



Inventividades Curriculares

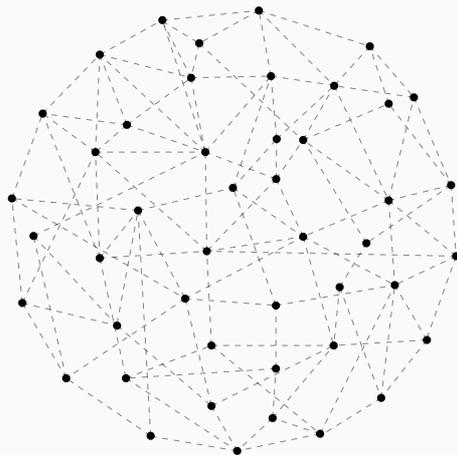
Produções inventivas no ensino remoto e híbrido:
usos das tecnologias na pandemia

DELUZIA DALEPRANE
LARISSA F. RODRIGUES GOMES

DELUZIA DALEPRANE
LARISSA F. RODRIGUES GOMES

Inventividades Curriculares

Produções inventivas no ensino remoto e híbrido: usos das
tecnologias na pandemia



Produto educacional apresentado ao Programa de Pós-
Graduação de Mestrado Profissional em Educação da
Universidade Federal do Espírito Santo,



VITÓRIA
2022

Produções inventivas no ensino remoto e híbrido: usos das tecnologias na pandemia.

Organização: Deluzia Daleprane

Orientação: Prof^a Dra. Larissa Ferreira Rodrigues
Gomes

Projeto gráfico e diagramação: Deluzia Daleprane

SUMÁRIO



Turma da Ilha

Coral Virtual 5



SOS Animais

Galo, galo, não me calo 12



Olímpiadas 2021 / Olympic Games 2021

Projeto interdisciplinar 16



O cabelo de Lelê

Sequência didática 21

Apresentação

O presente e-book se constitui em um dos produtos educacionais da pesquisa de mestrado intitulada *Inventividades curriculares de professores em tempos de pandemia: usos das tecnologias e a formação docente no ensino remoto e no ensino híbrido*, apresentada ao programa de Pós-Graduação de Mestrado Profissional em Educação da Universidade Federal do Espírito Santo.

Durante a pandemia de Covid-19 em 2020/2021 em que o mundo se viu paralisado diante de um vírus, os impactos econômicos, socioambientais e de saúde pública tomaram grandes proporções.

Nesse contexto, o cenário educacional brasileiro também sofreu grandes impactos, havendo a necessidade de reorganização, de repensar o papel da escola, do professor e dos estudantes. O ensino remoto emergencial foi uma alternativa para tentar estreitar as distâncias entre professores e estudantes e mantê-los conectados aos estudos.

Professores se sentiram desafiados diante das novas possibilidades com os usos das tecnologias, fazendo com que brotassem aulas, projetos e atividades inventivas.

No município de Vitória/ES, onde fizemos a pesquisa, percebemos que, diante das situações problematizadoras, as inventividades emergiam.

Desse modo, o presente e-book traz quatro relatos de experiência de inventividades produzidas por professores em um contexto pandêmico.

Esperamos que a leitura traga problematizações de onde possam emergir inventividades.

Deluzia Daleprane
Larissa F. Rodrigues Gomes

1

TURMA DA ILHA

CORAL VIRTUAL

Público Alvo: Estudantes do 1º ano ao 4º ano do ensino fundamental

Inventividade de: Dalila Evangelista Costa

A ideia...

O projeto foi pensado a partir da ideia de gravar um coral virtual em vídeo com os estudantes para, de certa forma, retomar a prática musical coletiva com eles em meio ao distanciamento na pandemia.

