

SEQUÊNCIA DIDÁTICA E PRODUÇÃO TEXTUAL NO ENSINO FUNDAMENTAL I

Luciana Jesus de Souza¹

Introdução

O presente estudo tem por base o conteúdo abordado e as propostas conduzidas na disciplina de Metodologia e Prática com o Uso de Novas Tecnologias. Após uma pesquisa de dados apresentados pela Secretaria Municipal do Rio de Janeiro (SME-RJ), setor de estudo desse trabalho, verificou-se a necessidade de aprofundamento nos estudos voltados para a produção textual de alunos do Ensino Fundamental, mais especificamente do 3º ano baseado nos índices produzidos na (SME-RJ), a proposta de estudos irá permear esse tema.

E devido à finalidade prática da disciplina e do curso, foram propostas Sequências Didáticas (SD), baseadas em Dolz 2004, para professores que atuem nessa etapa da educação, que colaborassem para uma maior contextualização dos elementos textuais de uma narrativa que viesse a ser trabalhada por eles no contexto da rede municipal. Desta forma, a sugestão didática na prática educacional foi SD, termo que conduz o olhar para um sequenciamento de processos que se desdobra em etapas, ato que se coaduna com o planejamento com um tema central, que possuem metas a serem alcançadas e objetivos bem definidos. Nesse material, privilegiou-se o uso de Novas Tecnologias para conduzir as perspectivas do, século XXI, engajando os alunos do Ensino Fundamental ao tempo em que vivem.

O ensino remoto viabilizou outros horizontes de modelo das salas de aula para além do espaço físico da escola, fator que influencia em atualizações de muitas ferramentas por parte dos educadores. E como corrobora a Base Nacional Comum Curricular (2017), se desdobra nos conceitos de letramento digital, cidadania digital e tecnologia e sociedade, pontos pretendidos a serem reforçados nessa Sequência Didática. A plataforma Canva, utilizada nesta SD para construção dos jogos analógicos e do designer dos anexos presentes no material. Para Archanjo; Santos, 2021, “torna-se extremamente necessária a liberdade de se usar um aplicativo ou plataforma, no cotidiano escolar, para a produção de objetos com o objetivo de transmitir informações por meio do uso de imagens, desenhos e demais elementos visuais gráficos”, por ter gratuidade para educadores e estudantes é de suma importância nesse novo ambiente de ensino.

No conteúdo trabalhado, utilizamos a plataforma *Padlet* como um diário de bordo, onde os alunos são convidados a pesquisarem e exporem suas criações em janelas temáticas

¹Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação, professora na SME/RJ, GP Odus do Ser-Tão do PPGEduc (UFRRJ), docluhistoria@gmail.com.

colaborativas ou individuais. Com a facilidade de inserção de ideias, imagens, textos e vídeos, temos um diário de bordo interativo, que entrelaça a criatividade com sentimentos de entusiasmo na execução dos exercícios. Para Monteiro (2020), “o *Padlet* é destacado como uma ferramenta que permite a congregação de diferentes conteúdos por intermédio de *links*, consolidando-se como um novo modelo de organização de conteúdo hipertextual na *web*”.

O uso de diversas plataformas valida o que Sousa et al. (2021, p. 8):

“A língua é constitutiva do mundo, logo, a comunicação exige interação dentro de uma perspectiva sócio-histórica da linguagem, que se renova a cada geração que utiliza de recursos para tornar a comunicação mais eficaz e dinâmica.”

E devido a essa dinâmica e necessidade de reflexão sócio-histórica dos tempos atuais que a ferramenta *Forms* possui, verifica-se duas funções de grande valia no processo de execução da SD. Uma função envolve a pesquisa de opinião dos alunos, onde estes irão preencher de forma objetiva e subjetiva sobre temáticas da Sequência Didática, a outra função será avaliativa, como explica (Sousa, 2020, p. 10), "o *Forms* gera um relatório sobre cada questão, mostrando a resposta de cada aluno de forma individual e coletiva, trazendo quantos alunos marcaram cada alternativa", nesse contexto, tipifica-se com o uso dessa plataforma.

