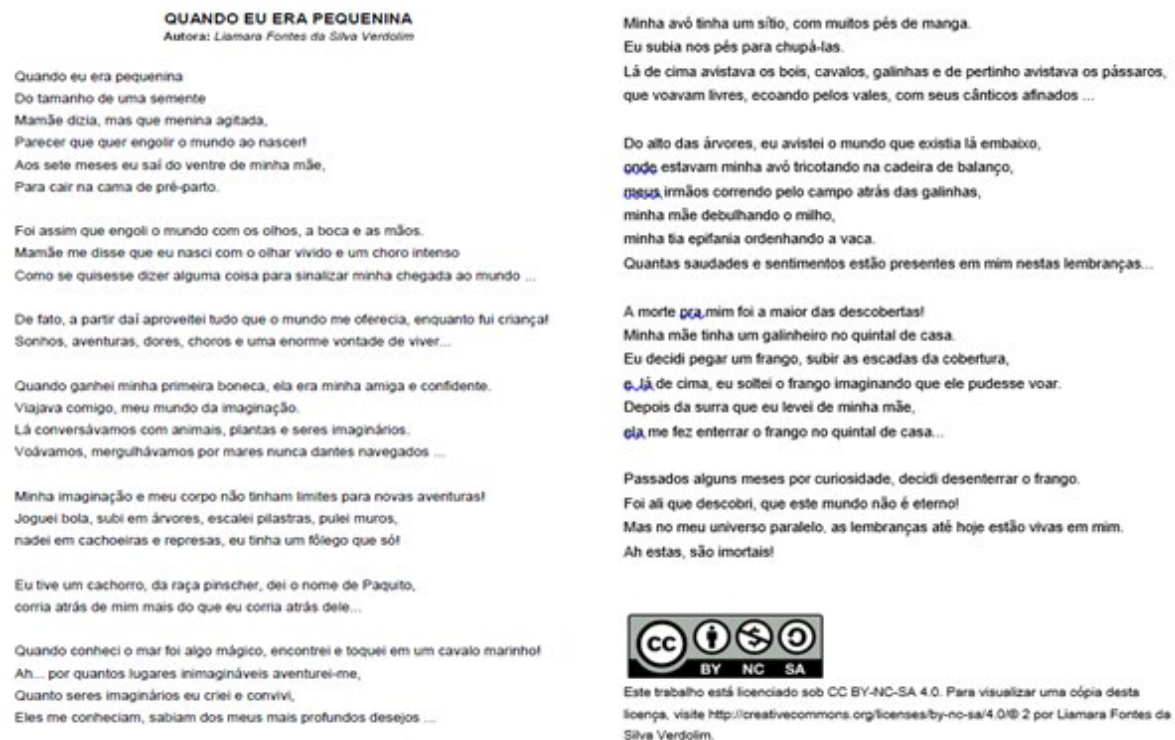
Recursos e Materiais:

Os recursos desenvolvidos são para atender aos múltiplos perfis de aprendizagem, bem como as necessidades educacionais especiais de alunos público-alvo da educação especial.

Recurso 1:

- **POR QUÊ:** O convívio com a poesia favorece o prazer da leitura do texto poético e sensibiliza para a produção dos próprios poemas. O exercício poético desenvolve uma percepção mais rica da realidade, aumenta a familiaridade com a linguagem mais elaborada da literatura e enriquece a sensibilidade.
- **O QUÊ:** Poema “Quando eu era pequenina”, de autoria da professora regente, disponível no link: https://docs.google.com/document/d/1HWEraCNmfRIU3YmnpWnoeFP1cwvHIFIVfZpQQDOmaJw/edit?usp=drive_link

Figura 1 – Print do poema “Quando eu era pequenina”.



Fonte da autora 2024

Print de tela do Poema “Quando eu era Pequenina de Llamara Fintes da Silva Verdolim. Quando eu era pequenina, do tamanho de uma semente, mamãe dizia, mas que menina agitada, parece que quer engolir o mundo ao nascer! Aos sete meses eu saí do ventre de minha mãe, para cair na cama pré-parto do hospital. Foi assim que engoli o mundo com os olhos, a boca e as mãos. Mamãe me disse que eu nasci com o olhar vívido e um choro intenso, como se quisesse dizer alguma coisa para sinalizar minha chegada ao mundo ... A partir daí aproveitei tudo que o mundo me oferecia, enquanto criança! Sonhos, aventuras, dores, choros e uma enorme vontade de viver... Quando ganhei minha primeira boneca, ela era minha amiga e confidente. Viajava comigo, em meu mundo da imaginação. Lá conversávamos com animais, plantas e seres imaginários. Voávamos, mergulhávamos por mares nunca dante navegados ... Minha imaginação e meu corpo não tinham limites para novas aventuras! Joguei bola, subi em árvores, escalei pilastras, pulei muros, nadei em cachoeiras e represas, eu tinha um fôlego que só! Eu tive um cachorro, da raça pinscher, dei o nome de Paquito. Corria atrás de mim mais do que eu corria atrás dele... Quando conheci o mar foi algo mágico, encontrei um cavalo-marinho! Ah... por quantos lugares inimagináveis aventurei-me, Quanto seres imaginários eu criei e convivi, eles me conheciam, sabiam dos meus mais profundos desejos ... Minha avó tinha um sítio, com muitos pés de manga. Eu subia nos pés para chupá-las. Lá de cima avistava os bois, cavalos, galinhas e de pertinho avistava os pássaros, que voavam livres, ecoando pelos vales, com seus cânticos afinados ... Do alto das árvores, eu avistei o mundo que existia lá embaixo, onde estavam minha avó tricotando na cadeira de balanço, meus irmãos correndo pelo campo atrás das galinhas, minha mãe debulhando o milho, minha tia epifania ordenhando a vaca. Quantas saudades e sentimentos estão presentes em mim nestas lembranças... A morte pra mim foi a maior das descobertas! Minha mãe tinha um galinheiro no quintal de casa. Eu decidi pegar um frango, subir as escadas da cobertura, e lá de cima, eu soltei o frango imaginando que ele pudesse voar. Depois da surra que eu levei de minha mãe, ela me fez enterrar o frango no quintal de casa... Passados alguns meses por curiosidade,

decidi desenterrar o frango. Foi ali que descobri, que este mundo não é eterno! Mas no meu universo paralelo, as lembranças até hoje estão vivas em mim. Ah estas, são imortais. Fim da audiodescrição.

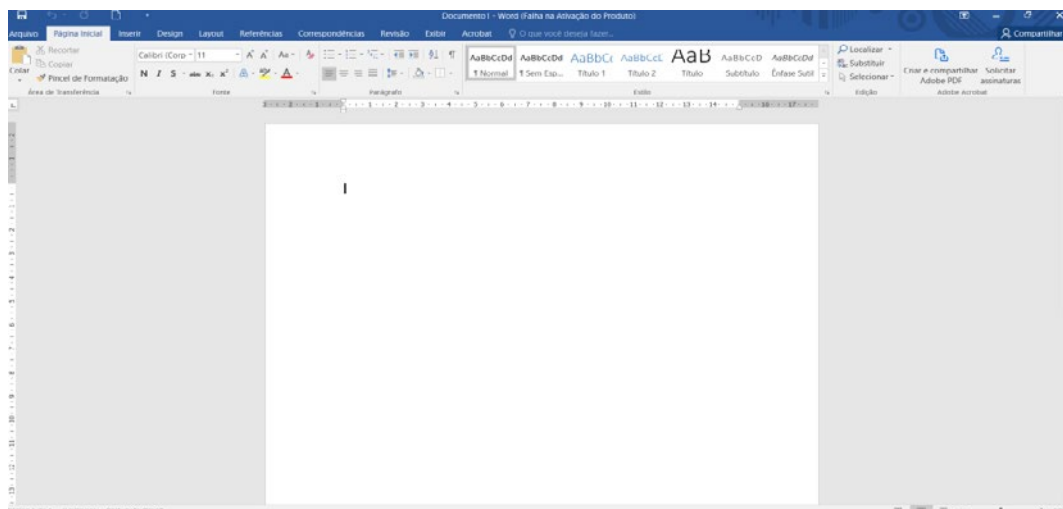
- Vídeo do poema “Quando eu era pequenina”, com tradução em LIBRAS. Disponível no link: https://drive.google.com/file/d/198LIZvYeeVGdBnYwexEV5iUg6B8WXC_V/view?usp=drive_link
- Podcast do poema “Quando eu era pequenina”. Disponível no link: https://drive.google.com/file/d/1XaNwPo_0ufPxsxt8Awqt0-DW5bqWdoV/view?usp=drive_link
- Poema estruturado através da comunicação alternativa aumentativa (CAA) para alunos com TEA (Transtorno do Espectro Autista) e alunos com TDI (Transtorno do Desenvolvimento Intelectual). Disponível no link: https://docs.google.com/document/d/1nEa41Wh9XeuXXDdZzhmhYtUgclOsKYYyl_ykHa5RM5M/edit?usp=drive_link
- Registros em fotos trazidas pelos alunos que retratam fases da sua vida a partir do nascimento, como também fatos que foram importantes para eles, como festas de aniversário, passeios, viagens, entre outros;
- Esta aula será realizada na sala de informática da escola, onde os alunos poderão acessar o link dos drivers com os recursos digitais que atenderão suas NEEs.
- **COMO:** O gênero textual poderá ser lido de forma digital, estando acessível a usuários de leitores de tela e a diferentes perfis de usuários. Para quem optar pela impressão, deverá portar o dicionário da língua portuguesa no caso das palavras que o aluno tiver dificuldade em compreender.

Recurso 2:

Utilizaremos durante a permanência dos alunos na sala de informática para a produção textual o Microsoft Word.

- **POR QUÊ:** Por se tratar de um recurso digital de fácil acesso que os alunos já utilizam na escola durante as aulas de informática com o professor desta disciplina.
- **O QUÊ:** O Microsoft Word é um processador de texto produzido pela Microsoft Office/Microsoft 365. Disponível nos computadores da sala de informática da escola e já comumente utilizado pelos alunos com o professor de informática.

Figura 2 – Print da imagem do software Word.



Fonte: Print da página principal da Microsoft Word pela autora

Print da imagem da página do paint com abas em lilás e o centro em branco. No canto direito, as ferramentas do programa. Fim da audiodescrição.

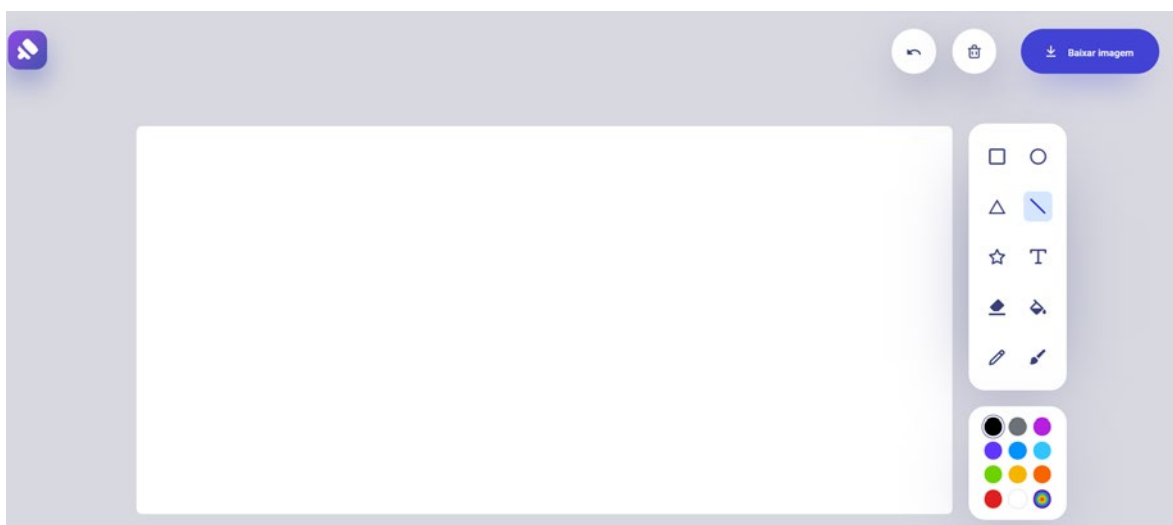
- **COMO:** Após a leitura, interpretação e discussões sobre o poema “Quando eu era pequenina”, os alunos serão orientados pela professora regente a abrirem o Word para iniciarem a própria produção textual com o tema “Quem sou eu... pequeno relato das minhas grandes memórias”.