Profª Dalila Evangelista Costa



Apresentação

A canção "Turma da Ilha", de Milton Karam e alunos da escola Trilhas (Curitiba-PR), foi escolhida para o coral virtual com base no tema da escola para 2021 e acabou por dar nome ao projeto. Além da canção, a arte-mural "Ativar Ilha do Príncipe", pintada em 2020 próximo à escola pelo coletivo Cidade Quintal, inspirou propostas sobre o bairro Ilha do Príncipe e a cidade de Vitória, juntamente ao CD "Cantos de Vitória", gravado por estudantes e professores da rede em 2008. No decorrer do projeto, os estudantes também confeccionaram um instrumento musical regional, participaram de uma oficina de música à distância e de entrevistas com artistas locais, resgatando histórias, patrimônios, cultura e folclore. Assim, a ideia do coral virtual tornou-se uma proposta maior e o vídeo passou a ser a culminância do trabalho.

Objetivos

Conhecer e valorizar espaços de produção e circulação da Arte em suas diversas formas de manifestação;

Identificar e diferenciar patrimônio material e imaterial, reconhecendo-os na cidade de Vitória; reconhecer as manifestações artísticas e culturais capixaba;

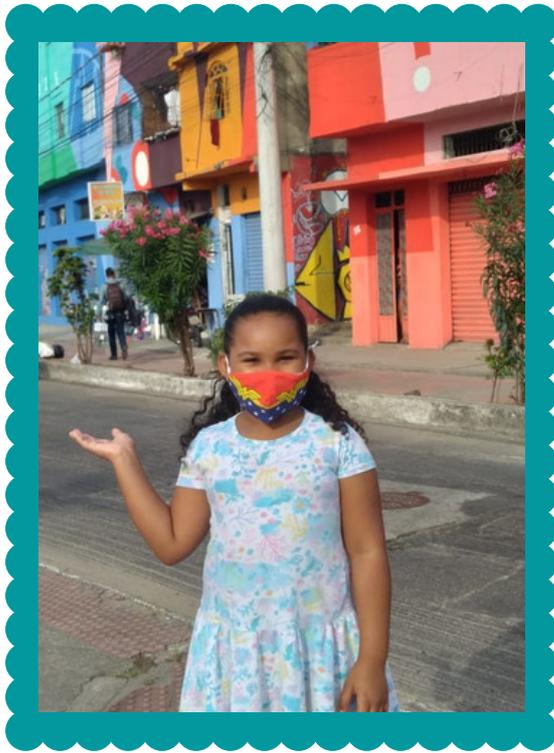
Identificar a produção e produtores artísticos de circulação local; explorar a linguagem musical através do canto e da prática instrumental individual e coletiva;

Experimentar a construção de um instrumento musical; identificar e apreciar repertório musical local, reconhecendo compositores.

Desenvolvimento

O projeto foi realizado com turmas de 1º ao 4º ano, desenvolvido com formulários online em plataforma digital e 16 encontros presenciais. Inspirados na arte-mural, os estudantes conheceram a história local por meio de textos, fotos, relatos de moradores e biografia de ex-moradores icônicos na trajetória do bairro; apreciaram canções, conheceram o trabalho de artistas locais, escreveram perguntas para a escritora capixaba Andréa Espindula, que os respondeu em vídeo, e foram convidados a aprender a canção “Turma da Ilha” para compor o coral virtual. No retorno parcial das aulas presenciais, a partir de canções do CD “Cantos de Vitória” os estudantes perceberam a cidade e alguns pontos turísticos, estudaram conceitos musicais, exploraram o gênero musical congo capixaba, levaram garrafas plásticas para confeccionar casacas e participaram remotamente da oficina “Congo Capixaba” com o professor Thiago Vieira, da Faculdade de Música do Espírito Santo. O coral virtual foi finalizado e divulgado no canal do YouTube da Secretaria Municipal de Educação de Vitória no dia do aniversário da cidade. O projeto teve a colaboração da professora de Informática educativa, que orientou a elaboração das atividades online, das professoras de Educação Especial, que deram suporte para as adaptações necessárias, e da professora de Arte junto ao bibliotecário, que desenvolveram propostas sobre os parques da cidade e o livro “As aventuras do Capixabinha pela região metropolitana”, de Andréa Espindula.

