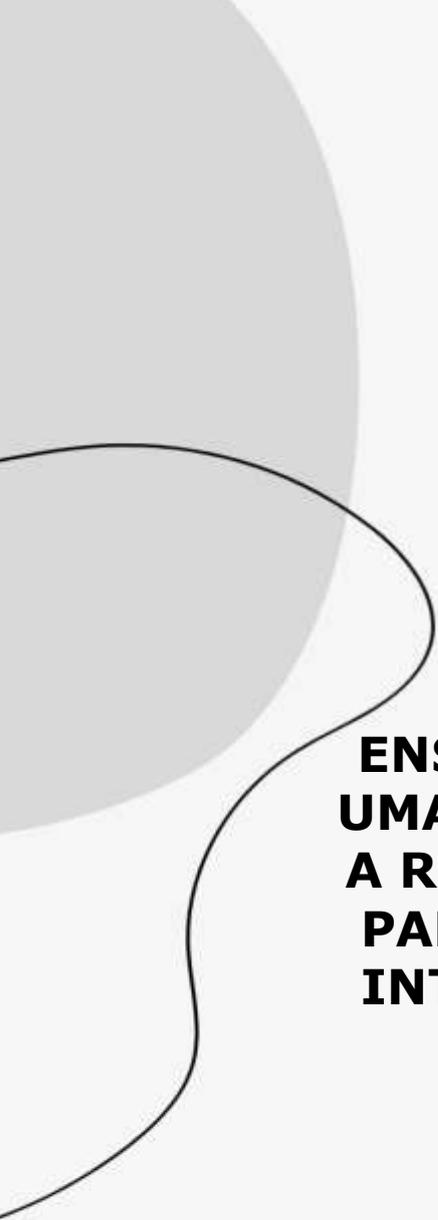


**Sorahia Monteiro de Souza  
Valéria de Souza Marcelino  
Décio Nascimento Guimarães**

**ENSINO EM PERSPECTIVA INCLUSIVA:  
UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA ASSOCIADA  
A RECURSOS TECNOLÓGICOS DIGITAIS  
PARA ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA  
INTELLECTUAL DOS ANOS INICIAIS DO  
ENSINO FUNDAMENTAL**





**Sorahia Monteiro de Souza  
Valéria de Souza Marcelino  
Décio Nascimento Guimarães**

**ENSINO EM PERSPECTIVA INCLUSIVA:  
UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA ASSOCIADA  
A RECURSOS TECNOLÓGICOS DIGITAIS  
PARA ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA  
INTELLECTUAL DOS ANOS INICIAIS DO  
ENSINO FUNDAMENTAL**

**Campos dos Goytacazes-2023**

Descrição da Capa do Produto Educacional: a capa do Produto Educacional apresenta-se organizada em fundo cinza. Na parte superior da imagem, o nome dos autores Sorahia Monteiro de Souza, Valéria de Souza Marcelino e Décio Nascimento Guimarães escrito em letras pretas. Abaixo, o título do e-book também em letras pretas "Ensino em Perspectiva Inclusiva: uma sequência didática associada a recursos tecnológicos digitais para estudantes com deficiência intelectual dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental". Na parte inferior esquerda da imagem, uma ilustração de um jacaré em tons verdes e amarelo dando a ideia que corre em direção a um curso d'água. Fim da descrição da imagem.

Produto educacional, no formato de Sequência Didática, elaborado por Sorahia Monteiro de Souza, Valéria de Souza Marcelino e Décio Nascimento Guimarães, aplicado com estudantes no 5º ano do Ensino Fundamental de uma escola da rede pública de Campos dos Goytacazes e apresentado à banca examinadora como requisito parcial à obtenção do Título de Mestre em Ensino e suas Tecnologias pelo Programa de Pós-Graduação do Instituto Federal Fluminense.

O produto educacional Ensino em Perspectiva Inclusiva: uma sequência didática associada a recursos tecnológicos digitais para estudantes com deficiência intelectual dos anos iniciais do Ensino Fundamental de Sorahia Monteiro de Souza, Valéria de Souza Marcelino e Décio Nascimento Guimarães, está licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição Não comercial 4.0 Internacional.



Sorahia Monteiro de Souza  
Valéria de Souza Marcelino  
Décio Nascimento Guimarães

# SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	8
2. ALGUMAS CONTRIBUIÇÕES DOS ESTUDOS DE VIGOTSKI PARA A EDUCAÇÃO DE PESSOAS COM DEFICIÊNCIA .....	11
3. SEQUÊNCIA DIDÁTICA "URURAU DA LAPA (LENDA REGIONAL DE CAMPOS DOS GOYTACAZES-RJ)" .....	14
3.1 Recursos Tecnológicos Digitais utilizados na Sequência Didática .....	32
4. BREVE DESCRIÇÃO DO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA.....	36
REFERÊNCIAS.....	40
ANEXO A- MODELO DE ATIVIDADE PROPOSTA NA SEQUÊNCIA-AULA 1.....	43
ANEXO B- MODELO DE ATIVIDADE PROPOSTA NA SEQUÊNCIA- AULA 3 .....	45

# APRESENTAÇÃO

Caro leitor (a), esperamos que essa sequência didática, produto educacional, oriundo da dissertação intitulada “Ensino em perspectiva inclusiva: uma sequência didática associada a recursos tecnológicos digitais para estudantes com deficiência intelectual dos anos iniciais do ensino fundamental” do Mestrado Profissional em Ensino e suas tecnologias do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense– IFF, campus Campos Centro, sob a orientação da Professora Dra. Valéria de Souza Marcelino e do Professor Dr. Décio Nascimento Guimarães, inspire professores em suas práticas pedagógicas na perspectiva inclusiva.

Esse trabalho foi pautado na Teoria Histórico-Cultural de Vigotski e pode constituir em auxílio para os profissionais de educação, haja vista, que apresenta contribuições acerca do ensino na perspectiva inclusiva para aqueles que tem interesse pelo tema.

A sequência didática presente neste e-book, foi elaborada com a finalidade de servir como subsídio aos docentes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental em práticas pedagógicas na perspectiva inclusiva ou para criação de outras estratégias de ensino, adequando-as ao contexto social dos estudantes ou explorando outros temas.

Este e-book se encontra organizado da seguinte maneira: 1) Introdução; 2) Algumas contribuições dos estudos de Vigotski para a educação de pessoas com deficiência; 3) Sequência Didática-Ururau da Lapa (Lenda Regional de Campos dos Goytacazes); 4) Breve descrição do processo de desenvolvimento da pesquisa; 5) Referências.

## **Professor (a),**

Este e-book apresenta detalhadamente todas as informações necessárias acerca da sequência didática elaborada, validada e aplicada, de modo que possa desenvolvê-la em sua (s) turma (s). Esperamos que este material traga contribuições no desenvolvimento da sua prática pedagógica.

Além disso, esperamos que você se sinta incentivado a adotar estratégias pedagógicas de ensino associadas a recursos tecnológicos digitais na sua prática educativa. Assim, buscamos contribuir para o planejamento de aulas atrativas, acessíveis, dinâmicas, inovadoras e inclusivas. Tendo em vista o desenvolvimento dos estudantes, de modo a prepará-los para o enfrentamento dos desafios da vivência em sociedade.

Bom trabalho!



# 1. INTRODUÇÃO

Num mundo em constante evolução, a utilização de recursos tecnológicos digitais nas escolas se tornou parte da realidade educacional. Assim, a adoção de estratégias pedagógicas associadas a recursos tecnológicos digitais pelos professores traz oportunidades e desafios na construção de uma escola que contemple a diversidade humana, na luta pela redução das desigualdades educacionais e na construção de metodologias que singularizem a aprendizagem.

Nesse contexto, grande parte desse arsenal tecnológico pode ser utilizado no ensino e no desenvolvimento da acessibilidade escolar do estudante com deficiência. Pois, os recursos tecnológicos digitais se tornam ferramentas que podem propiciar a inclusão, buscando garantir o acesso, a permanência e o sucesso do estudante com deficiência na rede regular de ensino. Assim, a escola deve desenvolver estratégias e procedimentos de ensino adequados às necessidades de cada estudante com deficiência, por meio de práticas pedagógicas e políticas educacionais, que garantam uma educação de qualidade, propicie a inclusão, garantindo aos estudantes com deficiência seus direitos como cidadão expresso em várias legislações. Nesse contexto, os recursos tecnológicos digitais podem ser utilizados aliados a estratégias pedagógicas no ensino do estudante com deficiência, proporcionando acessibilidade e múltiplos meios de aprendizagem como forma de ampliar as possibilidades de autonomia e aprendizagem (SANTOS; REIS, 2015).

Conforme Mendes (2021) o uso dos recursos tecnológicos digitais pode transformar as práticas pedagógicas na escola, tendo por base um Projeto Político Pedagógico (PPP) que considere as necessidades e peculiaridade individuais, caminhando assim rumo a uma educação inclusiva, onde todos usufruem dos mesmos direitos, compartilham o mesmo ambiente de ensino e aprendizagem e tem condições de atingir o sucesso escolar e se desenvolver com autonomia, fazendo com que o processo de inclusão impacte positivamente

na aprendizagem dos estudantes. Assim, o processo educacional mediado por recursos tecnológicos digitais pode favorecer o processo de ensino, a comunicação e a interação entre professores e estudantes, a flexibilidade e a personalização do ensino.

