

O *PowerPoint* em atividades de alfabetização nas aulas remotas por videochamada

Miriam Pires Borges

Como citar: BORGES, M. P. O *PowerPoint* em atividades de alfabetização nas aulas remotas por videochamada. In: GARCIA, D. N. M.; ALEXANDRE FILHO, P.; SANT'ANNA, D. V. **Tecnologias e metodologias ativas:** (res)significando percursos educacionais. Marília: Oficina Universitário; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2021. p. 205-224. DOI: <https://doi.org/10.36311/2021.978-65-5954-210-9.p205-224>



All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença Creative Commons Atribuição- NãoComercial-SemDerivações 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Sin derivados 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

O *POWERPOINT* em Atividades de Alfabetização nas Aulas Remotas por Videochamada

Miriam Pires BORGES¹

Introdução

Analisando o contexto escolar, notamos que as tecnologias sempre estiveram presentes nas salas de aula, desde as lâmpadas e ventiladores aos quais temos acesso no ambiente às ferramentas específicas voltadas ao desenvolvimento das atividades pedagógicas.

Há cerca de trinta anos, o mimeógrafo era um acessório bastante utilizado nas escolas para reprodução de atividades que seriam aplicadas aos alunos. Com o passar dos anos, foi, paralelamente, usado com a máquina de escrever, tendo os professores a opção de datilografarem os seus textos e, posteriormente duplicá-los, com o uso do mimeógrafo.

Nas universidades, há cerca de vinte anos, era frequente a utilização do retroprojetor para a projeção dos textos abordados durante as aulas. Tal equipamento, na época, embora meio escasso nas escolas públicas de Ensino Fundamental, era algo que despertava, nos alunos, um olhar atento e certa curiosidade pelo recurso, dividindo a atenção entre o conteúdo projetado para o estudo e suas possibilidades de utilização.

Ao longo dos anos, o retroprojetor foi, gradativamente, cedendo espaço aos projetores de *slides*, até ser substituído, atualmente, por aparelhos modernos com acesso a várias mídias digitais.

¹ Mestranda em Educação / PPGE / Faculdade de Filosofia e Ciências / Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - UNESP – campus de Marília/SP / e-mail: borghes.miriam@gmail.com

<https://doi.org/10.36311/2021.978-65-5954-210-9.p205-224>

Contudo, na atuação docente, os professores foram, também, pouco a pouco, adequando-se ao uso dessas tecnologias, muitas das vezes, adquirindo treinamentos, por meio de cursos de formação continuada ou no próprio manuseio dos equipamentos no dia a dia escolar.

Nos dias atuais, diferentes recursos midiáticos estão presentes em muitas escolas. Compondo o cenário educacional, integram-se o audiovisual, textos, hipertextos e equipamentos que nos proporcionam o acesso a eles, desde os aparelhos de som tradicionais aos computadores e projetores multimídias mais avançados.

Diante dessa realidade, podemos refletir acerca da atitude do professor frente às novas tecnologias e questões como, os desafios em utilizar e lidar com esses recursos, a importância de treinamentos e formação, os horários de estudo e reuniões e da própria exploração dos equipamentos durante o processo de trabalho.

No atual contexto pandêmico, houve a necessidade de implementação de alguns recursos tecnológicos que, até então, embora presentes na sociedade atual, não estavam, totalmente, empregados na aplicabilidade das atividades pedagógicas em sala de aula. Intensificou-se, assim, o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação para que os alunos tivessem acesso às atividades escolares durante o período de “distanciamento social”.

Verificou-se, dessa forma, a utilização mais frequente das telas, como as do computador, tablet e celulares, já que as aulas *on-line* constituíram-se possíveis alternativas para o acesso aos conteúdos escolares. Percebe-se que:

[...] a tela, como novo espaço de escrita, traz significativas mudanças nas formas de interação entre escritor e leitor, entre escritor e texto, entre leitor e texto e até mesmo, mais amplamente, entre o ser humano e o conhecimento (SOARES, 2002, p. 151).

Assim, o presente relato se baseia em experiência em andamento, realizada com uma classe de segundo ano do Ensino Fundamental, com

crianças na faixa etária de sete a oito anos, regularmente matriculadas em uma escola pública da rede municipal de Marília (SP). Descreve situações de ensino e aprendizagem voltadas à abordagem dos assuntos das áreas de Alfabetização e Matemática.

