

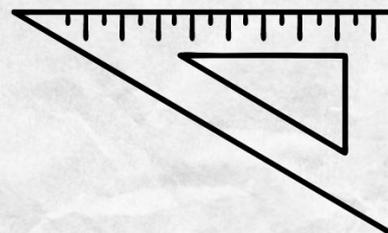
$f(x)$



**AS FERRAMENTAS DIGITAIS  
E ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS NO  
ENSINO-APRENDIZAGEM  
DAS FIGURAS GEOMÉTRICAS NA  
EDUCAÇÃO INFANTIL**



Gisele Assis de Almeida  
Rosenilde Nogueira Paniago



**2022**

### TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO NO REPOSITÓRIO DIGITAL DO IFG - ReDi IFG

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Digital (ReDi IFG), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IFG.

#### Identificação da Produção Técnico-Científica

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Tese   | <input type="checkbox"/> Artigo Científico              |
| <input type="checkbox"/> Dissertação  | <input type="checkbox"/> Capítulo de Livro              |
| <input type="checkbox"/> Monografia – Especialização  | <input type="checkbox"/> Livro                          |
| <input type="checkbox"/> TCC - Graduação  | <input type="checkbox"/> Trabalho Apresentado em Evento |
| <input checked="" type="checkbox"/> Produto Técnico e Educacional -Tipo: <u>Sequência Didática.</u> |   |

Nome Completo do Autor: Gisele Assis de Almeida

Matrícula: 20211020280103

Título do Trabalho: As ferramentas digitais e estratégias didáticas no ensino-aprendizagem das figuras geométricas na Educação Infantil.

#### Autorização - Marque uma das opções

1.  Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso aberto);
2.  Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG somente após a data \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ (Embargo);
3.  Não autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso restrito).

Ao indicar a opção **2** ou **3**, marque a justificativa:

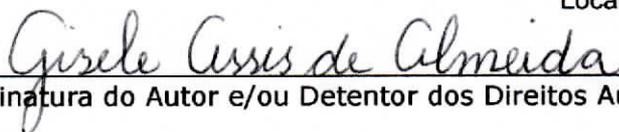
- O documento está sujeito a registro de patente.  
 O documento pode vir a ser publicado como livro, capítulo de livro ou artigo.  
 Outra justificativa: \_\_\_\_\_

#### DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O/A referido/a autor/a declara que:

- i. o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- ii. obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- iii. cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás.

Jatá, 17/02/2023.  
Local Data



Assinatura do Autor e/ou Detentor dos Direitos Autorais

### TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO NO REPOSITÓRIO DIGITAL DO IFG - ReDi IFG

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Digital (ReDi IFG), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IFG.

#### Identificação da Produção Técnico-Científica

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Tese   | <input type="checkbox"/> Artigo Científico              |
| <input type="checkbox"/> Dissertação  | <input type="checkbox"/> Capítulo de Livro              |
| <input type="checkbox"/> Monografia – Especialização  | <input type="checkbox"/> Livro                          |
| <input type="checkbox"/> TCC - Graduação  | <input type="checkbox"/> Trabalho Apresentado em Evento |
| <input checked="" type="checkbox"/> Produto Técnico e Educacional -Tipo: <u>Sequência Didática.</u> |   |

Nome Completo do Autor: Rosenilde Nogueira Paniago

Matrícula: 1804347

Título do Trabalho: As ferramentas digitais e estratégias didáticas no ensino-aprendizagem das figuras geométricas na Educação Infantil.

#### Autorização - Marque uma das opções

- Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso aberto);
- Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG somente após a data \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_ (Embargo);
- Não autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso restrito).

Ao indicar a opção **2 ou 3**, marque a justificativa:

- O documento está sujeito a registro de patente.  
 O documento pode vir a ser publicado como livro, capítulo de livro ou artigo.  
 Outra justificativa: \_\_\_\_\_

#### DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O/A referido/a autor/a declara que:

- o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás.

Gisele Assis de Almeida  
Rosenilde Nogueira Paniago

**AS FERRAMENTAS DIGITAIS ASSOCIADAS A  
ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS NO ENSINO-APRENDIZAGEM  
DAS FIGURAS GEOMÉTRICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Produto Educacional vinculado à dissertação:

O ensino de matemática por meio das tecnologias digitais da comunicação e informação na educação infantil em contextos pandêmicos: desafios e possibilidades de (res)significação

JATAÍ/2022

**Autorizo para fins de estudo e de pesquisa, a reprodução e a divulgação total ou parcial desta dissertação, em meio convencional ou eletrônico, desde que a fonte seja citada**

### **Dados Internacionais de Catalogação na Publicação na (CIP)**

Almeida, Gisele Assis de.

As ferramentas digitais associadas a estratégias didáticas no ensino-aprendizagem das figuras geométricas na educação infantil: Produto Educacional vinculado à dissertação O ensino-aprendizagem de matemática na educação infantil por meio das ferramentas digitais e estratégias didáticas em contextos pandêmicos: desafios e possibilidades de (res)significação [manuscrito] / Gisele Assis de Almeida; Rosenilde Nogueira Paniago. -- 2022.

45 f.; il.

Produto Educacional (Mestrado) – IFG – Câmpus Jataí, Programa de Pós – Graduação em Educação para Ciências e Matemática, 2022.

Bibliografias.

1. Educação infantil. 2. Figuras geométricas. 3. Estratégias didáticas. 4. Recursos metodológicos. 4. Pandemia. I. Paniago, Rosenilde Nogueira. II. IFG, Câmpus Jataí. III. Título.



**INSTITUTO FEDERAL**  
Goiás

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS  
CÂMPUS JATAÍ

**GISELE ASSIS DE ALMEIDA**

**AS FERRAMENTAS DIGITAIS ASSOCIADAS A ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS NO ENSINO-APRENDIZAGEM  
DAS FIGURAS GEOMÉTRICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Produto educacional apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Educação para Ciências e Matemática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás – Câmpus Jataí, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre(a) em Educação para Ciências e Matemática, defendido e aprovado, em 21 de dezembro de 2022, pela banca examinadora constituída por: **Profa. Dra. Rosenilde Nogueira Paniago** - Presidente da banca / Orientadora - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiano; **Profa. Dra. Adriana Aparecida Molina Gomes** - Membro Interno - Universidade Federal do Mato Grosso do Sul e **Profa. Dra. Sangelita Miranda Franco Mariano** - Membro externo - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiano. A sessão de defesa foi devidamente registrada em ata que depois de assinada foi arquivada no dossiê do(a) aluno(a).

(assinado eletronicamente)

Profa. Dra. Rosenilde Nogueira Paniago  
Presidente da Banca (Orientadora - IFGoiano)

(assinado eletronicamente)

Profa. Dra. Adriana Aparecida Molina Gomes  
Membro Interno (UFMS)

(assinado eletronicamente)

Profa. Dra. Sangelita Miranda Franco Mariano  
Membro Externo (IFGoiano)

Documento assinado eletronicamente por:

- Sangelita Miranda Franco Mariano, Sangelita Miranda Franco Mariano - 234515 - Docente de ensino superior na área de pesquisa educacional - Instituto Federal Goiano (10651417000178), em 28/02/2023 20:14:41.
- Adriana Aparecida Molina Gomes, Adriana Aparecida Molina Gomes - 234515 - Docente de ensino superior na área de pesquisa educacional - Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (15461510000133), em 27/02/2023 20:46:20.
- Rosenilde Nogueira Paniago, Rosenilde Nogueira Paniago - 234515 - Docente de ensino superior na área de pesquisa educacional - Ifgoiano - Câmpus Rio Verde (10651417000500), em 27/02/2023 20:29:43.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 21/12/2022. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifg.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 359171  
Código de Autenticação: 6ff8dd7ea1

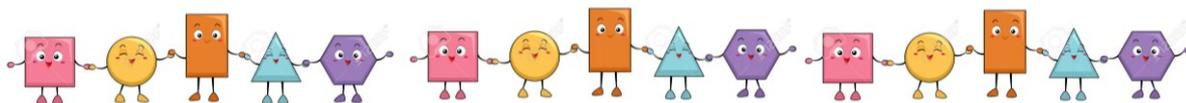


**Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás**

Av. Presidente Juscelino Kubitschek, nº 775, Residencial Flamboyant, JATAÍ / GO, CEP 75804-714  
(64) 3632-8624 (ramal: 8624), (64) 3632-8610 (ramal: 8610)

## SUMÁRIO

Apresentação .....	5
Planos para a Ação Pedagógica.....	11
1º Plano de Ação Pedagógica.....	11
2º Plano de Ação Pedagógica .....	14
3º Plano de Ação Pedagógica.....	18
4º Plano de Ação Pedagógica .....	20
5º Plano de Ação Pedagógica .....	23
6º Plano de Ação Pedagógica .....	25
7º Plano de Ação Pedagógica .....	28
8º Plano de Ação Pedagógica .....	30
9º Plano de Ação Pedagógica.....	34
10º Plano de Ação Pedagógica .....	37
Avaliação .....	38
Considerações Finais .....	41
Referências .....	42



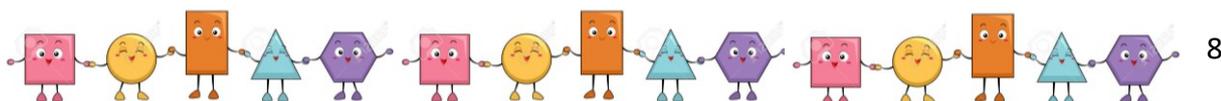
## Apresentação

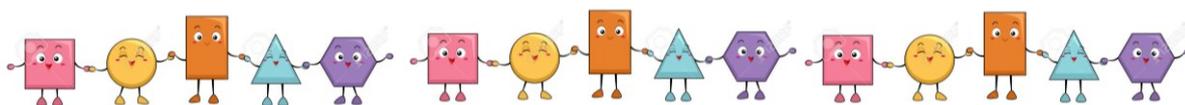
Professores, é com prazer e alegria que apresentamos a vocês este produto educacional desenvolvido durante o curso de Mestrado Profissional em Educação para Ciências e Matemática do Instituto Federal de Goiás, Campus Jataí. Este produto vincula-se à dissertação “O ensino de matemática por meio das tecnologias digitais da comunicação e informação na educação infantil em contextos pandêmicos: desafios e possibilidades de (res)significação”, cujo objetivo geral foi identificar possibilidades de (res)significação, bem como a inserção de estratégias didáticas, incluindo as TDIC, no ensino de matemática na Educação Infantil.

O referido material trata-se de uma SD (Sequência Didática) composta por 10 Planos de Ação Pedagógica (PAP) com sugestão de atividades para serem desenvolvidas em 4 (quatro) horas diárias com 30 (trinta) minutos de intervalo (recreio/lanche) contemplando os campos de experiência: o eu o outro e o nós; corpo, gesto e movimentos; escuta, fala, pensamento e imaginação; traços sons cores e formas; espaço, tempos quantidades, relações e transformações e os direitos de aprendizagem: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se.

Nessa perspectiva, apresentamos sugestões de atividades envolvendo as ferramentas digitais dentro e fora da sala de aula com atividades extraclasse, bem como outros recursos metodológicos. Para Zabala (1998), a SD é designada por uma gama de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas que visam à realização de certos objetivos educacionais com princípio e um fim conhecidos tanto pelos professores como pelos alunos.

Por fim, o objetivo desta SD foi desenvolver uma proposta didática para o ensino-aprendizagem de Matemática na educação infantil, mobilizando diversas estratégias e recursos didáticos, incluindo as TDIC. O uso das estratégias didático-pedagógicas, especialmente as ferramentas digitais, contribui para o desenvolvimento do aprendizado das crianças de uma forma abrangente, pois é possível não somente trabalhar elementos teórico-práticos conceituais do ensino da Matemática, mas também outros objetos de conhecimento e objetivos podem ser explorados, tais como a linguagem oral e escrita, os movimentos corporais, o raciocínio, o comportamento e a coordenação motora com habilidade expressiva, dramática das crianças, enfim, pode-se trabalhar aspectos socioemocionais, afetivos e de interação.