As plataformas *WordWall* e *LearningApps* possuem uma dinâmica de criação de jogos, fazendo com que o educador não precise ser profissional da programação de softwares para criar jogos adaptados à sua necessidade. Assim, essas plataformas, atendem a faixa etária dos alunos, a estrutura de conteúdo, o modo de abordagem e principalmente possuem *design* e funções atrativas para o uso educacional.

Sendo assim, (Rolindo et. al. 2021, p. 11), certifica que "Sendo todos desenvolvidos pela plataforma *wordwall* favorecendo uma flexibilidade na elaboração das atividades" para a fixação do conteúdo. Os jogos foram baseados principalmente em perguntas e respostas, cada jogo criado condizia com assuntos embasados nas temáticas propostas pela disciplina", criando uma reflexão sobre os temas anteriormente trabalhados.

O emprego da plataforma *Storyboardthat*, diferente do uso das outras plataformas, limita-se ao contexto de alguns slides em sua versão gratuita, mas não impede, o acesso da maioria dos recursos. Possibilitando um reuso das possibilidades de criação, caso seja utilizada algumas vezes. A criação de histórias com personagens, ambientes e balões de diálogos já existentes, promovem essa interação e troca de conhecimento entre os alunos. Como afirma, (Oliveira; Pereira, 2021, p. 12) "[...] em que através dos quadrinhos se estabeleceu a aliança entre as tecnologias do passado e as digitais, obtendo um recurso atrativo e lúdico, que pode ser relevante ao ensino de saberes".

A execução da técnica de *Stop Motion*, que agrega toda a narrativa de uma história, fazendo com que os elementos trabalhados na SD, se convirjam, na criação da história de forma animada. Afinal, como explica (Freitas et. al. 2016, p. 9) "O stop motion é uma técnica cinematográfica simples de fácil aprendizado, de custo baixo e não exige muito conhecimento técnico". Uma história pode ser criada com a técnica do *Stop Motion*, dentro de um aplicativo para celulares chamado "Stop Motion Studio", que pode ser baixado gratuitamente. E para a disseminação de tal material de forma mais lúdica para os professores, foi pensada a criação de um *website* para divulgação da SD, que permite o acesso ilimitado por meio dos educadores, com a possibilidade de fazer downloads do material impresso.

Construído na Plataforma *webnode* que possui sua assinatura inicial gratuita e que possibilita o acesso a todo conteúdo pensado dentro de muitos outros layouts, elaborado e projetado para que sequência didática seja fluida, que demonstre as ações de forma concatenadas.

O website em questão, recebeu a nomenclatura de "Processo Criativo de Textos com Uso de Novas Tecnologias", nela é possível alocar a proposta que está presente na SD. E na plataforma *Webnode*, ainda é possível inserir vídeos de outras plataformas digitais, baixar arquivos produzidos em PDF, fotos e associar outros sites por meio do link, retirado das outras plataformas. Criando um ambiente digital acessível e até mesmo interativo, com a possibilidade de tirar dúvidas e obter contato com o autor do site. Facilitando a troca entre os professores que acessarem o endereço eletrônico e seus idealizadores, criando desta forma uma rede pedagógica.

Metodologia

A Sequência Didática proposta teve um embasamento teórico no que expõe a Base Nacional Comum Curricular, como prática de linguagem, intencionou-se afetar a criação de textos dos alunos, por meio de escrita compartilhada com os colegas.

Consequentemente, privilegiou-se a autonomia, do aluno dando ênfase aos momentos de escolha e registro de narrativas individuais. Portanto, as três aulas dessa sequência didática pretendem focar na habilidade (EF35LP25), da BNCC (2018). "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". São elementos necessários para uma narrativa ter suas estruturas de coesão e coerência de forma compreensível.

Resultados e discussão

Como resultado, pode-se observar uma maior dinâmica entre as propostas de produção textual voltada para os alunos dos Anos Iniciais do segmento do Ensino Fundamental e as possibilidades de aplicabilidade no contexto educacional. Outro ponto a ser discutido é a alternativa viável, para quem não tenha o acesso a tecnologia ou a internet no momento da aula. Pode-se fazer uso do conteúdo da aula em formato impresso, dirimindo as variáveis de não colocar em prática a aula proposta na Sequência Didática.