Tem-se, como objetivo geral, possibilitar o acesso dos alunos aos conteúdos escolares e, como objetivos específicos, propor situações de intervenção para aprimorar a leitura, escrita e aquisição de conteúdos matemáticos; utilizar-se dos recursos tecnológicos para aplicação de atividades que possibilitem a interação entre professora e alunos durante a pandemia do COVID-19.

A partir do referido contexto e da realidade dos alunos, coloca-se a seguinte questão: *quais recursos tecnológicos podem ser utilizados de forma a despertar o interesse das crianças pelas aulas e garantir a interação delas com a professora no processo de ensino e aprendizagem?*

O trabalho se justifica à medida que se faz necessária a participação ativa das crianças em relação aos assuntos abordados e à interação social, considerando-se, também, fundamental, a mediação docente que oferece condições de o aluno atingir níveis mais avançados de conhecimento e adquirir conceitos por meio da troca e diálogo com um adulto mais experiente.

Para que os alunos se envolvam com os temas em estudo, precisam ter interesse e motivação em aprender e, por se tratar de crianças na faixa etária específica, há uma significativa relação entre interesse, motivação e qualidade das atividades que lhes são ofertadas.

Baseando-se nestas hipóteses, a proposta de intervenção se consolida, neste trabalho, em uma metodologia que utiliza *softwares*, como o *PowerPoint*, na elaboração de atividades com *hiperlinks*, textos, joguinhos e animações com aspecto lúdico, voltadas à alfabetização e aquisição de conteúdos matemáticos. Para os alunos acessarem as atividades, são realizadas aulas por videochamadas, por meio do *WhatsApp*, cujo formato propicia, ao professor, estabelecer a mediação pedagógica entre o aluno e os assuntos abordados.

Tal experiência com os alunos nos leva a repensar questões como: a) a utilização dos recursos tecnológicos nas atividades pedagógicas, b) o papel do professor na sua interação com os alunos durante as aulas nesse novo formato e c) as concepções acerca do próprio processo de alfabetização e aprendizagem da matemática.

As atividades desenvolvidas por videochamadas viabilizam a interação professor e aluno, possibilitando a relação dialógica entre eles. A abordagem realizada referente à alfabetização foi planejada de modo a atribuir um sentido à linguagem, com enfoque à sua função social, assim como os conteúdos matemáticos, no geral, tratados a partir da resolução de situações-problema e da proposta de jogos.

Sobre o processo de alfabetização, Starepravo (2006) se refere aos estudos realizados por Emília Ferreiro que:

[...] apontou a importância das interações da criança com o universo da língua escrita, mostrando as hipóteses que levantam sobre o seu significado muito antes de receber qualquer tipo de intervenção escolar. Tais hipóteses só são formuladas mediante a interação com a língua em sua utilização social, portanto, não fragmentada (STAREPRAVO, 2006, p. 12).

Já em relação à Matemática, a autora destaca os conhecimentos que as crianças possuem acerca dos números na convivência fora da escola e que eles não se apresentam em partes. “Quando a criança depara com uma sequência mais longa de números, ela tem a oportunidade de perceber as regularidades presentes na numeração e faz descobertas interessantes” (STAREPRAVO, 2006, p. 13).

Para abordagem dos conteúdos matemáticos nas aulas virtuais, foram propostos jogos com *hiperlinks* elaborados em *PowerPoint* e situações-problema usando-se, também, recursos tecnológicos. Concordamos com Starepravo (2006, p. 16), pois “nos jogos, os cálculos são carregados de significado porque se referem a situações concretas

(marcar mais pontos, controlar a pontuação, formar uma quantia que se tem por objetivo etc)”.

Outro aspecto a ser destacado, durante o desenvolvimento da experiência nessas aulas, é a necessidade da pesquisa na ação docente. A implementação de aulas no novo formato e a busca de estratégias para contribuir para melhor intervenção pedagógica e, conseqüentemente, o aprendizado dos alunos, geram necessidade de pesquisa por parte do professor da sala e reflexão sobre a sua prática, no sentido de aprimorá-la. É nesse aspecto, também, que a avaliação contínua assume seu real significado no processo de ensino e aprendizagem.

