



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ

UFC



PPGTE
Programa de Pós-Graduação em Tecnologia Educacional

A jornada mágica de Sofia

no reino dos gêneros textuais

UM RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL PARA A ALFABETIZAÇÃO E O
LETRAMENTO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL







A JORNADA MÁGICA DE SOFIA

UM RECURSO EDUCACIONAL
DIGITAL PARA A ALFABETIZAÇÃO
E O LETRAMENTO NOS ANOS
INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL

LUZIANA DA SILVA LIMA
ORIENTADOR: EMANUEL FERREIRA
COUTINHO





Produto tecnológico
apresentado como resultado
da pesquisa de mestrado sob
orientação do Prof. Dr.
Emanuel Ferreira Coutinho

LIMA, Luziana da Silva; COUTINHO, Emanuel Ferreira Coutinho. A jornada mágica de Sofia: um recurso educacional digital para a alfabetização e o letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Produto tecnológico resultante da dissertação de mestrado do Programa de Pós- Graduação em Tecnologia Educacional. Universidade Federal do Ceará, Fortaleza: UFC, 2025. E-book.

<u>APRESENTAÇÃO</u>	6
<u>INTRODUÇÃO</u>	7
<u>RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS (RED)- BREVE HISTÓRICO</u>	8
<u>FUNDAMENTOS EPISTEMOLÓGICOS DA APRENDIZAGEM</u>	
<u>LÚDICO-DIGITAL</u>	9
<u>RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS E SUAS APROPRIAÇÕES</u>	16
<u>MAPEAMENTO DOS RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS</u>	
<u>UTILIZADOS PARA A ALFABETIZAÇÃO E O LETRAMENTO</u>	
<u>ENCONTRADOS EM ESTUDOS ESTUDOS</u>	18
<u>HABILIDADES DA BNCC- LÍNGUA PORTUGUESA (2º ANO)</u>	19
<u>RELATÓRIO TÉCNICO- A JORNADA MÁGICA DE SOFIA NO REINO</u>	
<u>DOS GÊNEROS TEXTUAIS</u>	21
<u>RED- A JORNADA MÁGICA DE SOFIA NO REINO DOS GÊNEROS</u>	
<u>TEXTUAIS</u>	26
<u>HABILIDADES DE LEITURA E ESCRITA ABORDADAS NO RED DE</u>	
<u>ACORDO COM A BNCC</u>	28
<u>A METÁFORA DA JORNADA – SOFIA COMO HEROÍNA DO</u>	
<u>CONHECIMENTO</u>	29
<u>MUNDOS NARRATIVOS E SEUS POTENCIAIS DIDÁTICOS</u>	33
<u>NARRATIVA INTERATIVA GAMIFICADA: A JORNADA MÁGICA DE</u>	
<u>SOFIA NO REINO DOS GÊNEROS TEXTUAIS</u>	35
<u>DESIGN PEDAGÓGICO TRANSPOSIÇÃO DIDÁTICA</u>	73
<u>AVALIAÇÃO FORMATIVA E REFLEXIVA</u>	75
<u>CONCLUSÃO</u>	77
<u>REFERÊNCIAS</u>	79
<u>APÊNDICES E RECURSOS COMPLEMENTARES GUIA DE</u>	
<u>ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS – A JORNADA MÁGICA DE SOFIA NO</u>	
<u>REINO DOS GÊNEROS TEXTUAIS</u>	81
<u>DIDÁTICAS – A JORNADA MÁGICA DE SOFIA NO REINO DOS</u>	
<u>GÊNEROS TEXTUAIS</u>	81

<u>ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS: CONTEXTUALIZAÇÃO E RELEVÂNCIA.....</u>	87
<u>TABELA DE ALINHAMENTO BNCC X MUNDO DAS NARRATIVAS.....</u>	91
<u>ROTEIRO PARA USO DO RED “A JORNADA MÁGICA DE SOFIA NO REINO DOS GÊNEROS TEXTUAIS”.....</u>	92





APRESENTAÇÃO

○ Recurso Educacional Digital (RED) intitulado "A Jornada Mágica de Sofia no Reino dos Gêneros Textuais" representa uma inovação significativa no campo da educação, especialmente no contexto da alfabetização e letramento de crianças. Desenvolvido por meio de uma aplicação *web*, este recurso visa proporcionar uma experiência de aprendizagem envolvente e educativa, tanto para o ensino presencial quanto para o remoto.

Centralizado no protagonismo da personagem Sofia, o RED combina elementos pedagógicos e técnicos para criar uma jornada interativa e personalizada. Seu *design* pedagógico cuidadosamente elaborado considera aspectos como o público-alvo, os objetivos de aprendizagem e as estratégias de ensino. Isso se reflete em sequências de atividades que estimulam o desenvolvimento de habilidades cognitivas e o aprimoramento do raciocínio dos alunos.

A interatividade é um dos pontos-chave deste recurso, proporcionando uma experiência de aprendizagem ativa e participativa. Por meio de jogos, desafios virtuais e *quizzes*, os alunos são incentivados a se engajar com o conteúdo de maneira dinâmica e divertida, mantendo seu interesse ao longo do processo.

Um aspecto crucial do RED é sua capacidade de personalização. Adaptando-se ao nível de habilidade e conhecimento individual de cada criança, o recurso oferece atividades e desafios personalizados, promovendo assim um aprendizado mais eficaz e significativo.

INTRODUÇÃO

No contexto da evolução tecnológica e educacional, os anos 60 e 70 marcaram o início dos Recursos Educacionais Digitais (RED), impulsionados pelo advento dos primeiros computadores. Essas décadas viram os primeiros passos rumo à integração da tecnologia na educação, com instituições de ensino e pesquisa adentrando o universo digital. As raízes desse movimento foram destacadas por Kim e Kim (2022), que ressaltam o impacto das tecnologias digitais na transformação educacional.

Na década seguinte, os anos 80 testemunharam uma crescente disseminação dos computadores pessoais, marcando um avanço significativo na área dos RED. *Softwares* educacionais rudimentares começaram a surgir, apontando para uma incipiente integração da tecnologia nos processos de ensino e aprendizagem, como observado pela UNESCO (2023).

Dentro do contexto contemporâneo de evolução tecnológica e educacional, os Recursos Educacionais Digitais (RED) ganham destaque como ferramentas essenciais para aprimorar a alfabetização e o letramento de crianças. Em sintonia com os avanços tecnológicos, o RED "A jornada mágica de Sofia no reino dos gêneros textuais" foi concebido como uma solução educacional inovadora.

Este RED se alinha perfeitamente com as habilidades estabelecidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o 2º ano do Ensino Fundamental, fornecendo uma plataforma interativa que aborda aspectos fundamentais da língua portuguesa. Por meio de jogos, desafios virtuais e uma abordagem multimodal, este RED busca engajar os alunos de forma dinâmica e lúdica, promovendo uma experiência educacional rica e envolvente.

Além disso, o RED proposto incorpora princípios de acessibilidade, garantindo que crianças com diferentes necessidades possam participar plenamente das atividades. Com um *design* pedagógico cuidadosamente elaborado e um foco na personalização da aprendizagem, este RED visa oferecer uma jornada de aprendizado significativa, estimulante e inclusiva para todas as crianças, contribuindo assim para o desenvolvimento de habilidades essenciais de leitura e escrita.

RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS (RED)- BREVE HISTÓRICO

Nos anos 60 e 70, os primeiros passos rumo à criação dos Recursos Educacionais Digitais (RED) foram dados com o advento dos primeiros computadores. Nesse período, os computadores começaram a ser utilizados em universidades e instituições de pesquisa para fins educacionais, iniciando uma jornada revolucionária. A literatura destaca o impacto das tecnologias digitais na educação e os fatores que influenciam a capacidade e transformação digital das escolas (Kim; Kim, 2022).

Na década de 80, com a popularização dos computadores pessoais, testemunhou-se um avanço significativo na arena dos RED. Surgiram os primeiros *softwares* educacionais, muitos dos quais eram simples jogos projetados para ensinar conceitos básicos de matemática e linguagem. Apesar de rudimentares, esses programas representavam uma tentativa inicial de integrar a tecnologia ao processo de ensino-aprendizagem (UNESCO, 2023).

Os anos 90 foram marcados pela ascensão da *internet*, um marco que transformou radicalmente a paisagem educacional. Com a expansão da rede mundial de computadores, surgiram as primeiras plataformas de educação a distância e os primeiros cursos *online*. A *internet* tornou possível o acesso a uma vasta gama de informações e recursos educacionais, democratizando o conhecimento de uma forma sem precedentes. A literatura ressalta a importância do aprendizado digital e a transformação da educação nesse contexto (Kim *et al.*, 2022).

Avançando para os anos 2000, testemunhou-se a consolidação dos Recursos Educacionais Digitais como parte essencial do cenário educacional global. Com a popularização da *internet* banda larga e o surgimento de novas tecnologias, como *smartphones* e *tablets*, os RED tornaram-se cada vez mais sofisticados. Surgiram plataformas de aprendizado *online*, oferecendo cursos de alta qualidade de instituições renomadas em todo o mundo. Neste contexto, a literatura destaca os fatores impulsionadores e puxadores no uso de recursos educacionais digitais (Kim *et al.*, 2022).

FUNDAMENTOS EPISTEMOLÓGICOS DA APRENDIZAGEM LÚDICO-DIGITAL

Na atualidade, os Recursos Educacionais Digitais continuam a evoluir rapidamente, impulsionados por avanços em inteligência artificial e aprendizado de máquina. Essas tecnologias estão sendo cada vez mais incorporadas para personalizar a experiência de aprendizado, adaptando-se às necessidades individuais dos discentes.

A educação faz parte da essência do ser humano (Saviani, 2007): o ser humano age para proteger a sobrevivência e transmitir seus conhecimentos aos seus compatriotas, estabelecendo assim um processo de ensino. Piaget (1970), disse o objetivo de estabelecer um sujeito que cria coisas diferentes, ampliando assim o sentido da educação, e esses sujeitos não se limitam ao que os ancestrais faziam.

Nessa visão, a educação pode ser entendida como uma apropriação da cultura gerada pelo homem, e as escolas, lugares de produção de conhecimento, devem ser organizados para gerar pessoas participativas, crítica e criativa (Oliveira; Moraes; Dourado, 2008), que possam mudar as vidas de si e de seus acompanhantes (Novo; Mota, 2019). Nesse sentido, a relação entre educação e sociedade é clara e está em constante mudança.

Os dois parágrafos anteriores destacam aspectos fundamentais do papel da educação na formação do ser humano e na relação entre indivíduo e sociedade. O primeiro parágrafo, baseado nas ideias de Saviani e Piaget, evidencia que a educação é uma característica intrínseca à existência humana. Saviani reforça a ideia de que o ser humano age para garantir sua sobrevivência e, ao mesmo tempo, transmite conhecimentos aos seus pares, estabelecendo um processo de ensino que é contínuo e essencial à evolução social.

Já Piaget amplia essa compreensão ao afirmar que o objetivo da educação não se limita à reprodução de conhecimentos ancestrais, mas busca criar sujeitos capazes de inovar, pensar de forma criativa e construir novas realidades. Essa visão valoriza a importância do desenvolvimento de indivíduos autônomos e criativos, capazes de ir além do que foi feito anteriormente.

No segundo parágrafo, a perspectiva se volta para a educação como um processo de apropriação cultural, onde as escolas são vistas como espaços de produção de conhecimento. Essa abordagem enfatiza a formação de cidadãos participativos, críticos e criativos, capazes de transformar

suas vidas e influenciar positivamente a sociedade. A relação dinâmica entre educação e sociedade é destacada como algo em constante transformação, o que reforça a ideia de que a educação deve estar sempre adaptada às mudanças sociais, culturais e tecnológicas.

Assim, ambos os parágrafos convergem ao apontar que a educação não é apenas transmissão de informações, mas um processo que promove o desenvolvimento integral do ser humano e resulta em uma sociedade mais participativa e inovadora.

Atualmente encontramos um método eficaz, como explica Diesel (2017), tem perspectiva de mover a visão do professor (ensino) para o aluno (aprendizagem), Freire (2015), refere-se à educação como um processo não implementado pelo próprio sujeito, mas isso se dá na interação entre sujeitos históricos por meio de suas palavras, ações e pensamentos.