Recurso 3:

Após a conclusão do texto feito pelos alunos, eles serão orientados pela professora regente acompanhado do professor de informática a acessarem o site: <https://paintonline.com.br/> e clicarem no botão USAR O PAINT.

- **POR QUÊ:** Por se tratar de um recurso digital de fácil acesso que os alunos já utilizam na escola durante as aulas de informática com o professor desta disciplina.
- **O QUÊ:** Trata-se de um site totalmente seguro onde os alunos poderão fazer desenhos totalmente online sem ocupar a memória do computador.

Figura 3 – Print da imagem da página do paint.



Fonte: Print da tela principal do software da Microsoft paint pela autora.

Print de vídeo com um palco de fundo preto com três homens e uma mulher. Eles usam calças e jardineiras jeans com camisetas brancas. Eles dançam. No rodapé, uma barra vermelha com desenho de nuvens e balão e escrito em branco: mão para baixo e para cima. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** Após a produção textual a professora regente, acompanhado do professor da sala de informática orientarão os alunos a acessarem o link: <https://paintonline.com.br/paint.html> para realizarem a ilustração de acordo com os assuntos que eles escreveram na produção textual que fizeram no Word.

Avaliação:

A avaliação será flexível, permitindo que os alunos demonstrem seu conhecimento e habilidades de diferentes maneiras, considerando suas capacidades individuais e estilos de aprendizagem, em consonância aos conteúdos propostos, permitindo que os alunos demonstrem seu conhecimento e habilidades de diferentes maneiras utilizando estratégias como:

Avaliações orais: durante o reconto.

Avaliação formativa: através da produção textual e ilustrativa na sala de informática, onde os alunos utilizarão do Word para digitar o texto. Eles serão orientados pela professora durante o acesso ao software. Para a ilustração do texto os alunos utilizarão do paint. Disponível no site: <https://paintonline.com.br/paint.html>

Avaliação processual: através do desempenho dos alunos no decorrer das aulas, do interesse e motivação dos alunos e com a produção final, que será um texto com o título principal "Quem sou eu... pequeno: relato das minhas grandes memórias".

Resultados esperados:

Espera-se que os alunos:

- Compreendam a história contada, narrada e ilustrada;
- Reconheçam mudanças do próprio corpo em diferentes fases, ligando esse processo à passagem do tempo.
- Expressarem através de seus desenhos, da contação de História, da Dramatização e Interpretação oral e Escrita e o Reconto;
- Percebam o crescimento natural do ser humano e as aprendizagens envolvidas nesse processo.

Cronograma:

- 2 aulas de 50 minutos cada.

Considerações Finais:

As práticas pedagógicas, na perspectiva da Educação Inclusiva, são formas de ensinar que podem incluir desde os arranjos dos espaços, organização do tempo, uso de tecnologias até a elaboração de recursos materiais, podendo ir do todo ao mais individualizado. Entretanto, a inclusão escolar não se reduz às atividades escolares da sala de aulas realizadas pelo professor de ensino comum. Elas são somente um dos elementos que devem estar assegurados no Projeto Político Pedagógico e currículo escolar que visam uma boa escolarização para todos os estudantes, com e sem necessidades educacionais especiais.

Uma escola inclusiva requer ainda a participação de toda equipe escolar - gestão escolar, professores, profissionais especializados, família, alunos e comunidade em geral na construção de uma identidade e cultura colaborativa para o desenvolvimento de práticas mais abrangentes para acesso e aprendizado de todos os estudantes.

Nesse sentido, o Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) visa proporcionar uma maior variedade de opções para o ensino de todos, considerando a diversidade da sala de aula, valorizando como eles expressam seus conhecimentos e como estão envolvidos e motivados para aprender mais.

O respeito à diversidade no ambiente escolar facilita o trabalho em grupo, evita sofrimento e constrangimento, melhorando o ambiente. Além disso, facilita o trabalho dos educadores, abrindo portas para um aprendizado maior e melhor, derrubando barreiras desnecessárias.

Referencial teórico:

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: história, geografia / Secretaria de Educação Fundamental, Brasília; MEC/SEF, 1997. Pág. 14 – 36. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro051.pdf>> Acesso em 26 de dez. 2024.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: língua portuguesa / Secretaria de Educação Fundamental, Brasília; MEC/SEF, 1997. Pág. 41 – 78. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/portugues.pdf>> Acesso em 26 de dez. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC/SEB, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#fundamental>> Acesso em 26 de dez. 2024.

MINAS GERAIS. Currículo Referência de Minas Gerais. Componente curricular Língua portuguesa. Minas Gerais, 2018. Pág. 209 – 258. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/curriculos_estados/documento_curricular_mg.pdf> Acesso em 26 de dez. 2024.

MINAS GERAIS. Currículo Referência de Minas Gerais. Componente curricular Geografia e História. Minas Gerais, 2018. Pág. 786 – 845. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/curriculos_estados/documento_curricular_mg.pdf> Acesso em 26 de dez. 2024.

VASCONCELLOS, Celso dos S. Metodologia Dialética em Sala de Aula. In: Revista de Educação AEC. Brasília: abril de 1992 (n. 83). Disponível em: <<http://www.celso-vasconcellos.com.br/Textos/MDSA-AEC.pdf>> Acesso em 26 de dez. 2024.

Fontes das imagens:

Imagens pictogramas de domínio público apresentados no poema estruturado. Disponíveis no site: <<https://www.pictofacile.com/pt/app>> Acesso em 26 de dez. 2024.

Imagem vetorial de domínio público apresentado no poema estruturado. Disponível no site: Imagem de brgfx no Freepik . Acesso em 26 de dez. 2024.

Imagem vetorial de domínio público apresentado no poema estruturado. Disponível no site: <<https://pxhere.com/fr/photo/706616>> Acesso em 26 de dez. 2024.

Imagem vetorial de domínio público apresentado no poema estruturado. Disponível no site: <<https://vectorportal.com/pt/download-vector/imagem-vetorial-de-cadeira-de-balan%C3%A7o/11745>> Acesso em 26 de dez. de 2024.

Imagem vetorial de domínio público apresentado no poema estruturado. Disponível no site: <<https://www.pngegg.com/en/png-etkkj>> Acesso em 26 de dez. 2024.

Imagem vetorial de domínio público apresentado no poema estruturado. Disponível no site: <<https://thenounproject.com/icon/parkour-fence-jump-1391869/>> Acesso em 26 de dez. 2024.

Imagem vetorial de domínio público apresentado no poema estruturado. Disponível no site: <<https://www.gratispng.com/png-gt4uym/>> Acesso em 26 de dez. 2024.

Imagem vetorial de domínio público apresentado no poema estruturado. Disponível no site: <<https://www.pngwing.com/pt/free-png-svelx>> Acesso em 26 de dez. 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/> © 2 por Liamara Fontes da Silva Verdolim.

Noções espaciais através da orientação, direção e lateralidade com o auxílio dos rea nos anos iniciais

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Português, Geografia, Psicomotricidade
- Conteúdo: Meu corpo e a lateralidade, Ortografia
- Professor: Cláudia Patrícia T G Martins

Metas de aprendizagem:

- Elaborar o plano de aula de acordo com a BNCC e segundo a habilidade EF02GE10 que consiste em aplicar princípios de localização e posição de objetos (referenciais espaciais, como frente e atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora) por meio de representações espaciais da sala de aula e da escola.
- Fazer com que o aluno perceba que através de seu corpo ele também pode ter orientação, direção e localização de si próprio e dos outros.

- Verificar a escrita dos alunos de algumas palavras contidas na letra da música, através da Cruzadinha.

Metodologia/ métodos:

[...] o DUA tem como finalidade o desenvolvimento de práticas pedagógicas que permitam o acesso ao currículo, a participação e o progresso de todos os alunos, independentemente das suas capacidades (CAST, 2012; Quaglia, 2015 *apud* NUNES, 2015)

Considerando que as pessoas, independente de serem pessoas com deficiência ou não, possuem capacidade de aprendizagem dentro e fora do recinto escolar, desde que seja respeitado o seu ritmo e os limites de cada aluno, associado a esta ideia de uma aprendizagem para todos indistintamente é que surge o DUA, que movimenta o cenário escolar trazendo um novo conceito, onde o professor deve buscar formas variadas de aprendizagem para oferecer aos seus alunos e que essas novas formas venham no sentido de reduzir ao máximo as barreiras para que este consiga realizar as atividades propostas na escola.

Sabemos que nem todos os alunos aprendem da mesma forma, uns preferem ouvir, outros preferem escrever, outros preferem ver, outros preferem tocar e assim por diante, e é preciso que o professor esteja atento a esses modelos de aprendizagem e traga para dentro da sua sala de aula alguns recursos ou meios para que cada aluno consiga atingir os objetivos em relação ao que lhe é ensinado.

A ideia principal deste planejamento é que todos participem das atividades e para isso, as mesmas serão acessíveis para que todos possam realizá-las. O diferencial será o quanto acessível poderemos tornar as nossas atividades e dessa forma tornando o hábito de aprender mais fácil e prazeroso.

Será apresentada a música Mão para Baixo e para Cima para os alunos, como forma de descoberta ou redescoberta da lateralidade, orientação e direção, para que estes façam os movimentos de acordo com a indicação da música. Então será possível perceber o grau de dificuldade que cada um terá com relação ao tema.

Faremos a revisão ortográfica através de uma cruzadinha com as palavras da música. Esta cruzadinha poderá ser impressa ou on-line, pois haverá a possibilidade para os alunos que não escrevem por questões motoras realizem essa atividade no notebook ou chromebook.

Recursos e materiais:

Os recursos utilizados nessa proposta foram dois, um com licença fechada, mas que servirá para apresentar o tema aos alunos e outro de licença aberta, que foi criado para trabalhar a ortografia dos alunos.

Recurso 1 - (Fechado) Primeiro recurso a ser utilizado será um vídeo musical da Bandinha Encantar que fala de mão para baixo, mão para cima, direita e esquerda.

- **POR QUÊ?** Esse vídeo é extremamente dinâmico, atividade que toda criança gosta que é o movimento, a música, a dança e possibilita a todos a participarem, quem não puder movimentar as pernas, pode movimentar os braços, quem não puder movimentar os braços pode movimentar a cabeça. A brincadeira acaba sendo motivadora para os participantes.
- **O QUÊ?** [“Vídeo da Música da Bandinha Encantar - Mão para baixo e para cima”](#)
- **COMO?** A música será apresentada aos alunos como uma proposta de dançar assim como os participantes da banda. O vídeo traz o tema da aula de maneira divertida.

