

Liciane de Souza Araújo Sedano
Angelo Gil Pezzino Rangel

Utilizando de ferramentas tecnológicas nos anos iniciais do ensino fundamental I



Liciane de Souza Araújo Sedano

Angelo Gil Pezzino Rangel

Utilizando de ferramentas tecnológicas nos anos iniciais do ensino fundamental I

1ª Edição

Diálogo Comunicação e Marketing

Vitória

2022

Utilizando de ferramentas tecnológicas nos anos iniciais do ensino fundamental I © 2022, Liciane de Souza Araújo Sedano e Angelo Gil Pezzino Rangel

Orientador: Prof. Dr. Angelo Gil Pezzino Rangel

Curso: Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação

Instituição: Centro Universitário Vale do Cricaré - UNIVC

Edição: Ivana Esteves Passos de Oliveira

Projeto gráfico e editoração: Diálogo Comunicação e Marketing

Diagramação: Ilvan Filho

DOI: 10.29327/5130348

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

S447u Sedano, Liciane de Souza Araújo. -
Utilizando de ferramentas tecnológicas nos anos iniciais do ensino fundamental I / Liciane de Souza Araújo Sedano, Angelo Gil Pezzino Rangel.-

Vitória, ES : Diálogo Comunicação e Marketing, 2022. -

55 p. : il. color. ; 21 cm.

ISBN 978-85-92647-81-0

1. Aprendizagem – Ensino fundamental I. 2. Tecnologia na educação. I. Rangel, Angelo Gil Pezzino.

CDD – 370.153

Bibliotecária Amanda Luiza de Souza Mattioli Aquino – CRB5 1956

Conselho Editorial

Dr. Marcus Antonius da Costa Nunes

Dra. Luana Frigulha Guisso

Dra. Ivana Esteves Passos de Oliveira

Dra. Sônia Maria da Costa Barreto

Dra. Tatiana Gianordoli

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	06
PRIMEIRA PARTE: Fundamentação teórica	08
As tecnologias de informação e comunicação na educação	08
O uso de recursos tecnológicos no Ensino Fundamental I	17
SEGUNDA PARTE: Atividades	20
Atividades 1º Ano	20
Atividades 2º Ano	25
Atividades 3º Ano	30
Atividades 4º Ano	38
Atividades 5º Ano	45
REFERÊNCIAS	51
OS AUTORES	54

APRESENTAÇÃO

Este produto final é o resultado da dissertação “Avaliação da aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental: analisando as concepções dos professores na Escola Municipal São Salvador de Presidente Kennedy – ES” do Programa de Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação da Faculdade Vale do Cricaré.

Ele foi desenvolvido com o objetivo de colaborar para uma nova visão a respeito da práxis pedagógica no processo avaliativo, afim de que se possam oportunizar as potencialidades de cada sujeito, orientando o ensino aprendizagem dos alunos, bem como, a prática pedagógica do professor.



Em virtude disso, o que está sendo proposto nesse produto educacional, é um material com atividades que contemplam o contexto do município, assim como atividades diversificadas para alunos do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental e dicas de práticas educativas avaliativas, com o intuito de propagar reflexões construtivas.

Dessa forma, serão apresentadas sugestões para uma prática docente que avalie e se adapte às diferenças entre os alunos. O objetivo principal na aplicação dessas atividades é compreender da melhor forma possível como ocorre o ensino aprendizagem dos alunos. Para isso, se faz imprescindível que sejam criadas situações didáticas que permitam oportunidades de aprendizagem e desenvolvimento para todos.

A avaliação necessariamente deve ter uma formação formativa, decorrente de um processo contínuo que avalie o educando por inteiro, não apenas ao final de um trimestre, por meio das temidas provas.

Sob essa perspectiva, esse produto se apresenta como uma ferramenta de subsídio pedagógico ao professor que almeja diferenciar sua prática pedagógica com o compromisso de compreender seus alunos em suas propostas de trabalho, avaliando-os de forma contínua.

PRIMEIRA PARTE

Fundamentação teórica

AS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

Como o uso das TIC's na Educação tem adquirido mais popularidade, os professores se tornam atores importantes para o sucesso dessas tecnologias educacionais e de aprendizagem, porque têm um potencial claro na sua formação para poder melhorar a eficiência educacional. Além disso, as TIC's podem servir como parâmetro para avaliação das formas atuais de instrução convencional, tornando-se uma maneira muito valiosa de fornecer aprendizagem e capacidade.

Hoje, o celular é um exemplo de TICs e um dos dispositivos de tecnologia mais comuns e acessíveis para os seres humanos. O uso dessa tecnologia na Educação é uma realidade em muitas instituições educacionais brasileiras e do resto do mundo. Para Antônio (2010), “o que causa a distração nos alunos é o desinteresse pela aula e não a existência pura e simples de um telefone celular”.

As redes sociais disponíveis na Internet, como o Facebook, WhatsApp, Twitter, Instagram, entre outras, são comumente usadas por pessoas que têm conhe-

cimento, informação e interesses em comum. Essas redes, tão conhecidas e experimentadas pela geração atual, podem ser utilizadas por meio de smartphones e também usadas como instrumento para integrar o conhecimento acadêmico (NOGUEIRA, 2014).

Portanto, os alunos, gradualmente, com acesso a essas informações disponibilizadas por professores ou escola, refletindo que o conhecimento também está fora do limite físico das salas de aula e ainda através do uso de tecnologias.

O papel do educador é fundamental no processo ensino aprendizagem com recurso a tecnologias inovadoras, sendo, por isso, imprescindível a qualificação dos profissionais/docentes e o desenvolvimento de projetos que visem a aprimorar a prática pedagógica dos professores, de forma a passem a utilizar ferramentas tecnológicas que contribuam e garantam uma aprendizagem mais significativa.

Atualmente, a tecnologia está presente no currículo de algumas instituições de ensino desde cedo, tornando-se um suporte pedagógico para os educadores. Portanto, o professor irá incluí-lo em seu currículo e planejamento como ferramenta auxiliar no processo de desenvolvimento da aprendizagem dos alunos.

Dessa forma, Filho (2004) assegura:

Por tecnologias em educação, na contemporaneidade, entende-se o uso da informática, do computador, da internet, do CD-ROM, da hipermídia, da multimídia e de outros recursos e linguagens digitais que atualmente existem e podem colaborar significativamente para tornar o processo de educação mais eficiente e eficaz (FILHO, 2004, p. 12).

Segundo Klein (2013, p. 11), o professor têm os atributos de intermediário de aprendizagem, visto que é atribuído a ele a árdua tarefa de despertar a curiosidade dos alunos e desenvolver a autonomia, a disciplina intelectual, criando as condições necessárias para a promoção do sucesso da educação informal e da aprendizagem ao longo da vida. Portanto, é de suma importância que “os professores desenvolvam uma metodologia de ensino utilizando recursos tecnológicos como ferramentas para facilitar o processo de ensino e aprendizagem” (KLEIN, 2013, p. 11).

Conforme Gadotti (1994):

A aprendizagem significativa verifica-se quando o estudante percebe que o material a estudar se relaciona com os seus próprios objetivos. [...] A aprendizagem é facilitada quando o aluno participa, responsabilmente, do seu processo. A aprendizagem auto-iniciada que envolve toda pessoa do aprendiz – tanto seus sentimentos, quanto sua inteligência – é a mais durável e impregnante (GADOTTI, 1994, p. 319).

A utilização de diversas tecnologias no cotidiano da educação ainda é uma realidade pouco vivenciada. Portanto, é imprescindível que os profissionais se esforcem para utilizar os recursos tecnológicos de ensino no dia-a-dia para potencializar os momentos em sala de aula. Os recursos tecnológicos incluem: computadores, placas digitais, notebooks, etc..