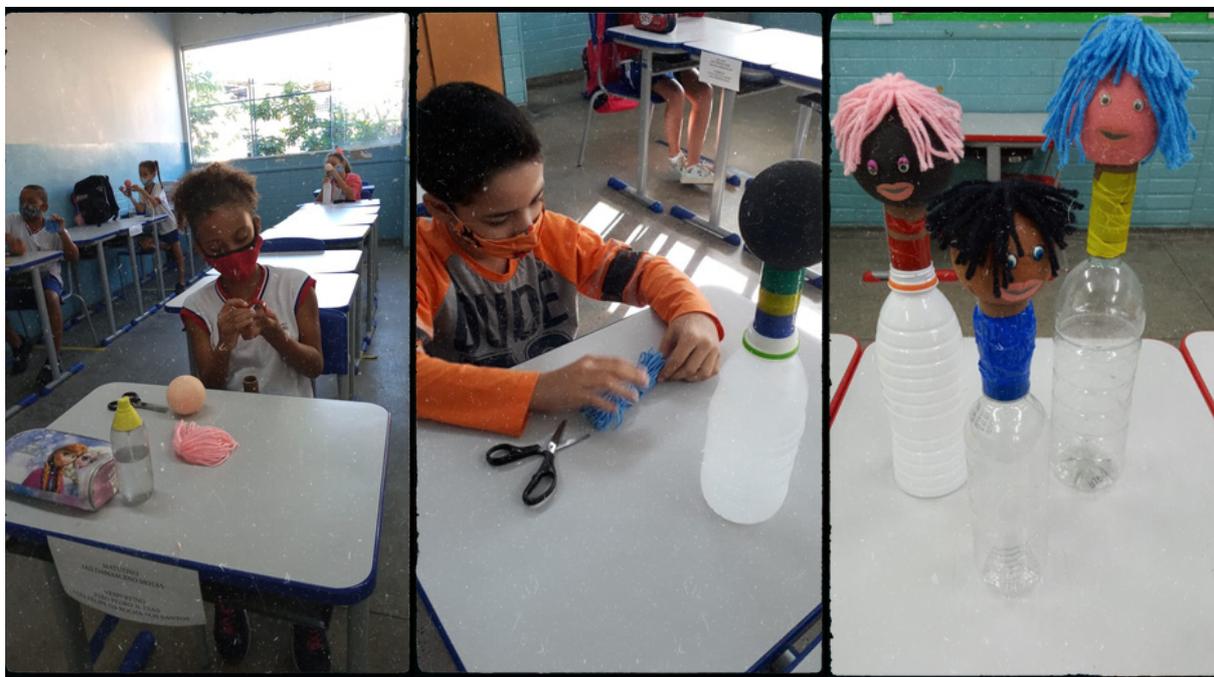
Desenvolvimento



Aluna visitando o mural "Ativar Ilha do Príncipe"



Confecção da Casaca



Confecção da Casaca

Desenvolvimento



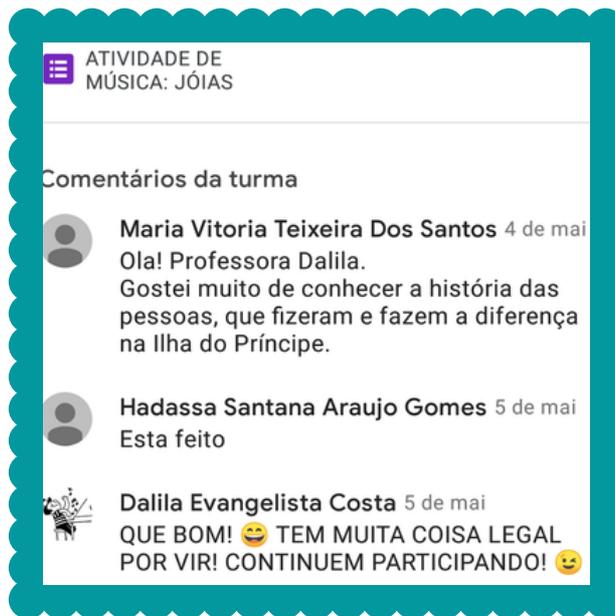
Exibição de entrevista com Mônica Espindula