De acordo com a classificação da Associação Americana de Deficiência Intelectual e Desenvolvimento (AAIDD), a deficiência intelectual é uma condição caracterizada por limitações significativas tanto no funcionamento intelectual quanto no comportamento adaptativo que se origina antes dos 22 anos (AAIDD, 2023, p.1, tradução nossa).

Pletsch *et al.* (2021, p. 36) afirmam que o estudante com deficiência intelectual pode apresentar “especificidades em seu raciocínio, planejamento, solução de problemas e compreensão de ideias complexas que envolvem conhecimentos mais abstratos.” Por isso, na busca por estratégias e metodologias de ensino diversificadas, os recursos tecnológicos digitais podem ser suportes para a aprendizagem e desenvolvimento dos estudantes com deficiência intelectual (PLETSCH *et al.*, 2021).

Muito se tem discutido sobre a educação das pessoas com deficiência intelectual, porém apesar dos avanços nos estudos, a inclusão dessas pessoas ainda encontra muita resistência nas diferentes esferas sociais (GARGHETTI; MEDEIROS; NUERNBERG, 2013).

Lev Semionovitch Vigotski (1896-1934), um expoente pensador russo, pesquisador no campo da psicologia e da pedagogia, em seus estudos sobre a Defectologia e a Criança Defectiva <sup>1</sup>propõe uma reviravolta no campo da deficiência que perpetua até os dias atuais, ao defender que “[...] a educação e o ensino das crianças cegas e deficientes devem ser formulados como um problema de educação social; psicológica e pedagogicamente, trata-se de um problema de educação social” (VIGOTSKI, 2021, p.29-30). O autor disserta sobre a aprendizagem das crianças, em especial daquelas com deficiência, enfatizando a importância da interação social no surgimento das funções psicológicas superiores (VIGOTSKI, 2021).

---

<sup>1</sup> “[...] na Rússia essas são maneiras usuais de se referir às crianças com deficiência e à área de estudo de sua educação e de seu desenvolvimento cultural” (TUNES; PRESTES, 2021, p.20).

As políticas educacionais pressupõem uma escola que ofereça educação inclusiva e de qualidade para seus estudantes, constituindo um espaço de diversidade de interesses e diferentes ritmos de aprendizagem. Visto isso, é primordial a busca por estratégias pedagógicas de ensino que garantam o acesso e a permanência de todos os estudantes, inclusive os com deficiência (JACOMELI, 2017).

## **2. ALGUMAS CONTRIBUIÇÕES DOS ESTUDOS DE VIGOTSKI PARA A EDUCAÇÃO DE PESSOAS COM DEFICIÊNCIA**

No trabalho de formação de professores, Vigotski teve contato com crianças com deficiências como: cegueira, deficiência intelectual, entre outras, passando a buscar alternativas que pudessem ser utilizadas no seu desenvolvimento. Assim, desenvolveu investigações que buscavam conhecer o desenvolvimento da criança defectiva e então compreender o desenvolvimento das crianças consideradas normais. O autor destacava a existência do defeito primário, caracterizado por questões biológicas, hereditárias e físicas e o defeito secundário que leva em conta as relações sociais, as condições oferecidas pelo meio e as privações sociais que acabam por acentuar o defeito primário (REGO, 2014, SCHMIDT; ROSSETTO, 2019).

Em seus estudos, alerta que “[...] a educação e o ensino de crianças cegas e deficientes devem ser formulados como um problema de educação social; psicológica e pedagogicamente, trata-se de um problema de educação social” (VIGOTSKI, 2021, p.29-30) e assim firmava posições contrárias às vigentes em vários lugares do mundo em sua época, sobre a deficiência e normalidade, o que designava como educação das crianças defectivas e crianças normais (VIGOTSKI, 2021).

O autor criticava a chamada “pedagogia terapêutica”, a qual deslocava a função da educação para a normalização de aspectos individuais considerados indesejáveis socialmente e assim propôs compreender a deficiência rompendo com a abordagem biológica e limitadora pois, embora, reconhecesse a base orgânica da deficiência, defendia que o foco deveria ser na forma como a cultura lidava com essa diferença. Para ele, a criança nasce apenas com recursos biológicos e na interação com a sociedade, seus valores culturais e no processo de ensino e aprendizagem ocorre a humanização. Assim, a sociedade é vista

como organismo dinâmico, permeado por relações sociais instáveis que mudam a todo instante (SILVA; MENEZES; OLIVEIRA, 2013; VIGOTSKI, 2021).

Segundo Moysés e Angelucci (2021), na concepção social, as pessoas com deficiência, sejam sensoriais, motoras, intelectuais e mentais, têm sido vistas como incapazes de pensar complexamente, quando na realidade a cultura hegemônica, precariza as possibilidades de humanização. As diferenças que nos caracterizam como seres humanos, devem ser reconhecidas e valorizadas, pois cada ser humano é singular; em contraposição com as desigualdades, que devem ser criticadas e combatidas. Pois, “valorizar a diversidade humana e combater as desigualdades socialmente construídas significa minar as bases da medicalização e patologização da vida” (MOYSÉS; ANGELUCCI, 2021, p.10).

Os estudos defectológicos promoveram uma reviravolta no campo da deficiência, pois buscavam conhecer e apoiar os estudos sobre o desenvolvimento e os processos de formação das funções psicológicas superiores das crianças defectivas e de todas as crianças e assim propunha que aprender sobre o desenvolvimento das pessoas com deficiência, quando não obstaculizadas pela sociedade, permitia a ampliação da compreensão do desenvolvimento de todas as crianças (MOYSÉS; ANGELUCCI, 2021).

Vigotski criticava a maneira como as escolas especiais tratavam as crianças, afirmando que inviabilizavam o seu convívio com outras da mesma idade, acarretando prejuízo para seu desenvolvimento social e psicológico. A criança passava a ser vista como limitada a algumas atividades e apta a outras, o que restringia o seu direito de tentar desenvolver suas potencialidades por meio de atividades desafiadoras. Cabe destacar, que as barreiras impostas, são condicionadas pelas relações que a sociedade estabelece como padrões ao convívio social. Assim, ao dissertar sobre a aprendizagem das crianças, em especial daquelas com deficiência, enfatiza a importância da interação social no surgimento das funções psicológicas superiores como a atenção, a memória, o pensamento, a linguagem, a imaginação (SILVA; MENEZES; OLIVEIRA, 2013).

Ora, a convivência na pluralidade é condição fundamental ao desenvolvimento de pessoas com deficiência, sem dúvida, posto que é a participação na cultura que cria esse espaço-tempo inter a partir do qual nos constituímos subjetivamente (MOYSÉS; ANGELUCCI, 2021, p.11).

Vigotski (2021) então propõe que defeito e deficiência não sejam tomados como sinônimos, nem como uma expressão de relação causa e efeito, pois a criança com alguma limitação, ainda não é uma criança deficiente. Conforme Moysés e Angelucci (2021, p.12), “a deficiência se constitui quando não são reconhecidos e apoiados os estímulos compensatórios, o que se dá quando não tomamos a pessoa com deficiência como sujeito partícipe da cultura.” Os estudos sobre os processos de desenvolvimento de pessoas com deficiência, quando não obstaculizados por barreiras, podem ajudar a apreender os processos de desenvolvimento das pessoas sem deficiência, isso exige buscar novos conhecimentos, saberes, modos de ensinar e aprender para qualquer pessoa (MOYSÉS; ANGELUCCI, 2021).

### **3. SEQUÊNCIA DIDÁTICA “URURAU DA LAPA (LENDA REGIONAL DE CAMPOS DOS GOYTACAZES-RJ)”**

A Sequência Didática (SD) elaborada, validada e aplicada nesta pesquisa é na área de Linguagens. De acordo com Base Nacional Comum Curricular – BNCC<sup>2</sup> a área de Linguagens é composta pelos seguintes componentes curriculares: Língua Portuguesa, Arte, Educação Física e, no Ensino Fundamental – Anos Finais, Língua Inglesa (BRASIL, 2018).

Justifica-se a escolha por essa área de conhecimento pois segundo Malaquias (2012) o aprendizado de conteúdos escolares principalmente Língua Portuguesa e Matemática são um dos obstáculos que podem ser enfrentados por estudantes com deficiência intelectual. Outro fator relevante diz respeito ao domínio da linguagem escrita ou oral que se processa principalmente na fase escolar, haja vista que a criança em desenvolvimento se apropria dos conhecimentos valorizados socialmente.

Outro fator relevante e pouco explorado na área de Linguagens é a possibilidade de trabalhar um novo tipo de texto predominante na sociedade atual: o texto multimodal. Os textos multimodais são textos compostos por diferentes tipos de linguagens e que tem impactado nos modos de ler e produzir textos. Aliados a recursos tecnológicos digitais, permitem a produção de textos, com a utilização de diferentes linguagens, como o uso de som, imagem, vídeo, animação e diversas combinações (ROJO; MOURA, 2012). Ribeiro (2013) também destaca a importância dos textos multimodais pois atraem e aproximam o leitor, enriquecendo a comunicação e facilitando o aprendizado.

As práticas de linguagem contemporâneas possibilitam o trabalho com diferentes gêneros de forma multissemiótica e multimidiática e permite diferentes formas de produção, replicação, configuração e interação. A possibilidade de edição de textos, áudio, fotos, vídeos e a utilização de diferentes

---

<sup>2</sup> A Base Nacional Comum Curricular é um documento que determina as competências (gerais e específicas), as habilidades e as aprendizagens essenciais que todos os estudantes devem desenvolver durante cada etapa da educação básica –Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio (BRASIL, 2018).

recursos tecnológicos digitais permite a produção e o trabalho com textos multissemióticos (BRASIL, 2018).