Como possibilidade de capacitação dos profissionais que venham a utilizar as ferramentas tecnológicas, foram sugeridos *links* de diversos sites e vídeo aulas, para que os professores possam entender melhor o funcionamento das ferramentas apresentadas no trabalho e que estes coloquem de forma efetiva e de modo prático as novas Tecnologias no ambiente escolar. Dinamizando as propostas de escrita de textos narrativos.

A empregabilidade dos jogos e plataforma digitais no contexto educacional, torna-se um aliado para promover a autonomia dos alunos no que tange o uso de tecnologias, os mesmos se sentem mais encorajados a solucionar questões que envolvam a escrita, de forma a resolução de propositivas na plataforma digital.

Conclusão

A estimulação da criatividade e da curiosidade, por acessar outras habilidades e competências, e que por vezes não são o mote nas aulas tradicionais de escrita textual, no contexto do uso tecnológico, possa ser uma estratégia para alcançar mais alunos que poderiam estar dispersos ou desinteressados, quando a proposta de escritas de textos narrativos, são trabalhadas dessa forma.

Com tais processos possíveis e ao alcance dos educadores que tenham acesso a um computador e internet, conclui-se que a formação continuada é um dos pilares para afetar de forma positiva as aulas dentro do segmento do Ensino Fundamental.

E que a curiosidade e criatividade devem partir de todos os atores que orbitam o ambiente educacional, pois perpassa por um planejamento que saia do tradicional, se lançando aos novos contextos sociais e tecnológico que podem viabilizar um interesse mais expressivo por parte dos estudantes e um sucesso mais efetivo dos conteúdos abordados dentro/fora de sala.

Palavra-Chave: Metodologias Ativas, Construção Textual, Gamificação

Referências

ARCHANJO, Rafaela Luiz da Silva; SANTOS, Rafael Teixeira dos. **CANVA**. Simpósio, [S.l.], n. 8, mar. 2020. ISSN 2317-5974. Disponível em: <<http://revista.ugb.edu.br/ojs302/index.php/simposio/article/view/2115>>. Acesso em: 25 mar. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.

DOLZ, J. **Sequências Didáticas para o oral e a escrita**: apresentação de um procedimento. In: (Ed.). Gêneros orais e escritos na escola. Coleção as faces da linguística aplicada. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2004.

FREITAS, Neliane Alves de; Et. Al. **Prática pedagógica com celular e Stop-motion em interdisciplinaridade com Artes**. In: Workshop de Informática na Escola, 2016, Uberlândia. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2016 .

MONTEIRO, Jean Carlos DA Silva **PADLET**: um novo modelo de organização de conteúdo hipertextual. Revista Encantar, v. 2, p. 01-11, 17 jul. 2020. Disponível em: <<https://www.revistas.uneb.br/index.php/encantar/article/view/9077>>. Acesso em: 25 mar. 2026.

OLIVEIRA, Gisele Pereira; PEREIRA, Ana Carolina Costa. **A aliança entre Tecnologias do passado e Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação via Investigação Científica**. Revista de Educação Matemática, v. 18, 20 jul. 2021. Disponível em: <http://www.revistasbemsp.com.br/index.php/REMat-SP/article/view/523/264>. Acesso em: 25 mar. 2026.

ROLINDO, Joyce Mara Resende; Et. Al. **Metodologia ativa durante as aulas síncronas com o aplicativo Wordwall**: Um relato de experiência. Anais do Seminário de Atualização de Práticas Docentes, [S. l.], v. 3, n. 1, 2021. Disponível em: <http://anais.unievangelica.edu.br/index.php/praticasdocentes/article/view/6484>. Acesso em: 25 mar. 2026.

SOUSA, Francisco Wagner Silva de. **O uso do Forms como ferramenta de avaliação no ensino da Matemática**. 2020. 90 f, il. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática)—Universidade de Brasília, Brasília, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/39354>>. Acesso em: 25 mar. 2026.

SOUSA, Luciano Dias de; Et. Al. **A Multimodalidade e Textualidade dos Gêneros Digitais**. In: Anais do Congresso Brasileiro Interdisciplinar em Ciência e Tecnologia. Anais. Diamantina (MG) UFVJM, 2021. Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/cobicet/345336-A-multimodalidade-e-textualidade-dos-generos-digitais>. Acesso em: 25 mar. 2026.