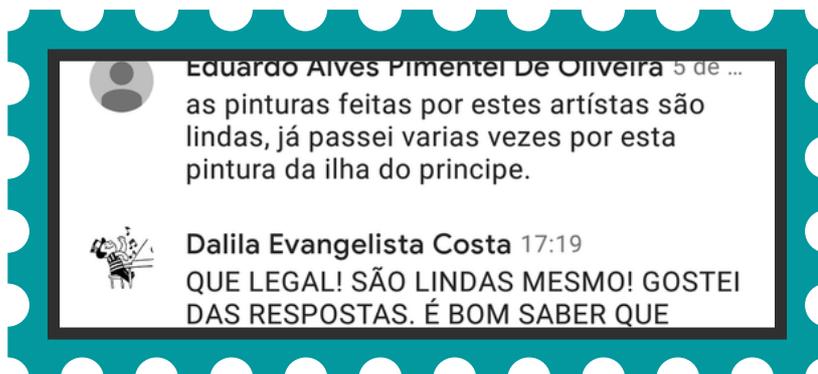
Exibição de Animação - A Turma da Vitória: Lá é nossa ilha.



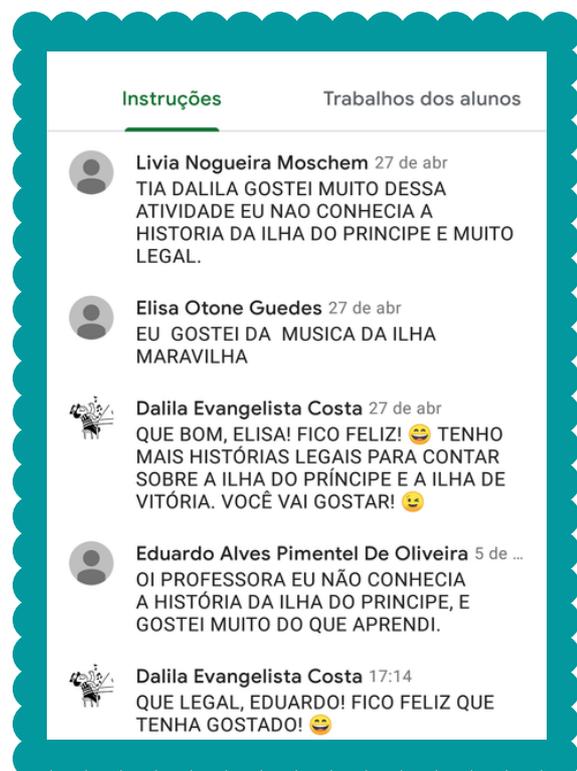
Exibição do vídeo com a Oficina "Congo Capixaba"



Comentários dos estudantes na plataforma AprendeVix



Comentários dos estudantes na plataforma AprendeVix



Comentários dos estudantes na plataforma AprendeVix

Bibliografia

Base Nacional Comum Curricular

MARQUES, C. A. Dicionário Histórico, Geográfico e Estatístico da Província do Espírito Santo. Rio de Janeiro: Typographia Nacional, 1878.

CIDADE QUINTAL. Ilha do Príncipe Aumentada - Educativo. Vitória, 2021.

PMV. CD Cantos de Vitória. 2008.

PMV. Animação A Turma da Vitória: lá, é a nossa Ilha!. 2009.

ESPINDULA, A. As aventuras do Capixabinha pela região metropolitana. Vitória: Editora Casaca, 2020.

LINS, J. O Congo do Espírito Santo: Uma panorâmica musicológica das bandas de congo. Vitória, 2009.

NEVES, G. S. Cadernos de folclore 30: Bandas de Congos. Rio de Janeiro: FUNARTE, 1980.

2

SOS ANIMAIS!

GALO, GALO, NÃO ME CALO!

Público Alvo: Estudantes do 1º ano
Inventividade de: Cláudia Ferrari

A ideia...