Dessa forma, nota-se, com mais intensidade, como se faz relevante a pesquisa pelo professor, nesse atual contexto, tanto em relação ao uso dos recursos tecnológicos para a elaboração das aulas, como em relação ao encaminhamento metodológico na aplicação das atividades de ensino. Destacamos estudos que validam a pertinência da pesquisa na função docente, entendendo-a que “Como exercício didático, a pesquisa pode investigar a prática cotidiana dos professores para buscar instrumentos de investigação que atendam à necessidade das escolas, buscando refletir e compreender melhor a relação teoria e prática” (PENITENTE, 2012, p. 34).

1 Detalhando a experiência

Para nortear as atividades, utilizamos os seguintes procedimentos:

- Leitura sobre o uso das tecnologias na educação com vistas ao papel do professor na mediação das situações de ensino e aprendizagem;
- Acesso a tutoriais e a vídeos do *Youtube* para a elaboração das atividades com o uso do *PowerPoint*;
- Contatos com os pais e responsáveis pelos alunos, por meio de mensagens de textos e ligações telefônicas, para agendamentos de

aulas, remanejamentos de atividades e comunicados necessários entre a escola e as famílias;

- Propostas de atividades aos alunos, envolvendo as áreas de Língua Portuguesa e Matemática, durante aulas em videochamadas, por meio do *WhatsApp*;
- Observação e acompanhamento dos alunos nas situações de ensino, construídas nas aulas, por meio de câmera do celular;
- Elaboração de relatórios de desempenho produzidos pela professora;
- Coleta de depoimentos obtidos a partir de entrevista entre professora e alunos, com o objetivo de conhecer a percepção das crianças e a avaliação que fazem acerca das aulas neste formato.

Os alunos participantes dessa modalidade de aula remota representavam a maioria da classe e foram autorizados pelos pais e responsáveis a realizarem as atividades com a professora da turma por meio desse recurso tecnológico.

Os horários e datas das aulas eram previamente agendados com os responsáveis pelos alunos, procurando manter um cronograma semanal fixo. Porém, quando necessários, ocorriam remanejamentos, adequando-se à possibilidade de acesso da criança ao aparelho celular para utilização nas atividades escolares.

Com algumas exceções, na maioria das vezes, as ligações por chamadas de vídeo eram iniciadas pela professora e propostas as atividades aos alunos, individualmente.

O cronograma de agendamento das aulas era organizado de maneira a garantir a participação de cada aluno, no mínimo uma vez por semana, podendo a criança ter acesso a mais aulas, caso houvesse a disponibilidade do aparelho celular, dificuldades de aprendizagem ou mesmo interesse do aluno em participar com mais frequência.

O tempo de permanência de cada aluno nas atividades escolares *on-line*, com a professora, era de, aproximadamente, sessenta minutos. Nestes encontros, eram trabalhados conteúdos ligados às habilidades de

leitura, escrita e conhecimentos matemáticos. Com poucas propostas de cópias, as atividades eram planejadas segundo a duração das aulas, bem como as especificidades do formato virtual. A prioridade era que os alunos participassem, ativamente, de situações de leitura, escrita e matemática, envolvendo os eixos da alfabetização: oralidade, leitura, análise linguística e produção textual.

Como já relatado, as atividades propostas foram desenvolvidas por meio de aulas em videochamada, procurando manter atendimento individual aos alunos, havendo poucas ocorrências de formação de duplas. O trabalho individual foi repensado de maneira a considerar os níveis de aprendizagem de cada um, possíveis dificuldades nos conteúdos abordados sempre com vistas a aprimorar as habilidades necessárias ao processo de alfabetização.

As atividades eram iniciadas com uma breve retomada oral dos assuntos abordados em aula anterior. Em seguida, os alunos registravam a data e as áreas de conhecimento e propostas a serem trabalhadas. Os equipamentos utilizados pela professora eram: celular, suporte do aparelho e computador para apresentação das atividades. Assim, mantendo-se o distanciamento social demandado pela pandemia, a professora abria a câmera traseira do celular posicionado à frente da tela do computador para apresentar as atividades que eram visualizadas pelo aluno em seu próprio celular.

Por meio da utilização desses recursos, os alunos participavam das atividades remotas, interagiam com a professora e tinham acesso a situações de oralidade, leitura, escrita e cálculos, propostos a partir de diferentes estratégias, entre elas, as elaboradas com o uso do *PowerPoint*. Os alunos visualizavam as atividades e respostas dos exercícios pelo celular e produziam os registros no caderno ou em outro material disponível, como folha de sulfite.