Dessa forma, o professor ajudará os alunos a participarem, ganhando um envolvimento efetivo no processo ensino-aprendizagem. Nesse sentido, afirma-se que

diversas tecnologias, como notebooks, laptops, software educacional, Internet, CD's, DVD's, rádios escolares, etc. são instrumentos que auxiliam na aprendizagem com maior dinâmica, pois é assim que os professores planejam e iniciam estratégias para mediar o processo de ensino aprendizagem (CASTRO, 2001, p. 32).

Vários são os problemas que surgem com o uso dessas tecnologias no ambiente educacional. Eles são relacionados a diversos fatores, tais como: a falta de formação dos profissionais e a desvalorização do próprio instrumento técnico-educacional.

Conforme Carvalho (1997), a inovação decorreu principalmente do capitalismo, que surgiu entre os séculos XVIII e XIX como um novo modelo de produção que reflete a nova sociedade tecnológica. Castells (2005, p. 17) complementa a afirmação de que a mudança tecnológica beneficia a sociedade: “É a sociedade que molda a tecnologia de acordo com as necessidades, valores e interesses das pessoas que a utilizam”. Portanto, a tecnologia é um processo contínuo e está em constante evolução.

Segundo Kenski (2012), “as tecnologias são tão antigas quanto à espécie humana”. O termo tecnologia é convertido de artefatos pré-históricos (como a descoberta do fogo ou a invenção da roda) para objetos mais modernos, como dispositivos móveis digitais (LOPES; MONTEIRO, 2014). Como a linguagem também é uma tecnologia (LEITE, 2015), muitas outras invenções, como o lápis, a caneta e o papel, também são consideradas tecnologias.

Como em outros períodos históricos, espera-se que as novas tecnologias resolvam os problemas da Educação. Com certeza, a tecnologia permite novos con-

ceitos nas aulas, proporcionando novas formas de comunicação e uma ampla exploração dos conteúdos, sem deixar de aprender.

[...] dependesse só de tecnologias já teríamos achado as melhores soluções há muito tempo. Elas são importantes, mas não resolvem as questões de fundo. Ensinar e aprender são os desafios maiores que enfrentamos em todas as épocas e particularmente agora em que estamos pressionados pela transição do modelo de gestão industrial para o da informação e do conhecimento (MORAN, 2007, p. 12).

Portanto, quando se fala em tecnologia, precisamos estimular o desenvolvimento à luz do progresso que a sociedade trouxe. (CASTELLS, 2005).

A importância da tradição docente como transmissora de saberes permanece na consciência de muitos professores, impedindo-os de mudar seus planos e disseminar conhecimentos.

Há bastante tempo deixamos de ser detentores e a referência única no que diz respeito ao conhecimento. As fontes em que os alunos podem saciar sua sede de saber estão disponíveis a apenas um enter. Trabalhamos muito arraigados a concepções de certeza e com perspectivas estáticas, quando a dinâmica do mundo é outra (NOGARO; CERUTTI, 2016, p. 35).

Ensino e aprendizagem são palavras comuns no discurso escolar, tanto para professores quanto para alunos. No entanto, a eficácia desses processos vai além

das palavras e é complexa de colocar em prática e medir. Anastasiou (2015, p. 1) menciona que essas atividades muitas vezes são consideradas independentes, ouvindo dos professores depoimentos como: “Eu ensinei, o aluno não aprendeu”.

Isso decorre da ideia de que ensinar é de um e aprender de outro. O professor apresenta e explica o conteúdo, cabendo aos alunos aprender, prestar atenção, mas na realidade da sala de aula, nem sempre essa dinâmica acontece:

Assim, se eu expliquei um conteúdo, mas o aluno desse não se apropriou, posso dizer que ensinei, ou apenas cumpri uma parte do processo? Mesmo tendo uma sincera intenção de ensinar, se a meta (a apreensão, a apropriação do conteúdo por parte do aluno) não se efetivou plenamente, como seria necessário, ou esperado, para prosseguir o caminho escolar do aluno, posso dizer que ensinei? Terei cumprido as duas dimensões pretendidas na ação de ensinar? (ANASTASIOU, 2015, p. 2).

O uso do smartphone facilita a interação de alunos com o conteúdo curricular de cada disciplina, e esses problemas podem ser compartilhados por notícias de jornais e revistas, filmes, infográficos, vídeos e músicas, entre outros materiais, que podem ajudar a entender o assunto ou discutido em a sala de aula. A este respeito, Nogueira (2014) relata exemplos de uso pedagógico de tecnologias de classe:

Em Uberlândia, algumas escolas privadas e municipais permitem usar telefones celulares em salas de aula como ferramenta pedagógica. De acordo com a Secretaria de Educação Urbana, não há orientação particular do corpo sobre este assunto. O uso do dispositivo é de-

finido pelo regimento interno de cada escola. Já nas escolas estaduais da cidade, o celular era proibido até o ano de 2014, de acordo com a Superintendência Regional de Ensino (NOGUEIRA, 2014, p. 02).

É necessário repensar o uso desses dispositivos, seu uso pode contribuir para o processo de educação de aprendizado, e atualmente algumas escolas com a propriedade de tecnologias, como a recursão didática, perdendo a oportunidade de interagir com os alunos que navegam em redes, que podem facilitar a visualização de materiais divididos pela escola ou pelo professor.

Atualmente, o uso das tecnologias de informação e comunicação (TIC's) na sociedade moderna é cada vez maior. Usamos os computadores no comércio, na indústria e mesmo no cotidiano das pessoas tornou-se algo comum para o mais simples dos cidadãos.

A tecnologia está presente em nossas vidas e de uma maneira ou outra afeta a todos, com suas vantagens e desvantagens. A nossa sociedade já não pode fechar os olhos a essa realidade, e como a escola é parte integrante da sociedade e fundamental na formação dos cidadãos não pode ficar alheia a esta revolução.

A tecnologia na educação tem como uma das metas aproximar professor e aluno. Utilizar a informática e seus recursos nas aulas é compartilhar com os alunos as experiências que já fazem parte de seu dia-a-dia. Essa aproximação, sem dúvida, é um facilitador nas interações entre professores e alunos. No entanto na prática observa-se que o processo de apropriação da tecnologia, pelos professores, é complexo encontrando ainda muita resistência.

Faz-se urgente e necessário inserir a tecnologia na prática pedagógica como recurso didático, contudo, a resistência ao seu uso por parte de alguns educadores é algo preocupante, visto que alguns educadores são resistentes à ideia de apropriar-se da tecnologia e empregá-la no seu cotidiano escolar, pois acreditam que para isso seja necessário jogar fora tudo o que aprenderam até então e deixar de lado outros recursos ou mesmo que a intenção escondida por trás desta inclusão digital tão largamente difundido nos dias atuais é uma preparação para no futuro substituir o professor em sala de aula.

Grande parte das crianças tem hoje acesso à tecnologias. Diante disso está a importância da inserção de novos tratamentos didático-pedagógicos no Ensino Fundamental I. Com a modernidade e o poder econômico das classes, o surgimento das tecnologias se revelou de grande importância e não há como separar a tecnologia da educação, pois hoje já é uma realidade no meio. Entretanto se adaptar ao novo gera uma resistência tanto dos pais quanto dos professores.