A seguir, o Quadro 1 apresenta a SD elaborada, validada e aplicada, no 5º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal da rede pública em Campos dos Goytacazes-RJ.

Quadro 1 - Sequência Didática de Linguagens

SEQUÊNCIA DIDÁTICA – TEMA: URURAU DA LAPA (LENDA REGIONAL DE CAMPOS DOS GOYTACAZES-RJ)	
Objetivo Geral	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconhecer e valorizar a importância cultural do folclore regional por meio da lenda do Ururau da Lapa com atividades diversificadas aliada ao uso de recursos tecnológicos digitais.</li> </ul>
Objetivos Específicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valorizar o folclore nacional e local entendendo sua importância para a cultura popular;</li> <li>• Resgatar valores culturais dos locais de vivência;</li> <li>• Desenvolver o gosto por formas de expressão artísticas tais como: o desenho, a música, o vídeo e a pintura, dobradura, colagem, quadrinhos, fotografia, entre outras.</li> <li>• Trabalhar a leitura e a interpretação de diferentes gêneros textuais explorando linguagens multissemióticas.</li> <li>• Desenvolver a criatividade e a imaginação.</li> </ul>
Público-alvo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 5º ano do Ensino Fundamental.</li> </ul>
Duração	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 aulas (cada aula tem aproximadamente 4 horas).</li> </ul>
Área de Conhecimento	<p>Linguagens</p> <p>Obs.: Na BNCC, a área de Linguagens é composta pelos seguintes componentes curriculares: Língua Portuguesa, Arte e Educação Física (BRASIL, 2018).</p>

1ª AULA – DURAÇÃO: 4 HORAS		
Práticas de Linguagem/ Unidades Temática	Objetos de Conhecimento	Habilidades
Oralidade	Escuta atenta	(EF15LP10 <sup>3</sup> ) Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	Formação do leitor literário	(EF15LP15) Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e apresentam uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando-os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	Leitura colaborativa e autônoma	(EF15LP16) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor e, mais tarde, de maneira autônoma, textos narrativos de maior porte como contos (populares, de fadas, acumulativos, de assombração etc.) e crônicas.
Artes visuais	Materialidades	(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.
Ações Prévias do Professor		<p>i) Orientar aos estudantes que pesquisem junto aos seus pais e/ou familiares informações sobre a lenda do Ururau da Lapa e tragam para a aula.</p> <p>ii) Criar <i>Padlet</i> para postagem das atividades desenvolvidas.</p> <p>iii) Confeccionar palitoches dos personagens da história.</p> <p>iv) Baixar o vídeo do <i>YouTube</i>: "Ururau</p>

3 Código alfanumérico utilizado no documento oficial da BNCC para identificar os objetos de conhecimentos e as habilidades definidas para cada ano. O primeiro par de letras indica a etapa (EF – Ensino Fundamental), o primeiro par de números indica o ano (05 – 5º ano fundamental), o segundo par de letras indica o componente curricular (LP – Linguagens) e o último par de números indica a posição da habilidade na numeração sequencial do ano (BRASIL, 2018).

	<p>da Lapa – Lenda Regional de Campos dos Goytacazes.”</p> <p>v) Explorar os recursos do site e organizar quiz sobre a lenda: <i>Quizizz</i>.</p> <p>vi) Providenciar folhas A4, lápis, borrachas, lápis de cores, canetas hidrográficas, cartolinas verdes, cola e tesoura.</p> <p>vii) Planejar uma atividade contendo o texto da lenda Ururau da Lapa e a atividade de interpretação textual.</p>
Recursos/ Estratégias	<p>i) Mural do <i>Padlet</i>.</p> <p>ii) Palitoches com os personagens da história.</p> <p>iii) Vídeo do <i>YouTube</i>: “Ururau da Lapa – Lenda Regional de Campos dos Goytacazes.”</p> <p>iv) Computadores com acesso à internet ou <i>Smart TV</i>.</p> <p>v) Quiz da lenda Ururau da Lapa: <i>Quizizz</i>.</p> <p>vi) Folhas A4, lápis preto, borrachas, lápis de cores, canetas hidrográficas, cartolinas verdes, cola e tesoura.</p> <p>vii) Folhas impressas com o texto da lenda e a atividade de interpretação textual.</p>
Espaços a serem utilizados	Sala de aula e Laboratório de Tecnologias Digitais.
Objetivos	<p>Por meio dessas atividades espera-se que os estudantes possam:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeitar e valorizar a riqueza do folclore brasileiro, em especial o folclore regional de Campos dos Goytacazes;</li> <li>• Desenvolver a oralidade e a criatividade de forma lúdica;</li> <li>• Ler e interpretar (oralmente e de forma escrita) textos narrativos;</li> <li>• Desenvolver habilidade de leitura e escrita;</li> <li>• Compreender o que são lendas;</li> <li>• Desenvolver a capacidade de escutar, dialogar e de respeitar os diferentes pontos de vista;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Monitorar o aprendizado dos estudantes através de um Quiz.</li> </ul>
Desenvolvimento	<p>– Previamente o professor pedirá que os estudantes pesquisem informações junto a seus pais e/ou familiares sobre a lenda regional de Campos de Goytacazes-RJ, Ururau da Lapa. As respostas dos estudantes deverão ser digitadas em um mural do <i>Padlet</i>.</p> <p>– O professor iniciará a aula por meio de uma conversa com os estudantes tendo como tema o Folclore Brasileiro. O professor questionará aos estudantes:</p> <p>a) Vocês sabem o que é folclore?</p> <p>b) Vocês conhecem alguma lenda?</p> <p>– O professor mostrará aos estudantes algumas imagens de personagens folclóricos: Iara, Boto, Curupira, entre outros, perguntando quais os estudantes conhecem e suas características. Nesse momento o professor deve expor o que é folclore enfatizando sua importância para a cultura brasileira.</p> <p>-Após esse momento inicial, o professor falará para os estudantes que eles estudarão sobre uma lenda regional da cidade de Campos dos Goytacazes: Ururau da Lapa.</p> <p>– O professor estabelecerá uma conversa sobre o tema, a partir das informações prévias a respeito da lenda pesquisada e trazida pelos estudantes para a sala.</p> <p>-O professor deverá estimular a participação dos estudantes por meio de perguntas como:</p> <p>a) Quais informações você trouxe a respeito dessa lenda?</p> <p>b) Você conhece essa lenda?</p> <p>c) O que mais te chamou atenção?</p> <p>-A partir das respostas, deve-se manter um diálogo ouvindo as impressões dos estudantes.</p> <p>– O professor deve questionar aos estudantes se eles conhecem o gênero</p>

textual lenda.

-A partir das respostas dos estudantes, o professor explicará oralmente:

a) O que são lendas.

b) Características das lendas.

– Então deverá explicar que Ururau da Lapa é a lenda mais antiga e importante do município de Campos de Goytacazes-RJ, tema da aula, que será trabalhada a partir de diferentes enfoques no decorrer de cinco aulas.

-O professor dará continuidade a aula exibindo o vídeo: "Ururau da Lapa – Lenda Regional de Campos dos Goytacazes."

– Após esse momento inicial, o professor deve fazer a leitura da lenda do Ururau da Lapa de forma lúdica e com o auxílio de palitoches.

-Encerrada a leitura com auxílio de palitoches o professor deve questionar oralmente aos estudantes:

a) Qual é o título da lenda?

b) Quais são os personagens principais da lenda?

c) Em qual local a história acontece?

d) O que acontece na história?

e) Vocês gostaram da história?

– O professor deverá estimular a participação de todos os estudantes. A partir das respostas, deve-se estabelecer um diálogo ouvindo as impressões dos estudantes.

– Dadas as respostas dos estudantes, o professor irá propor aos estudantes que testem seu aprendizado sobre a lenda estudada respondendo a um Quiz no site Quizizz.

\_ Após a realização do Quiz, o professor solicitará aos estudantes que produzam um outro final para a lenda estudada, em formato de desenho e apresente oralmente para os colegas de classe.

-Realizada essa atividade, os estudantes confeccionarão com materiais reaproveitáveis o personagem principal da história: O Ururau da Lapa.

		<p>Obs.: O material utilizado para a confecção do Ururau deve ser escolhido pelo professor de acordo com a sua realidade escolar.</p> <p>– O professor deve registrar no diário de aula, os aspectos observados em relação a participação dos estudantes no decorrer da aula.</p> <p>Atividade para casa: Leitura e interpretação textual da lenda: Ururau da Lapa. (ANEXO A).</p>
<b>2ª AULA – DURAÇÃO: 4 HORAS</b>		
Práticas de Linguagem/ Unidades Temática	Objeto de Conhecimento	Habilidades
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	Formação do leitor literário/Leitura multissemiótica	(EF15LP18) Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.
Artes visuais	Processos de criação	(EF15AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade. (EF15AR06) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.
Artes visuais	Materialidades	(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.
Música	Processos de criação	(EF15AR17) Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.