"Em 2020, assim que a pandemia de Covid-19 iniciou, eu tive a ideia de gravar vídeos para meus estudantes. Ninguém ainda havia começado. Ainda não tínhamos uma plataforma definida, pois tudo era muito recente. Eu gravei vídeos e postava no *Facebook* da Escola. Assim foi com a essa linda história "Galo, galo, não me calo" da autora Sylvia Orthof, que compôs o projeto SOS Animais".

Profª Cláudia Ferrari



Apresentação

O projeto surgiu a partir da temática "Zona rural e urbana". Estávamos em um período de muitas incertezas, mas era preciso continuar com as atividades escolares para manter o envolvimento dos estudantes, por isso, o nosso canal de comunicação foi a rede social da escola, Facebook.

Objetivos

Diferenciar zona rural e zona urbana;

Manter o engajamento dos estudantes a partir do Facebook;

Realizar atividades propostas no caderno.



Desenvolvimento

Preparei um cenário e fiz a filmagem da história Galo, galo, não me calo. Em seguida, postei no Facebook da escola e movimentei a participação das crianças naquele espaço.

Além de contar a história no vídeo, aproveitei e expliquei sobre zona rural e zona urbana e estimulei uma conversa para a interpretação da história.

Solicitei também um desenho dos animais que vivem na zona rural. Pedi para fazer o registro no caderno, para que, assim que fosse possível, pudessem levar o caderno até à escola.

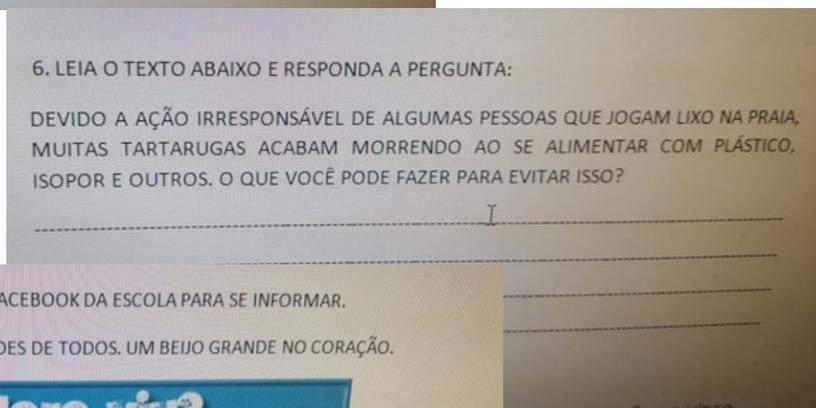
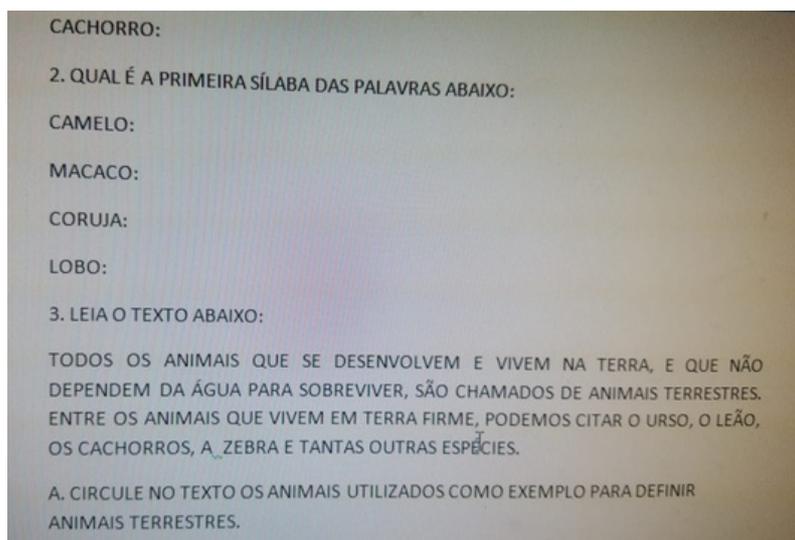
Disponibilizei sequências didáticas para que as famílias retirassem na escola e pudessem fazer com os estudantes.

