

FORMAÇÃO EM REDE 2026

APROFEM

Letramento Ético e Pensamento Crítico

Educação na Era Digital

Caderno de Sugestões de Atividades

Tecnologias para Aprendizagem

Ensino Fundamental I



Caderno de Sugestões de Atividades Tecnologias para Aprendizagem

ENSINO FUNDAMENTAL I

Este caderno reúne cinco (5) propostas de atividades (adaptadas em formato de passo a passo) a partir do documento “Orientações Didáticas do Currículo da Cidade - Tecnologias para Aprendizagem” (SME-SP, 2019). As atividades priorizam autoria, investigação, comunicação e colaboração, e incluem um tópico específico de “pensar certo” para apoiar o trabalho docente com estudantes do EF1 diante de pós-verdade, *fake news* e bolhas informacionais.

1. De onde vem? – Investigação e narrativa digital

Objetivos

- Fomentar o pensamento investigativo e a curiosidade científica.
- Favorecer narrativas digitais (contar o que foi investigado, como foi investigado e o que foi descoberto).
- Trabalhar registro, comparação de hipóteses e comunicação do processo.

Materiais

- Cartolina ou quadro para registrar perguntas e hipóteses (pode ser digital).
- Papel, lápis, canetinhas para desenhos e anotações.
- Dispositivo para registro (celular/tablet/câmera) e computador/tablet para organizar a narrativa.
- Acesso à internet para pesquisa guiada (Web 2.0) e para compartilhar produções (quando possível).

Segurança

- Pesquisa na internet com sites previamente selecionados, navegação supervisionada e combinados de uso.
- Se houver experimentos, escolha procedimentos simples e seguros (sem fogo, sem produtos tóxicos, sem objetos cortantes).

Passo a passo

1. Escolha com a turma uma pergunta investigável do cotidiano (ex.: “De onde vem a água da torneira?”, “De onde vem o pão?”, “De onde vem o lixo?”).
2. Em roda, registre as perguntas da turma e peça que levantem hipóteses (o que acham que é a resposta e por que).
3. Planejem um “jeito de descobrir”: por observação (na escola/bairro), por entrevista (cozinheira/zelador/família) e/ou com um experimento simples.
4. Organize a coleta de dados: desenhos com lápis e papel, fotos, pequenos vídeos, listas, contagens e anotações.

Material de propriedade da APROFEM. Proibida a divulgação, sem autorização prévia. Lei nº 9.610/98.

5. Analisem juntos: o que os dados mostram? O que confirma as hipóteses? O que as contradiz? Qual dúvida ainda ficou?
6. Produzam um pequeno “relatório” (pode ser cartaz) com: pergunta, hipóteses, como investigamos, o que encontramos e o que aprendemos.
7. Transformem o relatório em uma narrativa digital (slides, livro digital simples, vídeo curto com fotos e legendas). Socializem (exposição na escola, mural digital ou apresentação para outra turma) e retomem o que fariam diferente numa próxima investigação.

Mediação do professor

- Ajude a diferenciar “eu acho” de “eu observei / eu vi / eu medi”.
- Modele perguntas investigativas: “Como a gente pode descobrir?”, “O que é prova disso?”, “O que precisamos registrar?”.
- Organize papéis em pequenos grupos (fotógrafo(a), anotador(a), observador(a), porta-voz) para favorecer autoria e colaboração.
- Na pesquisa online, ensine a procurar com palavras-chave simples e a comparar duas fontes (ex.: site oficial e vídeo educativo).
- Feche cada etapa com uma síntese breve: “O que já sabemos? O que ainda não sabemos?”.

Documentação

- Quadro de investigação com colunas fixas: Pergunta | Hipóteses | Como investigamos | Evidências (fotos/desenhos) | O que concluímos | Próximas perguntas.
- Registro de falas das crianças (“Eu pensei que...”, “Eu vi que...”, “Eu mudei de ideia porque...”).
- Portfólio do grupo (impresso ou digital) com as evidências do processo.