Segundo Kenski (2007), atualmente a tecnologia está presente em todos os lugares e é fundamental na Educação. Para construir as bases da educação é preciso integração entre conhecimento, hábitos, valores e comportamentos dos grupos para que se possa aprender e ensinar e utilizar as tecnologias. Também compreender a relação entre educação e tecnologia de outro ângulo, como a socialização e a inovação nesse caso a tecnologia deve ser compreendida antes de ser usada como recurso educacional e incorporada nos ambientes de aprendizagem. É preciso ter conhecimento do que está sendo utilizado para ensinar.

A introdução de recursos tecnológicos é uma realidade, e o ensino por meio de vídeos, por exemplo, torna-se mais interessante aos olhos dos alunos do que um livro, porém estes mesmos livros podem se tornar ferramentas digitais (CARVALHO, 2009).

Hoje por contarem com ferramentas com várias funcionalidades alguns alunos acabam desenvolvendo novas habilidades e fora da sala de aula constroem competências que não estão sendo levadas em conta dentro dela. A escola então deve ser um espaço que estimule a cooperação e a abertura para novas tecnologias (KENSKI, 2007).

É importante trabalhar com novos experimentos também estimular o desenvolvimento de importantes habilidades como a motora e a escrita, também autonomia e a linguagem, sendo assim transformando o processo de ensino e aprendizagem em divertidas fases de descobertas.

Os profissionais da educação devem ter plena consciência das ações e responsabilidades, pois tem nas mãos frutos de uma geração altamente tecnológica e que não se conformarão com conhecimentos fragmentados.

Os alunos precisam construir sua cidadania, desenvolver sua autonomia e segurança, e somente o professor consciente de suas atribuições e da complexidade de sua função conseguirá oferecer estas possibilidades. Para que a proposta pedagógica para o Ensino Fundamental I atinja seus objetivos é necessário que além de um ambiente agradável e acolhedor para o educando, também é preciso a presença de um profissional capacitado e seguro nas suas atitudes e responsabilidades.

As tecnologias permitem que os alunos tenham maior acesso a informações e ao contato com novas linguagens aproximando o conteúdo de ensino. As ferramentas tecnológicas estimulam o educando a querer aprender mais e podem ser úteis para realizar atividades de estratégia e imaginação.

O uso da tecnologia permite aos professores mais opções para desenvolver suas atividades e observar e selecionar o que mais atrai e agrada os educandos, podendo assim abordar uma forma dinâmica, atraente e divertida.

Portanto, a tecnologia na educação tem como uma das metas aproximar professor e aluno. Utilizar a informática e seus recursos nas aulas é compartilhar com os alunos as experiências que já fazem parte de seu dia-a-dia. Essa aproximação, sem dúvida, é um facilitador nas interações entre professores e alunos.

O USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS NO ENSINO FUNDAMENTAL I

De acordo com o Ministério da Educação (MEC, 1998, p. 56), um dos objetivos do Ensino Fundamental é “saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos”. De modo algum, as orientações aqui presentes pretendem homogeneizar a confecção da proposta das disciplinas: o professor e sua equipe pedagógica deverão montar a proposta baseados na realidade da escola, dos alunos, de forma interdisciplinar e democrática, longe de passiva aceitação de um modelo impositivo de trabalho.

O que aqui se sugere, portanto, é a utilização de recursos tecnológicos existentes nas escolas pesquisadas e que podem ser mais bem aproveitados nas salas de aulas, possibilitando aos alunos Ensino Fundamental I, novos conhecimentos. Entre os mais diversos recursos, propõe-se usar celular, tablet, computador; projetor de imagens e recursos visuais em PowerPoint, entre outros, que poderão ser empregados nas mais diversas disciplinas.

De acordo com Silva (2004), não há dúvida de que o surgimento da Internet possibilitou ampliar e acelerar o acesso à informação. Além das redes de computadores, a conectividade também é entendida como uma rede pessoa a pessoa. Nesse caso, o celular atua como um dispositivo de comunicação que prioriza a conectividade.

O desenvolvimento da tecnologia digital e das telecomunicações fez com que o celular aparecesse como uma das mais importantes ferramentas de comunicação. Hoje, nenhum outro dispositivo consegue agregar tantas funções em torno de uma coleção, o que nos faz refletir sobre o que é convergência: mobilidade, portabilidade, multimídia e interatividade, e outras funções que possam ser relevantes.

Segundo Sarraf (2012), o progresso tecnológico ainda é largamente ignorado nas escolas, pois no nosso dia-a-dia estamos rodeados de equipamentos tecnológicos que, na realidade, não podemos ignorar. As crianças estão intimamente relacionadas a esses avanços tecnológicos. Rivoltella acredita que desde muito jovem várias gerações foram integradas em uma nova sociedade: a “sociedade digital” (GOMES, 2008).

Os telefones celulares se tornaram parte do mundo lúdico das crianças. Bonecos, carrinhos de bebê, bolas, patins, video-games e outros produtos estão saindo do parquinho das crianças com mais de quatro anos, que também querem fazer parte desse mundo tecnológico. Para eles, isso é um fascínio (SARRAF, 2012).

Almeida (2003) pontua:

A integração entre tecnologia digital e recursos de telecomunicações oriundos da Internet mostra a possibilidade de ampliação das oportunidades educacionais, embora esse uso não implique práticas mais inovadoras, nem represente conhecimentos, conceitos de ensino e aprendizagem, ou educacionais. O papel mudou. Alunos e professores. No entanto, o fato de mudar a forma de educação e comunicação entre alunos e professores trouxe mudanças no ensino e na aprendizagem, e essas mudanças precisam ser compreendidas ao se analisar as potencialidades e limitações da tecnologia e da linguagem utilizadas para o ensino (ALMEIDA, 2003, p. 329).

A tecnologia faz parte do dia a dia da escola, mas, antes disso, dificilmente tem sido utilizada como recurso didático, mas como os educadores não estão familiarizados com esses recursos, isso acontece na maioria das vezes.

SEGUNDA PARTE

Atividades

Atividades 1º Ano



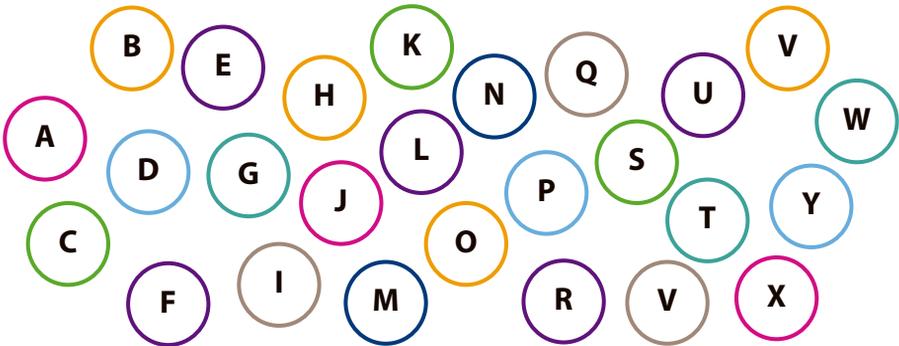
ESCREVA SEU NOME AQUI:

O SEU NOME TEM LETRAS _____.

ELE COMEÇA COM A LETRA ____.

E TERMINA COM A LETRA ____.

PINTE AS LETRAS DE SEU NOME:



COMPLETE A SEQUÊNCIA DO ALFABETO:

A			D	E			H		J	K		M		
P		R		T		V	W		Y					

ESCREVA O NOME DOS ANIMAIS DE TEU JEITO:



Blank rounded rectangular box for writing the name of the elephant.



Blank rounded rectangular box for writing the name of the monkey.



Blank rounded rectangular box for writing the name of the frog.



Blank rounded rectangular box for writing the name of the lion.

VAMOS JOGAR NO CELULAR?