Figura1 - Print do Vídeo da Música



Fonte - [YOUTUBE \(Link Externo\)](#)

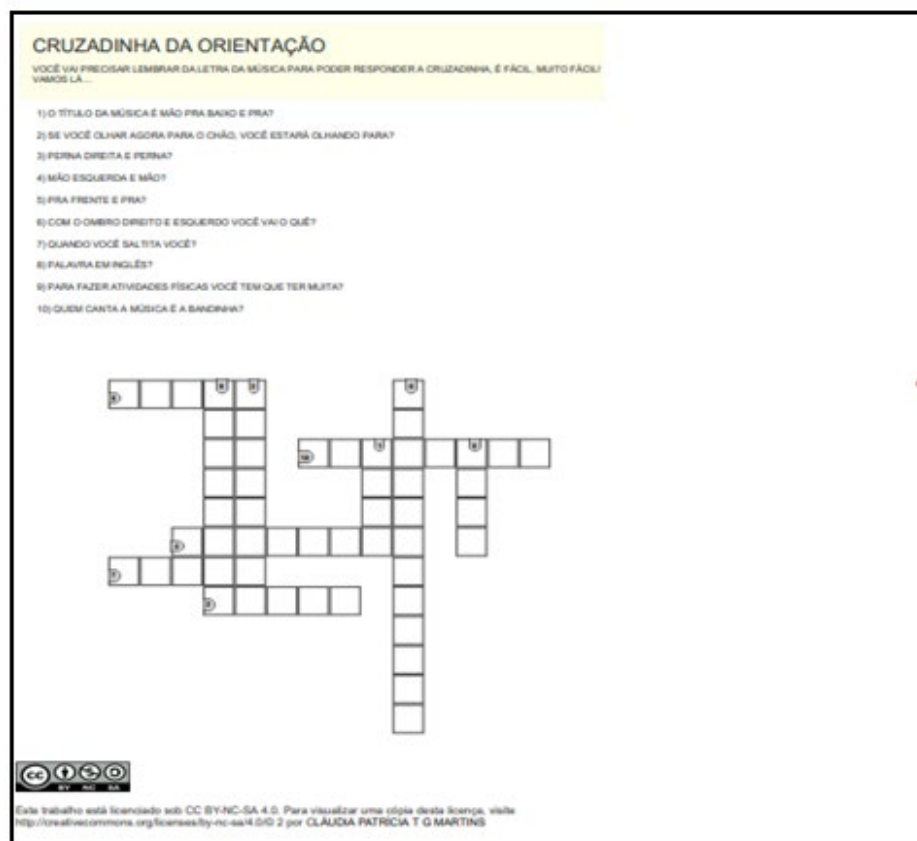
Print de um jogo de cruzadinha com o título: Cruzadinha da orientação. Sobre fundo branco, à esquerda, 10 perguntas do jogo e à direita as linhas quadriculadas em branco para serem preenchidas. Fim da audiodescrição.

[Transcrição do Vídeo da Música da Bandinha Encantar “Mão para baixo e para cima” \(Link Externo\)](#)

Recurso 2 - (Aberto) O segundo recurso utilizado será uma cruzadinha confeccionado no aplicativo Gerador de Cruzadinhas, para ser trabalhada na sala de aula tanto no material impresso ou em mídias.

- **POR QUÊ?** As atividades que envolvam jogos pedagógicos são mais estimulantes, buscam mais a parte reflexiva do aluno e o tentar desvendar as palavras incentivam a leitura e a atenção, e a cruzadinha não deixa de ser um jogo, é uma atividade que de fato aguça a curiosidade nos alunos.
- **O QUÊ?** Uma cruzadinha chamada Cruzadinha da Orientação, com as palavras da letra da música.
- **COMO?** Há duas maneiras de oferecer a cruzadinha aos alunos, uma é impressa e a outra é online.

Figura 2 - Print [Cruzadinha da Orientação para Impressão](#) (Link Externo)



Fonte: [Gerador de Cruzadinha](#) (Link Externo)

Print do jogo Cruzadinha da Orientação On-line. São 10 perguntas com os quadrinhos em formato de cruzadinha para preencher. Fim da audiodescrição.

Figura 3 - [Print Cruzadinha da Orientação on-line \(Link Externo\)](#)

CRUZADINHA DA ORIENTAÇÃO

29 visualizações

VOCÊ VAI PRECISAR LEMBRAR DA LETRA DA MÚSICA PARA PODER RESPONDER A CRUZADINHA, É FÁCIL, MUITO FÁCIL! VAMOS LÁ...

[Deletar](#) [Imprimir](#) [Facebook](#) [Pinterest](#)

Categoria

Línguas

- 1) O TÍTULO DA MÚSICA É MÃO PRA BAIXO E PRA?
- 2) SE VOCÊ OLHAR AGORA PARA O CHÃO, VOCÊ ESTARÁ OLHANDO PARA?
- 3) PERNA DIREITA E PERNA?
- 4) MÃO ESQUERDA E MÃO?
- 5) PRA FRENTE E PRA?
- 6) COM O OMBRO DIREITO E ESQUERDO VOCÊ VAI O QUÊ?
- 7) QUANDO VOCÊ SALTITA VOCÊ?
- 8) PALAVRA EM INGLÊS?
- 9) PARA FAZER ATIVIDADES FÍSICAS VOCÊ TEM QUE TER MUITA?
- 10) QUEM CANTA A MÚSICA É A BANDINHA?

Fonte: [Gerador de Cruzadinhas \(Link Externo\)](#)

Print do jogo Cruzadinha da Orientação On-line. São 10 perguntas com os quadrinhos em formato de cruzadinha para preencher. Fim da audiodescrição.

[Descrição das figuras 2 E 3 \(Link Externo\)](#)

Avaliação:

A primeira coisa e ao meu ver a mais importante é participação de todos os alunos, dentro de seus limites e de suas possibilidades.

Durante o desenvolvimento das atividades será possível perceber o quanto os alunos tiveram entendimento com relação à orientação, direção e lateralidade, perceber onde foram suas maiores dificuldades, principalmente para executar as indicações da música, se os movimentos eram feitos de acordo com o esperado, se levantaram o braço certo ao dançar, a observação enquanto os alunos realizam os passos da música também servirá para fazer a correção no mesmo momento, e indicar a eles a direção correta. Haverá um momento onde os alunos não terão a interferência da professora, então realizarão sozinhos as indicações da música.

Na atividade da Cruzadinha a intenção é trabalhar a ortografia com as palavras da música, e a noção de tamanho também da palavra, já que eles irão ter que encaixar a palavra nos espaços da cruzadinha.

Resultados esperados:

Primeiramente o que se espera durante o desenrolar e a posterior de uma aula é que o nosso aluno aprenda, e quanto mais dinâmica e prazerosa for essa aprendizagem, mais motivados os nossos alunos se sentem para executar as atividades, por isso a necessidade de se trabalhar com os princípios do DUA, para que todos possam ter meios para realizarem as atividades da melhor forma possível respeitando sempre a forma que esse aluno mais se identifica ou necessita para aprender, associado a esta forma, o REA traz consigo recursos que podem ser utilizados e modificados para atender as necessidades de cada aluno e tornar assim acessível a todos. Baseado nesta perspectiva o resultado esperado é que se consiga abranger, senão todos os alunos, a maioria deles, para que de fato todos se sintam incluídos na proposta da aula.

Cronograma:

- Atividade Desenvolvida Data Duração/ Tempo mínimo
- Música “Mão para baixo e para cima” 2024 40 minutos
- Cruzadinha da Orientação 2024 30 minutos

Considerações Finais:

Um dos fatores relativos à escola, descrito na Declaração da Salamanca fala: O currículo deveria ser adaptado às necessidades das crianças, e não vice-versa. As escolas deveriam, portanto, prover oportunidades curriculares que sejam apropriadas a criança com habilidades e interesses diferentes, 1994

Por esse motivo é que se torna tão necessário introduzir os Recursos Educacionais Abertos digitais e acessíveis em um planejamento de aula com base nos princípios e estratégias do DUA, para possibilitar maior acessibilidade às práticas cotidianas, das quais não tínhamos muita opção de adequação para apresentarmos aos nossos alunos com deficiência.

Hoje os recursos abertos trouxeram para a educação em geral e principalmente a educação especial outras oportunidades para realizarmos uma proposta que realmente abranja a todos, oportunizando assim a tão sonhada inclusão na nossa sala de aula.

Referencial teórico:

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC/SEB, 2018. Disponível em: <https://portal.educacao.rs.gov.br/Portals/1/Files/1529.pdf>. Acesso em 24/01/2024.

BRASIL. Declaração de Salamanca e Linha de Ação sobre Necessidades Educativas Especiais. Brasília: Coordenadoria Nacional para Integração da Pessoa Portadora de Deficiência, 1994. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/salamanca.pdf>. Acesso em: 11/10/2023.

FURTADO, Débora; AMIEL, Tel. Guia de bolso da educação aberta. Brasília, DF: Iniciativa Educação Aberta, 2019. Disponível em: https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/564609/2/Guia%20de%20bolso%20REA_vf_impressa%CC%83o.pdf. Acesso em: 31/01/2024

NUNES, C., Madureira, I., (2015) Desenho Universal para a Aprendizagem: Construindo práticas pedagógicas inclusivas, Da Investigação às Práticas. 5(2),(pag. 126 - 143).

RIO GRANDE DO SUL. Secretaria de Estado da Educação. Referencial Curricular Gaúcho: Humanas. Porto Alegre:2018. Disponível em: <https://portal.educacao.rs.gov.br/Portals/1/Files/1529.pdf>. Acesso em 31/01/2024.



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 CLÁUDIA PATRÍCIA T G MARTINS.

Geometria através dos jogos

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Matemática
- Conteúdo: Geometria
- Professor: Consuelo de Campos Ferreira

Metas de aprendizagem:

- Identificação das figuras geométricas.
- Propriedades e Características das figuras geométricas.
- Representação Espacial
- Resolução de Problema
- Utilização de Ferramentas e Tecnologia para construção das figuras geométricas.

Metodologia/ Métodos:

O planejamento dessa aula será embasada nos estudos das formas geométricas na matemática de forma lúdica no 4º ano do ensino fundamental, os conceitos trabalhados na geometria, serão apresentados em situações do mundo real ajudando o aluno a tornar a geometria mais relevante e aplicável às suas vidas diárias. Neste contexto os alunos serão desafiados a realizar projetos que envolvam a aplicação da geometria através de jogos, construção sólida das formas geométricas e outros materiais relacionados abaixo.

Os alunos irão recordar as características das formas geométricas, através de vídeos, textos, jogos, tutoriais e livros didáticos para que os alunos possam explorar o conteúdo de maneiras diversas.

Relacionar as Figuras e suas Planificações, através de materiais sólidos, imagens, jogos e objetos.

Construção de Materiais Concretos como: jogos de quebra-cabeça geométrico, sólidos geométricos através de materiais recicláveis, e objetos do dia a dia.

Utilizar instrumentos como régua, transferidor e software de modelagem tridimensional para explorar e representar figuras geométricas.

Desenhar as representações das figuras geométricas, usando lápis de cor, caneta Collor e cartolina.

Os alunos irão trabalhar em grupos, podendo escolher entre diferentes métodos para resolver problemas geométricos, como demonstração visuais, uso de tecnologias, manipulação de objetos físicos, desenhos e imagens. Os estudantes terão a liberdade de escolher quais os recursos querem utilizar para explorar o conteúdo.

Recursos e Materiais:

Os recursos desenvolvidos para as aulas de geometria são variados, esses recursos usados possibilitam aos alunos múltiplas formas de aprendizado, os estudantes poderão escolher quais recursos desejam usar para a realização das atividades propostas. Aqui irei relatar com detalhe alguns recursos que foram usados para auxiliar os alunos a escolherem como aprender de forma concreta as figuras geométricas, os materiais usados e como eles realizaram as atividades.

Utilizei recursos de materiais didáticos como base para a aula de geometria, um dos recursos foi o material gestão da aprendizagem escolar na matemática. Arquivo para estudos http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/gestar/tpmatematica/mat_tp5.pdf

Outro material de estudo usados nesta aula, fala da Perspectiva da Geometria lúdica no Aprendizado dos Alunos do Ensino Fundamental, fala da importância dos jogos na matéria de geometria, foi um arquivo em pdf que ajuda com dicas de jogos e materiais usados para trabalhar o lúdico na matemática. Link de acesso ao material:

<https://publicacoes.ifc.edu.br/index.php/contraponto/article/download/3935/3423> - :~:text=Tangram%3A%20uma%20estrat%C3%A9gia%20l%C3%BAdica%20para%20o%20ensino%20da%20geometria.