Em determinadas situações, especialmente no contexto de ambientes de aprendizagem virtuais, a própria sala de aula está imersa em tecnologias digitais. Contudo, o desafio reside em tornar essa tecnologia suficientemente atrativa para que os alunos não sejam sobrecarregados por uma vasta quantidade de informações digitais, provenientes de redes sociais, aplicativos de mensagens, *sites* diversos, entre outros, de modo a evitar que se dispersem ou se distraiam durante o processo de aprendizagem.

As tecnologias digitais vêm desempenhando um papel cada vez mais significativo no âmbito educacional, podendo ser incorporadas às instituições de ensino de diversas formas. Essas tecnologias podem ser utilizadas como instrumentos de apoio aos processos de ensino e aprendizagem pelos docentes, empregadas pelos estudantes como ferramentas de lazer e entretenimento, ou ainda como meios para a criação e manutenção de ambientes virtuais de convivência social. Nesse contexto, o principal desafio consiste em estimular os estudantes a utilizarem a tecnologia de forma consciente, refletida e como um recurso enriquecedor para a aprendizagem.

Huizinga (2007) conceitua a ludicidade como a construção de uma rede de relacionamentos fundamentada em interesses comuns, realizada de maneira consciente. Tal abordagem possibilita ao indivíduo o pleno aproveitamento de seu potencial no processo de ensino e aprendizagem. Nesse contexto, o elemento lúdico constitui uma modalidade de participação dos estudantes nas atividades escolares, com o objetivo de promover a aprendizagem; pois, ao brincar, o estudante também pode agir, sentir, pensar, aprender e desenvolver-se de forma integral.

Assim sendo, cabe aos professores desenvolverem atividades que incorporem elementos lúdicos, de modo a facilitar o processo de aprendizagem dos alunos. Santos (2000) enfatiza que, por meio do uso de jogos, as aulas tornam-se mais prazerosas, e o professor atua como um mediador que promove o desenvolvimento dos estudantes, contribuindo para o aumento do interesse pela disciplina ministrada. Nadaline e Final (2013, p. 4) ressaltam a importância de orientar o ambiente de

sala de aula de modo a fazer com que todos os alunos se sintam valorizados e motivados a aprender, especialmente por meio de atividades lúdicas, que elevam a relevância do conhecimento arquitetônico para os aprendizes.

Cabe destacar que as atividades lúdicas representam uma ferramenta poderosa no contexto educacional, sendo amplamente utilizadas para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. Luckesi (2000) também discorre sobre a ludicidade, definindo-a como uma atividade que propicia uma experiência plena e participativa, sob um padrão flexível e saudável. É importante notar que, em sala de aula, as experiências pessoais dos alunos podem influenciar o desenvolvimento das atividades; alguns estudantes podem não sentir prazer ao realizar certas tarefas, não as considerando, portanto, como lúdicas.

Diante do exposto, compreende-se que a avaliação da contribuição do uso de jogos em sala de aula demanda uma investigação teórica aprofundada sobre o tema. Assim, o presente texto busca apresentar e refletir sobre essas questões, contribuindo para uma compreensão mais ampla acerca do potencial pedagógico das atividades lúdicas no ambiente escolar.

O educador é um dos maiores influenciadores nas atitudes das crianças na sociedade, pois o mesmo favorece ou não, para que a eles se desenvolva, no mesmo caminho da educação. Hoje se compreende que, não há mais tempo para lamentações, pois o educador é o fator de muita importância, sendo ele o observado e ao mesmo tempo quem observa, fomentando o comportamento ético e as decisões baseadas em valores, podendo ser um tópico fundamental nas relações e no clima educacional, tendo que trabalhar no sentido de evitar conflitos educacionais e proporcionando benefícios para todos.

Conforme Cardoso (2007) a evolução tecnológica trouxe para educação novas possibilidades de informação e conhecimento, ou seja, novos processos educacionais utilizando a multimídia como estratégia diferenciada na elaboração do conteúdo, combinando e interligando com outras ferramentas didáticas (som, imagem, texto); permitindo novas possibilidades de ensinar pelo professor e aprender pelo aluno.

Na abordagem instrucionista, o fabricante procura fazer um jogo que ensine. É o típico da aprendizagem escolar tradicional. O instrutor ensina o caminho das pedras, por etapas. “Grande parte dos programas virados para a transmissão de conhecimentos parecem jogos que empurram a criança para um papel reativo. A máquina coloca uma pergunta, a criança responde” (Papert, 1997, p. 78).

Papert foi significativamente influenciado por Piaget, embora também tenha recorrido às contribuições da teoria vygotskiana. A assertiva de que o ambiente de aprendizagem, mais do que o professor em sala de aula, é fundamental para a apropriação satisfatória de conhecimentos aritméticos por parte da criança encontra respaldo nas abordagens teóricas do estudioso russo. Vygotsky defende

que o processo de aprendizagem nas crianças inicia-se muito antes de sua entrada formal na escola.

Qualquer situação de aprendizagem enfrentada na escola possui, invariavelmente, uma história prévia na trajetória do indivíduo. Por exemplo, as crianças iniciam o estudo da aritmética na escola, contudo, anteriormente a esse momento, já possuem experiências relacionadas a quantidades e operações matemáticas, tais como divisão, adição, subtração e a compreensão de tamanhos. Dessa forma, as crianças possuem uma espécie de aritmética pré- escolar, a qual apenas psicólogos de visão mais limitada podem negligenciar. Argumenta-se ainda que o aprendizado durante a fase pré-escolar difere de maneira significativa do processo de aprendizagem escolar, este último voltado à aquisição dos fundamentos do conhecimento científico. No entanto, desde os primeiros questionamentos, quando a criança assimila os nomes dos objetos presentes em seu ambiente, ela já está engajada em um processo de aprendizagem (Vygotsky, 1991, pp. 94-95).

Nas últimas décadas, as instituições de ensino têm ampliado seus ambientes virtuais de aprendizagem, ultrapassando a mera configuração de laboratórios de informática tradicionais e buscando tornar mais atrativa a utilização de computadores e demais tecnologias nas séries iniciais do ensino.

Nesse contexto, há um esforço direcionado à formação do corpo docente para o manejo dessas ferramentas tecnológicas e à promoção de uma convivência natural da criança com o ambiente digital. Uma estratégia potencialmente eficaz para aprimorar esses processos de aprendizagem consiste na implementação de brinquedotecas, entendidas como espaços destinados ao aprendizado lúdico por meio do universo computacional, incluindo jogos eletrônicos, softwares educativos, acesso à internet, entre outros recursos.

Nas últimas décadas, as instituições de ensino têm ampliado seus ambientes virtuais de aprendizagem, ultrapassando a mera configuração de laboratórios de informática tradicionais e buscando tornar mais atrativa a utilização de computadores e demais tecnologias nas séries iniciais do ensino. Nesse contexto, há um esforço direcionado à formação do corpo docente para o manejo dessas ferramentas tecnológicas e à promoção de uma convivência natural da criança com o ambiente digital. Uma estratégia potencialmente eficaz para aprimorar esses processos de aprendizagem consiste na implementação de brinquedotecas, entendidas como espaços destinados ao aprendizado lúdico por meio do universo computacional, incluindo jogos eletrônicos, softwares educativos, acesso à internet, entre outros recursos.

As transformações tecnológicas das últimas décadas têm impactado profundamente o cenário educacional, redefinindo estratégias pedagógicas e promovendo inovações no design instrucional. Com a digitalização do ensino e a ascensão de metodologias baseadas em plataformas digitais, inteligência artificial e recursos multimídia interativos, novas possibilidades emergem.

Para personalizar a aprendizagem, ampliar o acesso ao conhecimento e aumentar o engajamento dos estudantes. No entanto, essa revolução tecnológica também impõe desafios

estruturais e pedagógicos, como a disparidade no acesso digital, a necessidade de capacitação docente e a curadoria de conteúdos para garantir a qualidade da educação. Diante desse cenário, se torna fundamental analisar o impacto das tecnologias no *design* instrucional, considerando tanto suas contribuições quanto as dificuldades inerentes à sua implementação. “As tecnologias digitais ampliam as possibilidades educacionais ao permitir um ensino mais dinâmico e interativo, no qual o estudante assume um papel ativo na construção do conhecimento” (Moran, 2015, p. 27).

Papert vê o futuro da educação entrelaçado ao avanço da cibernética. Ele acredita que “as crianças crescerão criando constructos cibernéticos tão luentemente quanto agora montam carros, casas ou circuitos de trilhos de trem [utilizando os blocos de Lego ou as formas geométricas do ambiente Logo]. Só então o pensamento cibernético se tornará realmente parte de sua cultura” (Papert, 2008, p. 184)

No processo de criação e implementação de jogos educativos no âmbito do ensino, podem ser empregadas duas abordagens tecnológicas educacionais de grande relevância: o construcionismo e o instrucionismo, as quais foram apresentadas e discutidas pelo pesquisador e educador Seymour Papert (1994). Ambas as teorias utilizam o computador como meio facilitador do processo de aprendizagem; contudo, a forma escolhida para a construção e utilização do *software* determinará a qual dessas abordagens a ferramenta estará mais alinhada. Ressalta-se que, em determinados momentos de sua aplicação, os *softwares* podem incorporar aspectos de ambas as teorias simultaneamente.

Segundo Papert (1994), o instrucionismo constitui uma teoria educacional centrada na otimização das técnicas de instrução, do material didático e da transmissão de conhecimentos. Nesse paradigma, o computador atua como mediador entre o aprendiz e a informação; no entanto, embora reconheça a importância dos materiais instrucionais para o processo educativo, Papert questiona sua efetividade, uma vez que o uso inadequado do computador pode limitar-se a uma ferramenta de repetição do conhecimento, adotando uma perspectiva behaviorista de ensino.

Tal abordagem é frequentemente associada ao conceito de "educação bancária", termo cunhado por Paulo Freire (1974), que caracteriza uma visão de educação na qual o aprendiz é visto como um recipiente passivo de informações, reproduzindo conhecimentos de forma mecânica e descontextualizada. Para Papert (1994), o computador vai muito além de um olhar de uma simples ferramenta de manipulação simbólica e instrucional, pois este deve ser enxergado como uma ferramenta que auxilie no processo de construção do conhecimento por meio do aprender fazendo, pensando no que se está executando e por fim refletindo sobre aquilo que se produziu a partir da execução do pensamento.

No entanto, Papert (1994) alerta que atividades lúdicas não constituem apenas momentos de diversão; isso porque existem estratégias a serem observadas durante as brincadeiras. Na opinião de

Vygotsky (1989, p. 54), as atividades lúdicas não estão simplesmente ligadas ao prazer: “definir o brinquedo como uma atividade que dá prazer à criança é incorreto por duas razões. Primeiro, muitas atividades dão à criança experiências de prazer muito mais intensas. E segundo, existem jogos nos quais a própria atividade não é agradável”.

Como atividade lúdica, os jogos têm como objetivo o entretenimento; porém, podem ser utilizados com fins educacionais, dependendo do contexto em que sejam inseridos, configurando excelentes oportunidades para desenvolver habilidades físicas e mentais importantes nos alunos, sobretudo os das séries iniciais, como, por exemplo, os jogos de percepção visual, coordenação visomotora, atenção, e raciocínio lógico.

Os jogos possuem certas características que podem ser resumidas como: (a) a capacidade de absorver o participante de maneira intensa e total (clima de entusiasmo, sentimento de exaltação e tensão seguido por um estado de alegria e distensão); (b) o envolvimento emocional; (c) a atmosfera de espontaneidade e criatividade; (d) a limitação de tempo: o jogo tem um estado inicial, um meio e um fim; isto é, tem um caráter dinâmico; (e) a possibilidade de repetição; (f) a limitação do espaço: o espaço reservado seja qual for a forma que assuma é como um mundo temporário e fantástico; (g) a existência de regras; ou seja, cada jogo se processa de acordo com certas regras que determinam o que ‘vale’ ou não dentro do mundo imaginário do jogo, o que auxilia no processo de integração social das crianças (Piaget, 1978).

Piaget (1978) afirma que, na criança, a imaginação criadora surge em forma de jogo, instrumento primeiro de pensamento no enfrentamento da realidade. O jogo sensório-motor se transforma em jogo simbólico, ampliando as possibilidades de ação e compreensão do mundo.

O conhecimento deixa de estar preso ao aqui e agora, aos limites da mão, da boca e do olho e o mundo inteiro pode estar presente dentro do pensamento, uma vez que é possível ‘imaginá-lo’, representá-lo com um gesto no ar, no papel, nos materiais, com sons, com palavras.