Acesse o link:

<https://www.escolagames.com.br/jogos/aprendendoAlfabeto/>

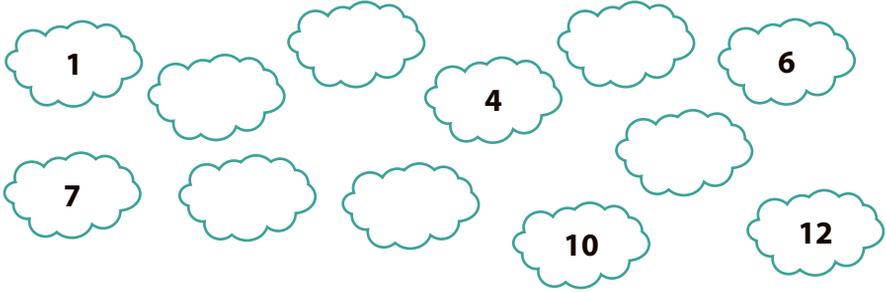


Matemática

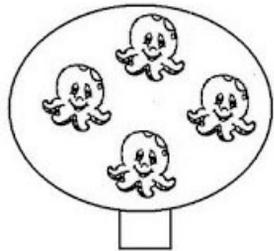
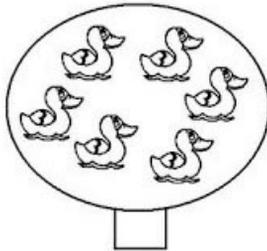
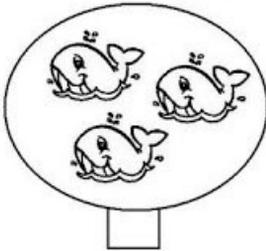
PINTE OS NÚMEROS DE AZUL:



VAMOS COMPLETAR COM OS NÚMEROS QUE FALTAM:



VAMOS CONTAR?



Chegou a hora de mostrar que você sabe contar.

No link <https://www.escolagames.com.br/jogos/euSeiContar/>
mostre que você sabe contar.



Atividades 2º Ano

LEIA O TEXTO ABAIXO:

O RATO ROEU A ROUPA DO REI DE ROMA.

ELE ROEU A MEIA ROXA, O SAPATO E A CAPA.

ATÉ A BOTA ELE ROEU.

AGORA O REI CUIDA DO GATO BIGODE.

BIGODE PEGA RATO PELO RABO E COLOCA NA GAIOLA.



AGORA, RESPONDA DE ACORDO COM O TEXTO:

A. QUAL É O PERSONAGEM PRINCIPAL DA HISTÓRIA?

RATO

PALÁCIO

ESCOLA

B. O QUE O RATO ROEU?

A CARTEIRA

A ROUPA DO REI

C. QUAL ERA A COR DA MEIA?

AMARELA

ROXA

AZUL

D. QUAL ERA O NOME DO GATO?

FRICOTE

BIGODE

CRIE FRASES UTILIZANDO O NOME DOS ANIMAIS ABAIXO:



Hora de utilizar o celular ou computador!!!

No link

<https://wordwall.net/pt/resource/17150529/leitura-de-palavras-2%C2%BA-ano>
vamos fazer a leitura das palavras e copiar no caderno.



0:00

Arraste a roda para girar

Diga o nome da figura e copie em seu caderno!

Girar

Compartilhar

Roleta do AS/ES/IS/OS/US

por: Epspedagoga

1º ANO | Associação De Palavras E Imagens

Curir | Editar conteúdo | Mais >

Matemática

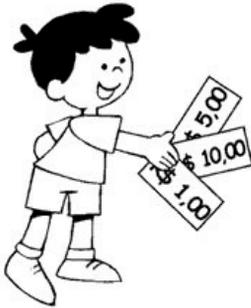
1) COMPLETE O QUADRO COM OS NUMERAIS QUE FALTAM. DEPOIS, PINTE APENAS AS DEZENAS EXATAS.

10	11	12	13	14	15	16	17	18	
20									
50									
80									
								98	

2) FAÇA AS CONTINHAS E MARQUE O RESULTADO CERTO AO LADO:

$\begin{array}{r} 4 \\ +5 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 8 \\ 9 \\ 10 \end{array}$	$\begin{array}{r} 18 \\ +15 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 31 \\ 32 \\ 33 \end{array}$	$\begin{array}{r} 9 \\ +5 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 12 \\ 13 \\ 14 \end{array}$	$\begin{array}{r} 10 \\ +5 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 13 \\ 14 \\ 15 \end{array}$	$\begin{array}{r} 15 \\ +16 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 29 \\ 30 \\ 31 \end{array}$
$\begin{array}{r} 15 \\ +10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 25 \\ 26 \\ 27 \end{array}$	$\begin{array}{r} 18 \\ +15 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 32 \\ 33 \\ 34 \end{array}$	$\begin{array}{r} 19 \\ -8 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 11 \\ 12 \\ 13 \end{array}$	$\begin{array}{r} 9 \\ -5 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 3 \\ 4 \\ 5 \end{array}$	$\begin{array}{r} 15 \\ +6 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 19 \\ 20 \\ 21 \end{array}$
$\begin{array}{r} 8 \\ -5 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 3 \\ 4 \\ 5 \end{array}$	$\begin{array}{r} 18 \\ +9 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 26 \\ 27 \\ 25 \end{array}$	$\begin{array}{r} 10 \\ -10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 0 \\ 1 \\ 2 \end{array}$				

(Imagem disponível em [https://3.bp.blogspot.com/-s2VwjX86GPQ/V-FDR36kGol/AAAAA-AAAT8g/Wjek8iNALP8eU8f_v3BYM8VQtP16njiXQCK4B/s1600/Atividades+de+matem%C3%A1tica+2%C2%B0+an-soescola+\(1\).gif](https://3.bp.blogspot.com/-s2VwjX86GPQ/V-FDR36kGol/AAAAA-AAAT8g/Wjek8iNALP8eU8f_v3BYM8VQtP16njiXQCK4B/s1600/Atividades+de+matem%C3%A1tica+2%C2%B0+an-soescola+(1).gif))



SÉRGIO



PAULA



HUGO

Qual criança tem mais dinheiro? _____

Qual tem menos? _____

Quanto Paula tem? _____

Quanto Sérgio tem a mais que Paula? _____

Quanto têm os três meninos juntos? _____

O que você compraria se tivesse o dinheiro de Hugo?

(Imagem disponível em <http://ensinoja.com/wp-content/uploads/2016/08/Atividade-matematica-2-ano-para-imprimir-1.png>)

Hora de utilizar o celular ou computador!!!

No link vamos somar <https://www.matific.com/bra/pt-br/home/maths-activities/episode/adi%C3%A7%C3%A3o-adi%C3%A7%C3%A3o-de-10-ou-100-a-n%C3%BAmeros-de-3-algarismos/>



Adição de 10 ou 100 a números de 3 algarismos - Adição

Adição foca-se em Adição de 10 ou 100 a números de 3 algarismos.

10 + 417 =

Compartilhar Tela Inteira

Jogue com a classe [Mais](#)

Ano e tópicos

- 3º ano > Aritmética de número inteiro > Adição
- 4º ano > Aritmética de número inteiro > Adição
- 2º ano > Aritmética de número inteiro > Adição

Habilidades

Sem reagrupamento

Planilha

4 min

Atividades 3º Ano



A LEBRE E A TARTARUGA

Esta fábula conta a história da Lebre e da Tartaruga, ela foi escolhida por ser bastante conhecida e atrativa para os alunos; através dela é possível perceber que nunca devemos menosprezar um adversário ou ainda duvidar da capacidade das outras pessoas. Sua história traz um texto curto e de fácil compreensão e, por meio dela, pretende-se despertar o interesse, o gosto e o entusiasmo pelo desenvolvimento das atividades que objetivam contribuir para o processo de alfabetização dos alunos com deficiência intelectual e múltipla.