A professora observava e acompanhava a realização das tarefas pela câmera e vídeo, estabelecendo durante a aula, relação de diálogo com os alunos, propondo que comentassem sobre os assuntos trabalhados,

expressassem suas opiniões e, também, mostrassem seus próprios registros das atividades.

2 Algumas atividades desenvolvidas e as percepções dos alunos sobre elas

Na primeira aula, a história apresentada em *slides* é uma narrativa curta, que aborda uma joaninha que queria encontrar um lugar novo para dormir. O texto, de autoria de *Isobel Finn*, foi retirado do livro didático de Língua Portuguesa, *Porta Aberta: letramento e alfabetização linguística*, 2º ano, Ensino Fundamental (CARPANEDA; BRAGANÇA, 2008, p. 180-181). O material escrito foi digitado e organizado em *slides*, sendo complementado com imagens para ilustrar os personagens e uso de recursos do *PowerPoint*, como os efeitos de movimento e animação.

Este tema foi abordado durante várias aulas e citado, por mais de uma criança, como um assunto interessante. Os recursos de animação contribuíram para que a história fosse vista dessa perspectiva pelos alunos. Embora contivesse um enredo limitado, foi mencionada pelos alunos, já que os movimentos de efeito nela aplicados, superaram a própria narrativa.

São apresentados, a seguir, trechos da referida história.



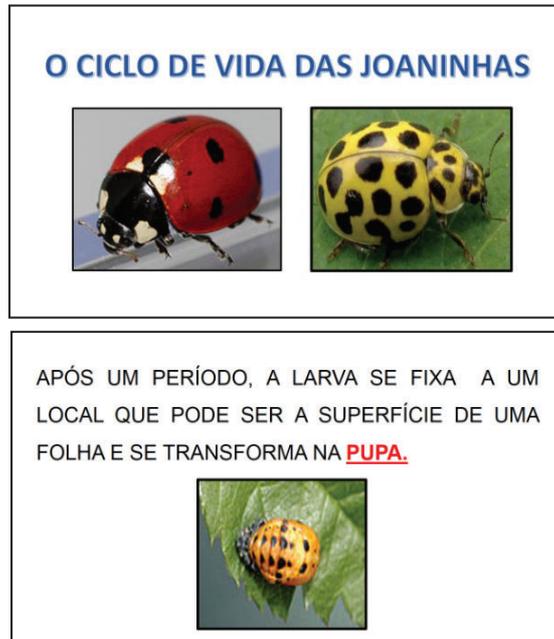


Fonte: Carpaneda e Bragança (2008, p. 180-181).

O objetivo do trabalho, ao apresentar essa história, foi introduzir o assunto a ser trabalhado usando recursos que pudessem motivar os alunos à leitura e à escrita. Textos elaborados com essas características contribuem para um maior envolvimento dos alunos na narrativa, despertando o interesse e facilitando a compreensão da narrativa.

Os próximos *slides* mostram trechos sobre as etapas de vida das joaninhas. Foram apresentadas por meio de textos, imagens e fotos que complementaram as explicações da professora e contribuíram para que fosse despertado o interesse dos alunos pelo tema. Também, citado pelas crianças como interessante, o assunto foi pesquisado pela professora e apresentado com o suporte tecnológico.

Figura 2 - Etapas de vida das joaninhas

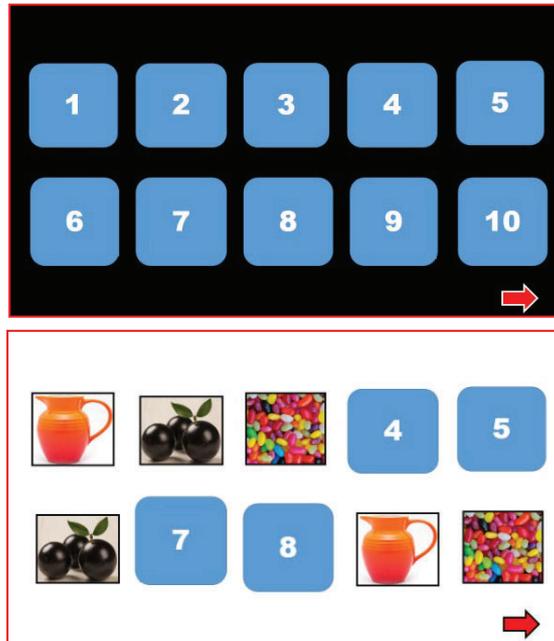


Fonte: Da pesquisadora (2021).