Aproveitei e criei alguns jogos que trabalhassem leitura e escrita sobre a temática. Gravava vídeos explicando os jogos para que as famílias potencializassem os estudos com as crianças. Deixava os jogos impressos na escola para que as famílias buscassem.

Assim que a plataforma AprendeVix chegou na Rede de Ensino de Vitória, comecei a centralizar e postar todas as atividades e vídeos lá.



Criando jogos e apresentando dicas de como usá-los em casa.



Exemplos de sequência didática usada neste projeto.

Bibliografia

ORTHOFF, Sílvia. **Galo, galo, não me calo**. ISBN: 9788572080712
NÚMERO DE PÁGINAS: 16

3

Olímpiadas 2021 / Olympic Games 2021

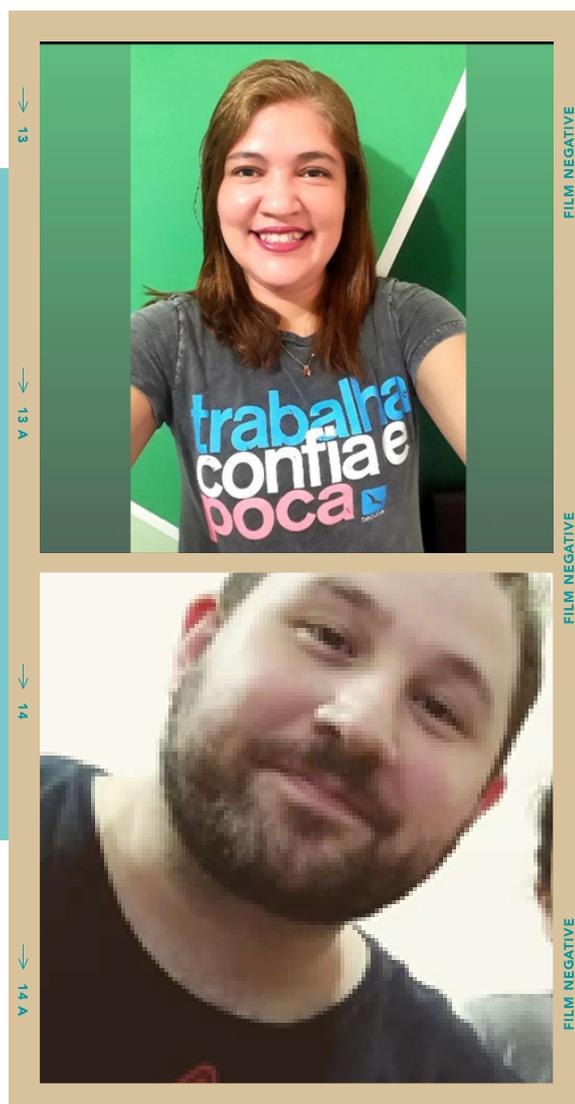
Público Alvo: Estudantes do 1º ao 9º ano

Inventividade de: Fernanda S. Santos e João Gabriel de C. C. de Alencar

A ideia...

O trabalho desenvolvido na escola no ano de 2016, sobre os Jogos Olímpicos no Rio de Janeiro, foi resgatado e serviu como fonte de pesquisa e ilustração das atividades propostas. Foram desenvolvidas atividades no Google Forms, Kahoot e Wordall, além de vídeos didáticos produzidos no Youtube, pelos professores dos componentes curriculares envolvidos.

Profª Fernanda Silva dos Santos e
Prof. João Gabriel De Conte Carvalho de Alencar



Apresentação

No mês de julho de 2020 seriam realizados os Jogos Olímpicos de Tokyo, e tal temática havia sido inserida no plano de ensino de alguns componentes curriculares, dentre eles, Educação Física e Língua Inglesa. Contudo, por motivos de segurança pública devido a pandemia do Covid-19, tal evento foi adiado para o ano de 2021.

Esse assunto teve muita repercussão na mídia mundial e por esse motivo resolvemos trabalhá-lo, mesmo que de forma remota, com os estudantes do 1º ao 9º ano do Ensino Fundamental, com os componentes curriculares de Educação Física e Inglês, buscando um maior interesse e envolvimento dos estudantes nas atividades propostas.