Vygotsky (1989) destaca a importância do contexto social na formação da inteligência, enfatizando que o desenvolvimento do sujeito é profundamente influenciado pelos fatores sociais. Nesse sentido, o autor valoriza a dimensão social do processo de aprendizagem, ressaltando que, por meio das brincadeiras de papéis, as crianças criam ambientes imaginários nos quais incorporam elementos do seu contexto cultural, adquiridos através da interação e da comunicação com pares e adultos.

Para Vygotsky, a questão central do jogo reside na sua capacidade de promover a zona de desenvolvimento proximal (ZDP), sendo o próprio jogo um estímulo ao progresso no desenvolvimento dentro dessa zona.

As atividades lúdicas são aprendidas e internalizadas no contexto social, contando com o

suporte de outros indivíduos, o que favorece o desenvolvimento de competências comunicativas, a compreensão das convenções sociais e a aquisição de habilidades sociais. Assim, o jogo emerge como uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento cognitivo e social, mediado pelos processos de interação social e pelo contexto cultural.

RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS E SUAS APROPRIAÇÕES

Recursos Educacionais Digitais (RED) têm se tornado elementos fundamentais nos processos de ensino e aprendizagem, especialmente no Ensino Fundamental. Essas ferramentas, que incluem plataformas *online*, aplicativos, vídeos, jogos educacionais, simuladores e materiais interativos, oferecem possibilidades inovadoras para tornar o aprendizado mais atrativo, dinâmico e acessível.

No Ensino Fundamental, os Recursos Educacionais Digitais contribuem para diversificar as metodologias de ensino, promovendo o protagonismo do estudante ao estimular a autonomia e o pensamento crítico. Por exemplo, jogos educativos podem facilitar a compreensão de conceitos matemáticos, enquanto vídeos explicativos ajudam a ilustrar conteúdos de ciências e história de forma mais envolvente. Além disso, ambientes virtuais de aprendizagem possibilitam a realização de atividades colaborativas, mesmo à distância, favorecendo o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e de trabalho em equipe

Outra vantagem importante é a possibilidade de personalização do ensino, permitindo que os recursos sejam adaptados às necessidades e ritmos de cada aluno. Isso é especialmente relevante em contextos de diversidade de aprendizagens, onde estudantes com diferentes níveis de compreensão podem se beneficiar de estratégias diferenciadas. Ademais, os RED também oferecem acesso a uma vasta quantidade de informações atualizadas, promovendo uma educação mais contextualizada e conectada com o mundo contemporâneo.

Para uma utilização eficaz, é essencial que professores recebam formação adequada para integrar esses recursos às suas práticas pedagógicas, promovendo uma aprendizagem significativa e crítica. Assim, os Recursos Educacionais Digitais representam uma oportunidade de inovar o Ensino Fundamental, tornando-o mais inclusivo, interativo e preparado para os desafios do século XXI.

No componente específico de linguagens para o ensino fundamental, a BNCC reconhece o aspecto múltiplo da língua/linguagem, o que claramente se percebe quando nos deparamos com as considerações sobre a complexidade da língua portuguesa, tanto é que o documento pontua:

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao diálogo, à resolução de conflitos e à cooperação. (Brasil, 2018, p. 65)

Sobre a questão dos gêneros digitais, a BNCC preconiza que se deve utilizar as tecnologias de forma crítica, para que, nas várias práticas sociais, a comunicação se dê por meio das diversas linguagens e mídias. Nesse contexto, a BNCC, em diálogo com os PCN, assinala que o texto deve ser o centro do trabalho com a linguagem, em razão de permitir o desenvolvimento de habilidades ao usar a língua/linguagem "[...]em atividades de leitura, escuta e produção de textos em várias mídias e semioses" (Brasil, 2018, p. 67).

A importância dos recursos educacionais digitais no âmbito da educação, especialmente na perspectiva do 2º ano do Ensino Fundamental, revela-se fundamental para promover uma aprendizagem mais dinâmica, interativa e alinhada às demandas do século XXI. A incorporação desses recursos em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) potencializa o desenvolvimento de competências essenciais, contribuindo para uma formação mais plena, contextualizada e significativa dos estudantes.

Ao utilizar instrumentos digitais, tais como jogos educativos, vídeos, plataformas interativas e aplicativos pedagógicos, os docentes podem proporcionar experiências de aprendizagem mais envolventes e personalizadas. Tal abordagem favorece a motivação dos alunos, estimula a autonomia e promove a construção do conhecimento de modo mais aprofundado e relevante. Além disso, esses recursos contribuem para a inclusão, atendendo às diversas necessidades e estilos de aprendizagem das crianças.

A relação com a BNCC, sobretudo no 2º ano do Ensino Fundamental, assume papel central, pois possibilita a implementação do currículo de forma alinhada às competências e habilidades propostas. O mapeamento dessas habilidades assegura que os processos de ensino e aprendizagem seja planejado de modo a promover o desenvolvimento integral das crianças, abrangendo competências como comunicação, raciocínio lógico, socialização e autonomia.

As perspectivas futuras apontam para uma educação cada vez mais digitalizada, na qual o uso de recursos tecnológicos será imprescindível para formar cidadãos críticos, criativos e capazes de atuar de maneira ética no ambiente digital. A integração com a BNCC e o mapeamento de habilidades fortalecem uma abordagem pedagógica mais eficiente, inclusiva e compatível com as transformações sociais e tecnológicas, contribuindo para o sucesso escolar e para o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI.

A combinação de recursos educacionais digitais, a orientação pela BNCC e o mapeamento de habilidades representam uma evolução significativa no processo de ensino, favorecendo uma aprendizagem mais significativa, inovadora e preparada para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo.

MAPEAMENTO DOS RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS UTILIZADOS PARA A ALFABETIZAÇÃO E O LETRAMENTO ENCONTRADOS EM ESTUDOS

A educação, especialmente no que diz respeito à alfabetização e letramento, tem evoluído significativamente com o advento da tecnologia. Neste cenário, recursos educacionais digitais têm se destacado como ferramentas valiosas, tanto em âmbito nacional quanto internacional.

Ao examinar os recursos internacionais utilizados para auxiliar na alfabetização e no letramento, é possível observar uma variedade de plataformas e aplicativos que têm contribuído para esses processos educacionais.

Uma das plataformas destacadas é o *ABCmouse*, que se trata de um ambiente de aprendizado online que oferece um currículo completo para crianças de 2 a 8 anos. Com uma abordagem abrangente, o *ABCMouse* cobre diversos campos do conhecimento, como Leitura, Matemática, Ciências e Arte. Utilizando uma ampla gama de atividades interativas, esta plataforma mantém as crianças engajadas, promovendo uma aprendizagem eficaz e dinâmica (Abcmouse, 2023)

Outro recurso notável é o *Starfall*, que oferece atividades interativas de alfabetização para crianças desde a pré-escola até o segundo ano. Com jogos, músicas e outras ferramentas interativas, o *Starfall* torna o processo de aprendizado divertido e envolvente, proporcionando uma experiência educativa rica e estimulante para as crianças (Starfall, 2023)

Além disso, a *Epic!* se destaca como uma biblioteca digital ofertada por meio de um aplicativo que oferece acesso a mais de 40.000 livros, vídeos de aprendizado e *quizzes*. Projetada para crianças até 12 anos, essa plataforma incentiva a leitura e o aprendizado autodirigido, permitindo que as crianças explorem uma variedade de tópicos em seu próprio ritmo, ampliando assim seus horizontes educacionais.

Esses exemplos representam apenas uma pequena amostra dos muitos recursos educacionais digitais disponíveis internacionalmente para a alfabetização e o letramento.

HABILIDADES DA BNCC- LÍNGUA PORTUGUESA (2º ANO)

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para Língua Portuguesa no 2º ano do Ensino Fundamental estabelece uma série de habilidades essenciais para o desenvolvimento linguístico e comunicativo dos estudantes nessa fase educacional. Essas habilidades abrangem desde aspectos fundamentais da alfabetização até a compreensão e produção de diferentes gêneros textuais.

No contexto da BNCC, cada habilidade é cuidadosamente delineada, visando proporcionar uma progressão clara e consistente no aprendizado da língua portuguesa. A seguir, apresenta-se uma tabela detalhando as habilidades específicas exigidas para este estágio escolar.

Habilidade	Descrição
EF02LP01	Utilizar, ao produzir o texto, grafia correta de palavras conhecidas ou com estruturas silábicas já dominadas, letras maiúsculas em início de frases e em substantivos próprios, segmentação entre as palavras, ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação.
EF02LP02	Segmentar palavras em sílabas e remover e substituir sílabas iniciais, mediais ou finais para criar novas palavras.
EF02LP03	Ler e escrever palavras com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (f, v, t, d, p, b) e correspondências regulares contextuais (c e q; e e o, em posição átona em final de palavra).
EF02LP04	Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, identificando que existem vogais em todas as sílabas.
EF02LP05	Ler e escrever corretamente palavras com marcas de nasalidade (til, m, n).
EF02LP06	Perceber o princípio acrofônico que opera nos nomes das letras do alfabeto.
EF02LP07	Escrever palavras, frases, textos curtos nas formas imprensa e cursiva.

Habilidade	Descrição
EF02LP08	Segmentar corretamente as palavras ao escrever frases e textos.

EF02LP09	Usar adequadamente ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação.
EF02LP10	Identificar sinônimos de palavras de texto lido, determinando a diferença de sentido entre eles, e formar antônimos de palavras encontradas em texto lido pelo acréscimo do prefixo de negação in-/im-.
EF02LP11	Formar o aumentativo e o diminutivo de palavras com os sufixos -ão e -inho/-zinho.
EF02LP12	Ler e compreender com certa autonomia cantigas, letras de canção, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.
EF02LP13	Planejar e produzir bilhetes e cartas, em meio impresso e/ou digital, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.
EF02LP14	Planejar e produzir pequenos relatos de observação de processos, de fatos, de experiências pessoais, mantendo as características do gênero, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.
EF02LP15	Cantar cantigas e canções, obedecendo ao ritmo e à melodia.
EF02LP16	Identificar e reproduzir, em bilhetes, recados, avisos, cartas, e-mails, receitas (modo de fazer), relatos (digitais ou impressos), a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros.
EF02LP17	Identificar e reproduzir, em relatos de experiências pessoais, a sequência dos fatos, utilizando expressões que marquem a passagem do tempo (“antes”, “depois”, “ontem”, “hoje”, “amanhã”, “outro dia”, “antigamente”, “há muito tempo” etc.), e o nível de informatividade necessário.



RELATÓRIO TÉCNICO- A JORNADA MÁGICA DE SOFIA NO REINO DOS GÊNEROS TEXTUAIS

RELATÓRIO TÉCNICO – *A Jornada Mágica de Sofia*

1. Identificação do Projeto

- **Nome do Jogo:** *A Jornada Mágica de Sofia*
- **URL de Acesso:** <https://jornada-sofia.web.app>
- **Status:** Em desenvolvimento contínuo, com novas atualizações planejadas.

2. Objetivo Geral

Promover o letramento e a alfabetização de forma lúdica e interativa, explorando os gêneros textuais por meio de uma jornada narrativa. Por meio da gamificação, busca-se envolver os alunos e fortalecer competências de leitura e interpretação textual.

3. Público-Alvo

Estudantes do Ensino Fundamental da rede pública de ensino de Fortaleza (CE).

4. Descrição Geral do Jogo

A Jornada Mágica de Sofia apresenta uma protagonista que adentra um universo encantado do conhecimento, onde os gêneros textuais ganham vida. A narrativa convida os jogadores a resolver enigmas e desafios por meio de:

- Caça-palavras
- Perguntas e respostas
- Interações narrativas e visuais

Cada fase promove o contato com um novo gênero textual, trabalhando a leitura, interpretação e tomada de decisão do jogador.

5. Tecnologias Utilizadas

O jogo foi desenvolvido com tecnologias *web* compatíveis com navegadores modernos:

- **HTML5** – estruturação da página
- **CSS3** – estilização e responsividade
- **JavaScript** – lógica de jogo e interatividade
- **Firebase** – banco de dados, autenticação e armazenamento de pontuações e respostas

6. Mecanismos de Avaliação

O jogo registra automaticamente as respostas dos alunos e calcula a pontuação com base no desempenho. As informações são armazenadas no Firebase.