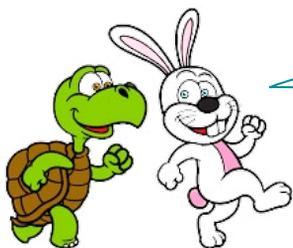
Vocês já viram uma tartaruga?

Como ela é?

Como se movimenta? O que come?

E uma lebre?

Como é? Com que animal se parece?



O que acham de irmos ao laboratório de informática pesquisar algumas curiosidades sobre a minha amiga tartaruga e eu (lebre)?

ATIVIDADE 1

Para essa atividade professor você deve dividir seus alunos em dupla. Um aluno irá fazer a pesquisa na google sobre a tartaruga e outro aluno irá escrever no caderno. Depois faz da mesma forma pesquisando sobre a lebre. Para que os dois alunos utilizem o computador, cada um faz a pesquisa sobre um dos animais. Para melhor orientar disponibilize aos alunos a seguinte tabela.



CARACTERÍSTICAS	LEBRE	TARTARUGA
Onde vivem?		
O que comem?		
Como se locomovem?		
Como são?		

Nesse momento professor você poderá abordar sobre os mamíferos e répteis, explicando as características de cada um.

Os mamíferos são animais vertebrados que se destacam pela presença de pelos e glândulas mamárias. Esses animais são extremamente importantes para os seres humanos, fazendo parte da nossa dieta, sendo usados como meio de transporte, para a fabricação de vestuário e até mesmo como companhia. Estima-se que existam cerca de 4800 espécies diferentes de mamíferos.



Os répteis tem a pele grossa, formada por escamas, placas e carapaças constituídas em grande medida por queratina – proteína de grande resistência. A respiração nestes animais é exclusivamente pulmonar e sua reprodução acontece com a formação de ovos com casca (ovíparos). Exemplos são os jacarés e também as tartarugas e cobras.



ATIVIDADE 2

CAÇA-PALAVRAS

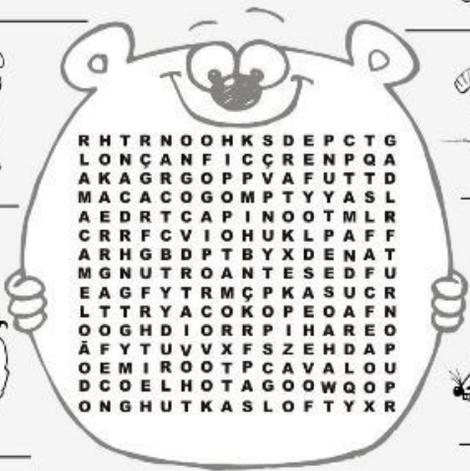
ENCONTRE OS NOMES DOS MAMÍFEROS NO DIAGRAMA E ESCREVA-OS EMBAIXO DE SUA FIGURA.













R H T R N O O H K S D E P C T G
 L O N C A N F I C Ç R E N P Q A
 A K A G R G O P P V A F U T T D
 M A C A C O G O M P T Y Y A S L
 A E D R T C A P I N O O T M L R
 C R R F C V I O H U K L P A F F
 A R H G B D P T B Y X D E N A T
 M G N U T R O A N T E S E D F U
 E A G F Y T R M Ç P K A S U C R
 L T T R Y A C O K O P E O A F N
 O O G H D I O R R P I H A R E O
 Â F Y T U V V X F S Z E H D A P
 O E M I R O O T P C A V A L O U
 D C O E L H O T A G O O W Q O P
 O N G H U T K A S L O F T Y X









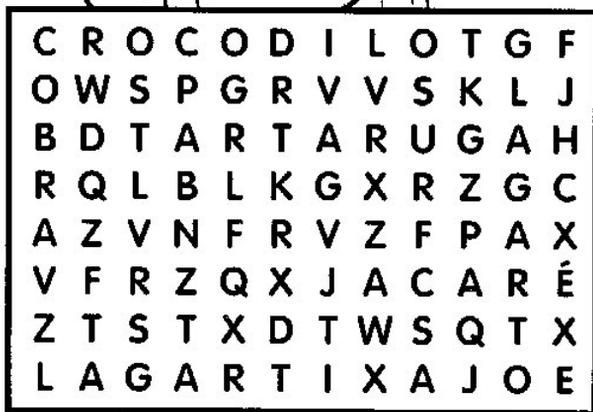
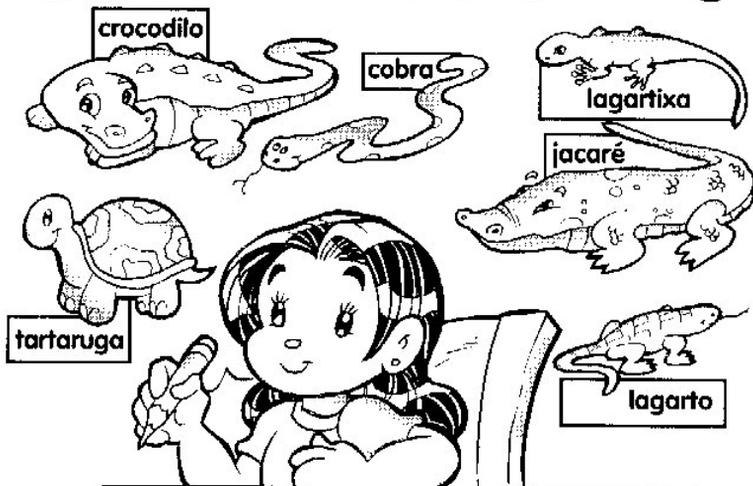


42

(Imagem disponível em <https://cantinhopreferidodamah.blogspot.com/2018/11/caca-palavras-mamiferos.html>)

ATIVIDADE 3

CAÇA - RÉPTEIS



? Répteis são animais que rastejam.

(Imagem disponível em <http://4.bp.blogspot.com/-AJ3VmhZTt3I/T4uLEccqFbl/AAAAAAAW2Y/dnrB58uhGCQ/s1600/ca%C3%A7a+r%C3%A9pteis.JPG>)

ATIVIDADE 4

Agora vamos assistir um vídeo sobre os mamíferos e suas características no link <https://www.youtube.com/watch?v=qKtK52uY6i0>.