O objetivo das atividades era lembrar quais eram os esportes olímpicos, quais os novos esportes inseridos na edição de 2020, como o nome dos esportes eram pronunciados na Língua Inglesa, curiosidades esportivas, e os nomes de países e nacionalidades também em Inglês.

Objetivos

Conhecer os esportes olímpicos que seriam disputados no ano de 2020 e foram adiados para 2021 devido a pandemia;

Conhecer os esportes que já faziam parte dos jogos olímpicos em 2016 e os esportes que foram incluídos nos jogos de Tóquio 2020;

Conhecer a grafia e pronúncia dos esportes olímpicos na língua inglesa;

Desenvolver jogos e atividades para assimilação dos esportes e seus respectivos nomes oficiais, tanto na língua inglesa quanto na língua portuguesa.

Desenvolvimento

Foram realizadas 4 atividades:

Duas atividades com vídeos explicativos:

A primeira atividade foi um vídeo produzido pela disciplina de Educação Física, onde apresentava os esportes olímpicos e fazia um resgate do projeto realizado na escola em 2016 sobre os Olimpíadas.

A segunda atividade foi o outro vídeo produzido pelo professor João Gabriel de Língua Inglesa, onde ele apresentava os nomes dos esportes na língua inglesa com grafia e pronuncia.

A terceira atividade foi um formulário elaborado no Google Forms com perguntas sobre o tema trabalhado e os novos esportes inseridos nos jogos de Tóquio.

A quarta atividade foi a criação de um game virtual sobre os esportes, utilizando o aplicativo kahoot.



Produção de vídeo aulas com a professora de Educação Física



Produção de vídeo aulas com o professor de Inglês

3º Ano A M - Matutino
EMEF Prof Vercenilio Da Silva Pascoal - Ensino Fundamental Anos Iniciais

Instruções Trabalhos dos alunos

Atividade 02 - Olympic Games

Joao Gabriel de Conte Carvalho de Alencar • 6 de ago. de 2020 Editado às 6 de ago. de 2020

Data de entrega: 12 de ago. de 2020

Hello, guys! Tudo bem?
Quinta-feira chegou e, com ela, uma nova atividade de inglês! Na verdade, esta atividade é de inglês e educação física. Então, se você já acessou a atividade que a professora Fernanda postou nesta semana, tem apenas que marcar a minha atividade como concluída. Se não, veja o vídeo e, depois, clique no link para fazer a atividade. Ai, sim, pode marcar a atividade como concluída (aqui e na postagem da professora Fernanda, ok?).
Até semana que vem!
Abraços,
Teacher Gabriel

atividade 02 - olympic game...
Vídeo

Atividade sobre os Jogos Oli...
<https://forms.gle/WFG7kxpGigfh...>

Comentários da turma

Postagem das atividades na plataforma AprendeVix

3º Ano A M - Matutino
EMEF Prof Vercenilio Da Silva Pascoal - Ensino Fundamental Anos Iniciais