Dentro do contexto do tema e com a finalidade de proposta de atividade lúdica, os alunos tiveram acesso ao Jogo da Memória, cujas regras são virar duas peças e formar o par, ganhando um ponto a cada par de figura correspondente. O objetivo era virar todas as peças durante o jogo, até conseguir formar todos os pares de figuras iguais.

Figura 3 - Jogo da Memória





Fonte: Da pesquisadora (2021).

O jogo da memória, aplicado após o estudo de palavras com a letra “j”, também, foi mencionado pelos alunos como atividade interessante. O referido jogo era apresentado na tela do computador da professora e visualizado pelas crianças no celular. As peças a serem viradas eram escolhidas pelo aluno e “abertas” pela professora. Por esse motivo, foram numeradas, para que facilitasse à criança a indicação das peças e à professora sobre quais delas deveria clicar. No momento do jogo, eram perceptíveis o entusiasmo e motivação das crianças em virar as peças iguais e formar os pares. Trata-se de um recurso estratégico importante no desenvolvimento de habilidades como atenção, concentração e outras ligadas à memória e, por seu aspecto lúdico, torna-se bem receptivo aos alunos.

Ainda voltadas à alfabetização, compartilhamos algumas atividades que foram trabalhadas com a finalidade de desenvolver a leitura e, também, a análise linguística, de maneira que os alunos refletissem sobre a escrita, principalmente, no tocante à ortografia.

Trata-se de uma atividade com *hiperlinks*², elaborada pela professora a partir de figuras pesquisadas em diversos sites. A proposta era que os alunos identificassem a figura, pensassem na escrita e indicassem à professora a alternativa correta para que ela pudesse clicar sobre a que fora selecionada por eles. Por ser uma atividade com *hiperlinks*, a tela poderia avançar ou não, dependendo do acerto na escolha da resposta.

Figura 4 - Atividade com *hiperlinks*

CLIQUE NO NOME DA FIGURA



GARRA BARRA JARRA

QUAL É A SÍLABA INICIAL DO NOME DO ANIMAL?



GA CA JA

__ BUTI

Fonte: Da pesquisadora (2021).

A atividade retratada na figura 5, intitulada “No voo das joaninhas”, também, tem como finalidade a leitura. Assim que a professora clicava com o *mouse*, a joaninha voava e, onde ela parasse, os alunos faziam a leitura das palavras escritas nos retângulos e juntavam pontos pelo número de acertos.

² ou hiperligação é qualquer elemento de um hipertexto (páginas *web*) que façam referência a outro texto ou a outra parte deste texto. Ou seja, qualquer área clicável de uma página *web* é um *hiperlink*. Um *hiperlink* pode também ser referido como um *link* ou hipertexto.

Figura 5 - Jogo de leitura com efeito de animação



Fonte: Da pesquisadora (2021).

Elaborada sob a forma de um joguinho, sua característica lúdica, também, é marcante e motivacional, ao passo que os alunos participaram, interagiram, utilizaram seus conhecimentos e várias estratégias para realizarem a leitura das palavras. O formato de elaboração da atividade e os efeitos de movimento, novamente, foram importantes para os resultados dessa proposta.

Os *slides* a seguir mostram uma outra atividade com *hiperlinks*. Trata-se de um recurso do *PowerPoint* que motiva e estimula os alunos à participação, pois eles precisam acertar a resposta para avançar à próxima tela. A finalidade foi trabalhar conceitos matemáticos por meio da resolução de situações-problema. Atividades como esta contribuem para que os alunos sejam motivados a fazerem os cálculos, aplicando estratégias de resolução para concluir as etapas até a última tela. Estas atividades envolvendo conhecimentos matemáticos, também, foram apresentadas pela professora no computador, lidas com a participação do aluno, que buscava estratégias de resolução e socializava as possibilidades e cálculos que poderia fazer, indicando uma das alternativas sobre a qual a professora clicaria.

As situações-problema, ilustradas na Figura 6, eram, em seguida, conferidas, resolvidas com a participação de aluno e professora, fazendo-se o registro de cálculos e operação matemática e, obtendo a resposta correta, o aluno a indicava para que a professora clicasse sobre a alternativa e a tela avançasse.