## **EXPLORANDO AS FERRAMENTAS DIGITAIS, ESTRATÉGIAS E RECURSOS DIDÁTICOS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE FIGURAS GEOMÉTRICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**INSTITUIÇÃO:** Escola Municipal Infantil Pedacinho do Céu II

**PERÍODO AÇÃO:** De 21/03/2022 a 01/04/2022 –

**C.H.:** 40 horas distribuídas em 10 Planos de Ação Pedagógica (duas semanas)

**TURMA:** Jardim II – Educação Infantil

**PROFESSORA PESQUISADORA:** Gisele Assis de Almeida

**PROFESSORAS REGENTES PARTICIPANTES:** Meirivam (matutino) e Karina Smaniotto (vespertino)

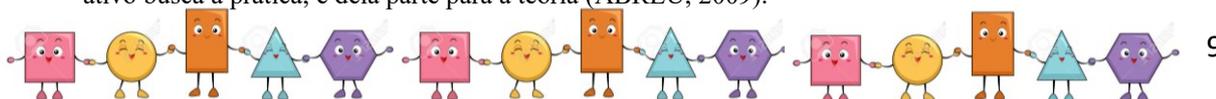
No ano de 2020, os docentes de todas as modalidades educacionais viram-se diante de um desafio nunca imaginado, o desenvolvimento do ensino-aprendizagem de forma remota como alternativa para que os discentes não perdessem o vínculo educacional diante de uma pandemia<sup>1</sup> que exigia o distanciamento social. As mudanças abruptas impactaram de forma substancial os processos educativos, inclusive na Educação Infantil, de modo que os professores tiveram que (res)significar, inovar a *práxis* nesse período, mesmo não tendo qualificação para tanto. Imersa no ensino-aprendizagem da Educação Infantil neste período, fomos suscitadas a pensar em alternativas didático-pedagógicas com suporte nas metodologias ativas<sup>2</sup>. Com isso, elaboramos esse Produto educacional.

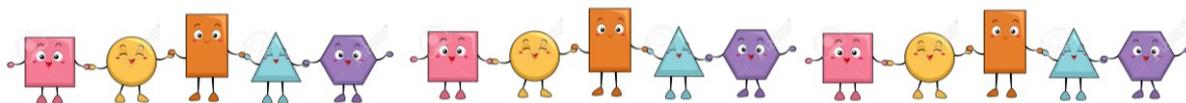
Do ponto de vista da Didática, ensinar é um verbo que só pode ser associado ao aprender, assim justifica-se o uso da escrita com hífen ‘ensino-aprendizagem’. Com efeito, em um encontro na sala de aula torna-se indispensável pensar e planejar aquilo que se quer que as crianças aprendam. Se as utilizações de vários métodos, estratégias didático-pedagógicas não são suficientes para promover este “aprender”, outros métodos e ferramentas precisam ser escolhidas. Não se pode restringir a um único método,

---

<sup>1</sup> A pandemia do novo Corona Vírus foi marcada pelos anseios e angústias dos professores, como a falta de compromisso das famílias por não incentivarem os filhos a participarem das aulas, o que exigiu uma mudança abrupta no processo de ensino presencial para o ensino remoto emergencial (ERE).

<sup>2</sup> Na acepção de Diesel; Baldez; Martins (2017), as metodologias ativas são tidas como uma possibilidade de ativar o aprendizado dos discentes colocando-os no centro do processo em contraponto à posição de expectador, ou seja, o oposto ao método tradicional, que primeiro apresenta a teoria e dela parte. O método ativo busca a prática, e dela parte para a teoria (ABREU, 2009).





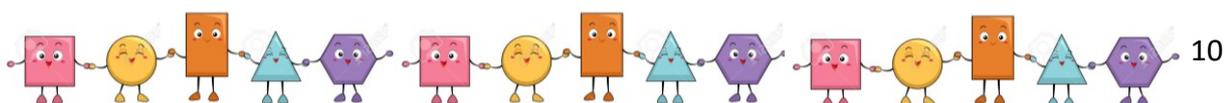
instrumento, técnica ou ferramenta (PEREIRA et al., 2019). Entendemos, portanto, como estratégias didáticas as técnicas, procedimentos, as metodologias do ensino, ou seja, um conjunto de saberes e fazeres que os docentes fazem uso para cumprir com os objetivos do ensino-aprendizagem.

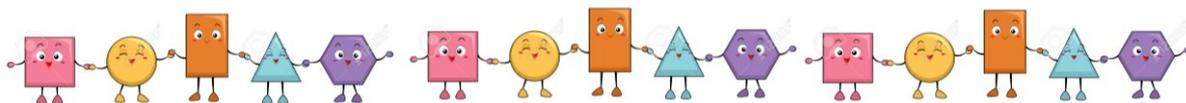
A questão do novo é só um modo de pensar que as brincadeiras e jogos são parte integrante do mundo atual e podem inovar as práticas, despertar interesses e promover desafios que levarão as crianças e alunos, de um modo geral, a se envolverem mais com sua formação. Assim, há que se pensar que as metodologias propostas, usadas como ferramenta para o trabalho docente, ajudam também a instaurar uma nova cultura de aprendizagem, da qual a escola muito se beneficiará.

O ensino remoto emergencial (ERE) mostrou aos docentes que existem técnicas e estratégias didático-pedagógicas que podem se unir às metodologias do ensino presencial. Sendo assim, mesmo com a volta em modo presencial, existe a possibilidade de não abandonarmos as técnicas utilizadas no ERE (SANTOS, 2020). Os docentes tiveram que ir além do que já sabiam das inovações tecnológicas e se adequar à forma de ensinar de acordo com a realidade dos alunos, promovendo a inserção das ferramentas digitais como forma de ensino. Esta novidade na forma de ensinar nos mostrou as vantagens da flexibilização do ensino, espaços formais e informais proposta pelo ERE.

Diante das dificuldades apresentadas, no que se refere às metodologias de ensino, caberá a nós professores abandonarmos de uma vez por todas as estratégias e recursos didáticos de ensino que deram certo no ERE com a retomada do ensino presencial? Visualizamos este abandono como um retrocesso. Por isso, nesta proposta, apresentamos atividades que instiguem as crianças a utilizarem os aparatos tecnológicos como o computador, o *notebook*, celular e o tablet para desenvolverem as atividades propostas. Para tanto, estes equipamentos podem ser explorados em sala de aula e em atividades extrassala de aula.

Neste viés, Garcia (2002) expõe sobre a necessidade de repensar estratégias didático-pedagógicas de ensino, pois não adianta a introdução das tecnologias sem um planejamento ou a ausência do conhecimento em relação às vantagens e limitações que essas ferramentas podem apresentar no processo de ensino-aprendizagem. A adesão, portanto, seja qual for a tecnologia, precisa ser resultante de um processo de reflexões sobre seu significado, impacto e efeitos, pois somente incorporar novos meios, ferramentas e instrumentos nas escolas não assegura a inovação pedagógica.





Sabemos que atividades que exploram a coordenação motora grossa por meio de brincadeiras envolvendo lateralidade, rapidez e equilíbrio permitem que a criança rasteje, ande, corra, salte, pule, suba e desça escadas, ou seja, ações mais grosseiras e fundamentais para o deslocamento. Já a coordenação motora fina, que poderá ser aplicada nas atividades, dá a capacidade de usar os pequenos músculos em movimentos delicados, como escrever, pintar, desenhar, recortar, encaixar, montar e desmontar, abotoar e desabotoar (COSTA, 2013).

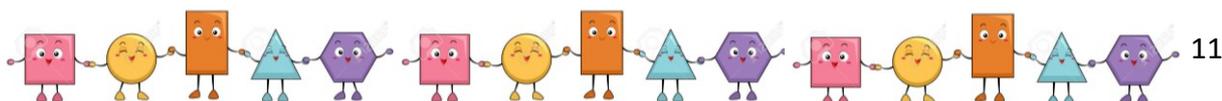
No decorrer da escolha das diferentes estratégias didático-pedagógicas para a elaboração desta proposta, utilizamos os sites ‘Escola Games’, ‘WordWall’ e ‘Plataforma Plural’ em atividades na sala de aula e extraclasse. Tais alternativas foram utilizadas para que assim seja mantido os procedimentos didáticos utilizados durante a pandemia, ou seja, sejam facilitadores da construção do conhecimento da criança, sendo ferramentas para auxiliar o professor. Estas foram projetadas para uso educacional, são gratuitas e fornecem modelos variados para a aplicação em crianças na fase da alfabetização, além de oferecem recursos de apoio às práticas em sala de aula. Dentro delas, as crianças podem ter acesso aos materiais didáticos digitalmente, de maneira rápida e prática.

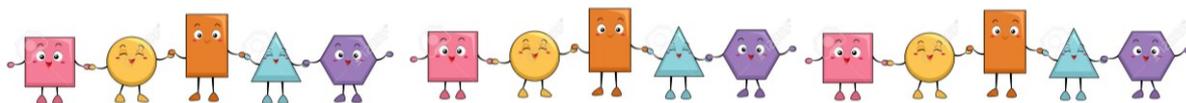
Para desenvolver esta SD, elaboramos 10 (dez) Planos de Ação Pedagógica utilizando as seguintes estratégias e recursos didáticos de ensino: leitura e interpretação de texto, recortes, colagem, percepção visual, quebra-cabeça, blocos lógicos, jogo da memória (cujo material será todo impresso na impressora 3 D), brincadeiras direcionadas ao ar livre envolvendo circuito, atividades com tampinha de garrafa pet, palito de picolé, sequenciação e a confecção de um fragmento do livro literário o qual será produzido individualmente por cada criança.

Uma das ferramentas digitais mais utilizadas pelos professores na Educação Infantil é a ‘WordWall’ a qual, para Santos (2020, p. 13),

Um dos recursos que o WordWall oferece é que você pode compartilhar o trabalho com outros professores onde eles podem modificar e redistribuí-lo de maneira colaborativa. A redistribuição pressupõe que um determinado recurso pode ser modificado por um professor e depois compartilhado com outros professores que, por sua vez, podem aprimorar o recurso e redistribuí-lo novamente a outros professores. Essa redistribuição com modificações pode 10 criar uma espécie de refração múltipla, em que o recurso inicial se ramifica em recursos derivados que resultam em outras ramificações, produzindo o fenômeno conhecido como colaboração em massa (*apud* TAPSCOTT; WILLIAMS, 2007).

Chamamos de nativos digitais os alunos que fazem o uso constante das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) por meio de dispositivos





móveis eletrônicos que utilizam a *internet*, como computadores, *tablets* e *smartphones* e que apresentam habilidades em diferentes contextos como nos relacionamentos (redes sociais), investigação de informações, comunicação e possibilidade de aprender (PRESNSKY, 2001; PALFREY; GASSER, 2011).

Franco (2013) designa este grupo de pessoas nascidas no Brasil a partir da década de 90 como pessoas que têm facilidade com as redes sociais, considerando que as TDIC são comuns no cotidiano das crianças. O uso de dispositivos móveis começa cada vez mais cedo, seja para brincar, entreter ou comunicar. Os alunos da atualidade fazem parte de uma geração conectada com o mundo digital. Com isso, a inserção de ferramentas tecnológicas (digitais) no ambiente escolar, associada a outros recursos didáticos, potencializa o processo de ensino-aprendizagem, assegurando práticas pedagógicas mais interativas e dinâmicas.

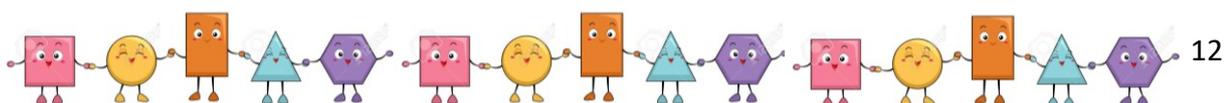
Na Educação Infantil isso não é diferente. O uso da tecnologia como aliada do processo educacional estimula o desenvolvimento de competências importantes para o crescimento dos pequenos. Os objetos digitais também encontram espaço na Educação Infantil. Se considerarmos que mesmo antes de ler e escrever os pequenos estão conectados ao mundo digital, a tecnologia ganha espaço e relevância na primeira etapa da Educação Básica.