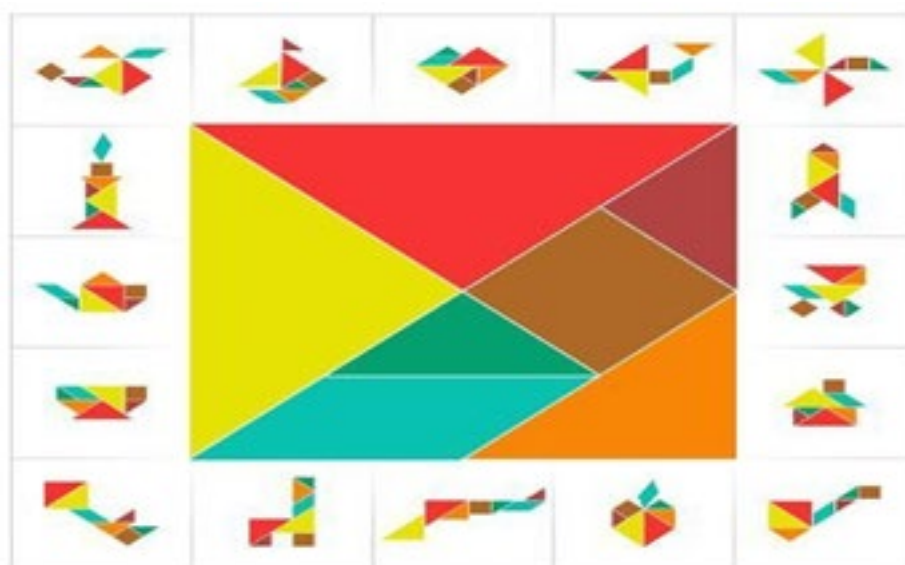
Nome do Recurso: Jogo de quebra-cabeça geométrico (Tangram)

O jogo utilizado para as aulas de geometria foi o quebra cabeça chamado de (Tangram), tangram é um antigo jogo chinês formando um quebra-cabeça que pode ser utilizado como recurso didático, que desenvolve o raciocínio lógico e geométrico, ele tem a habilidade de visualização, percepção espacial e análise de figuras, neste jogo o aluno que utiliza o tangram tem a chance de perceber as formas geométricas, representá-las, construí-las, nomear objetos e criar formas a partir delas. Ao contrário de outros quebra-cabeça ele é formado por apenas sete peças com formas geométricas resultantes da composição de: 2 (dois) triângulos grandes; 2 (dois) triângulos pequenos; 1 (um) triângulo médio; 1 (um) quadrado; 1 (um) paralelogramo. Com estas peças é possível criar cerca de 1700 figuras entre animais, plantas, pessoas, objetos, letras, números, figuras geométricas e outros.



<https://transformando.com.br/os-beneficios-do-tangram-na-sala-de-aula/>

Fotografia com peças triangulares em diversos tamanhos e encaixadas. Sobre a fotografia o texto: Os benefícios do Tangram na sala de aula. By [Transformando.com.br](https://transformando.com.br) Postado em 07 de maio de 2021. Desenho de um jogo de Tangram com todas as peças em formatos triangulares de tamanhos diversos encaixadas. As peças unidas formam um quadrado colorido. Em torno do quadrado, 16 possibilidades de desenhos que podem ser criados a partir dos encaixes das peças, como passarinho, barco, baleia, foguete, cachimbo, entre outros.



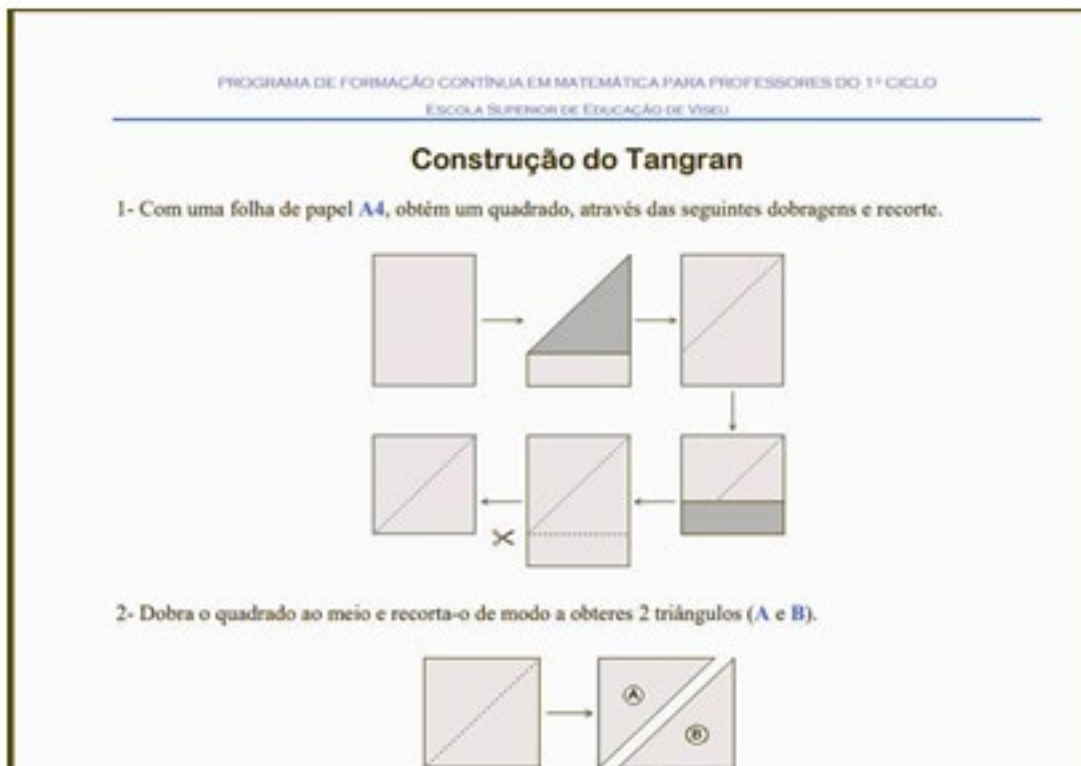
Print da página de como construir um quadrado, com papel A4, através de dobragens e recortes de folha. Abaixo da primeira imagem mostra a dobra desse quadrado e o meio deve ser recortado para obter dois triângulos. Fim da audiodescrição.

- **POR QUÊ:** uns dos material usado nesta aula foi o jogo de quebra-cabeça chinês chamado de (tangram), que são figuras geométricas, que possibilita o aluno ter a chance de perceber as formas geométricas, de representá-las de construí-las, e nomear objetos e criar formas a partir delas. Através do jogo de quebra-cabeça ele nos dá possibilidade de alcançarmos todos os alunos independente das suas necessidades especiais, pois o jogo dá a oportunidade de estimular os alunos na percepção visual, desenvolvimento motor, estimula a criatividade, ajuda na interação social em atividades em grupo, e por ser um recurso flexível ele pode ser adaptado de acordo com as necessidades individuais de cada aluno.
- **O QUÊ:** É um recurso que envolve conceitos da matemática, como formas geométricas, áreas e relação espaciais, ele aborda práticas visuais que pode ser acessível e compreensível para os alunos com ou sem necessidades especiais. Em resumo, trabalhar o tangram nas aulas de geometria é uma grande estratégia para promover o desenvolvimento cognitivo, motor e social do aluno e ao mesmo tempo oferece uma experiência educacional divertida e envolvente.
- **COMO:** Esse arquivo pode ser utilizado através do site ou impressa.

A seguir o print da páginas dos recursos de materiais e modelos para montar com seus alunos as (7) peças do quebra cabeça.

Capa do slide do passo a passo para construir o tangram.

Figura 2: Print da página do arquivo de como construir um quadrado, com papel A4, através das dobragens e recorte da folha. Abaixo da primeira imagem mostra a dobra desse quadrado ao meio recorta-o para obter dois triângulos



Fonte: autora

Print da página de como construir um quadrado, com papel A4, através de dobragens e recortes de folha. Abaixo da primeira imagem mostra a dobra desse quadrado e o meio deve ser recortado para obter dois triângulos. Fim da audiodescrição.

Outro recurso a ser usado para o aprendizado e engajamento dos alunos, foram a construção das figuras geométricas através de matérias recicláveis como: palito de churrasco, massinha, balas jujubas e garrotes, canudos e linha. Os alunos foram separados em grupos, cada grupo ficou responsável de escolher seus materiais e construir suas figuras geométricas.

- Primeiro grupo de alunos construiu uma pirâmide com palitos e garrotes.
- Segundo grupo construiu um polígono com palito e jujubas.
- Terceiro grupo construiu um poliedro utilizando palitos e massinhas.
- O quarto grupo utilizou cartolina, régua, transferidor, lápis e caneta Collor para desenhar as figuras geométricas como quadrado, triângulo e retângulo.
- O quinto grupo escolheu usar o software GeoGebra, um programa de computador gratuito usado para construir formas geométricas traçan-

do retas e polígonos e outras figuras. Esse software é gratuito e pode servir como uma ferramenta alternativa para aulas de matemática com estudantes do fundamental, médio e superior, o programa gera figuras geométricas precisas podendo imprimir as atividades montada pelo usuário. Site para baixar o programa GeoGebra: <https://www.geogebra.org/?lang=pt>

Avaliação:

É fundamental que os alunos estabeleçam uma analogia entre as diferentes peças do quebra-cabeça, assim tendo a noção dessa relação vai ajudar o aluno na construção de outras figuras. Espera-se que com essa atividade os alunos compreendam os conceitos abstratos e a aplicação de lógicas para resolver problemas, promovendo habilidades analíticas, capacidade de medir, calcular áreas e volumes. Portanto, o ensino da geometria através de jogos permite aos alunos explorarem diferentes arranjos e combinação das formas geométricas.

Resultados esperados:

Espera-se que através dos jogos e os vários recursos disponibilizados neste plano de aula, os alunos venham se engajar nas atividades propostas, que eles sejam motivados tornando a aprendizagem mais envolvente. O plano proposto nesta aula, como o uso dos jogos nas atividades de matemática, é essencial para adaptar e atender os diferentes estilos de aprendizagem, proporcionando a oportunidade para uma melhor compreensão através de abordagens, visuais, auditivas e cinestésicas.

Cronograma:

Este plano de aula tem a duração de cinco aulas.

Considerações Finais:

Em síntese a abordagem do Desenho Universal para Aprendizagem (DUA), neste plano de aula buscou criar um caminho de aprendizagem que atendesse às necessidades de todos os alunos, levando em consideração os diferentes estilos de aprendizagem, habilidades e características individuais, ao aplicar o (DUA) na aprendizagem geometria através dos jogos podemos esperar vários resultados positivos. Outra estratégia muito importante a ser usada neste material foi o Recurso Educacional Aberto (REA) que desempenhou

um papel crucial neste plano de aula, podendo promover a democratização do conhecimento, dando acesso equitativo à educação, estimulando a colaboração, inovação e transcendendo todas as barreiras existentes. Portanto ao integrar o (REA) e (DUA), em um plano de aula cria-se assim um ambiente educacional mais inclusivo e eficaz, onde podemos alcançar um verdadeiro aprendizado sem barreiras e acessível a todos.

Referencial teórico:

ASSIS, Sheila Crisley; DUARTE, Lindomar de Souza et al. A perspectiva da geometria lúdica no aprendizado dos alunos do ensino fundamental. Blumenau/SC, 6 dez. 2023. Disponível em: <https://publicacoes.ifc.edu.br/index.php/contraponto/article/download/3935/3423>. Acesso em: 21 jan. 2024.

TOLEDO, Marília Barros Almeida et al. PROGRAMA GESTÃO DA APRENDIZAGEM ESCOLAR GESTAR I: CADERNO DE TEORIA E PRÁTICA 5 GEOMETRIA I. BRASÍLI, 2007. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/gestar/tmatematica/mt_tp5pdf. Acesso em: 22 jan. 2024.

RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTO (REA); Dimensões e Desenvolvimento das Competências Gerais da BNCC: Disponível em: <https://sites.google.com/view/rea-ensino-fundamental/sugest%C3%B5es-de-atividades>. Acesso em: 24 de Janeiro de 2024. Site: <https://www.todamateria.com.br/tangram/>



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 Consuelo de Campos Ferreira.

Descontraindo com a fração

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Matemática
- Conteúdo: Fração
- Professor: Mariana Ramos Dzubanski Pereira

Metas de aprendizagem:

- Elaborar questão fracionária;
- Demonstrar como são utilizadas no dia-a-dia;
- Resolução das questões fracionárias que envolvem Adição e/ou subtração.

Metodologia/ Métodos:

Os alunos estarão em seus lugares na sala de aula.

Materiais Utilizados:

- Tesouras; Colas; Revistas; Recortes de EVA; Réguas; Discos de isopor; Lápis ou canetas hidrocor; Tintas guache ; Pinceis; Recortes de papelão em vários formatos (círculos, losangos, triângulos, quadrados e retângulos).

Aplicação da Atividade:

- Será feito em uma folha A4 impressa ou escrita por extenso várias fórmulas de fração.

Ex.: $\frac{3}{7}$, $\frac{2}{4}$ e /ou com questões

Ex.: Qual a fração de uma barra de chocolate $\frac{2}{8}$?

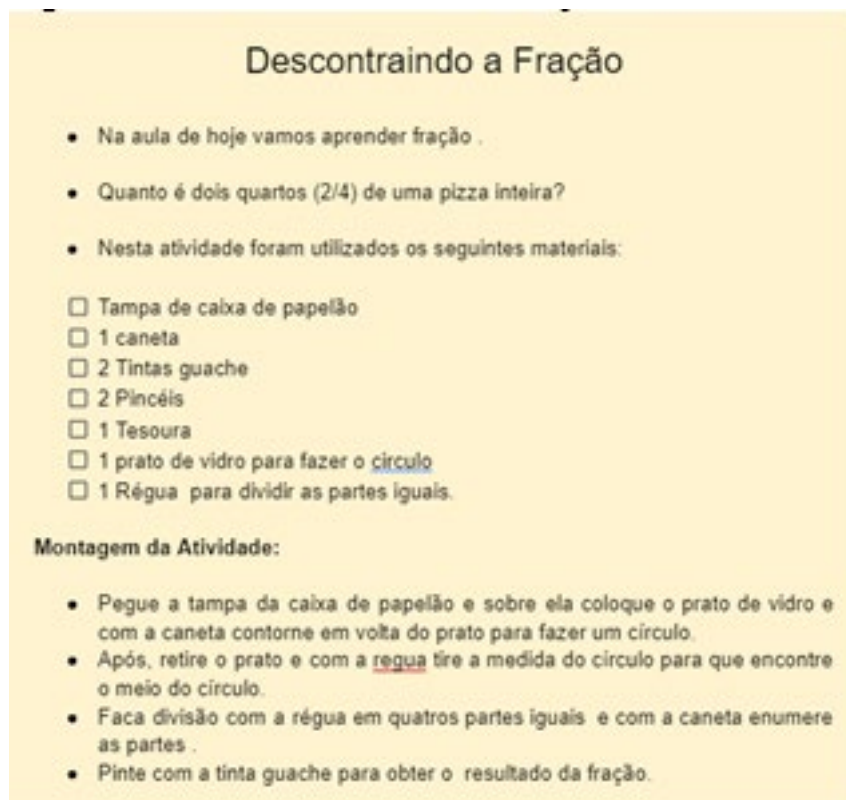
- Recorte as frações e dobre os papéis para um sorteio.
- Cada aluno escolherá um molde para ser sua fração. (círculos, losangos, triângulos, quadrados e retângulos) e quais materiais irá utilizar (Ex.: tinta guache)
- O professor(a) passará em cada classe com os papéis dobrados dentro de um copo e cada aluno escolherá o seu papel individual.
- Os alunos aprenderam de forma tátil manuseando tesoura para recortes de EVA e revistas, tinta guache, para resolver questões matemáticas.
- Cada aluno representará individualmente sua fração, mas terão as trocas de materiais para demonstrar na prática a resposta da proposta da fração.

Recursos e Materiais:

Recurso 1: Material de fácil acesso proporcionando comunicação e interação entre alunos, onde foi sanado muitas dúvidas.

- **POR QUÊ:** Narração verbal, visual e Tátil em braille representado com imagens para realização da atividade de fração. Os alunos aprendem na prática e estão sendo avaliados.
- **O QUÊ:** [Descontraindo a fração \(Link externo\)](#)
- **COMO:** seguir as orientações da atividade

Figura 1 – Descontraindo a fração



Print de uma página rosa clara com o texto: “Desconstruindo a Fração. Na aula de hoje vamos aprender fração. Quanto é dois quartos ($2/4$) de uma pizza inteira? Nesta atividade foram utilizados os seguintes materiais: Tampa de papel. 1 caneta, 2 tintas guache, 2 pincéis, 1 tesoura, 1 prato de vidro para fazer o círculo, 1 régua para dividir as partes iguais. Montagem da atividade: Pegue a tampa da caixa de papelão e sobre ela coloque o prato de vidro e com a caneta contorne em volta do prato para fazer um círculo. Após, retire o prato e com a régua tire a medida do círculo para que encontre o meio do círculo. Faça divisão com a régua em quatro partes iguais e com a caneta enumere as partes. Pinte com a tinta guache para obter o resultado de fração.” Fim da audiodescrição.

Avaliação:

A avaliação formativa deverá ser representativa e demonstrativa. O desempenho da atividade artística será a resposta da (prova objetiva) possibilitando o estímulo e retendo o cansaço mental e psicológico (nervosismo e ansiedade).

Resultados esperados:

Proporcionar acessibilidade, diversidade e entendimento do aprendizado para os alunos através de diferentes formas de métodos de ensino.

Cronograma:

- Sorteio: 10 minutos
- Recortes dos materiais: 30 minutos
- Materiais Reciclado: cada aluno levará de casa um material reciclável (rolo de papel, caixas de papelão pequenas, disco de isopor, recortes de papelão, revistas e jornais)
- Tempo para realização da atividade: 1h 20 minutos.

Considerações Finais:

Concluí que ensinado a disciplina de matemática, o modo a se fazer é aplicar o DUA para facilitar o aprendizado dos alunos em sala de aula.

Referencial teórico:

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



Descontraindo com a Fração. © 2024 por Mariana Ramos Dzubanski Pereira está licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0

Situações problemas envolvendo sinais convencionais de adição e subtração

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Matemática
- Conteúdo: Adição e subtração
- Professor: Danielli Lopes

Metas de aprendizagem:

- Considerar as possibilidades das sugestões para o ensino remoto;
- Construir coletivamente um glossário matemático de palavras chaves para cada operação a partir do repertório dos alunos com opção de uso de dicionários.
- Explorar o glossário, criando situações problemas, de forma oral, envolvendo este vocabulário;
- Explorar a identificação das palavras chaves sinônimas que indicam as operações a serem realizadas para resolução das situações problemas;

- A partir das palavras usadas nos conceitos ou do glossário construído pelos alunos, escolher algumas situações, para que os estudantes pratiquem a identificação da operação a ser realizada a partir das palavras nas situações problemas.

Metodologia/ Métodos:

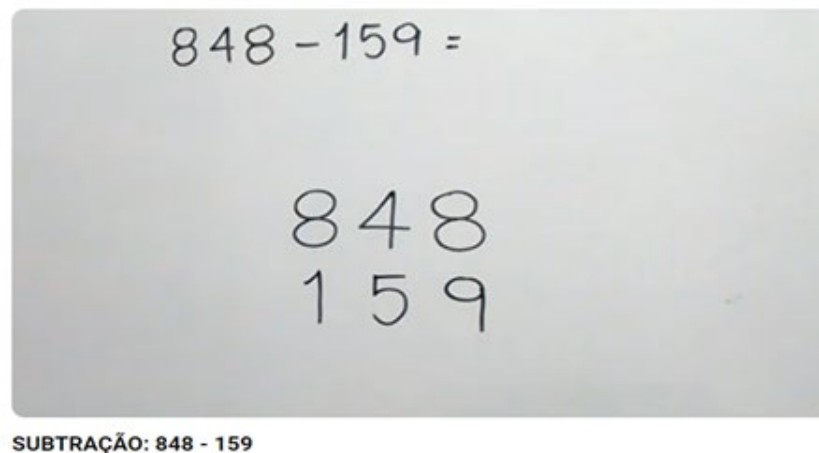
Aulas virtuais, inserção de link de jogos e vídeos no grupo de alunos, via aplicativo de conversa, atividades impressas por estudantes em casa ou retiradas na escola, acesso aos jogos e vídeos propostos para acompanhar acesso e desempenho dos estudantes. Princípios do DUA envolvidos: • Múltiplos meios de representação; • Múltiplos meios de ação e expressão; • Múltiplos meios de envolvimento.

Recursos e Materiais:

- Celular, aplicativos de conversa, computadores, atividades impressas, caderno, lápis grafite, lápis para colorir, dicionários.

Vídeo: [SUBTRAÇÃO: 848 - 159 \(link externo\)](#)

Figura 1 Print do vídeo sobre subtração



848 - 159 =

848
159

SUBTRAÇÃO: 848 - 159

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Rif6mVAL2Oo>

Print de uma folha clara com a subtração: 848 - 159 =. Fim da audiodescrição.

- **POR QUÊ:** Vídeo com explicação e demonstração de como realizar um cálculo envolvendo subtração.
- **O QUÊ:** Vídeo explicativo sobre subtração.
- **COMO:** Abrir o link, assistir o vídeo, se precisar acessar a transcrição.

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

Avaliação:

Poderá ser realizada por meio da observação da atuação dos estudantes nos momentos de oralidade, na interação das aulas online com professores, nos momentos presenciais. Também por meio da análise da realização e devolutiva das atividades impressas e realizadas remotamente, no controle do acesso aos jogos propostos para verificar desempenho dos estudantes.

Resultados esperados:

Espera-se que este planejamento contemple todos os alunos de acordo com suas especificidades, de modo que a aprendizagem seja significativa.

Cronograma:

- 1 semana

Considerações Finais:

O DUA veio para quebrar barreiras e auxiliar os educadores a desenvolver ou optar por estratégias pedagógicas que possibilitem que todos os estudantes, independentemente de suas características e formas de aprendizagem, aprendam em igualdade de condições.

Referencial Teórico:

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.



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 Danielli da Silva Lopes

Vamos contar?

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Matemática
- Conteúdo: Números e Quantidade
- Professor: Aline Carla Ferreira Teixeira dos Santos Gherardi
- Turma: 1º Ano do Ensino Fundamental

Metas de aprendizagem:

- Utilizar números naturais como indicador de quantidade em diferentes situações cotidianas
- Estimar e comparar quantidades de objetos de dois conjuntos
- Quantificação de elementos de uma coleção: estimativas, contagem um a um.

Metodologia/ Métodos:

Seguindo uma metodologia na perspectiva da Pedagogia de Projetos, com o objetivo de contribuir com a aquisição de conceitos, as aprendizagens conceituais, e também para as aprendizagens relacionadas a valores que influenciam no comportamento e nas atitudes do educando. Teremos momentos de construção de atividades que dão sentido ao ato de aprender, contribuição ao aluno para a elaboração de sua formação, possibilidades para tomadas de decisões e participação de atividades em grupo.

Jolibert justifica o por que da escolha de uma “pedagogia por projetos”: Dá sentido as atividades desenvolvidas, pois atendem às necessidades das crianças e são planejadas por elas. Contribui para que o aluno organize o trabalho escolar, suas tarefas, realize suas atividades e busque as informações. Permite que os alunos tomem decisões com responsabilidade, que as vivenciem e as avaliem. Possibilita a realização do trabalho em grupos, va-

lorizando a cooperação, a socialização e a autoestima. Permite a construção de uma rede de comunicações e ações por meio da integração com a família e a comunidade (2006, p. 96).