Ações prévias do professor	<p>i) Providenciar folhas A4, lápis, borracha, lápis de cores, canetas hidrográficas, cartolinas brancas, pincéis e tintas guache.</p> <p>ii) Baixar o vídeo do <i>YouTube</i>: “Ururau Pançudo”<sup>4</sup></p> <p>ii) Selecionar material digital com exemplos de releitura de textos, imagens e fotografias.</p> <p>iii) Organizar o mural da sala para exposição das atividades realizadas pelos estudantes.</p>
Recursos/ Estratégias	<p>i) Providenciar folhas A4, lápis, borrachas, cartolinas brancas, tintas guache e pincéis.</p> <p>ii) Computadores com acesso à internet.</p> <p>iii) Vídeo do <i>YouTube</i> “Ururau Pançudo”</p> <p>iv) Material Digital: Ururau da Lapa- Conto Popular de Campos dos Goytacazes.</p> <p>v) Aparelho <i>smartphone/tablet</i>.</p>
Espaços a serem utilizados	Sala de aula e Laboratório de Tecnologias Digitais
Objetivos	<p>Por meio dessas atividades espera-se que os estudantes possam:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recriar obras de arte através da releitura, desenvolvendo a criatividade, a capacidade de pensamento, a fala e a criação;</li> <li>• Promover a leitura, a escrita e a arte.</li> </ul>
Desenvolvimento	<p>-A aula será iniciada no Laboratório de Tecnologias Digitais com o professor lembrando a lenda Ururau da Lapa estudada na aula anterior.</p> <p>-O professor iniciará a aula explicando o conceito de releitura e apresentará exemplos de releitura de textos, imagens e fotografias, como o a do material digital: Ururau da Lapa- Conto Popular de Campos dos Goytacazes.</p>

<sup>4</sup> O vídeo apresenta a história do livro “Ururau Pançudo” que faz parte da Coleção “Tô Chegando” das escritoras Silvia Paes e Carmem Silva com ilustrações do artista Alicio Gomes.

-O professor dará continuidade a aula questionando aos estudantes: O que é releitura? Já produziu uma releitura?

- Dadas as respostas iniciais dos estudantes, o professor explicará oralmente:

a) O que é releitura.

b) Como produzir uma releitura.

- Após a explicação, o professor deve informar aos estudantes, que eles assistirão a um vídeo contendo os textos e ilustrações do livro intitulado "Ururau Pançudo" de autoria das escritoras Sílvia Paes e Carmem Silva, que é uma releitura da lenda Ururau da Lapa.

\_ O professor deverá então exibir o vídeo: "O Ururau Pançudo".

-Após as explicações e com todas as dúvidas sanadas sobre o que é releitura, o professor deverá organizar os estudantes em grupos de trabalho. Aos grupos será solicitada um formato de releitura da lenda Ururau da Lapa.

-O professor dividirá os grupos em quatro categorias para a realização das atividades:

Grupo de trabalho 1- Releitura por meio de desenho e pintura;

Grupo de trabalho 2- Releitura por meio de texto;

Grupo de trabalho 3- Releitura oral por meio de gravação de voz;

Grupo de trabalho 4- Releitura por meio de música.

Os grupos de trabalho 3 e 4, deverão utilizar o aparelho *smartphone/tablet* para gravação.

-Após os grupos formados, os estudantes deverão realizar as releituras propostas.

-O professor deve mediar todo o processo de criação.

-Após a realização da atividade de releitura o professor montará com os

		<p>estudantes uma exposição dos trabalhos realizados no pátio da escola.</p> <p>-Os estudantes fotografarão as pinturas produzidas e expostas com o aparelho <i>smartphone ou tablet</i>.</p> <p>- As produções dos grupos de trabalho serão expostas no pátio, por meio do <i>padlet</i> e de <i>QR Codes</i> nos murais da escola.</p> <p>- O professor deve registrar no diário de aula, os aspectos observados em relação a participação dos estudantes no decorrer da aula.</p>
<b>3ª AULA – DURAÇÃO: 4 HORAS</b>		
Práticas de Linguagem/ Unidades Temática	Objeto de Conhecimento	Habilidades
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	Leitura de imagens em narrativas visuais	(EF15LP14) Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).
	Formação do leitor literário/Leitura multissemiótica	(EF15LP18) Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.
Produção de textos (escrita compartilhada e autônoma)	Planejamento de texto	(EF15LP05) Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve/para quem escreve); a finalidade ou o propósito (escrever para quê); a circulação (onde o texto vai circular); o suporte (qual é o portador do texto); a linguagem, organização e forma do texto e seu tema, pesquisando em meios impressos ou digitais, sempre que for preciso, informações necessárias à produção do texto, organizando em tópicos os dados e as fontes pesquisadas.

	Revisão de textos	(EF15LP06) Rer e revisar o texto produzido com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas, para corrigi-lo e aprimorá-lo, fazendo cortes, acréscimos, reformulações, correções de ortografia e pontuação
	Edição de textos	(EF15LP07) Editar a versão final do texto, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ilustrando, quando for o caso, em suporte adequado, manual ou digital.
	Utilização de tecnologias digitais	(EF05LP08) Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis.
Ações Prévias do Professor		ii) Providenciar histórias em quadrinhos diversas. ii) Baixar o vídeo: "Duelo em Quadrinhos (1998) Turma da Mônica." iii) Preparar material impresso sobre histórias em quadrinhos e suas características. iv) Explorar os recursos do site de criação de histórias em quadrinhos: <i>StoryboardThat</i> .
Recursos/ Estratégias		i) Histórias em quadrinhos. ii) Computadores com acesso à internet. iii) Vídeo do <i>YouTube</i> : "Duelo em Quadrinhos (1998) Turma da Mônica." iv) Material impresso sobre histórias em quadrinhos e suas características. v) Objeto Digital de Aprendizagem (ODA): "Onoma... Onomatopeias e poemas". vi) Site de criação de histórias em quadrinhos: <i>StoryboardThat</i> .
Espaços a serem utilizados		Sala de aula e Laboratório de Tecnologias Digitais.
Objetivos		Por meio dessas atividades espera-se que os estudantes possam: • Conhecer o gênero textual histórias em quadrinhos (HQs);

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Divertir-se com a leitura de HQs.</li> <li>• Construir conceitos sobre a estrutura de HQs.</li> <li>• Ler HQs analisando sua estrutura;</li> <li>• Produzir uma HQ a partir do repertório apresentado;</li> <li>• Utilizar recursos tecnológicos digitais na produção textual.</li> </ul>
Desenvolvimento	<p>-O professor iniciará a aula apresentando aos estudantes algumas histórias em quadrinhos.</p> <p>-O professor conversará com os estudantes a respeito das HQs.</p> <p>a) Vocês gostam de ler HQs?</p> <p>b) Qual seu personagem favorito de HQs?</p> <p>-O professor solicitará que os estudantes manuseiem as histórias em quadrinhos e observem algumas características presentes nas histórias em quadrinhos.</p> <p>a) Balões (linhas contínuas, interrompidas (fala sussurrada), ziguezagueadas (grito ou som), de nuvem (pensamento), entre outros;</p> <p>b) Sinais;</p> <p>c) Onomatopeias (sons);</p> <p>-O professor utilizando o ODA "Onoma... Onomatopeias e poemas", apresentará alguns exemplos de onomatopeias e irá reproduzir os sons.</p> <p>d) Linguagem verbal e não-verbal.</p> <p>-Após o manuseio das histórias em quadrinhos o professor entregará aos estudantes, material impresso sobre histórias em quadrinhos e suas características (ANEXO B) e explicará oralmente:</p> <p>a) O que são histórias em quadrinhos.</p> <p>b) Características das histórias em quadrinhos.</p> <p>-O professor irá então exibir o vídeo: "Duelo em Quadrinhos (1998) Turma da Mônica."</p> <p>-Após o vídeo, o professor então irá propor aos estudantes que a partir da</p>

	<p>lenda Ururau da Lapa montem uma história em quadrinhos utilizando o site: <i>StoryboardThat</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- No Laboratório de Tecnologias Digitais o professor apresentará aos estudantes o site <i>StoryboardThat</i>, e explicará que por meio dele é possível criar histórias em quadrinhos utilizando uma infinidade de recursos.</li> <li>- O professor deve mostrar e explicar alguns recursos disponíveis no site <i>StoryboardThat</i> para a criação de histórias em quadrinhos.</li> <li>- Os estudantes deverão acessar o site e explorar os recursos de criação.</li> <li>-O professor acompanhará os estudantes durante todo o processo de criação, tirando dúvidas em relação a produção e auxiliando-os na composição da história em quadrinhos.</li> <li>- O professor deve registrar no diário de aula, os aspectos observados em relação a participação dos estudantes no decorrer da aula.</li> </ul> <p>Obs.: Na aplicação dessa sequência no campo de pesquisa, utilizou-se imagens e balões impressos, devido a indisponibilidade de computadores com internet para atender a todos os estudantes, na utilização do site <i>StoryboardThat</i>.</p>
--	--

4ª AULA – DURAÇÃO: 4 HORAS

Práticas de Linguagem/ Unidades Temática	Objeto de Conhecimento	Habilidades
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	Formação do leitor literário	(EF15LP15) Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e apresentam uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando-os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade.