PENSAR CERTO (pós-verdade, fake news, bolhas)

- **Trabalhe a ideia:** “Nem toda resposta que a gente ouve é verdade; a gente pode investigar”.
- **Use linguagem infantil (adequada à faixa etária) para checagem:** “Vamos confirmar com mais de um jeito (ver, perguntar, comparar)”.
- **Mostre que “boato” é quando alguém fala sem mostrar de onde tirou:** pergunte sempre “Quem disse? Como sabe?”.
- **Para bolhas:** proponha “duas fontes diferentes” (ex.: um vídeo e um texto curto; duas páginas diferentes) e compare: o que é igual? o que muda?
- **Feche com uma regra simples da turma:** “Antes de repetir, a gente confere”.

2. Hagaquê na Alfabetização – Histórias em quadrinhos digitais

Objetivos

- Aliar práticas de leitura e escrita do gênero HQ ao uso de tecnologias no laboratório de informática.
- Produzir textos autorais, revisar colaborativamente e transformar em HQ digital no software Hagaquê.

Material de propriedade da APROFEM. Proibida a divulgação, sem autorização prévia. Lei nº 9.610/98.

- Ampliar repertório de linguagens (verbo-visual) e autoria.

Materiais

- Exemplares de HQs (revistas, tirinhas impressas ou projetadas).
- Roteiro/Storyboard simples (folha com quadros em branco).
- Computadores do laboratório com software Hagaquê (ou ferramenta equivalente, se necessário).
- Banco de imagens do próprio software e/ou imagens livres (combinadas com a turma).

Segurança

- Combinados de uso do laboratório: cuidar dos equipamentos, postura, tempo de tela e pausas.
- Orientar sobre direito autoral: usar imagens do software ou imagens livres/produzidas pela turma.
- Evitar exposição de dados pessoais nas HQs (nome completo, endereço, foto sem autorização).

Passo a passo

1. Apresente o software Hagaquê (recursos, personagens, cenários, balões, exportar/salvar).
2. Na sala de leitura, explore HQs: identifique quadros, sequência, balões, onomatopeias, título e final.
3. Na sala de aula, sistematize com a turma: o que faz uma HQ ser clara (ordem, começo–meio–fim, fala/pensamento).
4. Em duplas ou trios, escolham um tema (escola, amizade, cuidado com o planeta, convivência).
5. Escrevam o roteiro (texto curto por quadro). Revisem com foco em clareza, pontuação e coerência da sequência.
6. Transponham a história para o Hagaquê: montar cenários, personagens, balões e textos.
7. Revisem a HQ digital: ler em voz alta, conferir se dá para entender “sem o autor explicar”.
8. Exponham os resultados (mural, biblioteca, apresentação para outra turma) e façam uma roda de apreciação.

Mediação do professor

- Apoie a escrita com perguntas-guia: “Quem são os personagens?”, “Qual problema acontece?”, “Como termina?”.
- Dê modelos de revisão: “Está legível?”, “Tem começo–meio–fim?”, “O leitor entende sem conhecer a história antes?.”.
- Promova colaboração: cada dupla recebe um feedback de outra dupla antes de finalizar.
- Valorize escolhas de linguagem: tamanho do texto, balões, imagens e efeitos sonoros.

Documentação

- Registro do processo: foto do *storyboard*, rascunhos, versão 1 e versão final da HQ.
- Lista de critérios construída com a turma (“Nossa HQ precisa ter...”) para autoavaliação.
- Painel com ‘antes e depois’ (rascunho → versão digital) e falas das crianças sobre o que revisaram.

Material de propriedade da APROFEM. Proibida a divulgação, sem autorização prévia. Lei nº 9.610/98.

PENSAR CERTO (pós-verdade, *fake news*, bolhas)

- **Mostre que HQ também “convence”:** uma história pode parecer verdadeira, mas pode ser invenção. Pergunte: “Isso é fato ou história?”.
- **Ensine a regra:** “Antes de colocar uma informação na HQ, a gente confirma (pergunta, pesquisa, compara)”.
- **Trabalhe recorte e intenção:** “O que a sua HQ mostra? O que ela deixa de fora?”. Isso prepara para ler imagens na internet com critério.
- **Para bolhas:** proponha que a turma leia HQs de estilos diferentes e perceba que existem muitas formas de contar o mundo.
- **Para *fake news*:** use exemplos simples do cotidiano (“um boato da escola”) e transforme em HQ com final ‘checamos e descobrimos’.