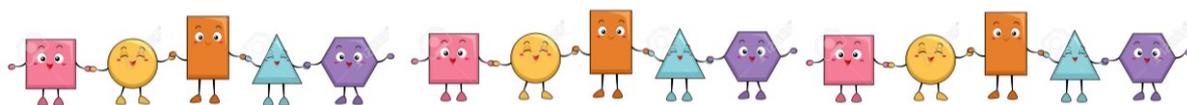
O fato é que a sociedade não é mais a mesma de outrora. A “era digital”, com novos perfis de estudantes, suas características e necessidades adentra nela todos os dias. Integrar novos métodos às práticas pedagógicas tradicionais é um desafio constante, pois as tecnologias estão cada vez mais presentes nos mais variados espaços e com uma nova geração voltada para elas, ignorar isso é descumprir o papel formativo da escola, deixar de realizar aquilo que justifica o sentido da sua existência.

Ademais, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) deixa evidente a necessidade de trazer a tecnologia para dentro da sala de aula, pois os estudantes devem desenvolver ao longo da Educação Básica a competência para

Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos (Base Nacional Comum Curricular, 2018, p. 9).

No contexto das ferramentas digitais, utilizamos também a impressora 3D para a construção do jogo da memória, um dos recursos didático-pedagógicos utilizados na





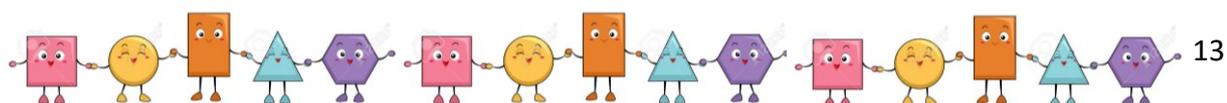
última aula o qual abordou conteúdos com o objetivo de memorização das imagens e de desenvolver e aperfeiçoar o raciocínio, principalmente para crianças, por meio da criação de relações entre imagem e sequência das peças formadas pelas figuras geométricas.

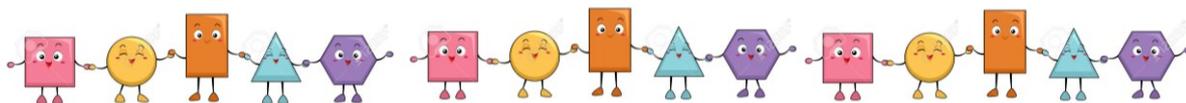
Não queremos aqui dar a entender que o ensino presencial não apresente desafios no que se refere às estratégias e recursos didáticos para o ensino-aprendizagem. Tanto no presencial quanto no ERE há desafios. A educação é formada por uma variedade de elementos que a tornam rica e concomitantemente complexa. A diversidade cultural, assim como o modo e o tempo de estudar e aprender, variam em ambas as modalidades de ensino.

Com efeito, esta proposta consiste em uma sequência didática de modo a possibilitar a compreensão e a inserção do senso crítico das crianças. Para que o processo de ensino-aprendizagem realmente aconteça no âmbito escolar é fundamental, no entanto, ultrapassar a barreira do tradicional, dar espaço à realidade e às atividades significativas.

Partindo desse pressuposto, a SD é relacionada ao letramento e à Matemática, sendo aplicada em uma turma da Educação Infantil, com crianças do Jardim II, e baseada no livro literário ‘Clact Clact Clact’, das autoras Liliana e Michele Iacocca. As atividades aqui propostas poderão ser utilizadas 10 (dez) PAP na Educação Infantil. Em todo o processo, a participação da família é fundamental. Segundo López (2002, p. 77), para ter o conhecimento do processo educativo dos filhos, os pais devem ter um constante contato com os professores. Tal conhecimento tornará mais eficaz e adequado à atuação escolar, no que se pretende desenvolver como parte do projeto educacional da escola. É fundamental a família participar da vida escolar dos filhos, pois a escola e a família devem caminhar sempre juntas nesse processo de ensino-aprendizagem.

Diante disso, inserimos nas aulas atividades mediadas por metodologias ativas associadas às ferramentas digitais para o processo de ensino-aprendizagem das figuras geométricas na Educação Infantil, elencando suas diferentes etapas na aplicação do produto educacional. Ressaltamos que cada PAP foi elaborado para ser desenvolvido em 4 (quatro) horas por dia, com um intervalo de 30 (trinta) minutos, sendo 15 (quinze) minutos destinados para o lanche e 15 (quinze) minutos para o recreio, elencando todo o percurso metodológico diário do professor de uma turma do Jardim II.





## 1º PLANO DE AÇÃO PEDAGÓGICA

### Objetivos de Aprendizagem

---

- ♥ Compreender as diferentes formas geométricas;
- ♥ Associar as figuras geométricas ao cotidiano e à vida real, promovendo a socialização.

### Conteúdos

---

- ♥ Representação de quantidades
- ♥ Formas geométricas (identificação e classificação de objetos de acordo com as suas formas geométricas e sequência)

### Procedimentos metodológicos

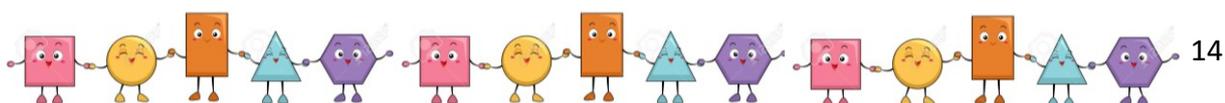
---

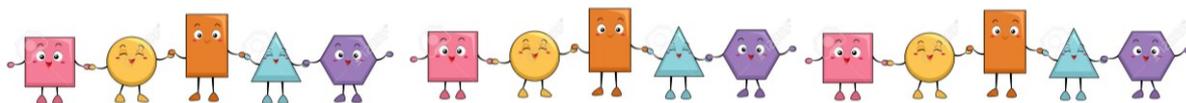
#### Acolhida

- ♥ Com auxílio do *Datashow* e notebook, a professora deu início à aula, socializando com as crianças o vídeo da música dança do pop, pop, disponível em: <https://youtu.be/O94ghyiaJzQ>

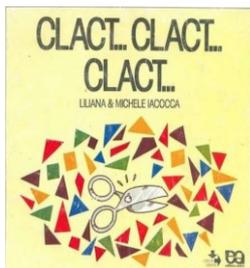
#### Roda da conversa

- ♥ Apresentar os cartazes das quatro figuras geométricas (triângulo, quadrado, círculo e retângulo) utilizando uma caixa surpresa. À medida que for retirando da caixa, explorá-los, fixando na parede da sala de aula.





### Momento da leitura:



- ♥ Fazer a leitura do livro literário "Clact Clact Clact, das autoras Liliane e Michele Iacocca, editora Ática" para as crianças, explorando a capa, ilustrações e fazendo intervenções durante a leitura, analisando a compreensão das crianças, questionando sobre os fatos e acontecimentos da história.

### Atividade 1: (página 1 - capa do livro e página 2.)

---

- ♥ Apresentar para as crianças o livro que irão produzir. De acordo com a leitura do livro literário Clact Clact Clact, eles produzirão nessa aula a capa e a primeira página do livro, e no decorrer da semana farão apenas uma página por dia.

**Capa do livro** - Inicialmente incentivar as crianças na escrita do cabeçalho. Distribuir para as crianças a tesoura, a cola e quatro fitinhas de papel filipinho nas cores verde, vermelho, amarelo e laranja.

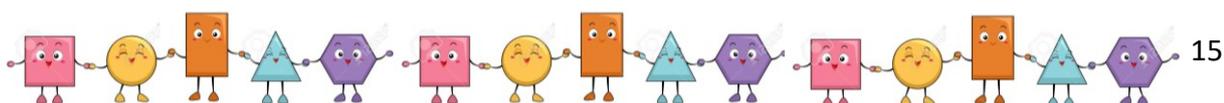


- ♥ A professora irá pedir para as crianças recortarem em pedaços pequenos as quatro fitinhas e colarem aleatoriamente em volta da tesoura na atividade, explorando as cores.

### Atividades 2: Identificando as formas geométricas

---

- ♥ Dividir a turma em duplas e entregar para cada dupla um envelope contendo o recorte das quatro figuras geométricas, além de uma cartela que possui desenhos aleatórios na borda com um espaço no centro. Conforme as orientações da professora, ela solicitará que as crianças coloquem no centro da cartela um dos recortes de cada figura geométrica. À medida que forem colocando por meio da percepção visual, as crianças utilizarão tampinhas de garrafa de polietileno tereftalato (PET), prendedores ou algum objeto para marcação para associar os desenhos das bordas da cartela com o formato da figura geométrica e com a figura que está no centro. Repetir o processo para todas as figuras geométricas (Figura 3).



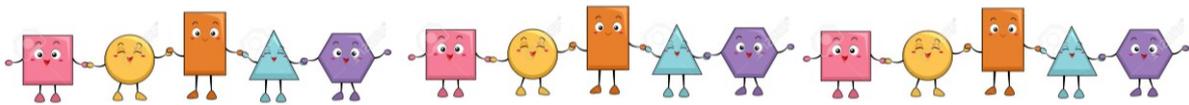
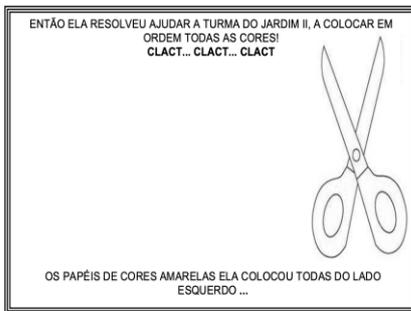


Figura 3. Cartela do jogo relacionando a figura geométrica aos objetos similares



Fonte: Elaborada pela autora, 2022

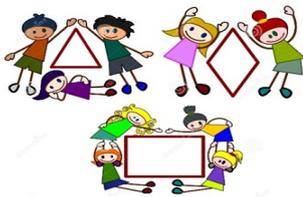
### Atividade 3: (Página 2 do livro da turma)



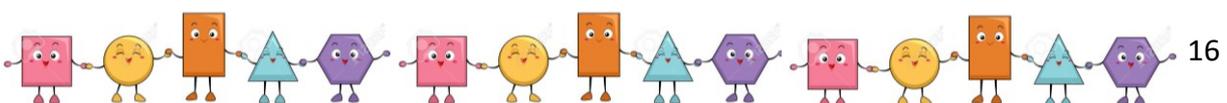
**Página 2** – Nesta página, entregar uma fichinha na cor amarela para as crianças recortarem e colarem à esquerda da tesourinha na atividade. Explorar a cor amarela e a lateralidade, esquerda e direita. Sempre que houver necessidade, fazer as possíveis intervenções de modo que as crianças compreendam a atividade.

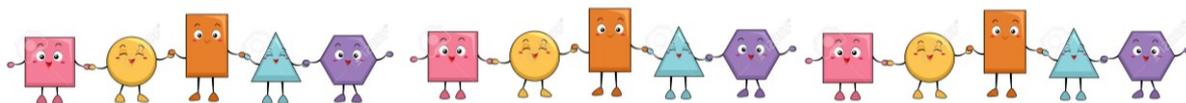
## 2º PLANO DE AÇÃO PEDAGÓGICA

### Objetivos de Aprendizagem



- ♥ Desenvolver habilidades de convivência, interação, afetividade por meio de jogos e brincadeiras;
- ♥ Identificar e nomear as formas geométricas (círculo, quadrado, triângulo, retângulo), percebendo as características de cada uma;
- ♥ Diferenciar as cores das figuras geométricas.





## Conteúdos

---

- ♥ Pintura
- ♥ Cores
- ♥ Classificação, identificação e seriação de objetos e figuras

## Procedimentos metodológicos

---

### Acolhida

- ♥ Desenvolver o brinquedo cantado, com a música ‘boneca de lata’. Brinquedo cantado é uma forma lúdica que oferece à criança a possibilidade de brincar com seu próprio corpo, seja por meio de música, expressão vocal, frases, palavras ou sílabas ritmadas, entoadas tanto pelas crianças quanto pelos adultos, ou seja, são cantigas que vieram de geração em geração e que se propagam pela tradição oral, na maioria das vezes.

- ♥ Cada criança realizará os movimentos e gestos seguindo os comandos dados pela professora e de acordo com os movimentos da música.