A partir da escolha da "pedagogia de projetos" para o desenvolvimento do processo educativo no âmbito escolar, faz-se necessário ao educador o conhecimento sobre suas etapas, que segundo Boutinet (2002) se resume em duas: "início do projeto", momento em que se deve estabelecer um diagnóstico da situação pedagógica, negociar os objetivos e estabelecer as ações a serem realizadas e, "final do projeto", quando se deve planejar as atividades, realizá-las e avaliá-las. Essas etapas não devem servir como algo que não pode ser alterado, mas como um direcionamento que tem como propósito auxiliar o desenvolvimento desse processo.

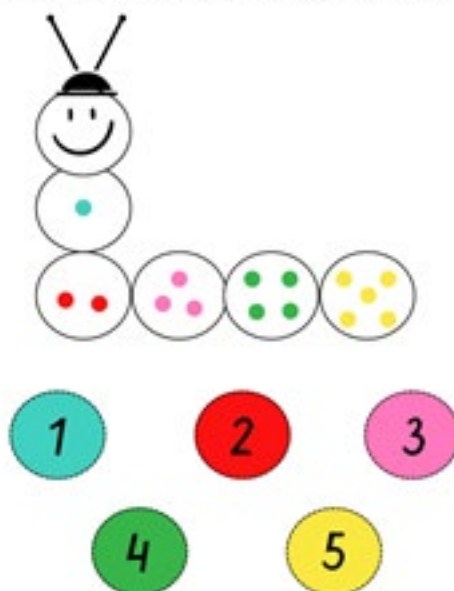
Recursos e Materiais:

- **POR QUÊ:** As estratégias a serem usadas foram elaboradas com o objetivo de atender a faixa etária escolar de forma lúdica e prazerosa conforme orientação da BNCC que propõe uma aprendizagem significativa que leve em consideração o brincar que é a vivência própria da criança.
- **O QUÊ:** Atividade Oral (contar os alunos, os dedos, os lápis e as tampinhas oferecidas pela professora)

Atividade impressa no caderno (números e quantidades)

Figura 1 – Atividade impressa

LIGUE OS NÚMEROS A QUANTIDADE CORRETA DE OBJETOS

Fonte: <https://educador.com.br/atividades-com-numeros-para-educacao-infantil/>

Sobre uma folha branca, no alto, as informações: Ligue os números a quantidade correta de objetos. No centro, o desenho de uma centopéia com o corpo feito de cinco círculos de traços pretos e a cabeça com chapéu preto. Dentro de cada círculo há números diferentes de bolinhas coloridas. Abaixo, cinco bolas coloridas em azul, vermelho e rosa, numeradas respectivamente de azul, vermelho, rosa, verde e amarelo. Fim da audiodescrição.

Atividade de recorte com encarte de supermercado para contagem

Figura 2 – Encarte de supermercado



Fonte: <https://www.designi.com.br/9e0406f06b8f9ff1>

Encarte de supermercado com fundo verde e as imagens de produtos com os preços. Fim da audiodescrição.

Recursos audiovisuais para serem utilizados - Vídeo explicativo

[Youtube - 10 Índiozinhos](#)

Youtube - Aprender os números - Contar de 1 a 10 - Alfabetização matemática

- **COMO:** o vídeo está acessível a usuários de LIBRAS e a diferentes perfis de usuários.

Material de suporte e apoio para desenvolver as atividades de registro

Recurso teórico - [Apostila Matemática 1º ano - Ensino Fundamental](#)

Figura 3 – Capa do livro



Fonte: <https://novaescola.org.br/planos-de-aula/fundamental/1ano/matematica>

Capa de livro com fundo verde e desenhos geométricos e de cálculos em roxo e branco. No alto, está escrito: Nova Escola. Material Educacional. No centro, 1º ano. Matemática - Livro do Aluno. 1ª. Edição, 2022. No rodapé, logo da Fundação Lemann e Itaú Social. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** A apostila pode ser lida 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

Avaliação:

A avaliação será realizada de forma processual e contínua por meio de observação constante do retorno de cada criança durante as atividades.

Usarei também o registro escrito e o registro oral durante a roda de conversa conforme fala das crianças de acordo com o direcionamento do assunto.

Outra estratégia é o uso da massinha ou tinta para a apresentação das quantidades conforme a apresentação dos números.

Resultados esperados:

Espera-se que durante este planejamento os alunos aprendam os numerais e suas quantidades de forma interativa e que permita que o conhecimento aprendido em sala seja levado para seu dia-a-dia.

Cronograma:

Primeiro dia:

- Roda de conversa sobre a importância dos numerais em nossa vida.
- A apresentação de vários exemplos de numerais no cotidiano: número do sapato, número de telefone, idade, quantidade de lápis, de crianças.

Segundo dia:

- Ensinar a música do indiozinho
- Recurso Audiovisual - [Youtube - 10 Indiozinhos](#)
- Registro com os palitoche (cada criança ganhará 10 palitos com indiozinhos)

Figura 4: Palitoche Índio



Fonte: <https://ludicidadeemacao.blogspot.com/2010/09/jogo-dez-indiozinhos.html>

Fotografia de um Palitoche Índio. O desenho de um menino indígena segurando uma flecha, preso a um palito. Fim da audiodescrição.

Terceiro dia: Apresentação do vídeo

- Youtube - Aprender os números - Contar de 1 a 10 - Alfabetização matemática
- Registro impresso

Quarto dia:

- [Recurso teórico: Nova Escola - Apostila Matemática 1º ano - Ensino Fundamental](#)
- Atividades orais
- Páginas 11, 12 e 13.
- Registro impresso
- Páginas 15, 16 e 17 (uso das tampinhas)

Quinto dia: Reapresentação do vídeo

- Recurso Audiovisual: [Youtube - Aprender os números - Contar de 1 a 10 - Alfabetização matemática](#)
- Registro com massinha ou tinta – apresentação da aprendizagem utilizando a criatividade.

Considerações Finais:

Para o professor é muito importante garantir a aprendizagem da forma em que o aluno aprende. Por isso, conhecer sua turma de forma individual é de suma importância para poder oferecer diversas possibilidades de estratégias para favorecer o processo.

Referencial teórico:

BOUTINET, J.-P. Antropologia do projeto. 5. ed. Tradução de Patrícia Chitonni Ramos. Porto Alegre: Artmed, 2002.

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.

JOLIBERT, J. Além dos muros da escola: a escrita como ponte entre alunos e comunidade. Tradução de Ana Maria Netto Machado. Porto Alegre: Artmed, 2006.

Documentos eletrônicos: <https://difusaoneuromat.wordpress.com/2018/04/26/mo-delopasso-a-passo-auxilia-a-criacao-recursos-educacionais-abertos-reas/> Disponível em: Acesso em: 17 de janeiro de 2024.

<https://campusvirtual.fiocruz.br/portal/guiarea/assets/files/Guia1.pdf> Disponível em: Acesso em: 17 de janeiro de 2024.

https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/material/NA/fund1/Final_EFAI_NAC_MA_1ANO_LA.pdf. Disponível em: Acesso em: 17 de janeiro de 2024.



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/> por Aline Carla Ferreira Teixeira dos Santos Gherardi

Formas geométricas planas no geoplano

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Matemática
- Conteúdo: Geometria; Figuras planas
- Professor: Roseni Martins Florisbal

Metas de aprendizagem:

- Conhecer o Geoplano e explorar os materiais disponibilizados de forma livre;
- Comparar o geoplano com a folha quadriculada, reproduzindo diferentes formas geométricas;
- Identificar conceitos nas formas geométricas (nome, tamanhos, medidas, área, perímetro, lados, arestas, vértices, simetria, ângulos, etc.)

Metodologia/ Métodos:

- Disponibilizar o material para os alunos, em grupos, para que explorem e realizem algo coletivo para apresentar para a turma. A apresentação pode ser de algo concreto, criado pelo grupo, pode ser explicado oralmente ou através de registro escrito/desenho. “Precisamos [...] descobrir a ação desejante do aluno, pois ela nos mostra o caminho para conquistá-lo. A ação desejante é o que traz significado, o que move a disposição para aprender”. (Cunha, 2016, p. 34)

- Partindo das construções coletivas a professora irá explicar sobre o Geoplano, apresentando seu conceito, quem o criou, como ele se constitui e mostrando algumas possibilidades práticas para os alunos. Também serão nomeados os conceitos que os alunos apresentaram na primeira parte.
- Após, uma apresentação será projetada na sala de aula com o título: Desafios com o Geoplano para que os alunos escolham alguns dos desafios propostos para realizar no grupo e/ou individualmente. Registrar, no caderno/bloco, de forma escrita, colagens ou por desenhos alguns dos desafios realizados.

Recursos e Materiais:

- Geoplanos de plástico
- Formas geométricas planas em E.V.A ou papel
- Sólidos geométricos
- Elásticos coloridos
- Folha quadriculada
- Régua
- Lápis
- Canetinhas coloridas
- Apresentação feita no CANVA com fotos de atividades realizadas previamente pela professora: Desafios com o Geoplano.

A utilização do Geoplano na minha prática pedagógica e clínica começou quando ganhei um Geoplano de um representante de editora e fui pesquisar como utilizá-lo, para que servia. Até então, já tinha visto atividades de professores de anos finais que construíram geoplanos com seus alunos, com um pedaço de madeira e pregos, mas não tinha conhecimento de que forma utilizavam. Achei muito bonito o geoplano amarelo, de plástico, junto com os elásticos coloridos. Comecei a utilizá-lo com crianças e adolescentes na clínica psicopedagógica, com o intuito que construíssem figuras com elásticos. Então percebi que vai muito além disso. De acordo com CAMPOS, 2019:

O Geoplano tem como objetivo levar os alunos a explorar figuras planas por meio da construção e visualização, facilitando o desenvolvimento das habilidades de exploração espacial. Essa é a melhor forma de assimilar os conteúdos geométricos por meio da manipulação e visualização do material (p. 64).

- **POR QUÊ:** O Geoplano encanta as crianças e adolescentes, instiga a curiosidade, o desafio, enfim, a disposição para aprender, como citado anteriormente por Cunha. Com a utilização do geoplano conseguimos explorar muitos conceitos matemáticos com os aprendentes, desde os conceitos mais simples aos mais complexos.
- **O QUÊ:** A apresentação de slides Desafios com o Geoplano foi elaborada como um apoio para ser utilizado em sala de aula e desafiar os alunos na construção de figuras, assim como na compreensão dos conceitos e nomenclaturas. É uma proposta ao professor para ser apresentada aos alunos incentivando-os a realizarem a reprodução de figuras planas em sala de aula.

A seguir apresentar o recurso desenvolvido como um REA (Recurso Educacional Aberto): Desafios com o Geoplano.

Figura 1 – Capa do slide sobre geoplano



Fonte: autora

Slide com fundo branco e o texto: Desafios com o GEOPLANO Roseni Florisbal. Pedagoga, Especialista em Psicopedagogia; Neuropsicopedagogia; Educação Especial: Atendimento Educacional Especializado. Fim da audiodescrição.

[DESAFIOS COM O GEOPLANO.pptx](#)

- **COMO:** Acessar os materiais, ver as explicações e seguir as orientações para resolução das atividades.

Avaliação:

A avaliação será através da apresentação dos conhecimentos sobre o uso do Geoplano na aprendizagem de conceitos de figuras geométricas planas. Cada aluno poderá mostrar o que aprendeu da forma que se sentir mais à vontade. Pode ser com o uso dos materiais disponibilizados, através de desenhos, explanação oral, registro no caderno, desenho na lousa e/ou outras possibilidades que surgirem no decorrer da aula.

Resultados esperados:

Que os alunos aprendam a utilizar o geoplano com os elásticos e associem este uso aos conceitos desenvolvidos na aula.