Figura 6 - Atividade de Matemática com hiperlinks

FAÇA AS OPERAÇÕES NO CADERNO E CLIQUE COM O MOUSE NA RESPOSTA CORRETA.

EM CADA VASO FORAM COLOCADAS CINCO FLORES.
QUANTAS FLORES HÁ NO TOTAL?







FAÇA AS OPERAÇÕES NO CADERNO E CLIQUE COM O MOUSE NA RESPOSTA CORRETA.

CHICO BENTO CONTOU ALGUNS BICHINHOS NO JARDIM. AJUDE-O A DESCOBRIR QUANTOS ANIMAIZINHOS SÃO NO TOTAL.

ABELHA	
BORBOLETA	
FORMIGA	

Fonte: Da pesquisadora (2021).

Coletamos e registramos, a seguir, depoimentos de alguns alunos que deixaram suas impressões acerca das atividades e desenvolvimento das aulas. Essas falas foram obtidas por meio de entrevista entre professora e alunos. Foram feitas as seguintes perguntas: *Qual é a sua opinião sobre as aulas por WhatsApp? O que você acha mais interessante nessas aulas? Qual foi a atividade que você mais gostou? Por quê? Qual a sua sugestão para melhorar as aulas, para elas se tornarem mais interessantes?* As respostas obtidas foram organizadas na Tabela 1, porém, sem a identificação de seus autores.

Tabela 1 – Registro das respostas dos alunos

Aluno	Resposta
Aluno A	“Estou achando legal a aula; gostei mais da joaninha, do ciclo de vida da joaninha. A sugestão é de dar atividade com criatividade, por exemplo, jogos de matemática”.
Aluno B	“Achando bom, estou gostando de estudar. A atividade mais interessante foi continha em pé. O tema que mais gostei foi das plantas para ajudar o Planeta Terra e a música foi divertida. A sugestão é de dar outra música”.
Aluno C	“Estou gostando da aula; a atividade que mais gosto de fazer é prova. A atividade mais interessante foi a do joguinho da memória, no voo das joaninhas. No final da aula ter um joguinho”.
Aluno D	“Eu acho legal; atividades que mais gosto foi Matemática e da joaninha. Gosto de participar”.
Aluno E	“Legal, eu gosto de participar. Atividade da árvore, porque tem informações sobre as árvores”.
Aluno F	“Legal, gostei de todas; jogo da memória. Gosto das atividades; atividade que acharia mais legal seria fazer mais continhas, porque gosto de Matemática”.
Aluno A	“(…) As aulas são muito criativas e legais. O que achei mais interessante foi na matemática mesmo, a matemática do dobro por enquanto. A sugestão: matemática bem legal”.

Fonte: Da autora (2021).

As falas transcritas, na Tabela 1, foram coletadas por meio de uma conversa com as crianças, no formato de uma breve entrevista em que elas puderam comentar sobre as atividades das quais participaram. Como um importante instrumento de pesquisa, “na entrevista a relação que se cria é de interação, havendo uma atmosfera de influência recíproca entre quem pergunta e quem responde” (LUDKE; ANDRÉ, 2018, p. 39).

Com as aulas por videochamadas, realizadas, emergencialmente, pelo ensino remoto, notou-se maior interação entre alunos e professora, bem como a mediação pedagógica entendida como fator fundamental no processo de ensino e aprendizagem, para que as crianças possam adquirir habilidades que, com a atuação docente, metodológica e didaticamente fundamentada, facilita e possibilita avanços mais significativos no aprendizado.

Destaca-se, também, a interlocução como aspecto relevante, à medida que os alunos participaram, dialogaram, opinaram e, por meio do

discurso, a professora teve subsídios para acompanhar a aprendizagem das crianças, avaliando sua própria prática e implementando ações para melhoria do ensino.

Considerações Finais

Ressaltamos, por meio desta experiência, alguns aspectos que podemos considerar durante a aplicação das atividades de ensino, como o envolvimento das crianças com os temas em estudo, boa participação e compromisso na realização das situações propostas, motivação, interesse e interação com a professora, sendo esta última facilitada, também, pelo uso da videochamada. A utilização desse recurso para as aulas, além de promover maior interesse dos alunos durante as atividades, contribuiu para que estas se tornassem mais dinâmicas. Assim, a professora pôde dialogar com os alunos, retomar pontos e conceitos a serem esclarecidos e, por meio da mediação pedagógica, intervir com ações planejadas que visaram a aquisição dos assuntos em foco.