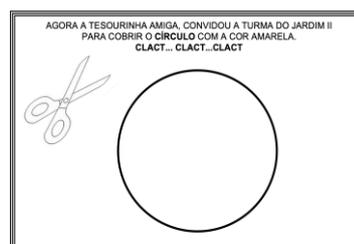
### Atividade 1: (página 3 do livro da turma)

---

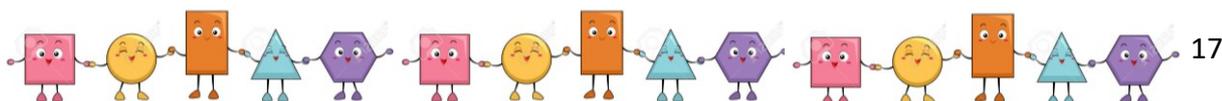
- ♥ Conforme a proposta, levar para sala de aula o *Datashow* e passar outra versão da história infantil Clact Clact, Clact, disponível em: <https://youtu.be/iRiXxCL0Ttw>.

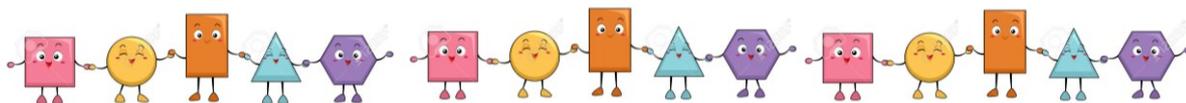
- ♥ Na página 3 do livro produzido pela turma, explorar o Círculo, fazendo com que as crianças identifiquem a figura e a associem a elementos que possuem a mesma forma do seu cotidiano.

- ♥ As crianças recortarão pedacinhos de papel na cor amarela e colarão dentro do círculo, obedecendo os espaços e limites, utilizando cola e tesoura. Por fim, a professora irá arquivar a atividade junto das outras realizadas na aula anterior.



- ♥ Sempre que houver necessidade, a professora fará as possíveis intervenções de modo que as crianças compreendam a atividade.





## Atividade 2 (jogos interativos)

---

Com auxílio do *Datashow*, desenvolver a atividade disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/16367254>. As crianças responderão a atividade, utilizando o *notebook* da professora, quem projetará a imagem para toda a turma. Essa atividade envolverá a associação entre os objetos e as figuras geométricas correspondentes.

- ▼ Para tornar a atividade mais divertida, dividir a turma em duas equipes (equipe A e equipe B). Uma criança de cada equipe deverá usar a técnica da disputa do par ou ímpar. Quem vencer, irá até o notebook realizar a atividade. Marca ponto a equipe que tiver mais acertos em menos tempo.

- ▼ Durante toda a atividade, sempre que houver necessidade, realizar as possíveis intervenções, de modo que as crianças compreendam todo o processo.

## Atividade 3: (atividade impressa – Figura 4)

---

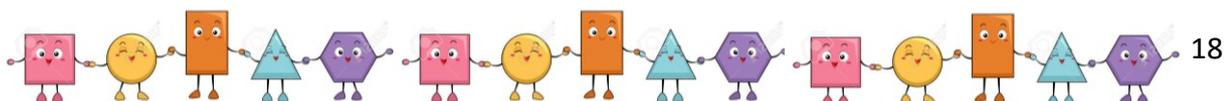
- ▼ Distribuir a atividade e incentivar as crianças na escrita do cabeçalho (nome da criança e da professora).

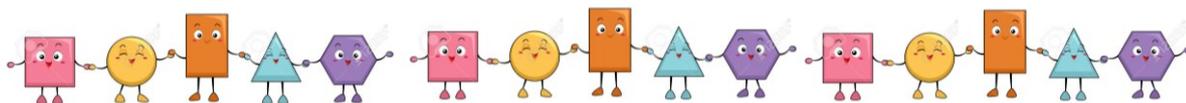
- ▼ Nesta atividade, de acordo com a percepção visual, as crianças irão completar a sequência das figuras geométricas.

**Figura 4. Representação da atividade impressa destinada as crianças do Ensino Infantil.**



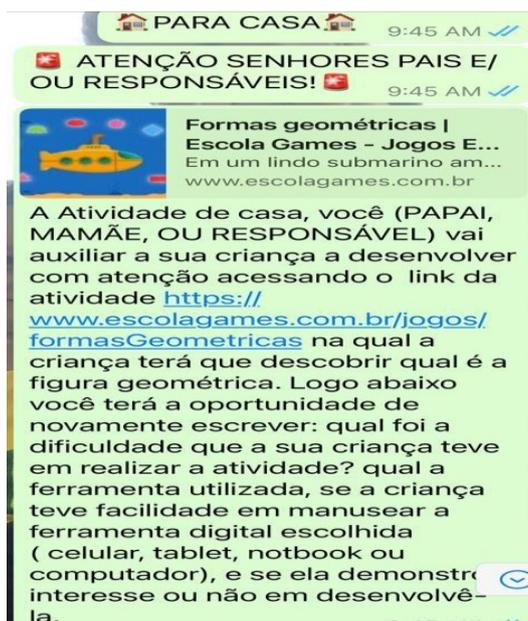
Fonte: Elaborada pela autora, 2022.





**Atenção:** No decorrer da sequência didática, serão enviadas para casa (atividades extraclasse). As famílias terão que auxiliar as crianças na resolução. Cada família irá escolher uma ferramenta digital mais acessível para responder a tarefa. Será enviado uma mensagem de texto no grupo dos pais via *WhatsApp*, um aviso com as orientações e o link da atividade a ser realizada no dia (Figura 5).

**Figura 5. Aviso com orientações e *link* da atividade enviado no grupo dos pais via *WhatsApp*.**

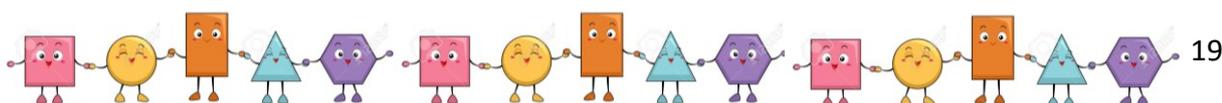


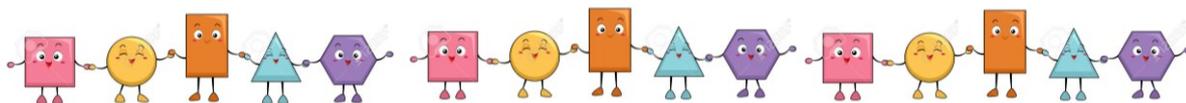
Fonte: Elaborada pela autora, 2022.

### Atividade de casa



♥ A atividade estará disponível em <https://jogoseducativos.hvirtua.com/encaixa-na-caixa>. Ela recebe o nome de “Figuras Geométricas- encaixa na caixa” níveis: 1, 2 e 3. Assim que a criança realizar a atividade com a ajuda de um adulto, ele irá transcrever por meio de mensagem de texto e enviar via *WhatsApp* para a professora qual foi o nível de dificuldade que a criança teve em realizar a atividade proposta e qual ferramenta digital foi utilizada.





## 3º PLANO DE AÇÃO PEDAGÓGICA

### Objetivos de Aprendizagem

---

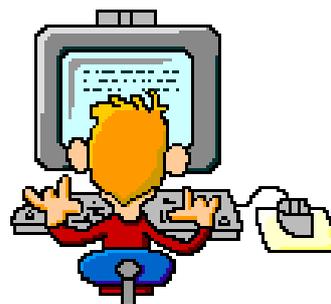
- ♥ Ater-se ao ambiente associando as figuras geométricas aos objetos, relacionando a quantidade ao numeral correspondente;
- ♥ Estabelecer relações de semelhanças e diferenças entre as figuras geométricas;
- ♥ Compreender a importância da integração com pessoas e o ambiente.

### Conteúdos

---

- ♥ Coordenação motora fina
- ♥ Brincadeiras direcionadas
- ♥ Recortes e colagem
- ♥ Pintura
- ♥ Cores
- ♥ Leitura de imagens
- ♥ Observação e identificação de imagens
- ♥ Representação de quantidades
- ♥ Formas geométricas (identificação e classificação de objetos de acordo

com as suas formas geométricas



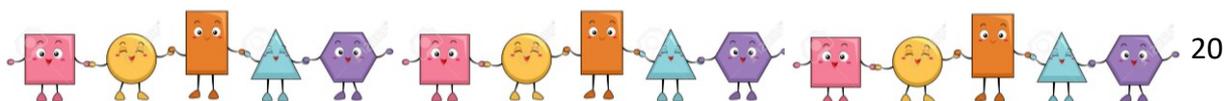
### Procedimentos metodológicos

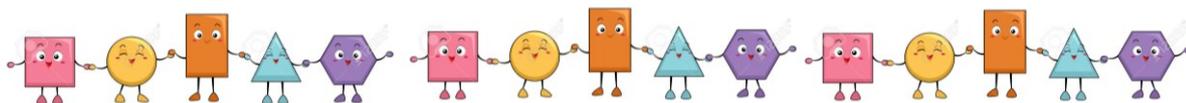
---

#### Acolhida



- ♥ Iniciar a aula de uma maneira bem descontraída, desenvolvendo a brincadeira *Show* das mímicas. Será colocado dentro de uma caixa nomes de coisas que podemos fazer – mímica ou gestos (com as mãos formar uma das figuras geométricas estudadas: óculos, apito, carro, moto, som, animais etc.). Cada criança irá sortear um nome, realizar a





mímica e os demais colegas deverão adivinhar. O participante que adivinhar dará continuidade à brincadeira.

### Retomando a atividade de casa

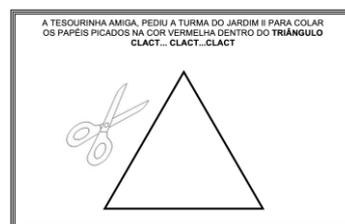
- ♥ Retomar a atividade de casa, realizando a socialização, questionando às crianças o nível de dificuldade e o tempo de duração na realização da tarefa de casa.

### Atividade 1: (página 4 do livro da turma)

---

- ♥ Utilizando o livro impresso, a professora irá retomar a história infantil Clact, Clact, Clact.

- ♥ Nesta página, elas irão recortar e colar, utilizando a tesoura e a cola, pedacinhos de papel na cor vermelha dentro do triângulo, obedecendo os espaços e limites.

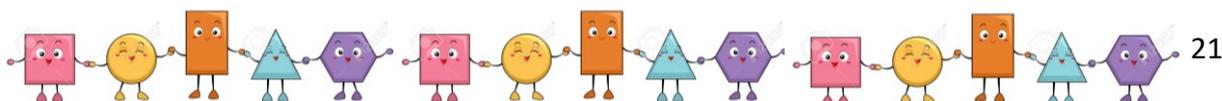


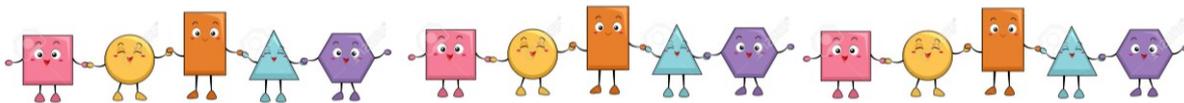
- ♥ Por fim, arquivar a atividade junto das outras realizadas na aula anterior.
- ♥ Sempre que houver necessidade, fazer as possíveis intervenções de modo que as crianças compreendam a atividade.

### Atividade 2 (conte e monte)

---

- ♥ Distribuir 11 (onze) palitos de picolé e massinha de modelar para as crianças. Com auxílio de uma caixa, colocar o recorte das figuras geométricas dentro dela e à medida que a professora for retirando os recortes de dentro da caixa as crianças terão que montar a figura com os palitos de picolé. Damos o nome de vértices da figura a união de um palito no outro. Após a conclusão da atividade, chamar a atenção das crianças para o nome das figuras, escrevendo no quadro, explorando as letras usadas, as sílabas, etc.





### Atividade 3: (Criando quebra-cabeça com as figuras geométricas e palitos de picolé)

▼ Distribuir uma folha de papel ofício e nessa folha colocar uma fita adesiva fixando 10 (dez) palitos de picolé formando uma base. A professora deverá usar uma caixa surpresa contendo os recortes das quatro figuras geométricas. A criança irá retirar uma figura da caixa, fazer o contorno e produzir o quebra-cabeça. Cada criança utilizará tinta guache e pincel para pintar sua figura.

▼ Por fim, cada criança poderá socializar com os demais colegas o seu quebra-cabeça formado.