Cronograma:

As atividades ocorrerão em uma tarde de aula, porém poderão ser realizadas novamente para consolidar a aprendizagem.

Considerações Finais:

Esta aula foi planejada e elaborada pensando na diversidade de turmas do ensino fundamental I, no processo de alfabetização. Entendendo que quando propomos atividades que desenvolvam as habilidades e competências das crianças e adolescentes, de forma lúdica e prazerosa, com várias formas de aprendizagem possíveis, estamos em busca de inclusão e principalmente de ensino de qualidade respeitando a diversidade.

Referencial teórico:

CAMPOS, Ana Maria Antunes de. Jogos matemáticos: uma nova perspectiva para discalculia. 2.ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2019.

CUNHA, Eugênio. Práticas pedagógicas para a inclusão e diversidade. 6.ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2016.



Formas Geométricas Planas no Geoplano© 2024 por Roseni Martins Florisbal está licenciado sob CC BY-NC-SA 4.0

Figuras geométricas tridimensionais

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Matemática
- Conteúdo: Figuras Geométricas Tridimensionais
- Professor: Elidia Valeije Caldeira

Metas de aprendizagem:

- Identificar e nomear figuras geométricas tridimensionais
- Diferenciar figuras geométricas planas e figuras geométricas tridimensionais.

Metodologia/ Métodos:

- Experimentação- Manipulação de sólidos geométricos em madeira. Num primeiro momento essa experimentação deve ser livre. As crianças podem brincar com esses sólidos. Num segundo momento vamos nomeá-los, considerando conhecimentos prévios, pois alguns já conhecem alguns nomes.
- Existem muitos materiais sobre esse conteúdo, mas abordados em forma de figuras e desenhos. Esse material possibilita o manuseio. Essa manipulação favorece o melhor entendimento sobre tridimensionalidade bem como favorece estudantes com baixa visão ou deficiência visual.

Figura 1- A figura mostra o material citado - Caixa com sólidos geométricos em madeira na cor azul



Fonte: Castelo Mágico Brinquedos Educativos e Criativos

Caixa de madeira do jogo Sólidos Geométricos. Do lado de fora, formas geométricas em madeira na cor azul. Fim da audiodescrição.

- Vídeos Youtube sobre figuras geométricas tridimensionais. No primeiro vídeo vão compreender a diferença entre figuras planas e figuras tridimensionais. No segundo, vão relacionar essas figuras à objetos do dia a dia.
- Assistindo os vídeos o estudante ativa seus conhecimentos prévios e vai se apropriando da linguagem matemática sobre as figuras geométricas tridimensionais.
 - [Associar figuras geométricas espaciais a objetos | Parte I \(youtube.com\) \(link externo\)](#)
 - [\(833\) Associar figuras geométricas espaciais a objetos | Parte II - YouTube \(link externo\)](#)
- Caixa Surpresa - Colocar numa caixa vários objetos com formas das figuras geométricas tridimensionais trabalhadas. Cada criança vai colocar a mão dentro da caixa e sortear um objeto. Depois tentar nomear a forma do objeto.
- Aprendizagem Cooperativa: Dividir a turma em grupos heterogêneos, com alunos de diferentes perfis de aprendizagem. Cada grupo é responsável por pesquisar no ambiente escolar e em casa objetos do dia a dia com as formas geométricas tridimensionais trabalhadas. Podem

trazer esses objetos para a classe ou apresentar sua pesquisa por meio de desenhos, fotos ou vídeos.

- Construção de figuras geométricas tridimensionais com canudos plásticos e massinha de modelar

Figura 2 - A figura mostra exemplos de figuras geométricas tridimensionais construídas com canudos plásticos e massinha de modelar



Fonte: maestradeescuela2015.blogspot.com

Fotografia de uma mesa branca com diversos modelos de figuras geométricas tridimensionais confeccionados em canudos plásticos e massinha de modelar. Fim da audiodescrição.

Recursos e Materiais:

Recurso 1: [Vídeo \(838\) Associar figuras geométricas espaciais a objetos | Parte I - YouTube \(link externo\)](#)

Figura 3 - Print vídeo Associar figuras geométricas espaciais a objetos - Parte I



Associar figuras geométricas espaciais a objetos | Parte I

Fonte: Khan Academy Brasil

Print de um vídeo. Numa tela preta, no alto, o título em amarelo: Figuras Geométricas Espaciais. Logo abaixo, o desenho em risco branco de formas geométricas e no canto direito, o desenho de um menino de cabelos amarelos, com a mão no queixo e um balão de pensamento escrito: Como eu vou saber o nome deles? Abaixo, a legenda: RKA - E aí, pessoal! Tudo bem? Nessa aula, nós vamos estudar as figuras geométricas espaciais. No rodapé está escrito: Associar figuras geométricas espaciais a objetos / Parte I. Fim da audiodescrição.

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

- **POR QUÊ:** Esse vídeo apresenta e nomeia as figuras geométricas tridimensionais utilizando linguagem matemática, diferenciando as figuras geométricas espaciais (tridimensionais) das figuras planas (dimensionais). Linguagem didática e vários exemplos.
- **O QUÊ:** Vídeo que apresenta figuras geométricas tridimensionais e as diferencia das figuras geométricas planas.
- **COMO:** Acessar o link, assistir o vídeo, e se necessário, acessar transcrição.

Recurso 2: [Vídeo Associar figuras geométricas espaciais a objetos | Parte II \(youtube.com\)](#) - – Khan Academy (link externo)

Figura 4-Print vídeo Associar figuras espaciais a objetos - Parte II



Associar figuras geométricas espaciais a objetos | Parte II

Fonte: Khan Academy Brasil

Print de um vídeo. Numa tela preta, no alto, o título em amarelo: Figuras Geométricas Espaciais. Logo abaixo, o desenho em risco branco de formas geométricas. Elas possuem preenchimentos em azul e amarelo com alguns escritos. No canto direito, o desenho de um menino de cabelos amarelos, com a mão no queixo e um balão de pensamento escrito: Como eu vou saber o nome deles? Abaixo, a legenda: RKA - E aí, pessoal! Tudo bem? No rodapé está escrito: Associar figuras geométricas espaciais a objetos / Parte II. Fim da audiodescrição.

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

- **POR QUÊ:** Nesse vídeo o apresentador relaciona as figuras tridimensionais a objetos do cotidiano, conectando o conteúdo trabalhado à vida do estudante.
- **O QUÊ:** Vídeo que relaciona as figuras geométricas tridimensionais já estudadas com objetos do cotidiano.
- **COMO:** Acessar o link, assistir o vídeo, e se necessário, acessar transcrição.

Avaliação:

A avaliação vai acontecer em todo o processo, por meio de observação da participação em todas as atividades.

A construção das figuras com canudos e massinha também tem papel fundamental, pois durante a construção o estudante demonstra o que foi aprendido.

Resultados esperados:

A geometria é aplicada em diversas áreas e está presente no nosso cotidiano. Conhecer as figuras geométricas possibilita relacionar formas, dimensão e direção, conceitos esses importantes para aquisição de novos conceitos e conteúdos.

Espera-se que os estudantes consigam reconhecer e nomear as figuras geométricas tridimensionais, conhecer suas principais características e consigam diferenciá-las das figuras planas.

Cronograma:

- Tempo estimado - 5 aulas
- Aula 1 - Manipulação dos sólidos geométricos e vídeo Youtube
- Aula 2 - Caixa Surpresa e Livro didático + designação de atividade em grupo
- Aula 3 - Apresentação dos grupos
- Aula 4 - Jogos eletrônicos
- Aula 5 - Construção das figuras com palito e massinha

Considerações Finais:

Esse planejamento procura considerar a diversidade presente em sala de aula, abrangendo as diferentes formas de aprender e interesses e habilidades individuais.

A metodologia variada pretende através da ludicidade gerar um ambiente inclusivo e acessível a todos.

O formato e licença desse documento reforçam a importância de recursos educacionais abertos digitais acessíveis, dentro dos princípios e alicerces do DUA.

Referencial teórico:

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR - Ministério da Educação - disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf> Acesso em 12/01/24.

BRASIL ESCOLA. O que é geometria. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/o-que-e/matematica/o-que-e-geometria.htm>> - Acesso em 12/01/2024



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 Elidia Valeije Caldeira

Testando as sombras através da Geometria da luz e sombra/projetor de imagem

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Matemática e Educação Artística.
- Conteúdo: Emoções
- Professor: Fabiana Häfele Brião

Metas de aprendizagem:

Entender a importância que os jogos trazem no desenvolvimento do aluno, em seus aspectos cognitivos, afetivo-emocionais, sociais e físico-motor.

Metodologia/ Métodos:

O DUA tem a possibilidade de proporcionar uma maior variedade de opções para o ensino e aprendizado de todos, considerando a diversidade da sala de aula. É necessário pensar em aulas desafiadoras para todos, através dos princípios do DUA, é possível promover múltiplas formas de apresentação

dos conteúdos, oferecendo formas de diversificação de ação da aprendizagem, promovendo a participação, o interesse e o engajamento na realização das atividades pedagógicas. É necessário que o professor reflita, em que todo sujeito aprende por diferentes e variedades redes neurais, promovendo a acessibilidade e mobilidade no processo de ensino e aprendizagem. E, esse planejamento deve ser contínuo e colaborativo, sempre visando atender às necessidades de cada aluno.

Através do lúdico o professor tem a chance de transformar a sua prática pedagógica inovadora, proporcionando situações de aprendizagem inovadoras, de acordo com o nível de desenvolvimento cognitivo do aluno, em atividades que possa desafiá-lo.

Recursos e Materiais:

A utilização de recursos pedagógicos é de grande importância, eles são ferramentas que integram o momento e o ambiente de ensino, proporcionando a aprendizagem.

Quanto mais jogos, materiais que estimulem os alunos, melhores serão os resultados. E o interessante seria que todos os professores conseguissem utilizar esses recursos em suas aulas, que todos se propusessem a inserir jogos e outras estratégias no processo de ensino e aprendizagem.

A principal ferramenta adotada nessa aula são imagens, da confecção de um recurso pedagógico, utilizando materiais recicláveis, adaptados e acessíveis para todo tipo de necessidades.

- **POR QUÊ:** O “Projeto de Imagem”, para “testar as sombras através da Geometria da luz e sombra/Projeto de Imagem”, é um excelente recurso, que desperta a curiosidade do aluno, por emitir sombras, estimula sua capacidade criativa, e assim, favorece e promove o seu desenvolvimento.
- **O QUÊ:** É um Projeto de sombras.

Link para acessar o recurso: [Material para uso da atividade - Manual para construção de Projeto de sombras. \(link externo\)](#)

Link para acessar as descrições de imagem do Manual de construção do Projeto de Sombras. - [Descrições de imagem / Projeto de Imagens e seu uso \(link externo\).](#)

Figura 1: Print do recurso



Fonte: Autora (2024)

Fotografia de um banco com assento de couro marrom. Sobre ele rolos de papel, sacos plásticos e duas canetas. Fim da audiodescrição.

- **COMO:** Num ambiente escuro, ligue uma lanterna e posicione o projetor para uma parede. A sombra do objeto será refletida na parede, quanto maior a distância entre o objeto a parede, maior será a sombra. O Projetor de Imagem reflete a sua sombra no escuro.

Avaliação:

A avaliação desta aula acontecerá através da reflexão não apenas o domínio do conteúdo por parte dos estudantes, mas também a eficácia das estratégias de ensino adotadas, em consonância com os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA). Considerando a abordagem diversificada e personalizada empregada, a avaliação busca capturar a riqueza das contribuições individuais.