Matemática

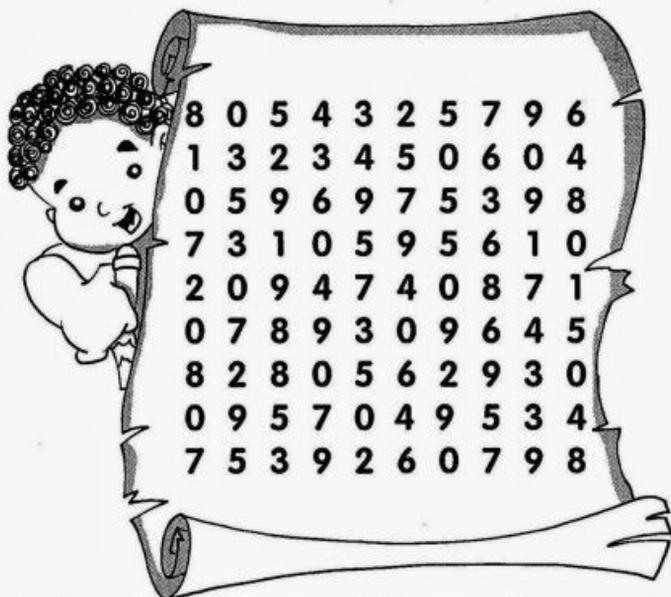
Estas são as figurinhas da coleção de João:



Estas são as figurinhas da coleção de João:

- a)
- b)
- c)

CAÇA RESULTADO



Resolva as adições e procure os resultados no caça-palavras:

C	D	U
1	5	5
+	4	9
3		

C	D	U
5	4	1
+	2	6
4		

C	D	U
4	1	9
+	1	5
4		

C	D	U
1	7	3
+	1	6
6		

C	D	U
4	3	7
+	3	1
6		

C	D	U
4	7	2
+	1	7
4		

C	D	U
3	3	0
+	4	9
8		

C	D	U
3	4	3
+	5	2
8		

(Imagem disponível em <https://i.pinimg.com/736x/a8/f8/f7/a8f8f7dcb912a989736ef480592875dd.jpg>)

Situações problema de divisão e multiplicação
Matemática

SUPERMERCADO

Maçã ou pera – o quilograma	R\$ 4,00
Uva – o quilograma	R\$ 6,00
Caqui – a dúzia	R\$ 2,00
Alface crespa – o pé	R\$ 1,00
Batata – o quilograma	R\$ 4,00
Cebola – o quilograma.....	R\$ 2,00
Ovos – 6 unidade.....	R\$ 2,00

Veja o preço destes alimentos e resolva as situações problema:

1. Calcule quanto o Sr. João gastou comprando estas quantidades:

2 kg de maçã	1 kg e meio de pera	2 kg de uva	2 dúzias e meia de caqui
5 pés de alface crespa	6 kg de batata	3 kg de cebola	3 dúzias de ovos

(Imagem disponível em <https://atividadespedagogicas.net/wp-content/uploads/2017/12/034996ebf725da87466c1913167fa8c6-quineto-ano.jpg>)

Vamos multiplicar no celular ou computador!

Acesse o link <https://www.matific.com/bra/pt-br/home/maths-activities/episode/ato-de-equil%C3%ADbrio-multiplica%C3%A7%C3%A3o/>

Multiplicação - Ato de Equilíbrio

Ato de Equilíbrio foca-se em Multiplicação.



Jogue com a classe [link](#)

Ano e tópicos

- 1º ano > Aritmética de número inteiro > Multiplicação
- 3º ano > Aritmética de número inteiro > Multiplicação
- 5º ano > Aritmética de número inteiro > Multiplicação
- 4º ano > Aritmética de número inteiro > Multiplicação
- 2º ano > Aritmética de número inteiro > Multiplicação

Habilidades

- Resolução de problemas
- Números inteiros

📄 Episódio

🕒 4 min

Atividades 4º Ano

Vocês sabem o que são adjetivos?

O adjetivo é a palavra que caracteriza os seres ou os objetos nomeados pelo substantivo, indicando-lhes:

- qualidade ou defeito – menino sapeca, amor intenso, casa moderna.
- modo de ser – homem inteligente, móvel prático, criança chata.
- aspecto ou aparência – rua movimentada, jardim florido, cidade luminosa.
- estado – mulher doente, prato saboroso, comida estragada.

A LEBRE E A TARTARUGA

A lebre vivia a se gabar de que era o mais veloz de todos os animais.

Até o dia em que encontrou a tartaruga.

– Eu tenho certeza de que, se apostarmos uma corrida, serei a vencedora
– desafiou a tartaruga.

A lebre caiu na gargalhada.

– Uma corrida? Eu e você? Essa é boa!

– Por acaso você está com medo de perder? – perguntou a tartaruga.

– É mais fácil um leão cacarejar do que eu perder uma corrida para você
– respondeu a lebre.

No dia seguinte a raposa foi escolhida para ser a juíza da prova. Bastou dar o sinal da largada para a lebre disparar na frente a toda velocidade. A tartaruga não se abalou e continuou na disputa. A lebre estava tão certa da vitória que resolveu tirar uma soneca.

“Se aquela molenga passar na minha frente, é só correr um pouco que eu a ultrapasso” – pensou.

A lebre dormiu tanto que não percebeu quando a tartaruga, em sua marcha vagarosa e constante, passou.

Quando acordou, continuou a correr com ares de vencedora. Mas, para sua surpresa, a tartaruga, que não descansara um só minuto, cruzou a linha de chegada em primeiro lugar.

Desse dia em diante, a lebre tornou-se o alvo das chacotas da floresta.

Quando dizia que era o animal mais veloz, todos a lembravam de uma certa tartaruga...

Moral da história: Quem segue devagar e com constância sempre chega na frente.

ATIVIDADE 1

Agora que já sabem o que são adjetivos, circule no texto todos os adjetivos que encontrar!

ATIVIDADE 2

Agora observe os adjetivos que circulou no texto e coloque-os no quadro abaixo.

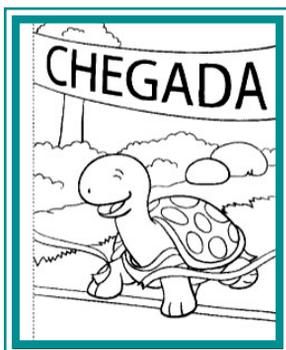
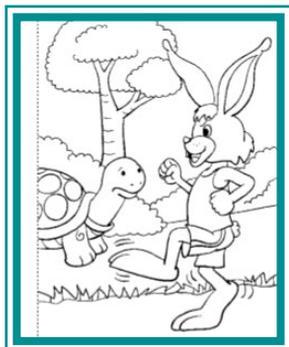
LEBRE	TARTARUGA

ATIVIDADE 3

Nessa atividade a turma deve ser dividida em duplas. Em seguida no laboratório de informática irão acessar o jogo de adjetivos no site racha cuca. Cada aluno da dupla deverá encontrar no caça palavras os adjetivos pedidos. O participante da dupla que encontrar em menos tempo será o vencedor do jogo. O jogo está disponível: <https://rachacuca.com.br/palavras/caca-palavras/adjetivos-facil/>

ATIVIDADE 4

Observe os quadros, use sua criatividade e crie a sua própria história!



(Imagens disponíveis em <https://www.soescola.com/2017/03/plano-de-aula-lebre-e-tartaruga.html>)

Observe os quadros, use sua criatividade e crie a sua própria história!



Matemática

Observe como quatro alunos fizeram a decomposição do número 2345, pinte o que está correto:



$$2000+30+40+5$$



$$2000+300+40+5$$



$$2000+300+45$$



$$200+300+40+5$$

CRUZADINHA

Resolva as operações e preencha a cruzadinha com os resultados, observando as setas.