Figura 6. Representação de formas geométricas.



Fonte: Elaborada pela autora, 2022

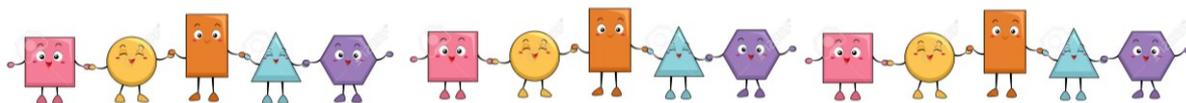


#### Atividade de casa

▼ A atividade impressa tem como consigna representar o numeral desenhando e as quantidades de figuras geométricas dentro de cada conjunto.

ESCOLA MUNICIPAL INFANTIL PEDACINHO DO CÉU I	
"Ensino a criança o caminho que se deve andar e ainda quando for velho não se desviar dele, Pr. 22"	
JARDIM II	
NOME: _____	
PROFESSORA: _____	
PARA CASA	
▼ COMPLETE OS CONJUNTOS COM AS QUANTIDADES INDICADAS. OBSERVE O EXEMPLO	
2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> →
5	<input type="checkbox"/> →
8	<input type="checkbox"/> →
10	<input type="checkbox"/> →





## 4º PLANO DE AÇÃO PEDAGÓGICA

### Objetivos de Aprendizagem

---

- ♥ Vivenciar as ações corporais de destreza, ampliando seu repertório de brincadeiras;
- ♥ Explorar e identificar as propriedades geométricas de objetos e figuras (forma, tamanho e posição);
- ♥ Aprender a partilhar conhecimentos, afetividade entre os integrantes de uma equipe.

### Conteúdos

---



- ♥ Formas geométricas (identificação e classificação de objetos de acordo com as suas formas geométricas)
- ♥ Legenda

### Procedimentos metodológicos

---

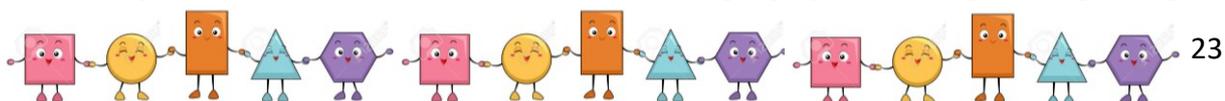
#### Acolhida

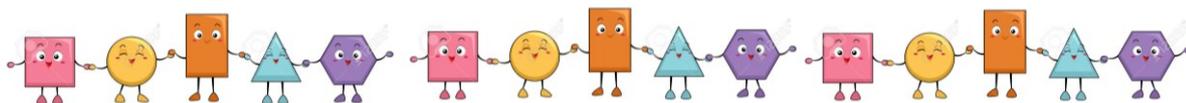
- ♥ Utilizar o *Datashow* para passar um clipe musical: Aprenda as formas geométricas com a turma “Os amiguinhos”, disponível em: <https://youtu.be/hsV7A6T0PJU> de modo que elas interajam entre si.

#### Atividade 1: (jogos interativos)

---

- ♥ Com auxílio do *Datashow*, realizar a atividade disponível em: <https://jogoseducativos.hvirtua.com/complete-a-sequencia-logica>. As crianças responderão a atividade utilizando o notebook, que projetará a imagem no quadro para





toda a turma. Essa atividade fará uma revisão das figuras geométricas envolvendo a sequência lógica, cores e a percepção visual.

- ♥ Dinamizando a atividade - separar a turma em duas equipes; uma criança de cada equipe responderá a atividade no *notebook*. Ganha a equipe que marcar mais pontos.

### Retomando a atividade de casa

- ♥ Retomar a atividade de casa realizando a socialização, questionando as crianças sobre o nível de dificuldade e o tempo de duração na realização da tarefa de casa.

## Atividades 2: (atividade impressa)

---

- ♥ Nessa atividade, após o preenchimento do cabeçalho, as crianças irão colorir o desenho do trenzinho formado pelas figuras geométricas de acordo com a legenda. Utilizar recortes de papel colorido para produzir a legenda de modo que fique legível no quadro.

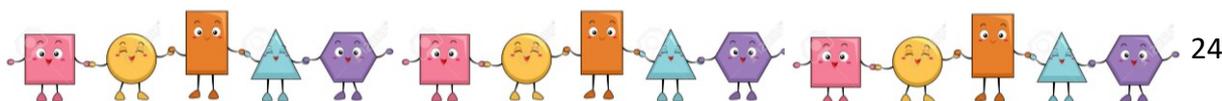
- ♥ Sempre que houver necessidade, a professora deverá fazer as possíveis intervenções de modo que a criança consiga compreender a atividade proposta.

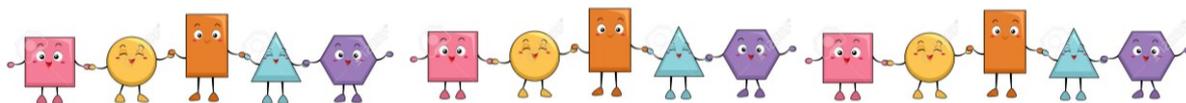


### Atividade de casa



- ♥ Será enviado para o celular do responsável um *link* da atividade <https://wordwall.net/pt/resource/20312422>. A atividade é relacionada a “Pares correspondentes”, associada a um jogo da memória. Assim que a criança concluir a atividade, o responsável irá fazer o print da tela do celular ou tablet, em que consta o número de erros e acertos e quanto tempo a criança usou para desenvolver a proposta, e mandar por mensagem de texto via WhatsApp para a professora, ou por e-mail caso prefira.





## 5º PLANO DE AÇÃO PEDAGÓGICA

### Objetivos de Aprendizagem

---

- ♥ Conhecer e valorizar a si mesmo e entender as suas limitações pessoais;
- ♥ Aprender a socializar os jogos em equipe e desenvolver a agilidade, rapidez e atenção;
- ♥ Aprender a identificar, diferenciar e comparar as formas geométricas com objetos do convívio social;
- ♥ Explorar formas de deslocamento no espaço, combinando movimentos e orientações diversas.

### Conteúdos

---

- ♥ Autonomia na execução das atividades propostas
- ♥ Expressão através de diferentes formas de linguagem; escrita e desenho
- ♥ Coordenação motora fina
- ♥ Brincadeiras direcionadas
- ♥ Recortes e colagem
- ♥ Números
- ♥ Representação de quantidades
- ♥ Formas geométricas (identificação e classificação de objetos de acordo com as suas formas geométricas

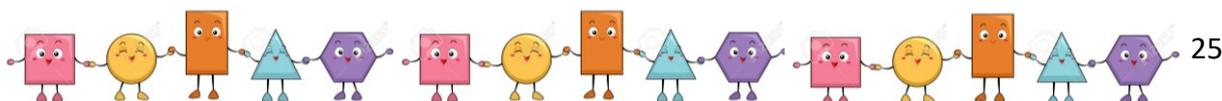


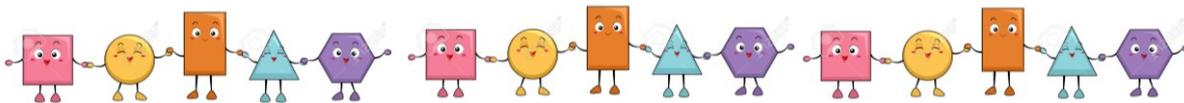
### Acolhida/roda da conversa

- ♥ Utilizar o *Datashow* para passar para as crianças um vídeo educativo sobre as formas Geométricas disponível em: <https://youtu.be/wWMlf2vLa3s>.

### Retomando a atividade de casa

- ♥ Retomar a atividade de casa realizando a socialização, questionando as crianças sobre o nível de dificuldade e o tempo que gastaram na realização da tarefa de casa.





## Atividade 1: (página 5 do livrinho da turma)

---

♥ Nessa página, as crianças irão recortar e colar, utilizando cola e tesoura, pedacinhos de papel na cor laranja dentro do **retângulo**, obedecendo os espaços e limites.



♥ Por fim, a professora irá arquivar a atividade junto das outras realizadas na aula anterior.

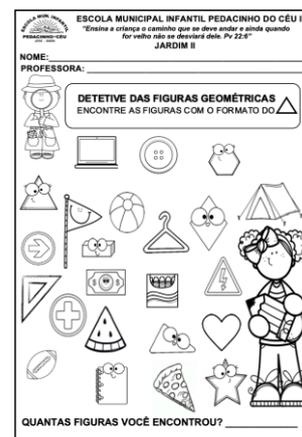
♥ Sempre que houver necessidade, a professora fará as possíveis intervenções, de modo que as crianças compreendam a atividade.

## Atividade 2: (detetive das formas)

---

♥ Incentivar as crianças no preenchimento do cabeçalho;

♥ A atividade recebe o nome de “Detetive das Formas”. De acordo com a percepção visual, as crianças terão que descobrir quais desenhos se associam à figura geométrica (triângulo)



## Atividade 3: (ao ar livre)

---

♥ Com as crianças no pátio, desenvolver a dinâmica disponível em: <https://youtu.be/kYcU6GeroLA>.

♥ A professora irá dividir a turma em duas equipes A e B de forma que fique com a mesma quantidade de crianças em cada equipe. As crianças de cada equipe ganharão duas cores de bolinhas, sendo uma para cada criança, com as mesmas cores que estarão as figuras geométricas fixadas no tapete no qual farão o circuito (Figura 7).



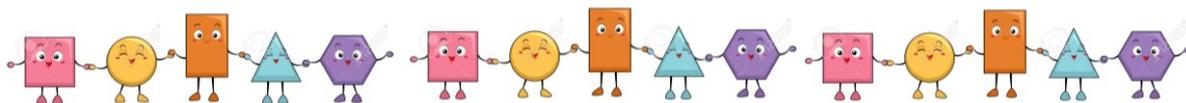


Figura 7. Print da tela <https://youtu.be/kYcU6GeroLA>



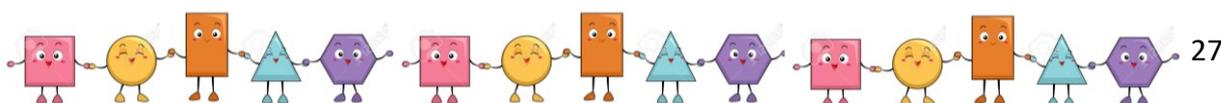
Fonte: Elaborada pela autora 2022

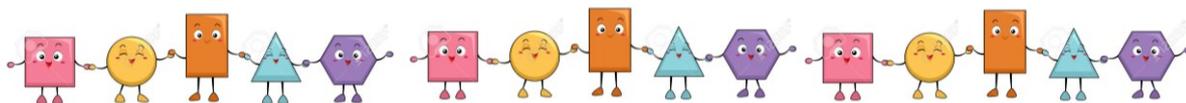
♥ De acordo com o exposto no vídeo anteriormente citado, as crianças terão que correr pulando nas figuras geométricas que terão a mesma cor da sua bolinha. No final do circuito, elas irão colocar a bolinha dentro da figura geométrica que será feita em um papel firme com o desenho apenas do contorno. Vence a equipe que concluir o processo em primeiro lugar. No final da brincadeira, a professora poderá explorar a quantidade de bolinhas que cada equipe conseguiu, irá fixar as cores. Essa atividade tem como objetivo saltar de acordo com a forma geométrica e desenvolver as habilidades: coordenação motora ampla, equilíbrio, orientação espaço-temporal, atenção, agilidade e ritmo.

## 6º PLANO DE AÇÃO PEDAGÓGICA

### Objetivos de Aprendizagem

- ♥ Explorar e identificar as propriedades geométricas de objetos e figuras (forma, tamanho e posição);
- ♥ Identificar as formas geométricas utilizando o corpo, além de compreender conceitos de contagem, localização espacial, equilíbrio e atenção;
- ♥ Aumentar o vocabulário e as formas de compreensão da realidade visual;
- ♥ Compreender formas de deslocamento no espaço, combinando movimentos e orientações diversas.