Instruções Trabalhos dos alunos

Atividade 3 Ed Física - Game Olímpico

Fernanda Silva dos Santos • 10 de ago. de 2020

Data de entrega: 20 de ago. de 2020

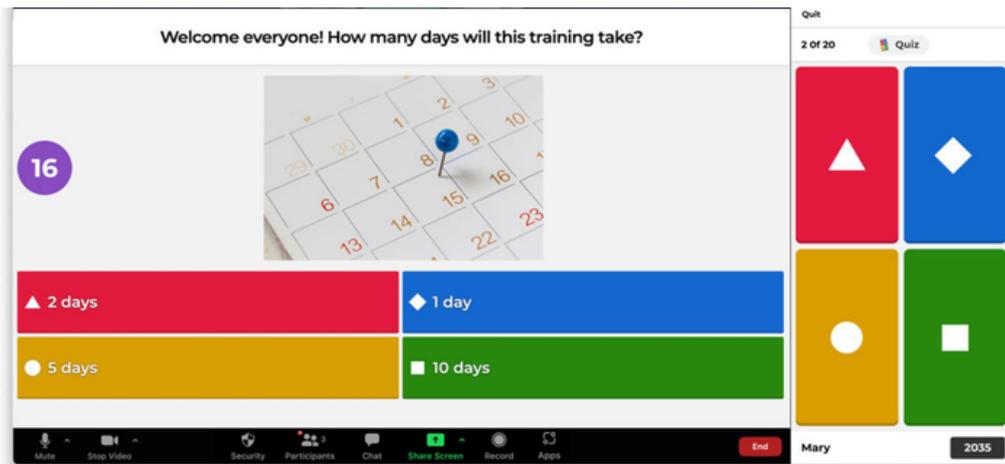
Vimos na atividade passada quais são os esportes olímpicos. Você prestou atenção em todos? Consegue identificá-los de novo?
Vamos participar de um jogo para testar???

Clique no joguinho abaixo e veja se consegue acertar os esportes.

Divirta-se e bom jogo!!!
Prof. Fernanda Santos

Play Kahoot! - Enter game Pl...
<https://kahoot.it/challenge/0343...>

Postagem das atividades na plataforma AprendeVix



Aplicativo Kahoot - elaboração de jogo para estudantes

O Jogo no software Kahoot foi elaborado pelos professores e compartilhado o link na plataforma AprendeVix para os estudantes jogarem. Por meio dos recursos do software, os professores conseguem acessar relatório dos estudantes que jogaram, seus acertos e erros.

Bibliografia

<https://olympics.com/pt/olympic-games/tokyo-2020>

4

O cabelo de Lelê

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Público Alvo: Estudantes do 4º do ensino fundamental

Inventividade de: Marcela Dutra Ribeiro Assis

A ideia...

Era fácil produzir a sequência didática para trabalhar em um sistema presencial? Mas como fazer remotamente?

Como as escolas já tinham a plataforma AprendeVix como recurso, criamos atividades com formulários e vídeos para acesso dos alunos e centralizamos na p

Profª Marcela Dutra Ribeiro Assis

Apresentação

Foi uma atividade interdisciplinar (Sequência didática) em que eu (professora do 4º ano) em parceria com a professora do 5º ano desenvolvemos com a turma em alusão ao dia da Consciência Negra. Nós executamos essas aulas via Meet e via Google Sala de Aula (AprendeVix), com formulários e vídeos para melhor acesso dos alunos.

Objetivos

Refletir sobre a importância do povo e da cultura africana/

Perceber o impacto que tiveram no desenvolvimento da identidade da cultura brasileira;

Construir a relação do passado – presente – futuro, apontando diferenças e semelhanças.

Desenvolvimento

Todas as etapas da atividade foram postadas na AprendeVix,

Iniciamos com a contação da história utilizando o Youtube; Em seguida, apresentamos o texto escrito, exploramos a leitura e a interpretação do texto e fizemos indagações sobre as características físicas da personagem principal da história; Essa aula aconteceu toda via Meet e partimos da disciplina de História, focando a origem de cada pessoa e a partir daí fomos falando das características físicas, descendência, raízes, amor próprio até chegarmos no tema: Formação do povo brasileiro e miscigenação.

Focamos, então, na Geografia, em que exploramos o Continente africano e falamos das heranças africanas trazidas para o Brasil em contribuição à formação da nossa cultura, culinária, vocabulário, etc. Falamos também da exploração da mão de obra africana.

Em Ciências, trabalhamos a questão da higiene e saúde e cuidados com o nosso corpo.

Finalizamos em matemática com trabalhos envolvendo gráficos e resolução de situações -problema.

Em cada uma dessas etapas, fizemos atividades e postamos na AprendeVix, onde os estudantes acessavam e faziam, colocavam comentários e conseguíamos dilogar.





Print de vídeo disponível no Youtube

Obs.: As imagens das atividades realizadas não foram encaminhadas pela professora.

Bibliografia

BELÉM, Valéria. O cabelo de Lelê. IBEP; 1ª edição, 2012.