3. Criando uma Mascote – Cultura maker + programação/robótica

Objetivos

- Introduzir conceitos iniciais de programação e robótica por meio de atividade lúdica e mão-na-massa.
- Desenvolver práticas colaborativas e criativas, promovendo autonomia e protagonismo.
- Planejar etapas (sequência lógica), testar, ajustar e comunicar o que foi feito.

Materiais

- Imagens/vídeos de mascotes (esportes, jogos digitais, propagandas, eventos) para inspiração.
- Kit de robótica educativa (quando houver) e/ou sucatas limpas, papelão, tecidos, tampinhas, palitos, cola, fita e tesoura sem ponta.
- Folha de planejamento (rascunho da mascote + lista de materiais + passos).
- Espaço para exposição (mesa, mural, etiquetas).

Segurança

- Organizar as peças pequenas em bandejas e monitorar o manuseio (atenção para não levar à boca).
- Tesouras sem ponta e uso supervisionado de cola quente (se houver, apenas por adulto).
- Se usar motores/partes eletrônicas do kit, garanta conexão segura e orientação de manuseio.

Passo a passo

1. Converse sobre mascotes: onde aparecem e para que servem (representar um time, uma turma, um projeto).
2. Em roda, discutam: o que uma mascote precisa comunicar? (valores, identidade, características).
3. Em duplas, desenhem propostas de mascotes para a turma (várias versões).
4. Apresente os materiais (kit/sucatas) e faça um tempo de exploração guiada: o que cada peça permite fazer?

Material de propriedade da APROFEM. Proibida a divulgação, sem autorização prévia. Lei nº 9.610/98.

5. Planejem a confecção: quais materiais serão usados e qual a sequência de montagem (um ‘algoritmo’ da mascote).
6. Realizem oficinas de construção: montar, testar equilíbrio/encaixes, ajustar e melhorar.
7. Preparem uma pequena apresentação: nome da mascote, o que representa e como foi construído.
8. Façam uma exposição e uma escolha coletiva (votação ou consenso) para definir mascote(s) representante(s).
9. Fechem com reflexão: que decisões precisaram tomar? O que deu errado? O que mudaram para funcionar?

Mediação do professor

- Traduza programação para linguagem concreta: “Quais são os passos, em ordem, para construir? E se inverter, funciona?”.
- Incentive o trabalho colaborativo: cada dupla registra as decisões e negociações (porque escolheu tal material).
- Apoie o pensamento de projeto: protótipo → teste → ajuste → nova versão.
- Conecte com diferentes áreas: artes (forma e estética), língua portuguesa (apresentação), matemática (medidas/estimativas).

Documentação

- Registro fotográfico das versões (rascunho → protótipo → final).
- Ficha do projeto (Nome | O que representa | Materiais | Passos | Problemas e soluções).
- Mural ‘tentativas e melhorias’ com falas das crianças sobre o que aprenderam.

PENSAR CERTO (pós-verdade, *fake news*, bolhas)

- **Discuta** que mascotes e personagens também são usados para convencer (propaganda). Pergunte: “O que esse personagem quer que eu faça/pense?”.
- **Trabalhe a ideia de intenção:** “Quem criou? Para quê? O que está tentando mostrar?”. Isso é base para ler conteúdos na internet com critério.
- **Para *fake news*:** compare “personagem fofo” e “informação verdadeira”: ensine que carisma não prova nada; prova é evidência.
- **Para bolhas:** mostre mascotes de diferentes culturas/países e converse sobre diversidade (nem tudo é ‘do nosso jeito’).
- **Regra prática:** “Quando algo parece muito bom/assustador, a gente para, pergunta e confere”.