## Conteúdos

---

- ♥ Recortes, pintura e colagem
- ♥ Leitura de imagens
- ♥ Música
- ♥ Contagem
- ♥ Representação de quantidades
- ♥ Formas geométricas (identificação e classificação de objetos de acordo com as suas formas geométricas)



## Procedimentos Metodológicos

---

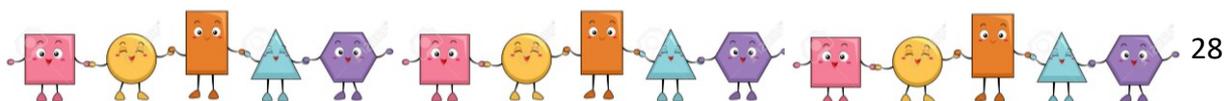
### Acolhida

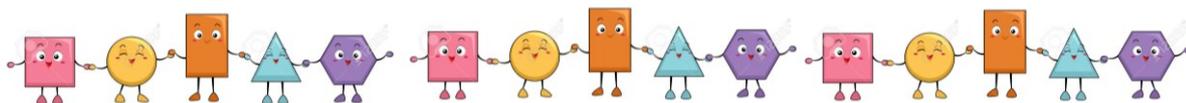
♥ Utilizando o Datashow, passar o clipe “Formas Geométricas para crianças”, disponível em: <https://youtu.be/1JobjaLewf0>. Após o vídeo, levar as crianças para o pátio para que elas possam traçar as figuras geométricas no chão utilizando giz colorido.

### Atividade 1 (jogos interativos)

---

Com auxílio do *Datashow*, realizar a atividade disponível em: <https://jogoseducativos.hvirtua.com/ligue-os-pontos-formas>. A criança irá responder a atividade, utilizando o *notebook* na mesa da professora, que projetará a imagem no quadro para toda a turma. Nessa atividade, as crianças revisarão as figuras geométricas as quais exploram a coordenação motora fina. Sempre que necessário, a professora fará as possíveis intervenções de modo que as crianças consigam assimilar a atividade.





## Atividade 2: (brincadeiras dirigidas)

---

♥ Desenvolver essa atividade no pátio. Com as tampinhas de garrafa PET, em grupos compostos por 5 (cinco) crianças, a professora irá fixar cores, sequenciação, contagem e brincadeiras que envolvam equilíbrio e atenção.

**1º momento:** Distribuir tampinhas de garrafa PET para cada grupo. Cada grupo ficará responsável por fazer o contorno da figura utilizando as tampinhas, explorando cores e quantidades.

**2º momento:** Ao som de uma música, as crianças caminharão em cima das figuras geométricas de acordo com o ritmo.

**3º momento:** Desenvolver a brincadeira “Dentro e Fora”. Em volta de cada figura, ficarão 5 (cinco) crianças e, quando a professora disser ‘dentro’, as crianças pulam para dentro da figura; quando falar ‘fora’, pulam para fora. Sai da brincadeira quem errar os comandos.

## Atividade 3: (página 6 do livrinho da turma)

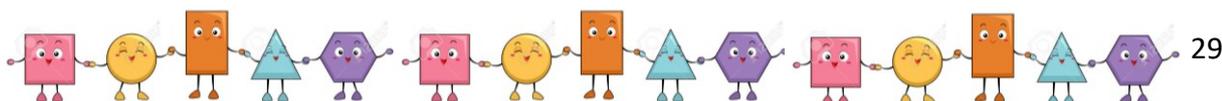
---

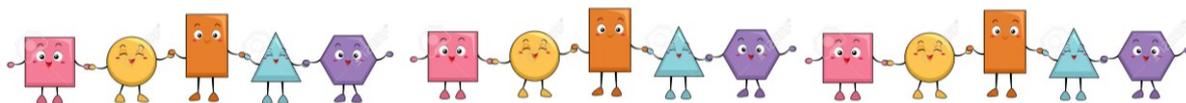
♥ Recontar a história explorando cada figura geométrica, traçando-as no quadro.

♥ Na produção da página do livrinho, distribuir a tesoura, a cola e uma fitinha de papel filipinho na cor azul. As crianças irão recortar em pedaços pequenos a fitinha e colar dentro do quadrado obedecendo os espaços e os limites.

♥ Por fim, arquivar a atividade junto das outras realizadas nas aulas anteriores.

♥ Sempre que houver necessidade, a professora fará as possíveis intervenções de modo que as crianças compreendam a atividade.





## 7º PLANO DE AÇÃO PEDAGÓGICA

### Objetivos de Aprendizagem

- ♥ Desenvolver a imaginação e a capacidade de abstração e interpretação;
- ♥ Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças;
- ♥ Aprender a ser, a conviver de forma afetiva.

### Conteúdos

- ♥ Expressão oral
- ♥ Recontagem de histórias
- ♥ Observação e identificação de imagens
- ♥ Representação de quantidades
- ♥ Classificação e seriação de objetos e figuras geométricas
- ♥ Percepção Visual



### Procedimentos metodológicos

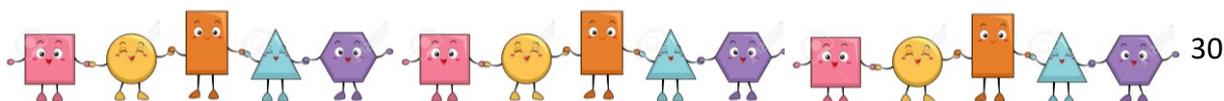
#### Acolhida/momento da leitura

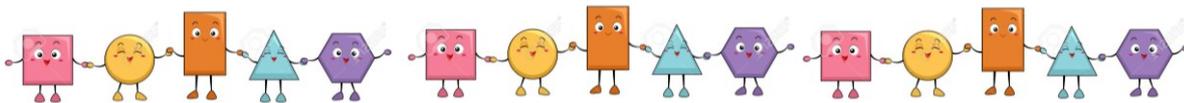
♥ Realizar a leitura do livro literário “Figuras Geométricas (Amiguinhos da Matemática – Figuras Geométricas, da Editora DCL – Divisão Cultural do Livro)”, explorando capa, ilustrações e ainda fazendo intervenções durante a leitura, analisando a compreensão das crianças, questionando-as sobre os fatos e acontecimentos na história e associando ao livro Clact, Clact, Clact.

#### Atividade 1 (atividade impressa/alfabeto móvel)

♥ Após o preenchimento do cabeçalho, a consigna é por meio da percepção visual em que as crianças terão que ligar os objetos (pedaço de pizza, televisão, bola e caixa de presente) às suas formas.

ESCOLA MUNICIPAL INFANTIL PEDACINHO DO CÉU I "Ensino e cultura é qualidade que se deve ter e que muda quando for velho não se desvirtua" da Pr 228 JARDIM II	
NOME: _____	
PROFESSORA: _____	
*LIGUE OS OBJETOS AS SUAS FORMAS GEOMÉTRICAS?	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
*COMPLETE OS NOMES DAS FIGURAS COM AS LETRAS FALTOSAS:	
Y R    N G    L	
R    Y    N    U    O	
G    A    D    A	
I    C    U    O	





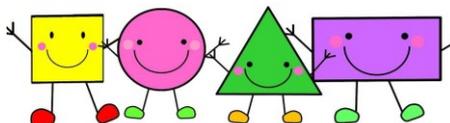
- ♥ Em seguida, completar com as letras faltosas o nome das figuras geométricas.
- ♥ Explorar, fazendo o uso do alfabeto móvel, a escrita de cada palavra, fixando letras e sílabas.

## Atividades 2: (detetive das formas)



- ♥ Após o preenchimento do cabeçalho da atividade, cujo nome é “Detetive das Formas”, e de acordo com a percepção visual, as crianças terão que descobrir quais desenhos se associam à figura geométrica (retângulo).

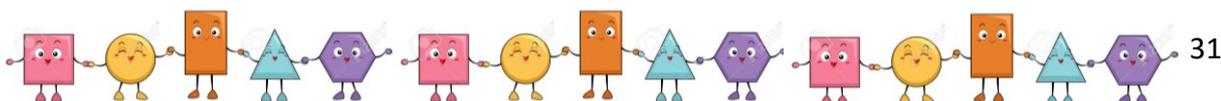
### Figuras Geométricas

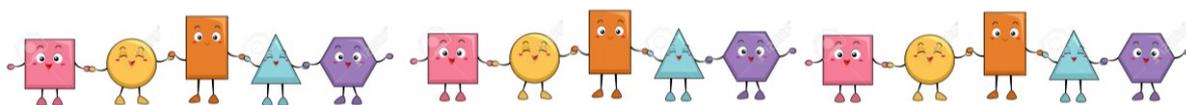


### Atividade de casa



- ♥ Será enviado para o celular do responsável um link da atividade, disponível em: <https://www.escolagames.com.br/jogos/formasGeometricas>.
- ♥ Na atividade, a criança terá que associar a imagem da figura ao nome e ao seu nome próprio. Após a conclusão da atividade, o responsável fará o print da tela do celular ou tablet, em que consta o número de erros e acertos e quanto tempo a criança usou para desenvolver a proposta, e mandar por mensagem de texto via *WhatsApp* para a professora, ou por e-mail caso prefira.





## 8º PLANO DE AÇÃO PEDAGÓGICA

### Objetivos de Aprendizagem

---

- ♥ Perceber a pré-escrita de uma forma sensorial através da coordenação motora mediante a representação criativa de figuras utilizando as formas geométricas;
- ♥ Desenvolver a coordenação motora visual;
- ♥ Classificar objetos de acordo com suas imagens e semelhanças.

### Conteúdos

---

- ♥ Oralidade em diferentes contextos
- ♥ Expressão e interpretação oral
- ♥ Recontagem de histórias
- ♥ Brincadeiras cantadas e rítmicas
- ♥ Recortes e colagem
- ♥ Modelagem com massinha – livre e direcionada

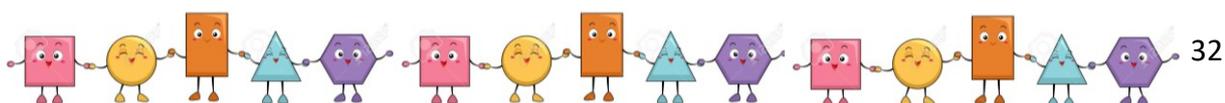


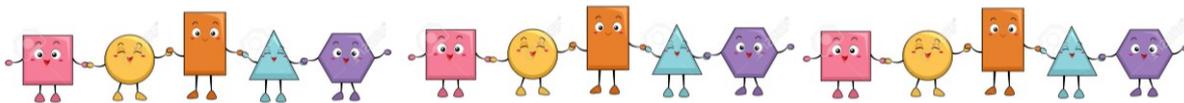
### Procedimentos metodológicos

---

#### Acolhida

♥ Com o auxílio do *Datashow*, passar a história infantil: “A Grande mamãe quadrada e o seu pequeno quadradinho”, disponível em: <https://youtu.be/mliHYbqMxrE>. Após a história, promover uma roda da conversa, organizar as crianças em círculos e sentadas no chão. Perguntas para socialização relacionadas com o conteúdo proposto as quais poderão ser feitas: O que tem de forma quadrada em suas casas? E no pátio da escola? E dentro da sala de aula?





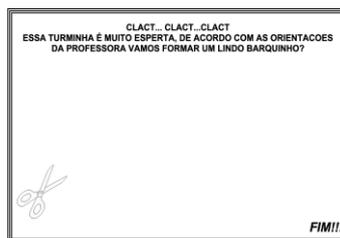
## Retomando a atividade de casa

♥ Retomar a atividade de casa, realizando a socialização, questionando as crianças sobre o nível de dificuldade e o tempo que gastaram na realização da tarefa de casa.

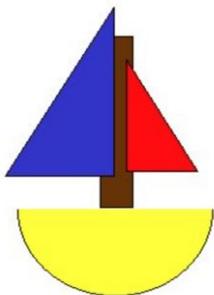
## Atividade 1: (página 7 do livro da turma)

---

♥ Para a produção dessa página, distribuir os recortes das figuras geométricas feitos em papel colorido sendo: um círculo de cor amarela, um retângulo de cor marrom e dois triângulos de tamanhos e cores diferentes (nesse caso azul e vermelho). Fixar no quadro a imagem de um barquinho produzido com esses recortes. Incentivar as crianças a produzir conforme o modelo.



♥ Primeiro dobrar e colar todas as figuras ao meio, por fim incentivar a montar o barco conforme a figura exposta no quadro.