7. Disponibilização

Disponível *online* via navegador no endereço: <https://jornada-sofia.web.app>

O acesso é gratuito e não requer instalação de softwares adicionais.

8. Desenvolvimento Futuro

O projeto está em processo de melhoria contínua. Algumas das próximas etapas incluem:

- Adição de narração e efeitos sonoros
- Acessibilidade para alunos com deficiências

9. Interface e Telas do Produto

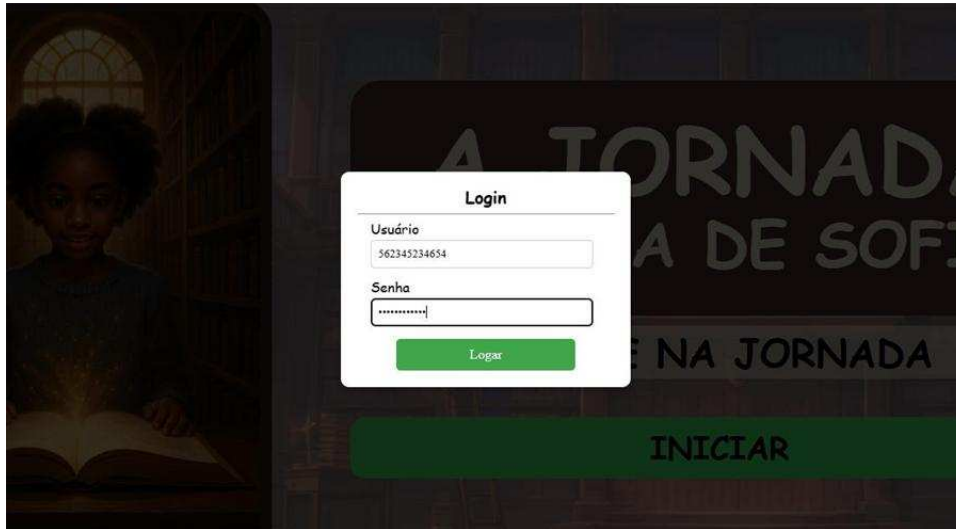
Tela Inicial Descrição:



Descrição: A tela inicial apresenta a personagem Sofia em uma biblioteca mágica, convidando os

jogadores a adentrarem o universo do jogo. Os botões "ENTRE NA JORNADA" e "INICIAR" orientam o jogador à introdução narrativa ou ao início direto dos desafios.

Tela de *Login*



Descrição: Antes de iniciar a jornada, os estudantes devem se autenticar com um número de matrícula e senha. A tela de *login* aparece como um *popup* centralizado, com campos para identificação e senha, garantindo que os dados sejam vinculados a cada aluno individualmente.

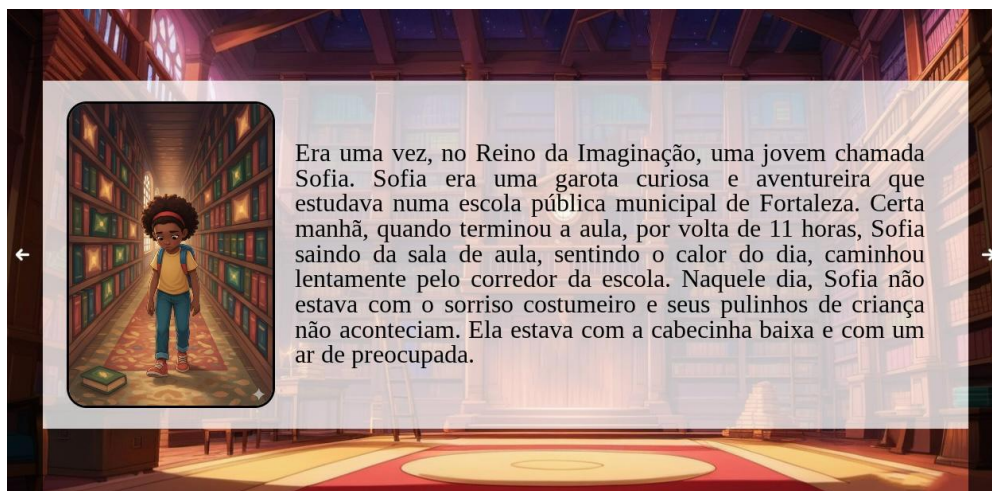
Tela de Seleção de Fases



Descrição: Após o *login*, os alunos acessam a tela de seleção de fases. Cada cartão representa um desafio ou etapa da jornada, sendo exibido com uma miniatura do conteúdo e título correspondente. A *interface* permite rolagem horizontal com setas laterais e apresenta as seguintes funcionalidades:

- **Marcação em verde** para fases já concluídas
- **Redirecionamento automático** para a próxima fase disponível
- **Acesso direto** a desafios anteriores (caso o aluno deseje revisar)

Tela de Contação de História



Descrição: A história é apresentada em capítulos navegáveis com ilustração à esquerda e o texto narrativo à direita. O jogador pode avançar ou voltar entre os trechos usando os botões de navegação.

Tela dos Desafios

Dominó dos gêneros textuais (Vamos ajudar Sofia a solucionar o dominó dos gêneros textuais?)

Vamos completar o desafio!

Jogo dos Gêneros Textuais

Combine o nome do gênero textual com sua definição correspondente. Clique em dois cartões para formar o par!

É um livro de consulta e define as palavras da língua.	DICIONÁRIO
CONVITE	BIOGRAFIA
LISTA	CONTO
CRÔNICA	São pequenos quadros com textos e imagem. Têm balões para falas.
E-mail	Gênero textual que apresenta duas partes bem definidas: ingredientes e modo de fazer.
EMBALAGEM	São textos interativos com perguntas e respostas.

Descrição: Cada fase conta com sua própria tela de desafio, cuja estrutura é padronizada em duas áreas principais:

- **Faixa lateral à esquerda:**

Exibe o **título do desafio**, **instruções narrativas** e uma **imagem representativa** da atividade. Essa faixa também contextualiza o desafio dentro da jornada da personagem Sofia e da Aliança dos Poetas.

- **Área interativa principal à direita:**

Contém o enunciado e o conteúdo do desafio em si. Os desafios podem incluir jogos de arrastar e soltar, perguntas de múltipla escolha, caça-palavras e atividades de associação.

Funcionalidades adicionais:

- Botão "**Resetar**": limpa as respostas e permite tentar novamente
- Botão "**Enviar Resposta**": salva a resposta no banco de dados e calcula a pontuação
- *Feedback* visual imediato (cores ou destaques para respostas corretas/incorretas)

Essa estrutura foi pensada para facilitar a leitura e compreensão dos desafios, promovendo um ambiente agradável e motivador para o estudante.

RED- A JORNADA MÁGICA DE SOFIA NO REINO DOS GÊNEROS TEXTUAIS

O RED intitulado “A jornada mágica de Sofia no reino dos gêneros textuais” foi desenvolvido por meio de uma aplicação *web*, tendo em vista o diálogo entre os aspectos pedagógicos e técnicos voltados para o desenvolvimento e estudo dos conteúdos específicos, a inclusão de alunos com deficiências e dificuldades de aprendizagem, o ensino presencial e remoto, de forma a promover o conhecimento e o contato dos alunos com textos multimodais para o processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita por meio de desafios virtuais lúdicos.

Este desenvolvimento explorou aspectos cruciais, incluindo o *design* pedagógico, que engloba o público-alvo, o planejamento com duplo foco, as sequências de atividades, os objetivos, o tema a ser abordado e as estratégias de aprendizagem. Além disso, foi abordado o roteiro pedagógico, compreendendo as telas de cada sequência de atividades e um guia destinado aos professores. Este guia oferecerá diversas metodologias para as atividades, bem como materiais complementares que podem enriquecer a utilização do Recurso Educacional Digital (RED).

No contexto proposto, as atividades de leitura e escrita foram delineadas a partir do estímulo para o desenvolvimento de habilidades cognitivas diversas, como previsão, antecipação, reflexões sobre o assunto abordado e aprimoramento do raciocínio. A proposta desta pesquisa aplicada foi apresentar alternativas que ajudem a melhorar ou transformar os processos de alfabetização e letramento dos discentes.

Vale ressaltar que o recurso educacional digital para a alfabetização e letramento de crianças consiste numa ferramenta tecnológica projetada para auxiliar no processo de aprendizagem da leitura, escrita e compreensão textual, visando fornecer atividades interativas, jogos, exercícios e materiais didáticos digitais que estimulem o desenvolvimento das habilidades linguísticas das crianças de maneira lúdica e engajadora.

Durante o processo de aprendizagem, o recurso de interatividade permitirá que as crianças interajam com o conteúdo de forma ativa e participativa, por meio de jogos, desafios virtuais, *quizzes*, entre outros. Essa abordagem visa manter o interesse e engajamento dos alunos ao longo do aprendizado

É benéfico que o RED possa se adaptar ao nível de habilidade e conhecimento individual de leitura e escrita de cada criança. Dessa forma, ele fornecerá atividades personalizadas e desafios

adequados ao progresso de cada aluno, promovendo, assim, um aprendizado personalizado e mais eficaz.

O RED apresenta diferentes formas de representação de informações, como texto, áudio, imagens e vídeos, buscando atender às diversas necessidades de aprendizagem e estilos das crianças. Essa abordagem visa proporcionar uma experiência mais inclusiva e enriquecedora.

O recurso de *feedback* imediato foi ao processo, fornecendo às crianças retorno imediato e construtivo sobre seu desempenho nas atividades. Isso permitirá que identifiquem seus erros e acertos, reforcem conceitos importantes e façam ajustes necessários ao longo do processo de aprendizagem.

O RED tem conteúdo relacionado ao universo das crianças, com histórias, personagens e situações que sejam significativas para elas. Isso contribuirá para um maior envolvimento e compreensão dos conceitos apresentados. O recurso da acessibilidade será projetado levando em consideração a acessibilidade para crianças com diferentes necessidades, como recursos de áudio para crianças com deficiência visual, opções de legenda para crianças com deficiência auditiva, entre outros.

Essas habilidades de leitura e escrita são integradas de forma interativa e envolvente no RED "A jornada mágica de Sofia no reino dos gêneros textuais", proporcionando uma experiência educacional rica para os alunos enquanto exploram o mundo mágico dos diferentes tipos de textos, conforme o Quadro 1;

HABILIDADES DE LEITURA E ESCRITA ABORDADAS NO RED DE ACORDO COM A BNCC

Quadro 1- Habilidades de leitura e escrita abordadas no RED de acordo com a BNCC

Práticas de Linguagem	Objetos de conhecimento	Habilidades de leitura
Leitura/escuta (compartilhada autônoma)	Compreensão E em leitura	<p>(EF12LP04) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor ou já com certa autonomia, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização.</p> <p>(EF02LP12) Ler e compreender com certa autonomia cantigas, letras de canção, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/ assunto do texto e relacionando sua forma de organização a sua finalidade.</p>
Escrita (compartilhada e autônoma)	Escrita(compartilhada e autônoma)	<p>(EF02LP13) Planejar e produzir bilhetes e cartas, em meio impresso e/ou digital, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.</p> <p>(EF02LP14) Planejar e produzir pequenos relatos de observação de processos, de fatos, de experiências pessoais, mantendo as características do gênero, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.</p> <p>(EF12LP05) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, (re)contagens de histórias, poemas e outros textos versificados (letras de canção, quadrinhas, cordel), poemas visuais, tiras e histórias em quadrinhos, dentre outros gêneros do campo artístico-literário, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.</p>

Oralidade	Produção de texto oral	<p>(EF12LP06) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, recados, avisos, convites, receitas, instruções de montagem, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, que possam ser repassados oralmente por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.</p> <p>(EF02LP15) Cantar cantigas e canções, obedecendo a ritmo e à melodia.</p>
Análise linguística/semiótica (Alfabetização)	Forma de composição do texto	<p>(EF02LP17) Identificar e reproduzir, em relatos de experiências pessoais, a sequência dos fatos, utilizando expressões que marquem a passagem do tempo (“antes”, “depois”, “ontem”, “hoje”, “amanhã”, “outro dia”, “antigamente”, “há muito tempo” etc.), e o nível de informatividade necessário.</p> <p>(EF02LP16) Identificar e reproduzir, em bilhetes, recados, avisos, cartas, <i>e-mails</i>, receitas (modos de fazer), relatos (digitais ou impressos), a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros.</p> <p>(EF02LP17) Identificar e reproduzir, em relatos de experiências pessoais, a sequência de fatos, utilizando expressões que marquem a passagem do tempo (“antes”, “depois”, “ontem”, “hoje”, “amanhã”, “outro dia”, “antigamente”, “há muito tempo” etc) e o nível de informatividade necessário.</p>

CAMPO ARTÍSTICO-LITERÁRIO - Campo de atuação relativo à participação em situações de leitura, fruição e produção de textos literários e artísticos, representativos da diversidade cultural e linguística, que favoreçam experiências estéticas. Alguns gêneros deste campo: lendas, mitos, fábulas, contos, crônicas, canção, poemas, poemas visuais, cordéis, quadrinhos, tirinhas, charge/cartum, dentre outros.