Resultados esperados:

Os jogos são importantes no processo de aprendizagem, eles estimulam o desenvolvimento do aluno, em suas habilidades cognitivas, expressão de sentimentos, opiniões, aquisição da autonomia. Internalização de regras, socialização e construção do conhecimento, é importante trabalhar de forma lúdica, pois ele possibilita a ampliação do conhecimento, uma vez que estimula áreas ligadas à aprendizagem. Os jogos didáticos tornam-se ferramentas capazes de despertar o seu potencial criativo. O processo ensino-aprendizagem

precisa ser interativo, de modo que o aluno se sinta parte desse processo, e também, crie laço de afinidade com seu ambiente de ensino.

Espera-se que a criança, quando estimulada, inclusive com questionamentos, sua concentração ficará voltada para os resultados (as imagens refletidas na parede). A criança pode escolher qualquer desenho ou proposto pelo professor com o intuito de desenvolver o raciocínio lógico.

Através do lúdico, o professor tem a chance de transformar a sua prática pedagógica inovadora, proporcionando situações de aprendizagens inovadoras, de acordo com o nível de desenvolvimento cognitivo do aluno, em atividades que possa desafiá-lo.

Cronograma:

Nessa estratégia, a atividade será realizada num período de 40 minutos. E, o professor pode utilizar o projetor de sombras sempre que for trabalhar um conteúdo diferente, aguçando o estímulo para o aprendizado do aluno.

Considerações Finais:

Como sabemos, as tecnologias estão, há muito tempo em nossas salas de aula. Desde o uso do livro didático, que é uma tecnologia, pois antes a exposição era em sua grande maioria oral ou pelo quadro, até mesmo algumas mídias analógicas como reprodução por meio de xerox, a sociedade tecnológica é algo irreversível e temos que nos apropriar dessas ferramentas para produzir uma educação inclusiva e propositiva para cidadania plena. Pelo menos esse deve ser nosso objetivo maior, utilizar todas as formas e meios para proporcionar construção de conhecimento libertador e inclusivo.

No entanto, com a evolução constante das tecnologias chamadas digitais, temos um avanço significativo. Atualmente, com as tecnologias digitais e as tecnologias assistivas, a sala de aula pode ser em qualquer lugar do tempo e do espaço, não necessariamente síncronas (como exemplo este nosso curso onde temos momentos interativos, mas de forma remota e assíncrona) e nem mesmo num lugar físico que outrora era a escola.

Ao oferecermos ou propiciar a aquisição de novos conhecimentos e habilidades mediadas pelas tecnologias na escola, é de grande relevância que os profissionais estejam preparados e qualificados para desenvolverem essas atividades.

O conceito de multiplicidade é bem trabalhado no DUA, pois garante inúmeros recursos, técnicas, ferramentas para que se alcance a aprendizagem. Observo que o Desenho Universal de Aprendizagem é modelo prático que ajuda a ampliar as oportunidades de desenvolvimento de cada estu-

dante por meio de planejamento pedagógico contínuo, somado ao uso de mídias digitais e tecnologias. Através das três redes cerebrais: uma rede de reconhecimento, especializada em receber e analisar informações, ideias e conceitos; outra rede, chamada de estratégica, responsável por planejar, executar e monitorar ações e uma terceira rede, denominada afetiva, que desempenha o papel de avaliar padrões, designar significância emocional a eles e estabelecer prioridades.

Referencial teórico:

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional n. ° 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 de dez. 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 dez. 1996.

BRASIL. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, MEC/SEF, 1998.

Geometria da Luz e da sombra. Webconf. Oficinas Tecnologia e Geometria UFPEL. https://www.youtube.com/watch?v=D6P_Ugcm1dI

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

Exposição dos recursos pedagógicos de acessibilidade da sala do AEE

Identificação:

- Etapa: Ensino Fundamental (anos iniciais)
- Disciplina: Recursos pedagógicos de acessibilidade para aprendizagem da Sala do AEE- Maranguape/Ceará.
- Conteúdo: Vivências e experiências reais com uso das tecnologias assistiva e recursos pedagógicos, da sala de recursos multifuncionais.
- Professor: Ana Maria de Moura Carvalho

Metas de aprendizagem:

- Oportunizar estilos de aprendizagem e recursos pedagógicos para professores na perspectiva inclusiva.
- Vivenciar experiências reais com uso das tecnologia assistiva, materiais
- didáticos, existentes na sala do AEE, e vivências reais na prática (Degustações, areia, pintura, brincadeiras com olhos vendados, materiais como lupa, livro das comunicações alternativas, caixa tátil. e outros).

- Conhecer os tipos de tecnologias assistivas para aprendizagem e materiais da sala do AEE na perspectiva inclusiva.

Metodologia/ Métodos:

Será realizada pela professora da sala do AEE, com as parcerias colaborativas da psicopedagoga, professores e gestão, no período manhã e tarde, com acolhida no pátio da escola, o momento poderá ser enriquecido com abertura de um professor apresentando uma música com domínio em Libras, interpretando em língua brasileira de sinais com a temática de paz, que fale sobre deficiências e inclusão, onde todos alunos irão refletir sob a letra e ver uma acessibilidade para pessoas surdas, podendo vivenciar experiências reais de estilos de aprendizagem.

A metodologia é diversificada será composta com 5 amostras de estandes com objetos utilizados na sala de recursos multifuncionais do AEE, como exemplo; Lupa, materiais táteis, livros, tinta, pincel, dinâmica com olhos vendados, para vivenciarem como é uma pessoa cega e seus desafios, teremos também degustação de variações de frutas testando paladar. Considerando a diversidade de aprendizagem, oportunizando várias estratégias para participação de todos os alunos, professores mostrando os diversos estilos de aprendizagem e dialogando sobre esses recursos apresentados com perguntas sobre as temáticas acima citadas.

O presente planejamento terá como propósito explorar e aplicar com os discentes e docentes da escola pública municipal, em alusão a semana da pessoa com deficiência, essa amostra, dentro dos princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem como base para a identificação de estilos de aprendizagem, através dos materiais da sala de recursos que trabalhamos no atendimento, de forma de conscientizar a singularidade de cada estudante.

Acredito que não basta apenas compreender teoricamente o DUA mas também implementá-lo na prática, incorporando-o ao desenvolvimento de um recurso educacional aberto, uma tabela de identificação do estilo de aprendizagem. Este recurso, embasado nos princípios do DUA, visa proporcionar aos educadores uma ferramenta dinâmica e flexível

para a promoção de um ambiente de aprendizagem verdadeiramente inclusivo e adaptável às necessidades individuais de cada aluno.

Recursos e Materiais:

Os recursos que serão utilizados para realização das atividades são práticos, existentes na sala do AEE da própria escola, será implementado

através de um plano de ação tanto do AEE e da psicopedagoga em regime de colaboração.

Recurso 1: Ação para reflexão

- **POR QUÊ:** O material proporciona aos alunos momentos de aprendizado com o material concreto tem também a participação dos professores com conhecimento da língua Brasileira de sinais. Essa exposição didática será organizada para contribuir com a identificação do estilo de aprendizagem dos estudantes e desta forma contribuir para que todos se sintam pertencentes daquele ambiente.
- **O QUÊ:** O plano de ação será apresentado com o próprio material da sala de recursos, existente na escola, como o espírito colaboração dos profissionais da sala do AEE, professor, gestão.
- **COMO:** O plano de ação do planejamento foi digitado para ser repassado aos participantes em regime de colaboração. Essa ação será realizada com exposição dos recursos da sala do AEE, Sobre a inclusão na escola, como na aprendizagem no desenvolvimento do(a) estudante com deficiência mas uma tarefa de toda escola dependendo de todos(as), envolvidas (os).

Figura 1 AÇÃO PARA REFLEXÃO

AÇÃO PARA REFLEXÃO

QUESTÕES PARA PROBLEMATIZAÇÃO A PARTIR DAS ATIVIDADES QUE SERÃO REALIZADAS

Essa ação que será realizada a partir da exposição dos recursos da sala do AEE, sobre a inclusão na escola, como na aprendizagem de desenvolvimento do(a) estudante com deficiência será uma tarefa de toda escola, dependendo de todos(as) envolvidas exigindo "(...) mudança nas práticas pedagógicas, na cultura, no planejamento de atividades e nos diversos olhares da escola".(MENDES,VILARONGA, ZERBATO, 2014,p.73_74).

Baseado nesta afirmação e após exposição do trabalhos da sala do AEE. Será realizado as seguintes perguntas no momento da visita aos professores as mesas temáticas:

1 Quais desses recursos apresentados você utilizaria com os alunos?

2- Reflita sobre esse momento da exposição dos recursos quais os que são meios de acessibilidades e podem promover a inclusão em sala?

Fonte: "[Da autora](#)" (link externo)

Folha branca com o texto: "Ação para reflexão. Questões para problematização das atividades que serão realizadas. Essa ação que será realizada a partir da exposição da sala do AEE, sobre a inclusão na escola, como na aprendizagem de desenvolvimento do(a) estudante com deficiência será uma tarefa de toda escola, dependendo de todos(as) envolvidas exigindo "(...) mudança nas práticas pedagógicas, na cultura, no planejamento de atividades e nos diversos olhares da escola". (MENDES, VILARONGA, ZERBATO, 2014 p. 73_74). Baseado nessa afirmação e após a exposição dos trabalhos da sala do AEE. Serão realizadas as seguintes perguntas no momento da visita aos professores as mesas temáticas. 1 - Quais desses recursos apresentados você utilizaria com os alunos? 2 - Reflita sobre esse momento da exposição dos recursos quais os que são meios de acessibilidade e podem promover a inclusão em sala de aula?". Fim da audiodescrição.

Avaliação:

A avaliação desta exposição da acessibilidade será observada na participação de todas as turmas e gestores na exposição das mesas temáticas expostas com os materiais da sala do AEE exposto nesse dia no pátio da escola, para ser manuseada, degustada, sentido, visualizar, participarem da pintura no papel madeira será concebida de maneira a refletir não apenas o domínio do conteúdo por parte dos estudantes, mas também a eficácia

das estratégias de ensino adotadas, em consonância com os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA). Considerando a abordagem diversificada e personalizada empregada, a avaliação busca capturar a riqueza das contribuições individuais.

Resultados esperados:

- Espera-se que as gravuras apresentadas em cada mesa exposta com acessibilidade tecnologia assistiva permita uma identificação mais precisa e individualizada dos estilos de aprendizagem de cada aluno, destacando suas preferências na recepção de informações e abordagens diante das tarefas.
- Os resultados esperados incluem a capacidade do educador em adaptar suas estratégias de ensino com base nas informações coletadas. A tabela servirá como guia para a personalização das atividades, promovendo um ambiente mais alinhado com as necessidades dos estudantes.

Cronograma:

- Essa atividade pode ser realizada em um dia nos dois turnos manhã e tarde.

Considerações Finais:

Em conclusão, a aplicação prática do material exposto da sala de recursos do AEE, baseado nas atividades de exposição com as mesas temáticas, aliada à utilização da tabela de estilos de aprendizagem, pode enriquecer o ambiente educacional, mas também pavimentar o caminho para práticas pedagógicas mais inclusivas e adaptáveis. Esta prática representa um passo significativo em direção a uma educação que celebra a diversidade, reconhecendo que cada aluno é único e merece oportunidades personalizadas para atingir seu potencial máximo.

Referencial teórico:

Böck, G. L. K.; Gesser, M.; Nuernberg, A. H. O Desenho Universal Para Aprendizagem Como Um Princípio Do Cuidado. Revista Educação, Artes E Inclusão, Florianópolis, V. 16, N. 2, P.1 De Jul. 2022.

Böck, G. L. K. O Desenho Universal Para Aprendizagem E As Contribuições Na Educação A Distância. 2019. Tese (Doutorado Em Psicologia). Programa De Pós-Gra-

duação Em Psicologia - Universidade Federal De Santa Catarina, Florianópolis, 2019
Disponível Em: <<https://Repositorio.Ufsc.Br/Handle/123456789/214398>>. Acesso
Em: 20 De Jul. 2022.

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/5ca79c5292851c64bd53.



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 Ana Maria de Moura Carvalho.