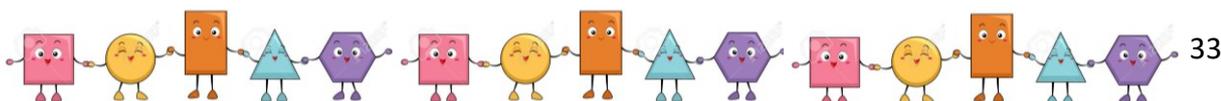


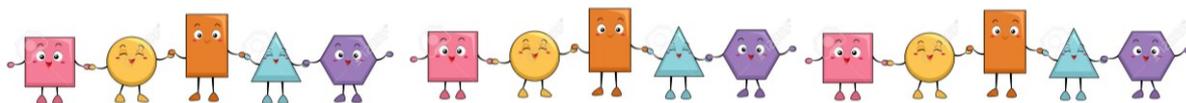
**Concluindo o livro da turma:** Após todas páginas produzidas nas aulas anteriores, organizar as páginas do livrinho com as crianças e realizar um momento para a apreciação.

## Atividade 2: (detetive das formas)

---

♥ Após o preenchimento do cabeçalho da atividade, cujo nome é “Detetive das Formas”, e de acordo com a percepção visual, as crianças terão que descobrir quais desenhos se associam à figura geométrica (quadrado).





### Atividade de casa



♥ Enviar o link de uma versão da história Clact, Clact, Clact, disponível em: <https://youtu.be/iRiXxCL0Ttw>. Os pais ou responsáveis terão que assistir para auxiliar as crianças a realizarem a interpretação por meio da atividade disponibilizada na ferramenta digital *WordWall*, disponível em <https://wordwall.net/pt/resource/15335785>.

## 9º PLANO DE AÇÃO PEDAGÓGICA

### Objetivos de Aprendizagem

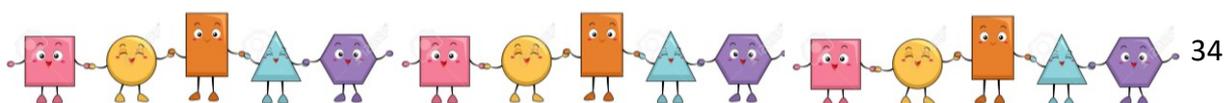
---

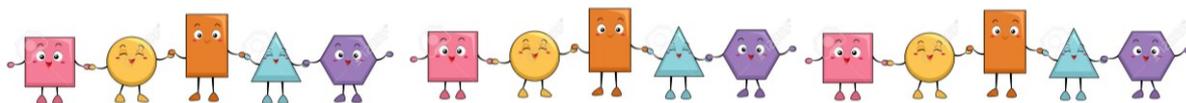
- ♥ Desenvolver a imaginação e a capacidade de abstração e interpretação e o raciocínio lógico;
- ♥ Aprender a trabalhar em grupo na construção e identificação de objetos utilizando apenas as formas de figuras geométricas;
- ♥ Aprender a conviver de forma interativa.

### Conteúdos

---

- ♥ Expressão através de diferentes formas de linguagem; escrita e desenho
- ♥ Coordenação motora fina
- ♥ Oralidade em diferentes contextos
- ♥ Expressão e Interpretação oral
- ♥ Música
- ♥ Modelagem com massinha – livre e direcionada
- ♥ Representação de quantidades
- ♥ Classificação e seriação: de objetos e figuras;
- ♥ Percepção Visual





## Procedimentos metodológicos

---

### Acolhida

- Utilizando o aparelho de som e um pen drive com músicas infantis, proporcionar um momento de descontração e socialização entre as crianças.

### Atividade 1: (jogos interativos)

---

- Com auxílio do *Datashow*, realizar a atividade (um jogo interativo disponível em [https://jogoseducativos.hvirtua.com/encaixa-na-caixa nível 3](https://jogoseducativos.hvirtua.com/encaixa-na-caixa_nível_3)). A criança terá que responder a atividade utilizando o *notebook*, o qual projetará a imagem para toda a turma por meio do *Datashow*. Essa atividade é uma revisão das figuras geométricas, envolvendo o raciocínio lógico e a percepção visual.

### Atividade 2 (blocos lógicos impressos na impressora 3D)

---

- Ainda com o auxílio do *Datashow*, apresentar alguns objetos formados utilizando as formas geométricas.

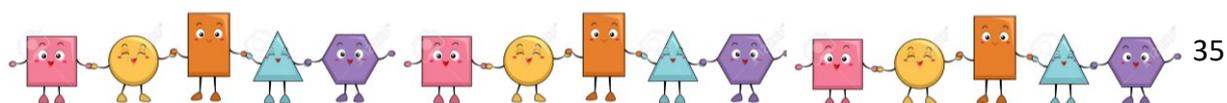
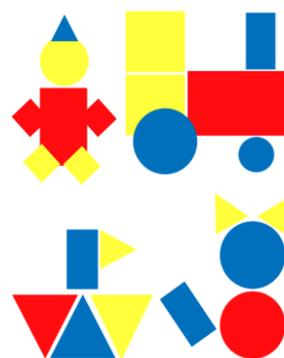
- Apresentar para as crianças as quatro formas de figuras geométricas (triângulo, quadrado, retângulo e círculo) impressas de diferentes tamanhos e formas na impressora 3D.

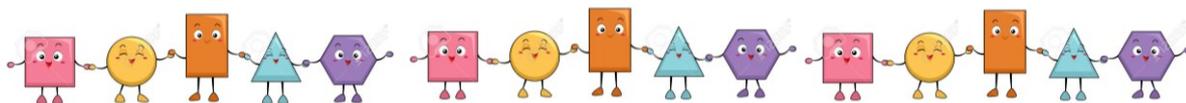
- Nesse momento, as crianças terão oportunidade de formar, juntamente com a professora, alguns desenhos utilizando essas formas.

- Organizar a turma em 5 (cinco) grupos contendo 4 (quatro) participantes, entregar para cada grupo uma caixa com recorte em madeira MDF com as mesmas formas apresentadas no *Datashow*.

- Cada grupo deve escolher um objeto e montar com seus participantes. Por fim, eles irão colorir os objetos formados com tinta guache, utilizando o pincel de acordo com a criatividade.

- Socializar a figura formada do grupo com os demais da sala de aula.





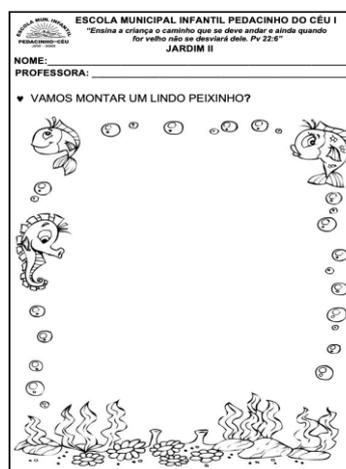
## Atividade 2: (atividade impressa)



Com o auxílio do *Datashow*, passar o clipe da música 'Peixe Vivo', disponível em: <https://youtu.be/g34ENRtLqA>. Realizar a socialização com as crianças.

Utilizando 4 (quatro) recortes de triângulos com tamanhos diferentes e cores diferentes, formar um peixinho. Os procedimentos para execução da atividade estão em: <https://youtu.be/YAKSY3VpDdM>.

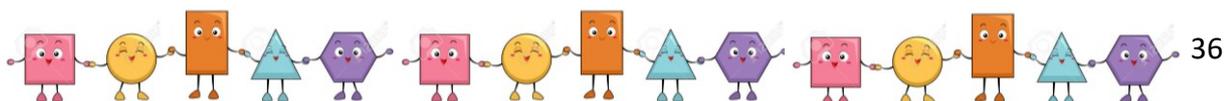
Na atividade impressa, preencher o cabeçalho e ilustrar, fazendo a colagem do peixinho. Sempre que for necessário, realizar as possíveis intervenções, de modo que a criança consiga compreender a atividade proposta.

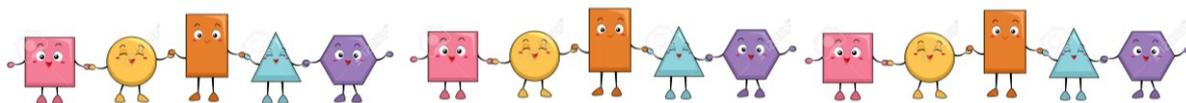


### Atividade de casa



Será enviado para o celular do responsável um link da atividade <https://wordwall.net/pt/resource/16367254>. Esta atividade é uma revisão das figuras geométricas já estudadas. Assim que a criança concluir, o responsável envia o print da tela do celular ou tablet, em que consta o número de erros e acertos, e quanto tempo a criança usou para desenvolver a atividade proposta. Enviar essa informação por mensagem de texto via WhatsApp para a professora, ou por e-mail caso prefira.





## 10ª PLANO DE AÇÃO PEDAGÓGICA

### Objetivos de Aprendizagem

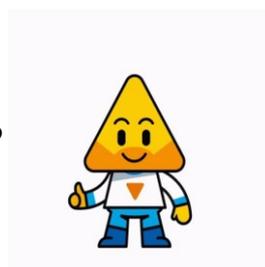
---

- ♥ Perceber-se a si mesmo e ao outro, identificar igualdades e diferenças mediante as interações estabelecidas;
- ♥ Desenvolver a concentração, a memorização e promover a socialização através dos jogos em grupos;
- ♥ Conhecer a realidade e suas contradições, através de desafios compreensivos e interpretativos pautados na lógica do movimento do real.

### Conteúdos

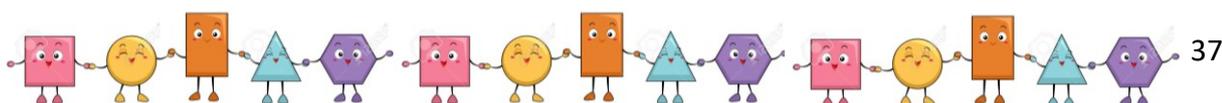
---

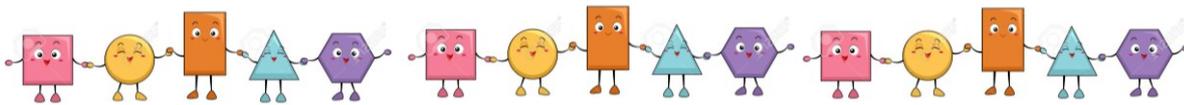
- ♥ Autonomia na execução das atividades propostas
- ♥ Expressão através de diferentes formas de linguagem; escrita e desenho
- ♥ Brinquedo cantado
- ♥ Oralidade em diferentes contextos
- ♥ Memorização de imagens
- ♥ Desenvolvimento e ampliação do raciocínio
- ♥ Brincadeiras cantadas e rítmicas
- ♥ Representação de quantidades
- ♥ Percepção Visual
- ♥ Formas geométricas (identificação e classificação de objetos de acordo com as suas formas geométricas)



### Acolhida/roda da conversa

- ♥ Com o uso do *Datashow*, passar o vídeo educativo sobre as formas Geométricas “A cidade das Formas Geométricas”, disponível em: <https://youtu.be/vrMbowzuEoQ>.





♥ No pátio e utilizando recortes de madeira em MDF com as formas de figuras geométricas, as crianças irão usar a criatividade e montar uma cidadezinha conforme o clipe musical.

## Atividade 2: (detetive das formas)

---

♥ Após o preenchimento do cabeçalho nessa atividade, cujo nome é “Detetive das Formas”, e de acordo com a percepção visual, as crianças terão que descobrir quais os desenhos se associam à figura geométrica (círculo).



## Atividade 3: (jogo da memória) - peças produzidas na impressora 3D.

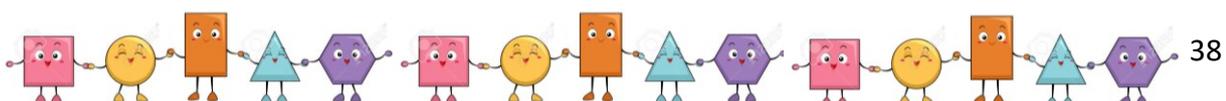
---

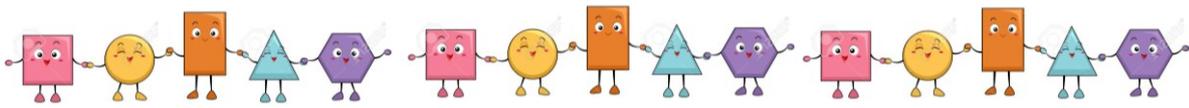
♥ Iniciar a atividade organizando em grupos as crianças, utilizando a seguinte estratégia: Levar um caixa com 20 (vinte) chocolates e embaixo de cada chocolate colocar um recorte de uma figura geométrica com cores diferentes. Ao todo serão 5 (cinco) quadrados, 5 (cinco) triângulos, 5 (cinco) retângulos e 5 (cinco) círculos. Distribuir os chocolates para as crianças. O grupo terá como participante as crianças que tiverem as mesmas figuras.