Outro aspecto a destacar se refere ao uso do *PowerPoint*. Os recursos disponíveis no *software* possibilitaram a elaboração de *slides* com imagens, *hiperlinks*, textos com animações e joguinhos que, de uma maneira lúdica, contribuíram para seu aprendizado.

Além dos *slides* elaborados em *PowerPoint*, os alunos, também, tiveram contato com diferentes tipologias textuais e com atividades e conteúdos específicos referentes ao ano de escolaridade, com enfoque na leitura, escrita e resolução de situações-problema.

Para a elaboração das aulas, foram utilizados alguns materiais de apoio como livros didáticos, de onde foram selecionados diversos textos como poemas, bilhetes, situações-problema e exercícios matemáticos, entre outros; *CD* para audição e estudos de músicas trabalhadas durante as aulas e, por fim, textos pesquisados na *Internet*.

Planejar ações de intervenção nas áreas de alfabetização e Matemática, repensar a importância da interação entre professora e alunos

e o uso de materiais diferenciados contribuirá para que as crianças se tornassem mais participativas e interessadas pelos assuntos estudados.

Tais aspectos são relevantes no processo de ensino e aprendizagem, pois como afirma Starepravo (2006), em relação ao aprendizado da matemática,

Os alunos criarão procedimentos de solução pessoais, e irão desenvolver estratégias próprias de cálculo, à medida que as aulas se tornarem mais desafiadoras, envolventes e permitirem discussões entre eles, com a mediação do professor ou professora (STAREPRAVO, 2006, p. 41).

Como observa a autora:

Os alunos podem avançar cognitivamente quando analisam e discutem sobre suas próprias estratégias, a dos colegas ou mesmo do professor, pois neste caso, tais estratégias poderão ancorar o processo de elaboração de outras, mais eficazes e que sirvam em novas situações.

É importante incentivar os alunos a tecer o maior número de relações possíveis entre os números. As crianças devem ser estimuladas a usar as relações já construídas na elaboração de novas (STAREPRAVO, 2006, p. 42).

Por fim, destacam-se nessa experiência, as possibilidades de os alunos exporem as suas estratégias, tanto nos cálculos como nas próprias situações de leitura, em que, por meio da mobilização de seus conhecimentos prévios, conseguem atingir os resultados esperados na solução das atividades propostas.

Uma outra consideração é em relação ao papel do professor que encontra possibilidades de estabelecer uma relação dialógica com os alunos. Dessa forma, ele consegue propor estratégias para incentivá-los a participar das atividades, dando devolutivas diante das respostas e reações

que observa e, por um processo de acompanhamento e avaliação, promove ações pedagógicas que possam facilitar novas aprendizagens.

Referências

CARPANEDA, I.; BRAGANÇA, A. **Porta Aberta**: letramento e Alfabetização Linguística. 2º ano. São Paulo: FTD, 2008. p. 180 – 181.

LUDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em Educação**: abordagens qualitativas. Rio de Janeiro: E.P.U., 2018.

PENITENTE, L. A. A. Professores e pesquisa: da formação ao trabalho docente, uma tessitura possível. **Formação Docente**, Belo Horizonte, v. 04, n. 07, p. 19-38, jul./dez. 2012. Disponível em: <http://formacaodocente.autenticaeditora.com.br>. Acesso em: 24 set. 2020.

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na Cibercultura. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002.

STAREPRAVO, A. R. **Jogos para ensinar e aprender Matemática**. Curitiba: Coração Brasil Editora, 2006.

Acessos no Youtube (tutoriais):

CARMO, W. “**Jogo da memória em Power Point**”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WmTiaCqsGGE>. Acesso em: 08 jul. 2020.

MONTEGUTI, R. D. V. “**Como fazer um jogo educativo no Power Point**” (criar hiperlinks para ir de um slide a outro). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xzjdzzxB4lg>. Acesso em: 08 jul. 2020.

Endereços pesquisados na *Internet* (fontes das imagens e textos) para elaboração dos materiais:

<https://www.todamateria.com.br/biologia>. Acesso em: 28 ago. 2020.

https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:P%C3%A1gina_principal. Acesso em: 29 ago. 2020.