A →				F ↓	G ↓
	B ↓	C →			
E →		D ↓			
H →					J ↓
	I →				
			K →		

(A)

$$\begin{array}{r} 9\ 6\ 4\ 3 \\ -1\ 4\ 5\ 1 \\ \hline \end{array}$$

(B)

$$\begin{array}{r} 4\ 9\ 7\ 3 \\ +\ 1\ 5\ 9 \\ \hline \end{array}$$

(C)

$$\begin{array}{r} 1\ 2\ 8\ 7 \\ +2\ 7\ 3\ 6 \\ \hline \end{array}$$

(D)

$$\begin{array}{r} 6\ 2\ 9\ 6 \\ -2\ 7\ 5\ 8 \\ \hline \end{array}$$

(E)

$$\begin{array}{r} 24 \\ +59 \\ \hline \end{array}$$

(F)

$$\begin{array}{r} 9\ 8\ 2\ 6 \\ -7\ 5\ 6\ 8 \\ \hline \end{array}$$

(G)

$$\begin{array}{r} 5\ 7\ 6\ 4 \\ +1\ 5\ 7\ 9 \\ \hline \end{array}$$

(H)

$$\begin{array}{r} 2\ 7\ 9\ 0 \\ +\ 4\ 6\ 0 \\ \hline \end{array}$$

(I)

$$\begin{array}{r} 6\ 8\ 6 \\ -\ 4\ 9\ 7 \\ \hline \end{array}$$

(J)

$$\begin{array}{r} 1\ 7\ 8 \\ +2\ 4\ 2 \\ \hline \end{array}$$

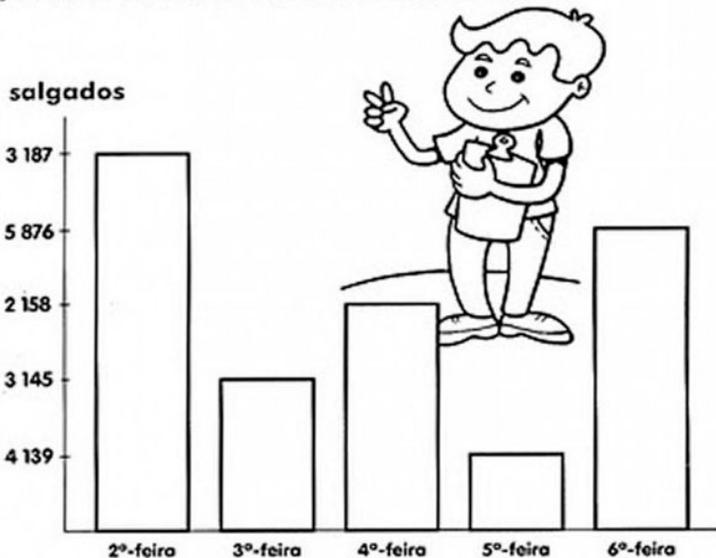
(K)

$$\begin{array}{r} 6\ 1\ 9 \\ +\ 2\ 1\ 1 \\ \hline \end{array}$$

(Imagem disponível em <https://i.pinimg.com/564x/1d/61/fc/1d61fcb97b7e576d23948441351a1ad8.jpg>)

LIGUE SE NO GRÁFICO

João é dono de uma fábrica de salgados. Observe no gráfico o número de salgados que ele vendeu em uma semana e depois responda:



- A) Quantos salgados João vendeu nos três primeiros dias da semana? _____
- B) Que dia da semana ele vendeu mais salgados? _____
- C) E menos salgados? _____
- D) Quantos salgados ele vendeu nessa semana? _____
- E) Se ele vendesse esse mesmo número de salgados em duas semanas, quantos ele venderia? _____
- F) Se nessa semana fosse feriado na 4º-feira, quantos salgados João venderia?

(Imagem disponível em <https://escolaeducacao.com.br/wp-content/uploads/2015/07/atividades>)

Agora vamos para o celular e computador realizar algumas operações adicionando números de três dígitos com somas parciais no link:

<https://www.matific.com/bra/pt-br/home/maths-activities/episode/adi%C3%A7%C3%A3o-de-bolhas-adicionando-n%C3%BAmeros-de-tr%C3%AAs-d%C3%ADgitos-com-somas-parciais/>



Adicionando números de três dígitos com somas parciais - Adição de bolhas

Adição de bolhas foca-se em Adicionando números de três dígitos com somas parciais.

The screenshot shows a game interface with a landscape background. At the top, there is a math problem $2 + 2 = ?$ in a white box. Below it are several bubbles containing the numbers 2, 2, 300, and 20. A pink cartoon character is visible on the right. At the bottom, there is a text prompt: "Separe e combine bolhas para solucionar a equação:" followed by $12 + 322 = ?$. There are also icons for help and a full-screen button.

Jogue com e classe Beta

Ano e tópicos

- 3º ano > Aritmética de número inteiro > Adição
- 4º ano > Aritmética de número inteiro > Adição
- 2º ano > Aritmética de número inteiro > Adição

Habilidades

Reagrupar

Episódio

4 min

Atividades 5º Ano

A LEBRE E A TARTARUGA

Era uma vez uma tartaruga e uma lebre que estavam discutindo sobre quem era a mais veloz.

A lebre se gabava por ser a mais veloz e tirava sarro da tartaruga por ser lenta e muito sossegada.

Cansada de tanto deboche, a tartaruga fez a lebre uma proposta:

“Aposto que consigo ganhar de você em uma corrida!”

A lebre abismada, primeiro debochou da audácia da tartaruga e depois aceitou a aposta.

Marcaram o dia, o horário e o local, e vários animais compareceram para assistir a tão esperada corrida.

Largaram. A lebre disparou na frente, mas a tartaruga não ficou abalada, continuou na disputa no seu ritmo, de maneira devagar e constante.

A lebre, no entanto, confiante em sua rapidez, acreditava que a vitória seria mais vitoriosa se deixasse a tartaruga passar a frente, pegando vantagem na corrida para então ultrapassá-la. Dessa maneira, ela poderia vencer humilhando seu oponente, a tartaruga. E assim, executou seu plano.

Como estava já muito na frente da tartaruga, a lebre parou e decidiu descansar até a tartaruga a ultrapassar. O plano era deixar a tartaruga ficar alguns metros a sua frente, para então sair em disparada, ultrapassá-la, e vencer a corrida. Então a lebre se deitou ao lado da pista, recostando-se na sombra de uma árvore, fez um lanche e sem querer, caiu no sono.

Quando a lebre acordou, já era tarde demais, pois a tartaruga estava atravessando a linha de chegada. A lebre tentou, saiu correndo em disparada,

mas foi em vão, pois a tartaruga chegou primeiro e venceu a corrida.

Após a vitória a tartaruga disse para a lebre:

“Apostei e ganhei! Viu como eu estava certa? Aprenda bem essa lição: quando a vitória é incerta, só a velocidade ou qualquer outro privilégio não basta, principalmente quando aliados a arrogância e negligência. Por outro lado, a disciplina e o esforço constantes, sempre te levarão aonde quer chegar. E olha que eu ainda levo minha casa nas costas!”

Quais fábulas você conhece?

Qual é a sua preferida?

Em que ocasião você ouviu ou leu essa história?

Registre cada entrevista em seu caderno.

Acróstico é uma forma de versificação na qual há uma combinação de letras, na vertical, que formam uma palavra ou até uma frase. Comumente ele é utilizado nas letras iniciais, mas pode também aparecer nas últimas letras ou em letras intermediárias.

Exemplo:

Ligeira

Educada

Baixa

Risonha

Esperta

T

Seu nome

A

R

T

A

R

U

G

A

Copie do texto palavras que rimam com as seguintes palavras:

Combinada:

Vaidade:

Persistente:

Quais dos adjetivos a seguir poderiam ser usados para caracterizar:

A) A Lebre:

B) A Tartaruga:

() Rápida

() Trabalhadeira

() Leal

() Esforçada

() Esperta

() Lenta

() Convencida

() Esperta

Fonte: <https://www.indagacao.com.br/2021/06/texto-lebre-e-tartaruga-fabula-atividade-ensino-fundamental.html>. Acesso em nov. 2021.



Chegou a hora de utilizar o celular ou o computador.

Acesse o link:

<https://wordwall.net/pt/resource/2730939/jogo-dos-adjetivos> e complete o que se pede.