Teatro	Processos de criação	(EF15AR20) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais. (EF15AR21) Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva.
Ações prévias do Professor		i) Providenciar os figurinos e/ou máscaras representando os personagens da lenda Ururau da Lapa.
Recursos/ Estratégias		ii) Figurinos e/ou máscaras dos personagens da história. ii) <i>Smartphone</i> ou <i>tablet</i> .
Espaços a serem utilizados		Sala de aula.
Objetivos		Por meio dessas atividades espera-se que os estudantes possam: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Improvisar cenas teatrais;</li> <li>• Desenvolver o senso estético para reconhecer, fruir e respeitar as manifestações artísticas culturais;</li> <li>• Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes;</li> <li>• Desenvolver o gosto pela arte teatral reconhecendo-a como forma de expressão e comunicação artística.</li> </ul>
Desenvolvimento		-O professor dará início a aula convidando os estudantes a montar uma encenação teatral. - O professor organizará os estudantes em grupos para encenar a lenda do Ururau da Lapa. - Os estudantes deverão utilizar os materiais disponibilizados pelo professor e trabalhar de forma colaborativa na produção da encenação.

	<p>- Cada grupo encenará uma parte da lenda do Ururau dando sequência ao grupo anterior.</p> <p>-As apresentações deverão ser filmadas com o aparelho <i>smartphone</i> ou <i>tablet</i> e mostradas para outras turmas da escola posteriormente.</p> <p>-O professor deve registrar no diário de aula, os aspectos observados em relação a participação dos estudantes no decorrer da aula.</p>
--	--

5ª AULA – DURAÇÃO: 4 HORAS

Práticas de Linguagem/ Unidades Temática	Objeto de Conhecimento	Habilidades
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	Formação do Leitor	(EF35LP02) Selecionar livros da biblioteca e/ou do cantinho de leitura da sala de aula e/ou disponíveis em meios digitais para leitura individual, justificando a escolha e compartilhando com os colegas sua opinião, após a leitura.
Produção de textos (escrita compartilhada e autônoma)	Planejamento de texto	(EF15LP05) Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve/para quem escreve); a finalidade ou o propósito (escrever para quê); a circulação (onde o texto vai circular); o suporte (qual é o portador do texto); a linguagem, organização e forma do texto e seu tema, pesquisando em meios impressos ou digitais, sempre que for preciso, informações necessárias à produção do texto, organizando em tópicos os dados e as fontes pesquisadas.
	Revisão de textos	(EF15LP06) Rer ler e revisar o texto produzido com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas, para corrigi-lo e aprimorá-lo, fazendo cortes,

		acréscimos, reformulações, correções de ortografia e pontuação
	Edição de textos	(EF15LP07) Editar a versão final do texto, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ilustrando, quando for o caso, em suporte adequado, manual ou digital.
	Utilização de tecnologias digitais	(EF05LP08) Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis.
	Escrita autônoma e compartilhada	(EF35LP25) Criar narrativas ficcionais, com certa autonomia, utilizando detalhes descritivos, sequências de eventos e imagens apropriadas para sustentar o sentido do texto, e marcadores de tempo, espaço e de fala de personagens.
Ações prévias do Professor		i) Providenciar livros de Literatura Infantil. ii) Providenciar folhas A4, lápis, borracha, lápis de cor e canetas hidrográficas. iii) Baixar o vídeo do <i>YouTube</i> : "Como se faz um livro?"
Recursos/ Estratégias		i) Livros de Literatura Infantil. ii) Folhas A4, lápis, borracha, lápis de cores e canetas hidrográficas. iii) Vídeo do <i>YouTube</i> : "Como se faz um livro?" iv) Computadores com acesso à internet.
Espaços a serem utilizados		Sala de aula e Laboratório de Tecnologias Digitais.
Objetivos		Por meio dessas atividades espera-se que os estudantes possam: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer o processo de criação de um livro;</li> <li>• Vivenciar atividades que envolvam a criação de um livro;</li> <li>• Organizar um livro;</li> <li>• Ampliar o vocabulário;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabalhar coletivamente para a produção de um livro.</li> </ul>
Desenvolvimento	<p>-O professor iniciará a aula conversando com os estudantes sobre a lenda estudada e as atividades realizadas.</p> <p>-O professor levará vários livros de Literatura Infantil para os estudantes manusearem em sala.</p> <p>-O professor questionará aos estudantes se eles conhecem o processo de criação de um livro e fará as seguintes perguntas.</p> <p>a) Vocês gostam de ler livros?</p> <p>b) Vocês têm livros?</p> <p>c) Vocês já observaram a capa de um livro?</p> <p>d) Vocês já pensaram como é um livro é feito?</p> <p>e) Tem vontade de escrever ou ilustrar um livro ou já escreveu ou ilustrou um livro?</p> <p>- O professor deverá incentivar que todos os estudantes respondam as questões.</p> <p>-Em seguida, o professor exibirá o vídeo:“Como se faz um livro?”que mostra o processo de criação de um livro.</p> <p>- Após assistirem ao vídeo sobre a criação de um livro, o professor convidará aos estudantes para que em duplas elaborem um livro contando a lenda do Ururau da Lapa.</p> <p>_ O professor fará a mediação em todo processo de construção do livro, enfatizando a importância também da criação da capa com o nome dos autores e ilustradores.</p> <p>_Ao final os livros confeccionados serão postados no <i>padlet</i>.</p> <p>-O professor deve registrar no diário de aula, os aspectos observados em relação a participação dos estudantes no decorrer da aula.</p>

Fonte: elaboração própria com base em Brasil (2018).

## **Professor (a),**

As atividades propostas em cada aula da SD, podem ser adaptadas de acordo com a sua realidade escolar.



### **3.1 Recursos Tecnológicos Digitais utilizados na Sequência Didática**

Segundo Martínez e James (2020) os recursos tecnológicos digitais aplicados à educação, são representados por computadores, tablets, aparelhos *smartphones*, equipamentos de robótica, software, aplicativos educacionais, a internet, aplicativos/software, inteligência artificial, realidade aumentada, ambientes virtuais de aprendizagem, dentre outros. O uso dos recursos tecnológicos digitais de forma crítica, consciente e planejada no contexto escolar podem trazer benefícios, como oportunizar o acesso ao conhecimento e ampliar as possibilidades de participação dos estudantes com deficiência ou daqueles que necessitarem.

Os recursos tecnológicos digitais quando apresentados e utilizados de forma adequada proporcionam uma aprendizagem efetiva, bem como a inclusão dos estudantes com deficiência intelectual propiciando condições de desenvolvimento das habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras (DANTAS; COUTINHO, 2020).

Guimarães, Cristofoleti, Perovano (2020) enfatizam que se deve buscar e repensar estratégias e ações pedagógicas que contribuam na construção do aprendizado dos estudantes com deficiência, favorecendo a sua relação com toda comunidade escolar. Ressalta-se assim a importância de se ter estratégias diferenciadas que promovam acessibilidade ao currículo e que apoiem os processos de aprendizagem de todos os estudantes. No planejamento de aulas deve-se levar em conta as particularidades de aprendizagem, buscando atividades em que o estudante atue como sujeito ativo do processo de ensino e de aprendizagem e valorize seus conhecimentos prévios.

Para a implementação da SD apresentada nesse e-book foram utilizados os recursos tecnológicos digitais os quais serão apresentados a seguir.

O Quadro 2 a seguir, apresenta uma breve descrição dos recursos tecnológicos digitais selecionados para utilização no desenvolvimento da SD.

Quadro 2-Recursos Tecnológicos Digitais propostos na SD e formas de acesso

RECURSOS TECNOLÓGICOS DIGITAIS:	DESCRIÇÃO	COMO ACESSAR?
<p><i>Padlet</i></p> 	<p>Ferramenta para a construção de quadros ou murais on-line colaborativos e gratuitos.</p>	<p><a href="https://pt-br.padlet.com/">https://pt-br.padlet.com/</a></p>
<p><i>Quizizz</i></p> 	<p>Plataforma de criação e aprendizado por questionário gamificado (Quiz).</p>	<p><a href="https://quizizz.com/">https://quizizz.com/</a></p>
<p>Material Digital: Ururau da Lapa-Conto Popular de Campos dos Goytacazes</p> 	<p>A <i>Ciência Hoje das Crianças</i> (CHC) é a primeira revista brasileira sobre ciências para crianças.</p>	<p><a href="http://chc.org.br/artigo/ururau-da-lapa/">http://chc.org.br/artigo/ururau-da-lapa/</a></p>
<p><i>Qr Code Generator</i></p> 	<p>É uma ferramenta utilizada para gerar diferentes tipos de QR Codes.</p>	<p><a href="https://br.qr-code-generator.com/">https://br.qr-code-generator.com/</a></p>
<p>Objeto Digital de Aprendizagem (ODA): "Onoma... Onomatopeias e poemas"</p>	<p>ODA (Objetos Digitais de aprendizagem) são materiais como vídeos, games, animações, simuladores videoaulas, entre outros, utilizados</p>	<p><a href="https://escoladigital.sme.fortaleza.ce.gov.br/odas/onomatopeias-e-poemas-54799">https://escoladigital.sme.fortaleza.ce.gov.br/odas/onomatopeias-e-poemas-54799</a></p>



como ferramentas de apoio a prática pedagógica dentro e fora da sala de aula.

*StoryboardThat*



*StoryboardThat* é uma ferramenta on-line que permite a criação de histórias em quadrinhos, pôsteres e *graphic novel*.

<https://www.storyboardthat.com/pt/criador-de-quadrinhos>

Vídeos do *YouTube*:

"Ururau da Lapa – Lenda Regional de Campos dos Goytacazes."



*YouTube* é uma plataforma de compartilhamento de vídeos.