Práticas de linguagem	Objetos de conhecimento	Habilidades
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	Formação do leitor literário	(EF02LP26) Ler e compreender, com certa autonomia, textos literários, de gêneros variados, desenvolvendo o gosto pela leitura.
	Apreciação estética/Estilo	(EF12LP18) Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, sonoridades, jogos de palavras, reconhecendo seu pertencimento ao mundo imaginário e sua dimensão de encantamento, jogo e fruição.

Escrita (compartilhada e autônoma)	Escrita Autônoma e compartilhada	(EF02LP27) Reescrever textos narrativos literários lidos pelo professor.
Análise linguística/semiótica (Alfabetização)	Formas de composição de narrativas	(EF02LP28) Reconhecer o conflito gerador de uma narrativa ficcional e sua resolução, além de palavras, expressões e frases que caracterizam personagens e ambientes.
	Formas de composição de textos poéticos	(EF12LP19) Reconhecer, em textos versificados, rimas, sonoridades, jogos de palavras, palavras, expressões, comparações, relacionando-as com sensações e associações.
	Formas de composição de textos poéticos visuais	(EF02LP29) Observar, em poemas visuais, o formato do texto na página, as ilustrações e outros efeitos visuais. fonte: BNCC, 2018.

A METÁFORA DA JORNADA – SOFIA COMO HEROÍNA DO CONHECIMENTO

A obra digital A Jornada mágica de Sofia no reino dos gêneros textuais– traz Sofia como heroína do conhecimento e convida os leitores a embarcar em uma aventura educativa que utiliza a estrutura clássica da jornada do herói, desenvolvida por Joseph Campbell, como base para uma narrativa envolvente e significativa. Nesse produto digital, a personagem principal, Sofia, representa a criança investigadora, aquela que possui uma curiosidade insaciável e uma vontade constante de explorar o mundo ao seu redor.

A narrativa se estrutura como uma jornada de descoberta, na qual Sofia enfrenta desafios, supera obstáculos e adquire novos conhecimentos ao longo do percurso. Assim como o herói das histórias tradicionais, ela parte de uma condição inicial de desconhecimento, passa por momentos de dúvida e resistência, e, ao final, emerge transformada, com uma compreensão mais profunda do mundo e de si mesma. Essa estrutura ajuda a criar uma conexão emocional e simbólica com o processo de aprendizagem, tornando-o uma aventura de autoconhecimento e crescimento.

A personagem de Sofia funciona como uma metáfora para a criança investigadora, incentivando os pequenos a enxergar a aprendizagem como uma jornada de descobertas contínuas. Sua trajetória simboliza a busca por respostas, o enfrentamento de desafios intelectuais e o prazer de aprender. Através dessa personagem, o produto digital estimula a identificação simbólica do público infantil com o processo de investigação, despertando a curiosidade natural e o espírito aventureiro de cada criança.

A imersão narrativa presente em A Metáfora da Jornada promove uma experiência envolvente, na qual a criança se sente parte ativa da história. Essa abordagem favorece o desenvolvimento de uma relação positiva com o conhecimento, tornando a aprendizagem uma aventura prazerosa e motivadora. Assim, a obra não apenas transmite conteúdos, mas também incentiva a autonomia, o pensamento crítico e a paixão pelo saber, aspectos essenciais no processo de formação de pequenos exploradores do mundo.

A Metáfora da Jornada – Sofia como heroína do conhecimento utiliza-se de uma narrativa estruturada na jornada do herói para transformar o ato de aprender em uma experiência simbólica e empolgante. Por meio da personagem Sofia, a obra estimula a criança investigadora a embarcar na sua

própria aventura de descobertas, promovendo uma conexão profunda com o processo de aquisição do conhecimento e fortalecendo a sua identidade como exploradora do saber.

MUNDOS NARRATIVOS E SEUS POTENCIAIS DIDÁTICOS

Norris et al. (2005) descrevem a narrativa como importante ferramenta para a Educação em Ciências, destacando seu potencial para organizar a apresentação dos conteúdos, facilitar a memorização e a compreensão, e aumentar o interesse dos alunos. Doll Jr. (1997, p. 185), afirma que “o diálogo é a condição *si ne qua non* de todo o processo”. Mais adiante, completa: “O modo narrativo requer interpretação. Uma boa estória desafia o leitor a interpretar, a iniciar um diálogo com o texto. Numa boa estória existe exatamente a quantidade suficiente de indeterminação para incitar o leitor ao diálogo”. Ao criticar a “ênfase excessiva no conteúdo que [...] limita o estudo de componentes tais como a natureza da ciência, o papel da evidência científica e as maneiras pelas quais os cientistas justificam seu conhecimento”, Millar e Osborne (1998) defendem a idéia de que a educação científica deveria fazer uso muito maior de uma das mais potentes e penetrantes maneiras de se comunicar idéias: a forma narrativa. Além disso, afirmam que os currículos de Ciências deveriam ser estruturados tomando-se por base um conjunto de estórias que explicam e descrevem como o mundo funciona.

No Brasil, os Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio (PCN/EM) e as Diretrizes Curriculares destacam a importância de valorizar e resgatar não apenas a linguagem, mas também a interdisciplinaridade e a contextualização dos conteúdos como princípios pedagógicos fundamentais para a estruturação do currículo. Um dos meios que facilitam esse diálogo entre diferentes conteúdos, por meio da linguagem, é, sem dúvida, a narrativa. Especificamente no Ensino de Ciências, narrativas de episódios relacionados à História da Ciência possibilitam recuperar um diálogo existente, embora muitas vezes negligenciado, entre a atividade científica e outras atividades humanas. Esse diálogo pode envolver questionamentos, negações, complementações, ampliações ou iluminações de aspectos até então não considerados (BRASIL, 1998, p. 25). É por meio dessas narrativas que se estabelecem as relações entre diversos conteúdos, permitindo sua reconstrução. Dessa forma, a narrativa pode desempenhar um papel de conexão entre conhecimentos mais específicos e ideias mais gerais.

O mundo das narrativas é um universo vasto e multifacetado que desempenha um papel fundamental na formação do entendimento humano, na construção de identidades e na transmissão de conhecimentos e valores ao longo das gerações. Desde os tempos mais remotos, as histórias têm sido utilizadas como uma ferramenta poderosa para explicar o mundo ao nosso redor, criar conexões emocionais e promover a reflexão crítica. No contexto educacional, as narrativas possuem um

potencial didático imenso, pois facilitam a compreensão de conceitos complexos, estimulam a criatividade e promovem o engajamento dos estudantes. Ao incorporar histórias na prática pedagógica, os educadores conseguem transformar o processo de aprendizagem em uma experiência mais significativa, que vai além da simples memorização de informações, promovendo uma compreensão mais profunda e duradoura.

As narrativas funcionam como pontes entre o conhecimento acadêmico e a experiência de vida dos aprendizes, permitindo que eles se coloquem no lugar dos personagens, explorem múltiplas perspectivas e desenvolvam habilidades de empatia. Além disso, a estrutura narrativa, com seus elementos de introdução, conflito, clímax e resolução, ajuda os estudantes a organizar o pensamento, identificar causas e consequências e compreender o desenvolvimento de ideias ao longo do tempo. Essa abordagem favorece a aquisição de competências críticas, estimulando a análise e a interpretação de textos, vídeos ou outros tipos de mídias narrativas. Os professores podem utilizar contos, fábulas, histórias reais ou ficcionais, além de recursos audiovisuais, para criar ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e interativos, onde o aluno se torna protagonista do seu próprio processo de descoberta.

Outro aspecto importante do potencial didático das narrativas é a sua capacidade de contextualizar conhecimentos, tornando-os mais relevantes e acessíveis. Por meio de histórias, conceitos abstratos podem ser representados de forma concreta, facilitando a compreensão de temas difíceis, como Ciências, História, Matemática ou até questões éticas e filosóficas. Além disso, as narrativas promovem a interdisciplinaridade, uma vez que podem integrar diferentes áreas do saber, estimulando o pensamento sistêmico e a criatividade. No âmbito da formação de valores, elas também desempenham papel crucial ao ilustrar dilemas morais, promover a reflexão ética e incentivar atitudes de solidariedade e responsabilidade social. Assim, as narrativas não apenas transmitem informações, mas também contribuem para o desenvolvimento integral do indivíduo, formando cidadãos críticos, empáticos e capazes de atuar de forma ética na sociedade.

As narrativas oferecem possibilidades infinitas para inovar as práticas educativas, explorando diferentes linguagens, suportes e estratégias pedagógicas. Com o avanço da tecnologia, recursos digitais, jogos, *podcasts*, vídeos e plataformas interativas ampliaram ainda mais o potencial didático das histórias, tornando a aprendizagem mais atrativa e acessível para diferentes perfis de estudantes.

Nesse contexto, a formação de professores também precisa contemplar o domínio dessas novas mídias e metodologias, para que possam integrar efetivamente as narrativas em suas aulas. Em suma, as narrativas representam uma ferramenta poderosa para transformar o ensino e a aprendizagem, contribuindo para a formação de indivíduos mais críticos, criativos e conscientes de seu papel na sociedade, além de promover uma experiência educativa mais significativa, envolvente e humanizadora.

NARRATIVA INTERATIVA GAMIFICADA: A JORNADA MÁGICA DE SOFIA NO REINO DOS GÊNEROS TEXTUAIS

Era uma vez, no Reino da Imaginação, uma jovem chamada Sofia. Sofia era uma garota curiosa e aventureira que estudava numa escola pública municipal de Fortaleza. Certa manhã, quando terminou a aula, por volta de 11 horas, Sofia saindo da sala de aula, sentindo o calor do dia, caminhou lentamente pelo corredor da escola. Naquele dia, Sofia não estava com o sorriso costumeiro e seus pulinhos de criança não aconteciam. Ela estava com a cabecinha baixa e com um ar de preocupada.

Então, Sofia passando pelo corredor da escola, viu uma porta, em que estava escrito: Biblioteca. Sofia pensou, sorriu e falou: - Acho que aqui nesse lugar, eu vou encontrar a solução para os meus problemas. Assim dizendo, Sofia entrou na Biblioteca.

Sofia abriu a porta devagarinho e uma professora sorriu para ela e disse:

- Pode entrar, Sofia. Venha, chegaram livros novos! Naquele instante, Sofia sorriu, aproximou-se da estante com os novos livros. Ficou olhando com muita atenção.

De repente... Sofia sentiu um vento forte que a envolvia. Um vento tão forte, que fez com que os seus cabelos cacheados voassem. Parecia que Sofia estava voando. E um dos livros abriu-se sozinho e começou a sorrir para Sofia.

Sofia falou:

- Você tem vida livrinho? Estou vendo olhos e boca em você. E o livro abrindo a capa e fechando como quem está falando, muito alegre disse: - Sim Sofia, é com você que estou falando. Você sabia que o seu nome significa sabedoria?

E Sofia respondeu:

- Aaaah...Sim, livrinho! A minha mãe, sempre fala que eu sou uma menina muito sábia. Mas, eu tenho minhas dúvidas.

- Hoje eu estou muito triste porque durante a aula, a professora explicou sobre gêneros textuais. Eu não entendi muita coisa. Eu pensava que eu entendia.

- Na verdade, eu fiquei triste porque eu não entendi o que são gêneros textuais.

E o livro abriu a capa toda, como quem dá um grande sorriso e disse:

- Sofia, você está no lugar certo. Eu sou um livro antigo e misterioso chamado "O Portal dos Gêneros Textuais". Eu e minhas páginas mágicas, iremos ajudá-la a compreender e identificar os gêneros textuais. Vamos lá?