0:15



Alto

Assustador

Comprido

Grande

Voador

Peludo

Feroz

Colorido



Enviar Respostas



Jogo dos Adjetivos

por Estherest38

Compartilhar

Curir Editar conteúdo Mais

Matemática

Escola _____

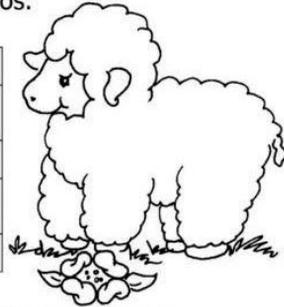
Nome: _____

Professora: _____ Data: ___/___/___

ATIVIDADES DE MATEMÁTICA

1) Mariana fez uma pesquisa sobre a quantidade de moradores da vizinhança e descobriu os seguintes dados:

Sua família	8 moradores
Andar do seu apartamento	22 moradores
No prédio	108 moradores
No conjunto habitacional	432 moradores
No bairro	3673 moradores



a) Calcule o dobro de moradores do prédio de Mariana?

b) Qual é a diferença entre os moradores do conjunto habitacional e o prédio? _____

c) Calcule o triplo de moradores do apartamento de Mariana: _____

d) Divida o total de moradores do bairro 3: _____

e) Qual é a soma de moradores do prédio e do bairro? _____

2) Componha os números abaixo:

a) 2 unidades de milhar + 3 centenas + 7 dezenas + 2 unidades _____

b) 3 unidades de milhar + 6 centenas + 2 dezenas + 1 unidade _____

c) 8 centenas + 1 dezena + 3 unidades _____

d) 3 centenas + 8 unidades _____

Vamos ver se aprendemos o que é dobro, triplo...
No celular ou computador acesse o link: <https://atividade.digital/jogos/matematica/dobro-triplo-quadruplo/dobro-triplo-quadruplo>



A screenshot of a digital math game interface. The background is a dark red gradient. At the top left, there are two small red circles containing the numbers 3 and 4. The main title "Dobro, Triplo e Quádruplo" is written in large white font. Below the title, a subtitle reads "Resolver e elaborar problemas envolvendo dobro, triplo e quádruplo." In the center, there are three stacks of colorful blocks (green, yellow, red, blue) on a wooden base, each representing a different multiplier. Below each stack is a yellow label: "Dobro", "Triplo", and "Quádruplo". To the right of the stacks is a social media sharing icon with icons for Facebook, WhatsApp, Telegram, Twitter, Email, and Print. At the bottom left, there is a logo for "Autism@Linha Aberta" and a navigation menu with "Matemática", "Dobro", "Triplo", and "Quádruplo". At the bottom right, there is a green button with the text "AVANÇAR" and a right-pointing arrow.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. Educação à distância na internet: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. **Revista Educação e Pesquisa**, São Paulo, v.29, n.2, p. 327-340, jul./dez. 2003 329. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ep/v29n2/a10v29n2.pdf>. Acesso em 04 abr. 2021.

ANASTASIOU, Léa da Graças Camargos. **Ensinar, Aprender, Aprender e Processos de Ensino**. Disponível em: <<http://www.cfn.org.br/wp-content/uploads/2015/09/Oficina-3-Desafios-do-trabalho-docente-na-avaliacao-processual-Conteudo-utilizado-1.pdf>> Acesso em: 27 ABR. 2021.

CARVALHO, Marília Gomes. Tecnologia, Desenvolvimento Social e Educação Tecnológica. **Revista Educação & Tecnologia**, Curitiba, CEFET-PR, v. 1, n. 1, p. 70-87, 1997.

CARVALHO, Rosiane. **As tecnologias no cotidiano escolar: possibilidades de articular o trabalho pedagógico aos recursos tecnológicos**. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1442-8.pdf>. Acessado em: 29 mai.2021.

CASTELLS, Manuel. A Sociedade em Rede: do Conhecimento à Política. In: CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo (Orgs.). **A Sociedade em Rede: Do Conhecimento à Ação Política**. Belém: Imprensa Nacional, 2005.

CASTRO, Mariela. **Estou conectado, logo existo**. 09 jan. 2013. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/rede-de-blogs/midias-sociais/2013/01/09/estou-conectado-logo-existo/>> Acesso em: 01 nov. 2016.

FILHO, J. M. **Para uma tecnologia educacional**. Curitiba: Positivo, 2004.

GADOTTI, M. **História das ideias pedagógicas**. 2^a.ed. São Paulo: Ática, 1994. 319p.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 2 ed. Campinas, SP: Papirus, 2004.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

KLEIN, M. H. P. **O uso das tecnologias da informação nos anos iniciais da educação básica**. Cerro Largo/RS, 2013.

LEITE, Bruno Silva. **Tecnologias no ensino de química: teoria e prática na formação docente**. Curitiba: Appris, 2015.

LOPES, Ana Helena Ribeiro Garcia de Paiva; MONTEIRO, Maria Iolanda; MILL, Daniel Ribeiro Silva. Tecnologias Digitais no contexto escolar: Um estudo bibliométrico sobre seus usos, suas potencialidades e fragilidades. **Revista Eletrônica de Educação**, v. 8, n. 2, p. 30-43, 2014.

MORAN, José Manuel. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. In: MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 13. ed. Campinas, SP: Papirus, 2007.

NOGARO, Arnaldo; CERUTTI, Elizabete. **As TICs nos labirintos da prática educativa**. Curitiba: CRV, 2016.

NOGUEIRA, D. **Celular é usado como recurso pedagógico em sala de aula**. Correio de Uberlândia, 2014. Disponível em: <http://www.correiodeuberlandia.com.br/cidade-e-regiao/celular-e-usado-comorecurso-pedagogico/>. Acesso em 04 ABR. 2021.

SARRAF, Rubens Edeval. **O uso do celular no processo de ensino e aprendizagem em Geografia na 7ª série da Escola Estadual Sebastião Cordeiro Sena**. Monografia. Universidade Federal do Amapá. 2012.

SILVA, Maria da Graça Moreira da. **Uso de dispositivos móveis na educação: o SMS como auxiliar na mediação pedagógica de cursos a distância**. Artigo publicado em: http://www.5e.com.br/infodesign/146/Dispositivos_moveis.pdf. 2004. Acesso em 04 ABR. 2021.

OS AUTORES

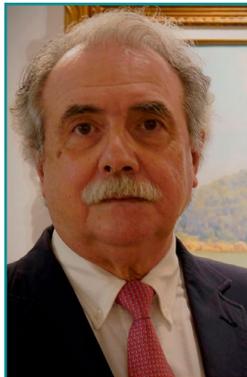
Liciane de Souza Araujo Sedano

Licenciatura Plena em História pelo Centro Universitário São Camilo Espírito Santo, Licenciada em Pedagogia pela Universidade de Uberaba (Uniuube), especializada em Educação Infantil e anos Iniciais do Ensino Fundamental pelo Instituto Superior de Educação Ateneu – ISEAT, Mestranda em Ciência, Tecnologia e educação pelo Centro Universitário Vale do Cricaré - UNIVC.



Angelo Gil Pezzino Rangel

Engenheiro Mecânico pela EERJ-UGF, Rio de Janeiro (RJ); Mestre em Estruturas Aeronáuticas pelo ITA, S.J. dos Campos (SP); Applied Mechanics Engineer pela Univerisdade de Michigan, Ann Arbor (MI); Doutor em Engenharia Metalúrgica e de Minas pela UFMG, Belo Horizonte (MG); Professor titular da UFES, no Depto. Tecnologia Industrial, Vitória (ES); Professor orientador do Programa de Pós-Graduação em Educação, Ciência e Tecnologia do Centro Universitário Vale do Cricaré, São Mateus (ES).



ISBN: 978-85-92647-81-0

DIÁLOGO

EDITORIAL