4. Stop motion – Animação quadro a quadro

Objetivos

- Planejar e produzir uma animação curta, compreendendo a lógica quadro a quadro.
- Desenvolver autoria, trabalho em equipe, roteiro e comunicação multimodal (imagem, som, texto).

Material de propriedade da APROFEM. Proibida a divulgação, sem autorização prévia. Lei nº 9.610/98.

- Reconhecer que vídeos podem ser construídos/alterados, fortalecendo leitura crítica de mídias.

Materiais

- Celular/tablet com câmera (preferencialmente 1 por grupo) e aplicativo/editor de stop motion ou editor de vídeo simples.
- Tripé/suporte (ou improviso seguro com caixas) para manter a câmera estável.
- Materiais para cenário e personagens: massinha, papel, LEGO/sucata, cartolina, canetinhas, tesoura sem ponta, fita.
- Fonte de luz estável (evitar luz que muda muito).

Segurança

- Organizar o espaço para evitar quedas de equipamento; usar suporte firme para celular/tablet.
- Tempo de tela com pausas e alternância de funções no grupo.
- Se for publicar, garanta autorização e não expor dados pessoais das crianças.

Passo a passo

1. Escolha um tema e combine duração (30 a 60 segundos). Exemplos: convivência, cuidado com o planeta, regras da sala, uma fábula.
2. Planejem roteiro e *Storyboard* (cenas principais e falas/legendas curtas).
3. Preparem cenário e personagens, testando posição e iluminação.
4. Fixem a câmera no suporte e combinem a taxa de fotos: 12 a 15 fotos por segundo já traz bom resultado.
5. Façam as fotos quadro a quadro: movendo pouquinho o personagem a cada foto, sem mexer na câmera.
6. Revejam o teste: está fluido? Se tremeu, refaçam a parte com a câmera mais firme.
7. Editem: montar sequência, ajustar velocidade, inserir título, legendas e (se desejarem) áudio simples.
8. Exibam para a turma e façam uma roda: o que funcionou? o que melhorariam?

Mediação do professor

- Distribua papéis no grupo (direção, câmera, animador(a), cenário, edição) e faça rodízio.
- Dê critérios claros: estabilidade da câmera, movimentos pequenos, história compreensível.
- Mostre que a edição muda a mensagem (corte, ritmo, música): “Como o sentido muda se eu trocar a ordem?”
- Apoie a resolução de problemas: tremor, sombras, cenário caindo, falta de continuidade.

Documentação

- Fotos do *backstage* (como foi montado o cenário, quem fez o quê) e versões de teste.
- Registro do storyboard e das decisões do grupo (porque escolheu tal cena).
- Ficha de avaliação do grupo: ‘O que aprendemos sobre filmar/editar? O que faríamos diferente?’

Material de propriedade da APROFEM. Proibida a divulgação, sem autorização prévia. Lei nº 9.610/98.

PENSAR CERTO (pós-verdade, fake news, bolhas)

- **Explique que vídeo também pode ‘parecer verdade’**, mas pode ser montagem (porque é feito de muitos quadros + edição).
- **Faça a pergunta-chave:** “O que o vídeo mostra de verdade? O que pode ter sido inventado ou editado?”.
- **Converse (com linguagem adequada)** sobre *deepfake* como ‘vídeo que engana’ e ligue ao *stop motion*: se a gente consegue criar cena do nada, alguém também pode.
- **Ensine uma rotina de checagem:** “Antes de acreditar em vídeo da internet: de onde veio? é de uma fonte confiável? dá para confirmar em outro lugar?”.
- **Para bolhas:** proponha ver (ou comparar) dois vídeos diferentes sobre o mesmo tema e perguntar: “O que cada um escolheu mostrar?”

5. Escolas sem Fronteiras – Intercâmbio cultural com blog e mídias

Objetivos

- Promover intercâmbio cultural e construção colaborativa de conhecimentos com outras escolas/regiões.
- Desenvolver comunicação (oral, escrita e digital) e repertório cultural.
- Exercitar pesquisa, curadoria e publicação responsável em ambiente digital (blog/mural).