E Sofia sorrindo disse:

- Mas como isso acontecerá? Livrinho, você é muito pequeno. E eu sou muito grande. Como eu vou passear em suas páginas?

Então, o livro que era mágico disse para Sofia:

- Retire-me da estante, abrace-me e algo irá acontecer. É só você acreditar. E assim Sofia fez, abraçou o livrinho com toda a força dos seus braços. De repente, ela foi diminuindo... diminuindo... E ficou pequena do tamanho de um livro.

Sofia parecia um enfeite na estante da Biblioteca. Então, Sofia saiu caminhando pelas páginas do livro mágico.

E o livrinho falou:

- Que tal, eu e vocês, meus amiguinhos, ajudarmos Sofia a conhecer os gêneros textuais?

Sofia na Cidade dos Convites Mágicos



Sofia foi surpreendida por uma luz mágica que a transportou para dentro das páginas do livro e se viu na Cidade dos convites Mágicos, um lugar lendário onde convites têm poderes especiais. Ao atravessar os portões dourados, ela entrou numa cidade iluminada por luzes brilhantes e cores vibrantes, onde cada rua tinha um convite mágico pendurado. Cada convite a conduzia a uma aventura única, desde festas extravagantes em palácios até competições de dança em jardins encantados. Para avançar, ela precisa realizar o desafio 1.

Desafio 1- Convites mágicos (Vamos relacionar as colunas, observando os elementos que compõem um convite?)

**Convites mágicos
(Vamos relacionar as colunas, observando os elementos que compõem um convite?)**

Vamos completar o desafio!



Relacione as colunas

1 - Laura

Selecione

2 - Gustavo

Selecione

Verificar

Enviar Resposta

Sofia se uniu à Aliança dos Portadores de Convites, um grupo formado por pessoas que receberam convites mágicos e aceitaram a missão de proteger o poder e a magia dos convites na cidade. Cada membro da aliança tinha um convite único com habilidades especiais, como abrir portais para outros lugares ou conceder dons temporários.

Descobriu-se que o Convite Supremo, um convite lendário capaz de conceder um desejo poderoso, estava desaparecido. Sofia e a Aliança dos Portadores de Convites embarcaram numa jornada para encontrá-lo. Para descobrir o paradeiro do Convite Supremo, Sofia e seus amigos precisam solucionar o desafio 2.

Desafio 2- Vamos produzir um convite de aniversário e ajudar Sofia a descobrir o paradeiro do convite supremo?

Vamos produzir um convite de aniversário e ajudar Sofia a descobrir o paradeiro do convite supremo?

Vamos completar o desafio!



Produção Textual: Convite

Imagine que você vai comemorar o seu aniversário com uma linda festa. Escreva, no convite abaixo, as informações necessárias.

Dia:

Ex: 20/10/2024

Horário:

Ex: 17h

Local:

Ex: Minha casa, Rua das Flores, 123

Seu nome:

Ex: Maria

Escreva uma lista de nomes dos amigos que você irá convidar para sua festinha:

No ápice da jornada, Sofia e seus aliados confrontaram o Guardiã dos Desejos, uma entidade mágica que desejava usar o Convite Supremo para realizar desejos sombrios. Em uma batalha de inteligência e habilidades mágicas, usaram os poderes dos convites para desafiar o guardião. Ao vencê-lo, protegeram não apenas o Convite Supremo, mas também a magia e a importância dos convites na cidade.

Com o Convite Supremo seguro, o reino dos convites mágicos brilhou com uma luz ainda mais intensa. Sofia e a aliança dos portadores de convites celebraram sua vitória, sabendo que haviam protegido não apenas o convite supremo, mas também a magia dos convites que uniam pessoas e criavam momentos inesquecíveis. A cidade continuou a ser um lugar onde desejos eram realizados e amizades fortalecidas, graças à coragem e determinação de Sofia e seus aliados.

Sofia no Castelo dos Contos de Fadas



Novamente, Sofia foi surpreendida por uma luz mágica que a transportou para dentro das páginas do livro e se viu no Castelo dos Contos de Fadas, cercada por princesas, bruxas, dragões e criaturas mágicas de todos os tipos.

Ao entrar no castelo, Sofia foi recebida pela rainha dos contos de fadas, uma mulher gentil e sábia que governava o reino. A rainha explicou que Sofia estava destinada a ajudá-la na resolução de um problema que assolava o castelo: recuperar os finais felizes das histórias que haviam desaparecido.

Desafio 3- Quebra-cabeças dos contos de fadas (Vamos conhecer os personagens dos contos clássicos e montar os quebra-cabeças?).

Quebra-cabeças dos contos de fadas (Vamos conhecer os personagens dos contos clássicos e montar os quebra-cabeças?).
Vamos completar o desafio!



Monte o Quebra-Cabeça
Arraste as peças para formar a imagem correta!



Empolgada com sua coragem e determinada a ajudar, Sofia começou sua jornada. Seu primeiro desafio foi no Reino da Branca de Neve. O final feliz da história havia sido roubado por uma bruxa malvada. Com inteligência e determinação, Sofia enfrentou a bruxa, resgatou o final feliz e devolveu a alegria à Branca de Neve e aos sete anões. Em seguida, Sofia partiu para o Reino da Bela e a fera, onde um encanto sombrio tinha apagado o despertar de Bela. Sofia enfrentou um labirinto de espinhos e com a ajuda de um valente príncipe, quebraram o feitiço e restauraram o final feliz da história.

Após superar inúmeros desafios, Sofia finalmente chegou ao centro do Reino dos Contos de Fadas, onde encontrou a vilã por trás do desaparecimento dos finais felizes. Era a feiticeira das sombras, uma bruxa poderosa que invejava a alegria dos contos de fadas. Com astúcia e compaixão, Sofia tem que resolver o desafio 4 para convencer a feiticeira a deixar seu coração ser tocado pela magia das histórias, transformando-a de volta em uma fada benevolente.

Desafio 4- Vamos encontrar no diagrama os personagens dos contos de fadas que você conhece?

Vamos encontrar no diagrama os personagens dos contos de fadas que você conhece?
Vamos completar o desafio!



Caça Palavras - Contos de Fadas
Selecione as letras clicando para formar os nomes dos personagens.

B	R	A	N	C	A	D	E	N	E	V	E	S	I	M	Enviar Resposta
E	B	E	C	A	E	A	D	E	T	I	O	C	V	E	
D	H	E	V	D	S	I	N	B	R	A	M	K	E	C	
L	J	S	L	E	Z	N	U	P	A	R	V	T	Y	I	
R	L	I	B	A	F	D	R	O	R	M	E	C	O	D	
M	R	N	E	S	A	Q	A	S	E	V	B	N	C	A	
E	S	A	F	D	F	R	D	C	V	F	P	I	N	I	
S	I	L	R	F	P	V	T	O	N	H	I	N	I	S	
I	E	E	H	I	F	F	G	R	J	K	I	L	D	P	
F	R	D	J	N	R	D	V	P	M	A	S	D	E	U	
F	F	D	U	Á	A	D	C	F	C	F	D	N	D	C	

Com a magia da feiticeira das sombras transformada, todos os finais felizes roubados voltaram aos contos de fadas. A rainha dos contos de fadas agradeceu a Sofia por sua coragem e determinação, nomeando-a guardiã dos contos de fadas. Sofia tornou-se uma lenda viva no Reino dos Contos de Fadas, lembrada por sua incrível jornada para restaurar a magia e a alegria nos corações das personagens encantadas. E assim, a história de Sofia e o desafio no Reino dos Contos de Fadas foi contada por gerações, inspirando crianças a acreditarem no poder da coragem, compaixão e na magia dos finais felizes.

Sofia no Bosque dos Poemas



E de repente uma luz mágica transportou Sofia para dentro das páginas do livro e ela se viu em um lugar encantado chamado "Bosque dos Poemas". No meio das árvores altas e folhas douradas, Sofia descobriu que estava em um mundo onde as palavras e a poesia eram os principais desafios. No Bosque dos Poemas, Sofia encontrou um desafio: reunir rimas perdidas para desbloquear o próximo nível.

Desafio 5- Jogo das rimas perdidas (Vamos reunir as rimas perdidas no jogo da memória?)



Desafio: Encontre os pares que rimam!



Pontos: 0

Enviar Resposta

Enquanto Sofia avançava pelo Bosque dos Poemas, ela conheceu outros poetas encantados que também estavam em busca das rimas perdidas. Juntos, formaram a "Aliança dos Poetas", uma equipe dedicada a preservar a magia das palavras. Cada poeta tinha habilidades únicas, e juntos enfrentaram desafios épicos e desvendaram segredos ancestrais.

Vamos colaborar com Sofia e a aliança dos poetas a completarem o poema “A casa e o seu dono” de Elias José?

Vamos colaborar com Sofia e a aliança dos poetas a completarem o poema “A casa e o seu dono” de Elias José?

Vamos completar o desafio!



Arraste o morador certo para cada casa

Essa casa é de caco...
Quem mora nela é o:

Essa casa é de lata...
Quem mora nela é a:

Essa casa é tão bonita...
Quem mora nela é a:

Essa casa é quente
Quem mora nela é:

MACACO CABRITA JUMENTO ABELHA BARATA ELEFANTE GENTE

Resetar Enviar Resposta

No coração do Reino dos Poemas, Sofia e seus amigos encontraram o enigma final: um poema antigo que guardava o segredo para desbloquear o poder supremo das palavras. Eles precisavam decifrar o poema e recitar as palavras com precisão para evitar que o Bosque dos Poemas caísse na escuridão.

Desafio 6- Vamos escrever e recitar um poema para um (a) amigo (a) e assim, ajudar Sofia e seus amigos a debloquear o poder supremo das palavras?

Vamos escrever e recitar um poema para um (a) amigo (a) e assim, ajudar Sofia e seus amigos a debloquear o poder supremo das palavras?

Vamos completar o desafio!



Poema para um(a) Amigo(a)

Com algumas das palavras do quadro, escreva um poema para um(a) amigo(a) dizendo como é bom ter amigos(as) como ele(a).

amizade amigo(a) colega respeito lembranças
confidente bom fiel segredos

Nome do(a) amigo(a):

Ex: Leticia

Escreva seu poema:

Aqui vai o seu poema...

Ver Poema

Enviar Resposta

Com determinação e trabalho em equipe, Sofia e a aliança dos poetas desvendaram o enigma do poema final. Ao recitar o poema para um (a) amigo (a), o Reino dos Poemas brilhou intensamente, restaurando sua antiga glória. A poesia floresceu novamente, e todos os habitantes do bosque celebraram a vitória da criatividade sobre a escuridão.

Com sua missão cumprida, Sofia, levando consigo as lições valiosas que aprendeu no Reino dos Poemas, percebeu que as palavras tinham o poder de unir as pessoas, superar desafios e criar magia. E assim, Sofia continuou sua jornada, inspirada pela aventura que viveu no Bosque dos Poemas, levando consigo o amor pela poesia e pela criatividade.

Sofia no Labirinto das Cartas Mágicas



E uma luz mágica transportou Sofia, uma jovem curiosa e apaixonada por enigmas que encontrou um mapa mágico. Intrigada, ela seguiu as instruções do mapa e encontrou um portal para o Labirinto das Cartas Mágicas. Ao atravessar o portal, Sofia se viu cercada por cartas gigantes que formavam um labirinto desafiador e encantado.

Dentro do labirinto, Sofia descobriu que cada carta tinha um poder mágico especial. Sua missão era encontrar as Cartas Enigmáticas. As cartas estavam guardada sem uma sala protegida pela magia, e Sofia teria que resolver cada enigma para avançar.

Desafio 7- Carta mágica enigmática (Vamos ajudar Sofia a identificar os elementos que compõem uma carta?)

Carta mágica enigmática (Vamos ajudar Sofia a identificar os elementos que compõem uma carta?)

Vamos completar o desafio!



Escreva uma Carta

Local e data:

Ex: Cidade Pequena, 20 de fevereiro de 2020

Nome de quem vai receber a carta:

Ex: Colegas da Escola Professora Coruja

Assunto / corpo da carta:

Conte suas novidades ou escreva algo legal...