<https://www.youtube.com/watch?v=Ii9iKulAc4Y>

Vídeo do *YouTube*: "O Ururau Pançudo"



<https://www.youtube.com/watch?v=IMDQsu9oDgs>

"Duelo em quadrinhos (1998)  
|Turma da Mônica"



<https://www.youtube.com/watch?v=J56oSihdljg>

"Como se faz um livro?"



<https://www.youtube.com/watch?v=f2-8WwAGpN0>

Fonte: elaboração própria.

## **4. BREVE DESCRIÇÃO DO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA**

A pesquisa foi aplicada em uma escola da rede pública municipal de Campos dos Goytacazes em uma turma com 3 estudantes com deficiência intelectual regularmente matriculados e frequentando o 5º ano de escolaridade do Ensino Fundamental em uma classe comum, 2 professores regentes da turma dos estudantes com deficiência intelectual e 2 professores do Atendimento Educacional Especializado (AEE) que fazem o acompanhamento desses estudantes, no contraturno escolar, na Sala de Recursos Multifuncionais.

Ressalta-se que a abordagem dessa pesquisa é de natureza qualitativa, visto isso, não se busca mensurar o universo pesquisado por meio de dados e números, mas busca-se analisar e interpretar aspectos relacionados a comportamentos, ideias e pontos de vista. Portanto, na presente pesquisa não faz sentido buscarmos um *N* que seja representativo da amostra e nem o esclarecimento do método estatístico utilizado para considerar a validade da pesquisa. Na pesquisa qualitativa busca-se analisar detalhadamente hábitos, atitudes e tendências de comportamentos (LAKATOS; MARCONI, 1996).

Os procedimentos adotados na pesquisa permitem classificá-la ainda como uma pesquisa-ação educacional “[...] é principalmente uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus estudantes [...]” (TRIPP, 2005, p.445). Esse é um pressuposto desta pesquisa, visto que sua implementação será realizada em um ambiente educacional, tendo em vista produzir conhecimentos científicos que abrangem mudanças e inovações nas práticas educacional, social e cultural (TRIPP, 2005).

Objetivando traçar o perfil dos professores e sua relação com a utilização de recursos tecnológicos digitais de forma pedagógica no cotidiano escolar foi

aplicado um questionário prévio aos discentes. Assim foi possível elaborar as atividades a serem aplicadas na SD de acordo com a realidade escolar (RICHARDSON, 2015).

Ao trabalharmos com SD, uma parte importante refere-se a validação, ou seja, consiste numa avaliação do processo que a sequência envolve (SUCUPIRA, 2017). A validação de uma SD é um procedimento recomendado, pois é possível direcionar as atividades de forma bastante específica à realidade a qual será aplicada em virtude da amplitude de olhares sobre tais atividades, sobretudo vindo de quem possui experiência docente sobre o tema (JARDIM; MARCELINO, 2021).

A validação da SD foi realizada por meio de entrevista com duas professoras do AEE após a análise das atividades e dos recursos tecnológicos digitais propostos na SD, na construção de um ensino na perspectiva inclusiva. Os professores participantes tiveram a oportunidade de sugerir novas atividades ou mudanças na sequência, de acordo com seus conhecimentos prévios, de modo a aperfeiçoá-la e dirimir erros que poderiam prejudicar sua execução.

A validação por outros professores foi uma valiosa contribuição no planejamento da SD levando em consideração a experiência docente, quanto às atividades planejadas e as estratégias utilizadas. A organização da estrutura e da dinâmica da SD é um elemento primordial no planejamento das atividades por meio das quais os estudantes interagiram. Por isso, devem estar articuladas de acordo com os objetivos propostos. Assim, esse processo se consolida por meio da validação da SD, consistindo nas análises e avaliações de cada uma de suas fases, visando a definição dos conteúdos, identificação das estratégias de ensino e a seleção de dinâmicas e metodologias (GUIMARÃES; GIORDAN, 2013).

Tomando por base o referencial teórico, a implementação da SD, pautou-se em práticas pedagógicas na perspectiva inclusiva, propondo a utilização de recursos tecnológicos digitais, a valorização dos conhecimentos prévios dos estudantes e a multiplicidade de saberes na construção do conhecimento, construído na interação e na mediação com professores e colegas (VIGOTSKI, 2021; PRESTES, 2020).

Vale destacar, que foi possível perceber por meio dos resultados obtidos, que as atividades propostas estimularam a curiosidade, a interação, o trabalho colaborativo, a imaginação, a criatividade, a criação, a brincadeira, o lúdico, o raciocínio lógico e a oralidade entre todos os estudantes. Outro ponto positivo observado, foi a diversidade de estudantes que frequentam a escola, assim essa pluralidade, permite que haja trocas de experiências e convívio num ambiente plural pautado no respeito as diferenças, o que certamente contribui para o desenvolvimento de todos. Outro fator que merece destaque é a interação entre professores–estudantes; estudantes–estudantes na mediação dos processos de ensino e de aprendizagem, na colaboração com os pares interferindo positivamente no processo de construção do conhecimento e na construção cultural e identitária.

É necessário destacar que no decorrer da aplicação da SD, os desafios enfrentados encontraram-se relacionados a baixa infraestrutura física e material do laboratório de tecnologias digitais, como a indisponibilidade de recursos como notebooks, *tablets* entre outros para uso pedagógico; o baixo quantitativo de *desktops* disponíveis e em condições viáveis de uso para o desenvolvimento da pesquisa. Isso ocasionou mudanças no desenvolvimento da SD, porém não interferiram na sua implementação, devido à ciência prévia da pesquisadora dos fatos, destacando assim mais uma vez, a importância do planejamento. Assim, foi necessário realizar mudanças no planejamento da aplicação da SD visando a adequação aos fatos citados.

A SD elaborada, validada e aplicada pode ser utilizada em práticas de ensino na perspectiva inclusiva ao propor o trabalho utilizando diferentes tipos de linguagens (áudio, vídeo, imagem, som, teatro, entre outras) objetivando o ensino para os estudantes com deficiência intelectual ou aqueles que necessitem. Porém, cabe destacar que a SD deve ser adaptada de acordo com a realidade escolar e o contexto de cada docente, o que também ocorreu no decorrer da pesquisa.

Diante do exposto, concluiu-se que a adoção de estratégias pedagógicas associadas a recursos tecnológicos digitais de forma planejada no cotidiano escolar considera as especificidades dos estudantes com deficiência intelectual

e propicia o desenvolvimento de todos os discentes, na medida em que estimula a formação das funções psíquicas superiores, gera interesse, curiosidade, permite acessibilidade e pode contribuir para aulas mais atrativas, dinâmicas e inclusivas.

Esperamos que essa SD traga contribuições para a prática pedagógica de professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, inspirando-os na construção de práticas em perspectiva inclusiva no cotidiano escolar, utilizando-se de estratégias pedagógicas associadas a recursos tecnológicos digitais, tendo em vista favorecer o desenvolvimento, a inclusão e aprendizagem de todos os estudantes.

## REFERÊNCIAS

AAIDD, American Association On Intellectual and Developmental Disabilities. **Definition of Intellectual Disability**. 2023. Disponível em: <https://www.aaid.org/intellectual-disability/definition>. Acesso em: 18 mar. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/imagens/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/imagens/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 30 ago. 2022.

DANTAS, Edja Soares; COUTINHO, Diógenes José Gusmão. Inclusão digital e educacional de pessoas com deficiência intelectual: uma revisão integrativa. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, Criciúma, v. 6, n. 11, p. 10-19, nov., 2020. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/203/116>. Acesso em: 17 jan. 2022.

GARGHETTI, Francine Cristine; MEDEIROS, José Gonçalves; NUERNBERG, Adriano Henrique. Breve história da deficiência intelectual. **Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)**, Espanha, v.10, p. 101-116, jun./jul., 2013. Disponível em: <https://nedef.paginas.ufsc.br/files/2017/10/Breve-hist%C3%B3ria-da-defici%C3%Aancia-intelectual.-1.pdf>. Acesso em: 02 set. 2021.

GUIMARÃES, Décio Nascimento; CRISTOFOLETI, Rita de Cássia; PEROVANO, Laís Perpetuo. (org.). **Práticas inclusivas em foco**. Campos dos Goytacazes: Encontrografia, 2020.

GUIMARÃES, Yara A. F.; GIORDAN, Marcelo. Elementos para validação de sequências didáticas. *In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS*, Águas de Lindoia, 2013. **Atas do** [...]. Águas de Lindoia: ENPEC, nov., 2013, p. 1-8. Disponível em: [https://midia.atp.usp.br/plc/plc0703/impresos/plc0703\\_aula16\\_elementos\\_validacaoSD.pdf](https://midia.atp.usp.br/plc/plc0703/impresos/plc0703_aula16_elementos_validacaoSD.pdf). Acesso em: 15 dez. 2022.

JARDIM, Cleidiane Aparecida Costa Rocha; MARCELINO, Valéria de Souza. A relevância da validação de uma sequência didática sobre gravidez na adolescência baseada na metodologia da problematização. **Revista de Ensino de Ciências e Matemática**, [S.l.], v.12, n. 4, p. 1-21, 2021. DOI: 10.26843/rencima.v12n4a28. Disponível em: <https://revistapos.cruzeirodosul.edu.br/index.php/rencima/article/view/3011/1678>. Acesso em: 11 out. 2022.

JACOMELI, Renan Bezerra. **A inclusão de estudantes com necessidades especiais no ensino regular.** 2017 Disponível em: <https://meuartigo.brasilescola.uol.com.br/educacao/a-inclusao-estudantes-com-necessidades-especiais-no-ensino-regular.htm>. Acesso em: 27 set. 2021.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Técnicas de Pesquisa.** 3. ed. São Paulo: Atlas, 1996.