♥ Cada grupo receberá um tabuleiro do jogo da memória. As regras do jogo são: cada participante deverá, na sua vez, virar duas peças e deixar que todos as vejam. Caso as figuras forem iguais, o participante deverá recolher consigo esse par e jogar novamente. Se forem peças diferentes, estas deverão ser viradas novamente, sendo passada a vez ao participante seguinte.

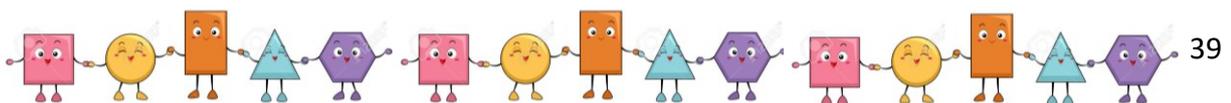
♥ Cada participante do grupo deverá ir anotando em um rascunho a quantidade de pontos obtidos e no final do jogo socializar os resultados para saber quem será o vencedor.

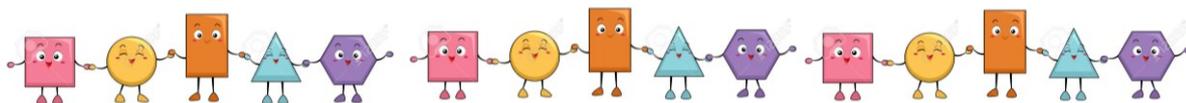
♥ O objetivo do jogo é memorizar imagens rapidamente, de forma a desenvolver e aperfeiçoar o raciocínio, principalmente para crianças, por meio da criação de relações entre imagem e sequência das figuras dispostas, estimulando as crianças a





relacionar esse jogo com os principais conceitos trabalhados nessa atividade, no caso, as figuras geométricas.





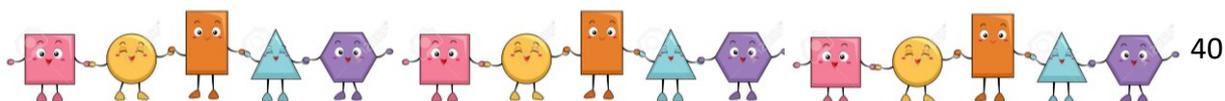
## AVALIAÇÃO

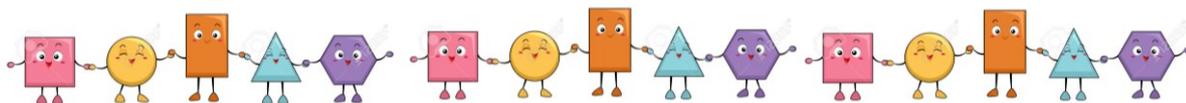
Pensar a avaliação na Educação Infantil é ir além do objetivo observacional, ou seja, a finalidade pedagógica avaliativa oferece para o educador de crianças pequenas rever os objetivos e planejar atividades adequadas, dando, assim, um real ponto de partida para esta observação (PONTES; PESSOA, 2014). Torna-se necessário ao educador construir conhecimentos e refletir sobre o processo avaliativo formal na Educação Infantil.

No decorrer de todos os encontros, a avaliação foi de modo processual, observando a todo instante o processo de ensino e aprendizagem, ou seja, avaliamos por meio das atividades propostas realizadas pelas crianças dentro e fora da sala de aula e com atividades extraclasse e impressas com o uso das TDIC e de outros recursos metodológicos.



*“Ensinar não é transferir conhecimentos e sim criar as possibilidades de apreensão.”  
Paulo Freire*





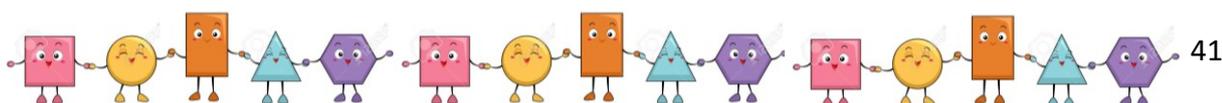
## CONSIDERAÇÕES FINAIS

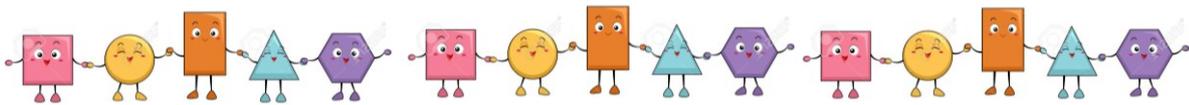
Ao elaborar este produto educacional, cujo objetivo foi desenvolver uma proposta didática para o ensino-aprendizagem de Matemática na educação infantil, mobilizando diversas estratégias e recursos didáticos, incluindo as TDIC, pudemos compreender como o uso das estratégias didático-pedagógicas, especialmente as ferramentas digitais, contribui para o desenvolvimento do aprendizado da criança de uma forma abrangente, pois é possível não somente trabalhar elementos teórico-práticos conceituais do ensino da Matemática, mas também outros objetos de conhecimento e objetivos podem ser explorados, tais como a linguagem, os movimentos corporais, o raciocínio, o comportamento, aspectos afetivos, emocionais e a coordenação motora com habilidade expressiva e dramática da criança.

Assim, aprender brincando é um caminho que contribuirá para a infância da criança e desenvolvimento integral de sua aprendizagem. Ao propor brincadeiras, usar diversas alternativas de estratégias e recursos didáticos em suas aulas, associando às ferramentas digitais, o professor está beneficiando a criança a ser participativa, interativa e comunicativa, inserida na proposta educativa e acompanhando as novas TDIC. Trazendo esses recursos para o espaço da sala de aula, o professor proporcionará um ambiente aconchegante, alegre, o qual transmita acolhimento, deixando a criança desenvolver a aprendizagem de forma prazerosa e com aulas dinâmicas.

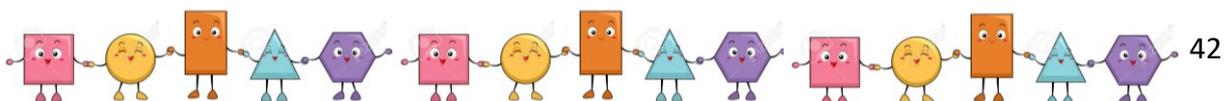
O trabalho colaborativo, a partilha de experiências para a avaliação das atividades aqui propostas, além de contribuir para a (res)significação de nossa práxis docente e das professoras colaboradoras, contribuiu para que as crianças se sentissem motivadas a aprender de forma lúdica e dinâmica, utilizando, além dos recursos metodológicos, as ferramentas digitais. Notamos como todo esse processo serviu de motivação para as crianças, pois elas desenvolveram as suas atividades escolares de forma prazerosa, adquirindo uma assimilação ativa de acordo com cada etapa desenvolvida.

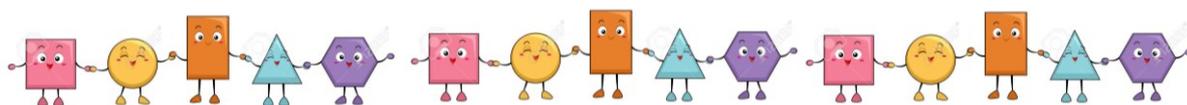
A escola é um lugar de aprendizado, de encontro e de troca onde a criança compartilha o conhecimento e socializa, cria convivência e leva tudo isso para a vida adulta. As atividades envolvendo o lúdico associado às ferramentas digitais são fundamentais para que se amplie esse laço de interação.





Sendo assim, na Educação Infantil, o uso das ferramentas tecnológicas e de outros recursos metodológicos, a partir de intencionalidades educativas, permite vivências interativas que facilitam a internalização do conhecimento. Além disso, há o estímulo quanto ao desenvolvimento da autonomia, colocando a criança de maneira ativa no processo de ensino-aprendizagem.





## Referências

ABREU, José Ricardo Pinto de. **Contexto Atual do Ensino Médico: Metodologias Tradicionais e Ativas - Necessidades Pedagógicas dos Professores e da Estrutura das Escolas**. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Ciências da Saúde) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, p. 9; 2018.

COSTA, A. F. Z. **O desenvolvimento da motricidade fina: Um estudo de intervenção com crianças em idade pré-escolar**. (Dissertação de Mestrado). Instituto Politécnico de Viana do Castelo. 2013.

DIESEL, A.; BALDEZ, A.; MARTINS, S. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**, v. 14, p. 268-288, 2017.

FRANCO, C. de P. Understanding digital natives learning experiences. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, Belo Horizonte, v. 13, n. 3, p. 643-658, 2013.

GARCIA, Vanda Dolci. **A Tecnologia Educacional na Prática Pedagógica dos Professores de Ensino Médio em Escolas Estaduais de Curitiba-PR**. 2002. Dissertação (Mestrado em Tecnologia) - Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Centro Federal de Educação Tecnológica do Paraná, Curitiba, 2002.

LILIANA; MICHELE IACocca. **Clact...clact...clact...** São Paulo: Ed. Abril, 2008.

LIMA, Diego Menezes de. **O movimento maker e a educação: impacto da aplicação de ferramentas computacionais que estimulam a lógica e o pensamento criativo em alunos do ensino fundamental**. Trabalho de Conclusão de Curso de Sistemas de Informação da Universidade de Caxias do Sul, Bento Gonçalves, RS 2019.

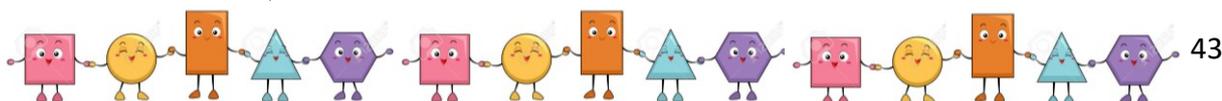
LÓPEZ, Jaume Sarramoni. **Educação na família e na escola**. São Paulo: Loyola, 2002.  
MORAN, J. M. Ensino e aprendizagem inovadores com apoio de tecnologias. In: MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas, SP: Papirus, 2013.

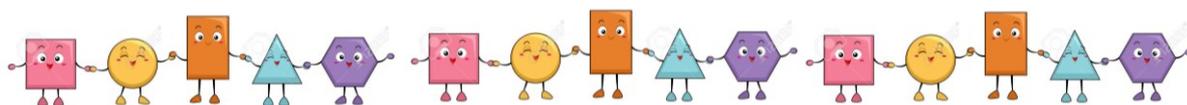
MORAN, Jose Manuel. **O que é educação a distância**. 2002. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/moran/textos.htm>. Acesso em 25 de jul. 2022.

PALFREY, J.; GASSER, U. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração dos nativos digitais**. Porto Alegre: ARTMED, 2011.

PEREIRA, A. S.; FRANCISCATTO, R. SHITSUKA, R.; BERTOLDO, S. R. **Didática geral [recurso eletrônico]** / Adriana Soares Pereira ... [et al.]. – 1. ed. – Santa Maria, RS: UFSM, NTE, 2019. 1 e-book.

PONTES, E. G.; PESSOA, R. M. L. **A importância da avaliação do desenvolvimento da criança na educação infantil**. Monografia (Graduação em Pedagogia). – João Pessoa: UFPB, 2014.





PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Senac, 2001.

SANTOS, Juciene Gouveia dos. **O uso das tecnologias digitais da informação e comunicação no ensino de Inglês**/Juciene, Gouveia dos Santos. Cabedelo, 2020. 20 f.

SANTOS, K. M. dos. A AULA NÃO É MAIS PRESENCIAL, E AGORA? Tecnologias e experiências docentes em tempos de COVID-19. **Revista de Educação Matemática e Tecnológica Iberoamericana**, v. 11, n. 2, p.1-22,2020.