Despedida:

Ex: Beijinhos da amiga

Nome de quem escreveu a carta:

Ex: Catarina

Enquanto Sofia coletava as Cartas dos Quatro Elementos, descobriu uma conspiração das Cartas Negras, que desejavam usar o poder das cartas para propósitos sombrios. Lideradas pela misteriosa Rainha das Sombras, as Cartas Negras tentaram deter Sofia, mas ela e suas cartas mágicas resistiram bravamente.

Desafio 8- Cartas enigmáticas (Vamos ajudar Sofia a decifrar as cartas enigmáticas e escrever sua carta para poder restaurar a paz no labirinto das cartas mágicas?)

Cartas enigmáticas (Vamos ajudar Sofia a decifrar as cartas enigmáticas e escrever sua carta para poder restaurar a paz no labirinto das cartas mágicas?)

Vamos completar o desafio!



Carta com Palavras Ocultas

Goiânia, 25 de novembro de 1998.

Quer Maria ♥

Estou zinha aqui em 🏡 e resolvi escrever uma ta ra você.

Soube do mento do Benedito e da e fiquei muito feliz. Afinal, o Benedito já estava ficando teirão.

estamos todos bem.

O berto, meu ir , está trabalhando como dor de e o Luís continua como dreiro.

Dá ver o trabalho pesado dele, ganhando tão .

Mesmo assim, vamos levando a vida.

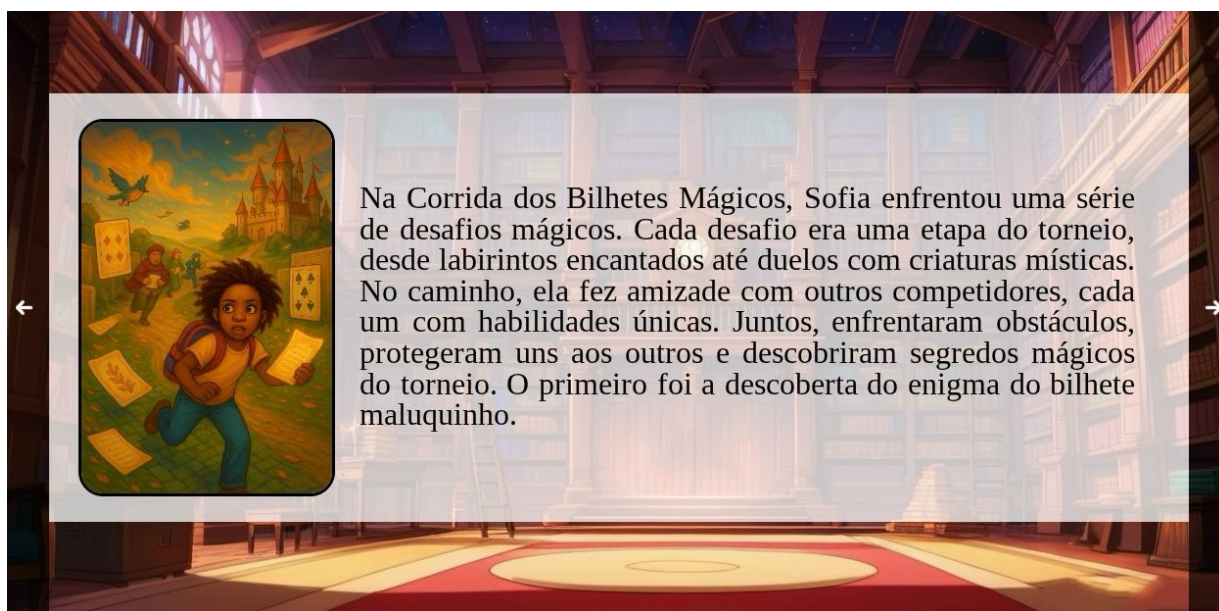
Estou mandando de um par de sa para o celo e um licor de caram para todos vocês.

Receba nossos a .

Com as Cartas Enigmáticas em seu poder, Sofia saiu vitoriosa do Labirinto das Cartas Mágicas. Ao retornar ao seu mundo, ela guardou as cartas mágicas em um lugar seguro, prometendo usá-las apenas para o bem. A aventura no labirinto transformou Sofia em uma verdadeira mestra dos enigmas, pronta para enfrentar qualquer desafio que o destino lhe trouxesse. E assim, com um coração cheio de

coragem e sabedoria, Sofia seguiu sua jornada, pronta para novas aventuras cheias de magia e mistério.

Sofia na Corrida dos Bilhetes Mágicos



Na Corrida dos Bilhetes Mágicos, Sofia enfrentou uma série de desafios mágicos. Cada desafio era uma etapa do torneio, desde labirintos encantados até duelos com criaturas místicas. No caminho, ela fez amizade com outros competidores, cada um com habilidades únicas. Juntos, enfrentaram obstáculos, protegeram uns aos outros e descobriram segredos mágicos do torneio. O primeiro foi a descoberta do enigma do bilhete maluquinho.

E uma luz mágica transportou Sofia para outro lugar. Lá, ela encontrou um convite misterioso para a lendária Corrida dos Bilhetes Mágicos. Intrigada, ela seguiu as indicações do mapa e chegou a um reino encantado. Lá, descobriu que o torneio concedia ao vencedor a realização de um desejo mágico. Determinada a participar, Sofia embarcou na emocionante jornada.

Na Corrida dos Bilhetes Mágicos, Sofia enfrentou uma série de desafios mágicos. Cada desafio era uma etapa do torneio, desde labirintos encantados até duelos com criaturas místicas. No caminho, ela fez amizade com outros competidores, cada um com habilidades únicas. Juntos, enfrentaram obstáculos, protegeram uns aos outros e descobriram segredos mágicos do torneio. O primeiro foi a descoberta do enigma do bilhete maluquinho.

Desafio 9- Bilhete mágico maluquinho (Vamos ser solidários com Sofia e colaborar na descoberta do enigma do bilhete maluquinho?)

Bilhete mágico maluquinho (Vamos ser solidários com Sofia e colaborar na descoberta do enigma do bilhete maluquinho?)

Vamos completar o desafio!



O que o Maluquinho escreveu para a mãe?

Tente descobrir a mensagem completa usando as pistas da imagem e escreva abaixo:

Digite o bilhete completo aqui...

Verificar

Enviar Resposta

Durante a corrida, Sofia e seus novos amigos descobriram uma conspiração sombria. Um grupo de feiticeiros malévolos planejava roubar os Bilhetes Mágicos para seus próprios propósitos nefastos. Determinados a impedi-los, Sofia e seus amigos se uniram para desvendar o plano maligno e proteger o torneio. Para isso ser possível, Sofia e seus novos amigos devem responder o desafio.

Chegou o momento da última etapa da corrida, onde os competidores enfrentariam o desafio mais difícil. Eles precisavam atravessar o Labirinto dos Desejos para alcançar o Bilhete Mágico Final, que realizaria um desejo para o vencedor. Para isso, Sofia e seus amigos precisam trocar sete palavras do lugar para chegar ao bilhete final.

Desafio 10- Bilhete maluco (Que tal ajudarmos Sofia e seus amigos a trocarem sete palavras do bilhete maluco e chegarem ao bilhete final?)

Bilhete maluco (Que tal ajudarmos Sofia e seus amigos a trocarem sete palavras do bilhete maluco e chegarem ao bilhete final?)

Vamos completar o desafio!



Reescreva o Bilhete Maluco

Bilhete original:

DENTE
FUI AO DENTISTA ARRANCAR UM SABÃO
E AO AMACIANTE COMPRAR TERESA E REGINA.
VOLTO LOGO!
MERCADO.

Reescreva o bilhete com sentido lógico:

Digite aqui a versão corrigida...

Verificar

Enviar Resposta

Ao chegar ao Bilhete Final, Sofia enfrentou o líder dos feiticeiros malignos em um duelo épico. Com a ajuda de seus amigos e sua inteligência afiada, ela derrotou o vilão e protegeu os Bilhetes Mágicos.

Ao fazê-lo, a Corrida dos Bilhetes Mágicos foi salva, e Sofia teve a honra de realizar um desejo mágico. Sofia, ao vencer a corrida, desejou que a magia do reino fosse protegida para sempre e que a amizade entre os competidores fosse eterna. Seu desejo foi concedido, e o reino brilhou com uma nova luz. Sofia e seus amigos tornaram-se lendas, lembrados por sua coragem e amizade. Eles partiram em suas próprias jornadas, mas os laços forjados na Corrida dos Bilhetes Mágicos permaneceram inquebráveis, um lembrete eterno do poder da amizade e da determinação.

Sofia na Caverna Misteriosa das Adivinhas



A luz mágica apareceu rapidamente e Sofia foi transportada para uma densa floresta na qual encontrou uma entrada escondida para a Caverna Misteriosa das Adivinhas. Intrigada, ela decidiu entrar na caverna para desvendar seus segredos. Lá dentro, Sofia encontrou um mundo mágico cheio de enigmas e desafios, onde a magia das adivinhas governava.

Dentro da caverna, Sofia foi desafiada por criaturas místicas e enigmas mágicos. Cada passo que ela dava a levava mais fundo na caverna, onde encontrou salas encantadas, cada uma contendo uma adivinha que guardava uma pista para o próximo desafio.

Desafio 11- Loteria das adivinhas misteriosas (Vamos ajudar Sofia a descobrir as adivinhas misteriosas?)

Loteria das adivinhas misteriosas (Vamos ajudar Sofia a descobrir as adivinhas misteriosas?)
Vamos completar o desafio!



O que é? O que é?

Digite a resposta de cada enigma abaixo:

- 🍌 + 🍌 + 🍌 =
- 🐞 + 🐞 + 🐞 =
- 🐞 + 🍌 =
- 🐞 + bigode + 🍌 =
- 🍌 + 🍌 =
- 🍌 + Q =

No coração da caverna, Sofia descobriu que a Adivinha Suprema, uma entidade mágica lendária, guardava o segredo da verdadeira sabedoria. Para encontrá-la, Sofia teve que superar obstáculos como labirintos de espelhos ilusórios e criaturas que mudavam de forma.

A cada desafio superado, Sofia se aproximava cada vez mais da Adivinha Suprema. Finalmente, Sofia chegou à câmara da Adivinha Suprema, onde enfrentou o Enigma Final. A Adivinha Suprema apresentou a Sofia uma última adivinha, uma charada que guardava o conhecimento antigo.

Desafio 12- Que tal ajudarmos Sofia a solucionar a última adivinha e encontrar o conhecimento antigo?



Ao desvendar o Enigma Final, Sofia ganhou o conhecimento e a sabedoria da Adivinha Suprema. Com essa sabedoria, ela saiu da caverna transformada, levando consigo não apenas as respostas para as adivinhas, mas também uma compreensão mais profunda do mundo e das pessoas ao seu redor.

Com a sabedoria adquirida na Caverna Misteriosa das Adivinhas, Sofia partiu em uma nova jornada, pronta para enfrentar os desafios do mundo com sua inteligência e conhecimento. Ela se tornou uma guardiã da sabedoria, compartilhando suas experiências e ensinamentos com todos que cruzavam seu caminho. Assim, sua jornada continuou, repleta de aprendizado, mistérios e aventuras.

Sofia no Palácio das Risadas



Em seguida, uma luz mágica transportou Sofia para um lugar com uma noite estrelada. Ela encontrou um mapa mágico que a guiou até o Palácio das Risadas, um lugar lendário onde o riso era a maior fonte de magia. Ao cruzar os portões encantados, Sofia foi recebida por palhaços amigáveis e comediantes brilhantes. O Palácio das Risadas estava repleto de charadas, piadas e enigmas que desafiavam a mente de qualquer visitante.

Dentro do palácio, Sofia foi desafiada por uma série de desafios cômicos. Para avançar pelos salões, ela precisava encontrar respostas para adivinhas hilariantes e participar de competições de piadas com os habitantes do palácio.

Desafio 13- Desafios cômicos (Vamos ajudar Sofia a solucionar um desafio cômico e se aproximar da Fonte da Alegria Infinita?)

Desafios cômicos (Vamos ajudar Sofia a solucionar um desafio cômico e se aproximar da Fonte da Alegria Infinita?)

Vamos completar o desafio!

DESAFIOS CÔMICOS
Vamos ajudar Sofia a solucionar um desafio cômico e se aproximar da Fonte da Alegria Infinita?
Vamos completar o desafio!

O que o Junim disse?

Troque os símbolos pelas letras correspondentes e descubra a frase engraçada!

Escreva aqui a frase decodificada...