MALAQUIAS, Fernanda Francielle de Oliveira. **Realidade virtual como Tecnologia Assistiva para estudantes com deficiência intelectual.** 2012. 112 f. Tese (Doutorado em Engenharias) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2012. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/14303/1/f.pdf>. Acesso em: 13 fev. 2022.

MARTÍNEZ, Ana Laura; JAIMES, Laura Ramos. **Guia Prático para a Implementação de Pesquisas sobre o Uso de TIC em Escolas de Educação Primária e Secundária.** [S. l.]: Centro Regional para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação – Cetic.br, 2020. Disponível em: [http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/practical\\_-\\_pt\\_-\\_web.pdf](http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/practical_-_pt_-_web.pdf). Acesso em: 03 set. 2022.

MENDES, Rodrigo Hübner (org.). **Tecnologias digitais aplicadas à educação inclusiva: fortalecendo o desenho universal para a aprendizagem.** 1. ed. São Paulo: Instituto Rodrigo Mendes, 2021.

MOYSÉS, Maria Aparecida; ANGELUCCI, Biancha. Prefácio. In: VIGOTSKI, Lev Semionovitch. **Problemas da Defectologia.** Organização, tradução e revisão técnica de Zoia Prestes e Elizabeth Tunes. 1. ed. São Paulo: Expressão Popular, 2021.

PLETSCH, Márcia Denise; SOUZA, Isadora Martins da Silva; RABELO, Lucélia Cardoso Cavalcante; MOREIRA, Sayonara Corina Pussenti Coelho; ASSIS, Alexandre Rodrigues. **Acessibilidade e Desenho Universal na aprendizagem.** Campos dos Goytacazes: Encontrografia, 2021. (Coleção acessibilidade e Desenho Universal na Educação).

PRESTES, Zoia. **Quando não é a mesma coisa:** traduções de Lev Semionovitch Vigotski no Brasil- 2. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2020.

REGO, Teresa Cristina. **Vygostky:** Uma perspectiva histórico-cultural da educação. 25 ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

RIBEIRO, Ana Elisa. Multimodalidade e produção de textos: questões para o letramento na atualidade. **Signo**, Santa Cruz do Sul, v. 38, n. 64, p. 21-34,

jan./jun., 2013. Disponível em:  
<https://online.unisc.br/seer/index.php/signo/article/view/3714>. Acesso em: 06 mar. 2022.

RICHARDSON, Roberto Jarry. **Pesquisa Social: métodos e técnicas**. São Paulo: Atlas, 2015.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SANTOS, Thiffanne Pereira dos; REIS, Marlene Barbosa de Freitas. Educando na diversidade: o uso das tecnologias e a inclusão escolar. **Educere**, XII Congresso Nacional de Educação, 2015. Disponível em: [https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/17715\\_7582.pdf](https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/17715_7582.pdf). Acesso em: 06 set. 2021.

SCHMIDT, Jeani Escher; ROSSETO, Elisabeth. **A obra de Lev Semionovitch Vigotski: conceitos e interpretações**. Curitiba: CRV, 2019.

SILVA, Fabrícia Gomes da; MENEZES, Helena Cristina Soares; OLIVEIRA, Daiana Araújo de. Um estudo sobre a defectologia na perspectiva vigotskiana: a aprendizagem do deficiente intelectual em reflexão. **Anais do XI Congresso Nacional de Educação–Educere**, Pontifca Universidade Católica do Paraná. Curitiba, p. 20217 – 20230, 23 a 26 de set de 2013. Disponível em: <https://docplayer.com.br/50972001-Um-estudo-sobre-a-defectologia-na-perspectiva-vigotskiana-a-aprendizagem-do-deficiente-intelectual-em-reflexao.html>. Acesso em: 14 ago. 2021.

SUCUPIRA, Iara da Silva. **Sequência didática como estratégia facilitadora do processo de ensino-aprendizagem de frações**. Dissertação (Mestrado em Ensino das Ciências Básicas) Programa de Pós-Graduação em Ensino das Ciências da Universidade do Grande Rio “Professor José de Souza Herdy”, Duque de Caxias, 2017. Disponível em: <https://tede.unigranrio.edu.br/bitstream/tede/293/5/Iara%20da%20Silva%20Sucupira.pdf>. Acesso em: 27 set. 2021.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez., 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ep/v31n3/a09v31n3.pdf>. Acesso em: 27 set. 2021.

VIGOTSKI, Lev Semionovitch. **Problemas da Defectologia**. Organização, tradução e revisão técnica de Zoia Prestes e Elizabeth Tunes. 1. ed. São Paulo: Expressão Popular, 2021.

# ANEXO A- MODELO DE ATIVIDADE PROPOSTA NA SEQUÊNCIA-AULA 1

UNIDADE ESCOLAR: \_\_\_\_\_  
ESTUDANTE: \_\_\_\_\_  
PROFESSORA: \_\_\_\_\_ DATA: / / \_\_\_\_\_  
HABILIDADES: EF15LP16/EF15LP18



## URURAU DA LAPA

(FOLCLORE)

REZA A LENDA QUE NO ANO DE 1786, A FILHA DE UM RICO CORONEL,  
SE APAIXONOU POR UM POBRE CORTADOR DE CANA.  
ESSE TAL CORONEL, NÃO ACEITAVA O FATO DE QUE SUA FILHA,  
TÃO BEM-CRIADA, TIVESSE SE APAIXONADO POR AQUELE HOMEM SIMPLES E SEM  
POSSES.

COMBINADOS DE FUGIR NO DIA DA FESTA DA CHEGADA DE UM SINO DE  
OURO, VINDO DE PORTUGAL, DIRETAMENTE PARA A IGREJA DA LAPA,  
FORAM SURPREENDIDOS PELO PAI DA MOÇA, QUE, NUM GESTO DE INSATISFAÇÃO,  
RAIVA E VINGANÇA, ACABOU JOGANDO O RAPAZ NO RIO PARAÍBA DO SUL,  
BEM EM FRENTE AO CONVENTO DA LAPA, ONDE O RIO FAZ UMA CURVA  
E DÁ À CIDADE DE CAMPOS DOS GOYTACAZES UMA DE SUAS MAIS BELAS PAISAGENS.

DIZEM QUE O DEUS DAS ÁGUAS, INDIGNADO COM TAMANHA VIOLÊNCIA DO  
TAL CORONEL COM O POBRE APAIXONADO, RESOLVEU TRANSFORMAR  
O RAPAZ NUM ENORME JACARÉ-DE-PAPO-AMARELO, O URURAU.

O URURAU TINHA UMA COURAÇA TÃO FORTE, QUE AFUNDOU O NAVIO  
QUE TRAZIA O SINO PARA A CIDADE.

CONTA A LENDA QUE, ATÉ HOJE, O URURAU SE ESCONDE DENTRO DO SINO  
DE OURO, NO FUNDO DO RIO PARAÍBA, BEM EM FRENTE A IGREJA DA  
LAPA, AGUARDANDO O DIA QUE FICARÁ COM SUA AMADA.

## INTERPRETAÇÃO DO TEXTO

1-QUAL O TÍTULO DO TEXTO?

2-EM QUE CIDADE SE PASSA A HISTÓRIA?

3-O QUE ACONTECE NA HISTÓRIA?

4-O CORONEL ACEITOU QUE SUA FILHA ESTIVESSE APAIXONADA POR UM HOMEM SIMPLES E SEM POSSES?

( ) SIM ( ) NÃO

5-O QUE A FILHA DO CORONEL E O CORTADOR DE CANA COMBINARAM DE FAZER NO DIA DA CHEGADA DO SINO DE OURO?

6-O SINO ESTAVA VINDO DE PORTUGAL DIRETAMENTE PARA A:

7-O QUE O PAI DA MOÇA FEZ QUANDO DESCOBRIU QUE ELA IRIA FUGIR?

8-QUEM FICOU INDIGNADO COM TAMANHA VIOLÊNCIA DO CORONEL?

9-O DEUS DAS ÁGUAS INDIGNADO COM A VIOLÊNCIA DO CORONEL RESOLVEU TRANSFORMAR O RAPAÇ EM UM:

10-O QUE O URURAU FEZ COM O NAVIO QUE TRAZIA O SINO?

11-COMPLETE DE ACORDO COM O TEXTO:



CONTA A LENDA QUE O URURAU SE ESCONDE ATÉ HOJE NUM \_\_\_\_\_ NO FUNDO DO RIO PARAÍBA, BEM EM FRENTE A IGREJA DA LAPA, AGUARDANDO O DIA QUE FICARÁ COM SUA AMADA.