Materiais

- Computador/tablet com internet para comunicação e publicação (blog, mural digital ou site da escola).
- Materiais para cartas e arte postal: papel, envelopes, carimbos, desenhos, colagens.
- Equipamentos para áudio/vídeo (celular/tablet) e, se possível, ferramenta de videoconferência (ex.: Meet/Skype).
- Mapa (impresso ou digital) para localizar as escolas/parceiros e registrar trajetos culturais.

Segurança

- Definir previamente regras de publicação: nada de dados pessoais; textos revisados; fotos com autorização.
- Blog/mural moderado por adulto (publicação apenas após revisão).
- Acordos de convivência e respeito: linguagem adequada, escuta, cuidado com estereótipos.

Passo a passo

1. Escolha uma turma/parceira (da mesma rede ou de outra cidade/país) e combine um cronograma simples de trocas (mensal ou quinzenal).
2. Definam temas de cada troca (ex.: ‘Nossa escola’, ‘Brincadeiras’, ‘Comidas’, ‘Lugares do bairro’, ‘Meio ambiente’, ‘Festas e músicas’).
3. Produzam a primeira apresentação: cartas coletivas e arte postal apresentando a turma e a escola.

Material de propriedade da APROFEM. Proibida a divulgação, sem autorização prévia. Lei nº 9.610/98.

4. Pesquisem o tema da rodada (com fontes guiadas): levantem curiosidades e preparem perguntas para a turma parceira.
5. Criem produções multimídia: vídeo curto, áudio (podcast simples), fotos com legenda e pequenos textos.
6. Realizem um encontro síncrono (quando possível): videoconferência para trocar perguntas e respostas.
7. Publiquem no blog/mural: postagem com o tema, a produção da turma e um trecho do que aprenderam com o parceiro.
8. Façam sínteses: um mapa do intercâmbio (onde ficam as escolas) e um “diário do projeto” com descobertas ao longo do ano.

Mediação do professor

- Prepare as crianças para perguntar e ouvir: “O que eu quero descobrir sobre o outro? Como eu pergunto com respeito?”.
- Antes de publicar, faça revisão coletiva: clareza, respeito e veracidade (“De onde tiramos essa informação?”).
- Ajude a comparar realidades sem julgamento: “O que é diferente? O que é parecido? O que aprendemos?”.
- Inclua atividades interdisciplinares: geografia (mapas), língua portuguesa (cartas/postagens), artes (arte postal), história (memórias locais).

Documentação

- Linha do tempo do projeto com registros de cada rodada (cartas, fotos, prints das postagens).
- Mapa do intercâmbio com etiquetas e pequenos textos sobre cada parceiro.
- Portfólio coletivo: ‘o que enviamos’, ‘o que recebemos’, ‘o que mudou no nosso olhar’.

PENSAR CERTO (pós-verdade, fake news, bolhas)

- **Este projeto é um “antídoto” para bolhas:** ao conversar com outras regiões/culturas, a criança percebe que o mundo não é só o que ela vê no seu entorno.
- **Trabalhe a checagem em linguagem simples:** “Antes de dizer ‘é assim lá’, a gente pergunta, pesquisa e confirma”.
- **Mostre que circulam estereótipos e boatos sobre lugares e pessoas:** use o intercâmbio para corrigir com evidências e diálogo.
- **Para fake news:** proponha uma ‘etiqueta de fonte’ nas postagens (“Como sabemos disso?” “Quem contou?” “Onde vimos?”).
- **Para pós-verdade:** reforçar que sentimentos importam, mas não substituem fatos; na escola, aprendemos a discutir com respeito e com provas.

Material de propriedade da APROFEM. Proibida a divulgação, sem autorização prévia. Lei nº 9.610/98.

Referências:

APROFEM. Letramento ético: para pensar certo em tempos digitais. Formação em Rede 2026.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

São Paulo (SP). Secretaria Municipal de Educação. Coordenadoria Pedagógica. Orientações didáticas do currículo da cidade: Tecnologias para Aprendizagem – 2.ed. – São Paulo: SME / COPED, 2019.

Material de propriedade da APROFEM. Proibida a divulgação, sem autorização prévia. Lei nº 9.610/98.