## ANEXO B- MODELO DE ATIVIDADE PROPOSTA NA SEQUÊNCIA-AULA 3

UNIDADE ESCOLAR: \_\_\_\_\_

ESTUDANTE: \_\_\_\_\_

PROFESSORA: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

HABILIDADES: (EF15LP14) / (EF15LP18)

### HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

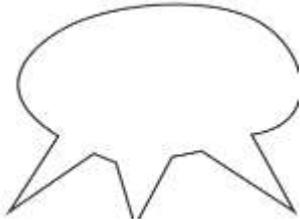
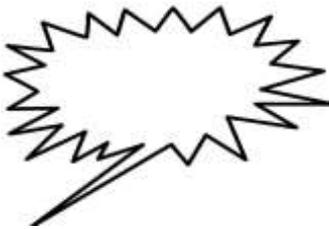
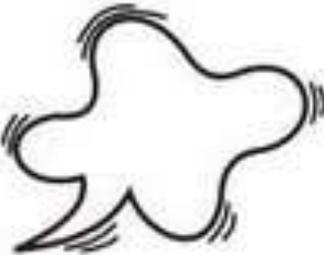
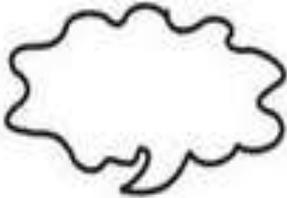
**AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS** CONTAM UMA HISTÓRIA EM SEQUÊNCIA, ISTO É, EM UMA ORDEM DE QUADROS. SÃO MUITO LIDAS POR CRIANÇAS E ADULTOS.

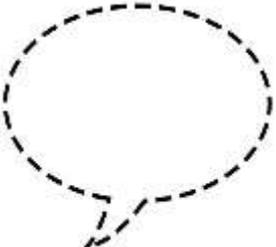
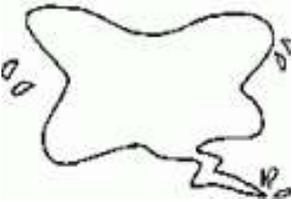
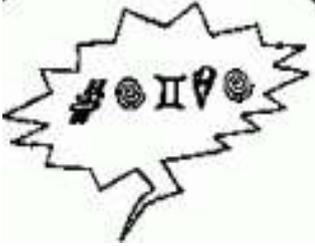
NOS QUADRINHOS A LINGUAGEM PODE SER **VERBAL**, QUANDO USA PALAVRAS E **NÃO-VERBAL** QUANDO USA AS EXPRESSÕES DO ROSTO, DO CORPO DOS PERSONAGENS E OS SÍMBOLOS QUE REPRODUZEM SONS.

PARA COMPREENDER AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PRECISAMOS OBSERVAR ATENTAMENTE OS DESENHOS, O TEXTO ESCRITO E A EXPRESSÃO DOS PERSONAGENS EM AÇÃO.

**AS FALAS DOS PERSONAGENS** SÃO APRESENTADAS EM BALÕES QUE VARIAM CONFORME A MENSAGEM.

VEJAM ALGUNS TIPOS DE **BALÕES**.

<b>FALA</b> 	<b>FALA</b> 	<b>FALA DE DIFERENTES PERSONAGENS</b> 
<b>GRITO</b> 	<b>IDEIA</b> 	<b>PERIGO</b> 
<b>PENSAMENTO</b> 	<b>PENSAMENTO</b> 	<b>PENSAMENTO</b> 

<b>MÚSICA</b> 	<b>DINHEIRO</b> 	<b>SONO</b> 
<b>COCHICHO</b> 	<b>SONS DE TV, RÁDIO, TELEFONE E ROBÔ</b> 	<b>DÚVIDA</b> 
<b>ADMIRAÇÃO E SURPRESA</b> 	<b>CHORO E TRISTEZA</b> 	<b>RAIVA</b> 

UM DOS RECURSOS QUE SÃO UTILIZADOS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS SÃO OS BALÕES. PORÉM, TAMBÉM EXISTEM AS **ONOMATOPEIAS**. ELAS TÊM POR OBJETIVO REPRODUZIR SONS, MAS NEM SEMPRE SÃO IDÊNTICAS AO SOM REAL.

<b>BLEM! BLEM!</b> 	<b>CABRUMMMM!</b> 	<b>TRIM! TRIMM!</b> 
<b>BUÁ! BUÁÁ!</b> 	<b>ATCHIM!</b> 	<b>SMACK!</b> 



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL FLUMINENSE  
REITORIA

RUA CORONEL WALTER KRAMER, Nº 357, PARQUE SANTO ANTONIO, CAMPOS DOS GOYTACAZES / RJ, CEP 28080-565

Fone: (22) 2737-5600

PARECER CPGREIT/DPPGREIT/PROPPG/REIT/IFFLU Nº 2

13 de junho de 2023

**FICHA DE AVALIAÇÃO DE PRODUTO EDUCACIONAL (PE)**

**DADOS GERAIS**

Data: 18/05/2023

Aluno (a): Sorahia Monteiro de Souza

Produto Educacional: ENSINO EM PERSPECTIVA INCLUSIVA: UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA ASSOCIADA A RECURSOS TECNOLÓGICOS DIGITAIS PARA ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Subtipo de PE:

- Acervo – Curadoria de mostras e exposições realizadas
- Acervo – Acervos Produzidos
- Acervo - Curadoria de coleções biológicas
- Carta, Mapa ou Similar
- Curso de Formação Profissional – Atividade CRIADA
- Curso de Formação Profissional – Atividade ORGANIZADA  Curso de Formação Profissional – Atividade REALIZADA
- Eventos Organizados
- Material Didático
- Manual/Protocolo - Protocolo tecnológico experimental/aplicação ou adequação tecnológica
- Manual/Protocolo – Manual de Operação Técnica
- Produto de Comunicação
- Relatório Técnico
- Software/Aplicativo
- Tecnologia social

Linha de Pesquisa: Formação Docente e Recursos Tecnológicos

Aderência à Linha de Pesquisa:

Alta

Média

Baixa

Dissertação: ENSINO EM PERSPECTIVA INCLUSIVA: UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA ASSOCIADA A RECURSOS TECNOLÓGICOS DIGITAIS PARA ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Finalidade: Investigar de que maneira uma SD associada a recursos tecnológicos digitais pode contribuir para a inclusão de estudantes com deficiência intelectual nos anos iniciais do ensino fundamental na área de Linguagens.

#### **IMPACTO**

(compreende-se como uma propriedade do PE relacionada às etapas de elaboração, desenvolvimento e/ou validação do Produto Educacional).

Nível de Impacto:

Alto

Médio

Baixo

#### **Tipo de Impacto:**

Real

Potencial

Demanda:

Espontânea

Por concorrência

Contratada

#### **Objetivo da Pesquisa:**

Resolução de uma problemática identificada

Experimental

Sem um foco previamente definido

Descrição do Impacto:

#### **COMPLEXIDADE**

(compreende-se como uma propriedade do PE relacionada às etapas de elaboração, desenvolvimento e/ou validação do Produto Educacional).

Nível de Complexidade:

Alto

Médio

Baixo

Originário de observação/ prática profissional?:

Sim

Não

Conectado à questão de pesquisa?

Sim

Não

Metodologia Adequada?

Sim

Não

Conectado ao referencial teórico?

Sim

Não

Clara delimitação de uso?

Sim

Não

#### APLICABILIDADE

Relaciona-se ao potencial de facilidade de acesso e compartilhamento que o PE possui, para que seja acessado e utilizado de forma integral e/ou parcial em diferentes sistemas.

Estágio Tecnológico:

Piloto / Protótipo

Em teste

Finalizado/Implementado

É replicável?

Sim

Não

Justificativa para replicabilidade: Disponibiliza a sequência didática elaborada, validada e aplicada, além de destacar os aspectos positivos e negativos observados durante a implementação.

#### INOVAÇÃO

Considera-se que o PE é/foi criado a partir de algo novo ou da reflexão e modificação de algo já existente revisitado de forma inovadora e original.

Justificativa para Teor da Inovação:

Na busca realizada por meio de revisão sistematizada, não foi encontrado trabalho aplicado da mesma natureza do que este, porém a elaboração e aplicação de sequências didática (SD) já tem sido bastante difundido. Outro ponto a se destacar foi a validação realizada com a SD, há poucos trabalhos desta natureza.

Teor de Inovação:

Alta

Média

Baixa

#### ABRANGÊNCIA

Descrição da Abrangência:

Muito abrangente, uma vez que a inclusão (tema principal da SD) está determinada em lei.

Abrangência Territorial:

Internacional

Nacional

Regional

Territorial

#### CONSIDERAÇÕES

Avaliação Final / Observações:

O PE constitui importante material de teor prático/aplicado e foi elaborado de forma a facilitar sua replicação e o interesse por sua leitura.

Nota / Conceito final: 10

#### MEMBROS DA BANCA

Valéria de Souza Marcelino - IFFluminense - Campus Campos Centro (Orientadora)

Décio Nascimento Guimarães - IFFluminense - Campus Campos Centro (coorientador)

Ingrid Ribeiro da Gama Rangel - IFFluminense - Campus Campos Centro (membro interno)

Márcia Denise Pletsch - UFRRJ (membro externo).

Mestrado Profissional em Ensino e suas Tecnologias

Documento assinado digitalmente  
 **MARCIA DENISE PLETSCH**  
Data: 21/06/2023 04:08:00-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Documento assinado eletronicamente por:

- **Decio Nascimento Guimaraes**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, COORDENACAO ACADEMICA DO CURSO SUPERIOR DE LICENCIATURA EM EDUCACAO FISICA, em 20/06/2023 11:25:40.
- **Ingrid Ribeiro da Gama Rangel**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, COORDENACAO ACADEMICA DO CURSO SUPERIOR DE LICENCIATURA EM EDUCACAO FISICA, em 13/06/2023 16:52:20.
- **Valeria de Souza Marcelino**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, COORDENAÇÃO DE APOSENTADOS E PENSIONISTAS, em 13/06/2023 16:49:37.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 13/06/2023. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.iff.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 459051  
Código de Autenticação: dc0cf06367