Verificar Mostrar resposta Enviar Resposta

Cada desafio vencido a aproximava mais do grande tesouro do Palácio das Risadas: a Fonte da Alegria Infinita. O ponto culminante do Palácio das Risadas era o Concurso de *Stand-up* Mágico, onde comediantes e palhaços de todo o reino competiam para arrancar gargalhadas do público. Sofia decidiu participar, usando sua inteligência para criar piadas e charadas inovadoras. No palco, ela fez o público rir com suas piadas inteligentes, ganhando o respeito dos comediantes e a admiração da plateia.

Desafio 14- Contando piadas – Que tal ajudarmos Sofia a criar e contar uma piada e para, finalmente, ser conduzida à lendária fonte da alegria infinita?



Após vencer o concurso, Sofia foi conduzida à lendária Fonte da Alegria Infinita, onde os segredos do palácio eram revelados. Descobriu-se que a fonte não apenas emanava risadas, mas também continha uma magia capaz de espalhar alegria por todo o reino. No entanto, a fonte estava enfraquecendo devido a uma sombra misteriosa que pairava sobre o palácio.

Determinada a restaurar a magia da Fonte da Alegria Infinita, Sofia embarcou em uma jornada para encontrar os ingredientes mágicos necessários para revitalizá-la. Com a ajuda de seus amigos do palácio, ela superou desafios emocionantes e encontrou os ingredientes escondidos em lugares engraçados. Ao reunir todos os ingredientes, Sofia lançou um feitiço poderoso, restaurando a Fonte da Alegria Infinita e afastando a sombra misteriosa.

Com a Fonte da Alegria Infinita restaurada, o Palácio das Risadas brilhava com uma energia vibrante. As risadas ecoavam por todo o reino, trazendo felicidade a cada canto. Sofia tornou-se uma heroína do riso, lembrada por sua coragem e espírito brincalhão. O Palácio das Risadas continuou a ser um lugar de diversão e alegria, graças à determinação e inteligência de Sofia. E assim, ela deixou um legado de riso e felicidade, transformando o reino em um lugar mais alegre para todos.

Sofia na Ilha da Língua Solta



Sofia foi levada por uma luz mágica para um lugar onde encontrou um mapa mágico que a levou à Ilha da Língua Solta, um lugar lendário onde as palavras tinham poderes mágicos. Ao chegar à ilha, Sofia foi recebida por criaturas falantes, bibliotecas flutuantes e árvores que sussurravam segredos linguísticos. A ilha estava repleta de desafios verbais, onde a eloquência e a criatividade eram essenciais para desbloquear os segredos escondidos. Dentro da ilha, Sofia foi desafiada por uma série de enigmas linguísticos. Para avançar pela ilha, ela precisava resolver trocadilhos, quebra-cabeças de palavras e charadas complexas.

Cada desafio superado a aproximava mais do conhecimento mágico guardado na Biblioteca das Línguas, onde os segredos da ilha eram revelados. O ponto culminante da Ilha da Língua Solta era o Torneio de Verbos Mágicos, onde os habitantes da ilha competiam em duelos verbais para demonstrar suas habilidades linguísticas. Sofia decidiu participar, usando sua eloquência para criar metáforas brilhantes e trocadilhos inteligentes.

Desafio 15- Trava-línguas (Vamos ajudar Sofia a completar o trava-língua e vencer o torneio dos verbos mágicos?)

Trava-línguas (Vamos ajudar Sofia a completar o trava-língua e vencer o torneio dos verbos mágicos?)

Vamos completar o desafio!



Complete o trava-língua do sapo! 🐸

Olha o dentro do .

O com o dentro,

O batendo .

E o do soltando vento.

Verificar

Enviar Resposta

No torneio, ela impressionou a todos com seu domínio das palavras, ganhando o respeito dos linguistas e a admiração do público. Após vencer o torneio, Sofia foi conduzida à misteriosa Torre das Linguagens, onde os segredos da ilha estavam guardados. Descobriu-se que a torre continha conhecimentos ancestrais sobre línguas perdidas e magias verbais poderosas. No entanto, a torre estava protegida por enigmas complexos e guardiões linguísticos mágicos.

Determinada a desvendar os segredos da Torre das Linguagens, Sofia embarcou em uma jornada para decifrar os enigmas e superar os guardiões linguísticos. Com sua paixão pela linguagem e habilidades verbais afiadas, ela desvendou cada desafio, alcançando o topo da torre. Lá, ela encontrou o conhecimento mágico que revelava os segredos da ilha, incluindo a forma como as palavras podiam criar harmonia e compreensão entre os povos.

Desafio 16- Vamos ajudar Sofia a completar o trava-línguas e em seguida reescrevê-lo?

Vamos ajudar Sofia a completar o trava-línguas e em seguida reescrevê-lo?

Vamos completar o desafio!



Complete o trava-línguas

A arranha a .

O roeu a roupa do de Roma.

E a raivosa roeu o resto.

Um dentro do .

Verificar

Enviar Resposta

Com o conhecimento da Ilha da Língua Solta, Sofia tornou-se uma defensora da comunicação e entendimento entre as pessoas. Ela viajou pelo mundo, compartilhando suas descobertas sobre as magias verbais e promovendo a harmonia linguística.

Graças à sua determinação e sabedoria, as palavras tornaram-se uma ferramenta poderosa para unir culturas e criar um mundo onde a compreensão e a empatia florescem. Assim, Sofia deixou um legado de comunicação e entendimento, transformando o mundo em um lugar onde as línguas soltas criam laços de amor e compreensão entre todos.

Sofia na Floresta das Fábulas

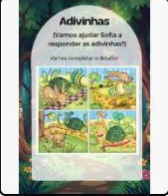


Sofia foi levada por uma luz mágica para uma densa floresta e encontrou uma passagem secreta para a Floresta das Fábulas. Ao cruzar o portal, ela foi surpreendida por um mundo mágico onde as fábulas e contos de fadas ganhavam vida. Animais falantes, personagens encantados e criaturas mágicas a receberam calorosamente, revelando que ela havia entrado na lendária Floresta das Fábulas.

Dentro da floresta, Sofia encontrou uma série de desafios inspirados em fábulas clássicas. Cada desafio continha uma lição moral que ela precisava aprender para avançar. Enfrentou dilemas morais, quebra-cabeças enigmáticos e desafios de astúcia, tudo enquanto interagia com personagens icônicos de fábulas conhecidas.

Desafio 17- Fábulas (Vamos ajudar Sofia a montar corretamente os quebra-cabeças das fábulas?)

Adivinhas (Vamos ajudar Sofia a responder as adivinhas?)
Vamos completar o desafio!



Organize a história da Lebre e da Tartaruga

Cena 1: O que está acontecendo?
Descreva a primeira cena...

Cena 2: O que está acontecendo?
Descreva a segunda cena...

Cena 3: O que está acontecendo?
Descreva a terceira cena...

Cena 4: Como termina a história?
Descreva a cena final...

Qual é a moral da história?
Escreva o ensinamento que essa fábula nos dá.

Salvar respostas

Sofia logo se uniu a um grupo chamado a "Aliança dos Contadores de Histórias", composto por personagens como o Coelho de Alice no País das Maravilhas e o Lobo Mau do Chapeuzinho Vermelho. Juntos, enfrentaram desafios fabulosos e protegeram a integridade das fábulas na floresta. Cada membro da aliança tinha habilidades únicas inspiradas em suas histórias originais, tornando a equipe imbatível.

No ápice da jornada, a Aliança dos Contadores de Histórias descobriu que uma sombra maligna estava distorcendo as fábulas, transformando lições morais em ensinamentos corrompidos. Sofia e seus aliados enfrentaram a Sombra das Fábulas, uma entidade que buscava semear discordância e egoísmo. Em uma batalha épica, eles usaram a força das lições morais genuínas para enfraquecer a sombra e restaurar o equilíbrio na floresta.

Desafio 18- Que tal ajudarmos Sofia e seus aliados a produzirem uma fábula e assim restaurar a magia da Floresta das Fábulas?

Que tal ajudarmos Sofia e seus aliados a produzirem uma fábula e assim restaurar a magia da Floresta das Fábulas?

Vamos completar o desafio!



O Rato do Campo e o Rato da Cidade

Imagine que você está recontando a história "O Rato do Campo e o Rato da Cidade".

Escreva um pequeno texto com início, meio e fim, baseando-se na seguinte sequência de ideias:

- 🐭 Um rato da cidade visita o rato do campo.
- 🍷 Eles têm uma refeição simples no campo.
- 🏠 O rato da cidade convida o rato do campo para conhecer sua casa.
- 🍷 Lá, há fartura de comida, mas muitos perigos também!
- 🐭 O rato do campo se assusta e volta feliz para o campo, preferindo segurança à riqueza.

Use sua criatividade para contar a história com suas próprias palavras!

✍️ **Escreva aqui sua versão da história:**

Era uma vez...

Salvar História

Com a Sombra das Fábulas derrotada, a magia da Floresta das Fábulas foi restaurada. As histórias voltaram a brilhar com sabedoria e positividade, e cada personagem encontrou seu lugar novamente em suas histórias originais. A Aliança dos Contadores de Histórias celebrou a vitória, sabendo que haviam preservado a riqueza das fábulas para as futuras gerações.

Ao retornar ao seu mundo, Sofia levou consigo não apenas memórias inesquecíveis, mas também uma compreensão mais profunda sobre as lições morais e a importância das fábulas. Ela compartilhou suas aventuras com os outros, inspirando-os a aprender com as histórias antigas e aplicar essas lições em suas próprias vidas. Assim, o poder duradouro das lições morais continuou a moldar o mundo ao seu redor, graças à coragem e sabedoria de Sofia na Floresta das Fábulas.

Sofia na Cozinha Encantada das Receitas Mágicas



Em uma manhã chuvosa, Sofia foi cercada por uma luz mágica e foi parar num lugar onde encontrou um antigo livro de receitas que a levou à Cozinha Encantada das Receitas Mágicas. Ao entrar na cozinha, ela foi surpreendida por utensílios que dançavam, ingredientes quebrilhavam e um aroma delicioso que permeava o ar. Descobriu que estava em um lugar onde as receitas eram mágicas e as iguarias tinham o poder de encantar qualquer pessoa.

Na Cozinha Encantada, Sofia foi desafiada a preparar pratos mágicos utilizando ingredientes extraordinários. Cada receita tinha seu próprio desafio, desde criar poções que curavam tristezas até preparar sobremesas que traziam sonhos doces. Ela aprendeu sobre ingredientes raros como lágrimas de fada, mel das abelhas encantadas e especiarias do reino distante.

Sofia logo se juntou à Aliança dos *Chefs* Mágicos, um grupo dedicado a explorar os segredos da Cozinha Encantada. Juntos, enfrentaram desafios culinários e protegeram as receitas mágicas de intrusos mal-intencionados. Cada membro da aliança tinha habilidades culinárias únicas inspiradas em diferentes cozinhas do mundo, tornando a equipe imbatível.

Desafio 21- Receitas mágicas (Vamos ajudar Sofia a completar os ingredientes da feijoada mágica?)

Receitas mágicas
(Vamos ajudar Sofia a completar os ingredientes da feijoada mágica?)
Vamos completar o desafio!



Cruzadinha da Feijoada

Preencha com os ingredientes destacados na receita:

Letra F →

Letra E →

Letra I →

Letra J →

Letra O →

Letra A →

Letra D →

Letra A →

Descobriu-se que um ingrediente mágico essencial, a Estrela do Sabor, estava perdido em uma terra distante. Sofia e a Aliança dos *Chefs* Mágicos embarcaram em uma jornada épica para encontrá-lo. Enfrentaram desafios como cozinhar para criaturas lendárias e decifrar enigmas culinários para obter pistas sobre o paradeiro da Estrela do Sabor. No clímax da jornada, Sofia e seus aliados confrontaram o Mestre Culinário das Sombras, um *chef* maligno que desejava usar a Estrela do Sabor para criar pratos que controlassem mentes.

Desafio 22- Criando uma receita mágica (Que tal ajudarmos Sofia e seus amigos a preparem uma receita mágica e protegerem a Cozinha Encantada?)

Criando uma receita mágica
(Que tal ajudarmos Sofia e seus amigos a preparem uma receita mágica e protegerem a Cozinha Encantada?)
Vamos completar o desafio!



Minha Receita Favorita

Nome da receita:

Ingredientes:

Modo de fazer:

Em uma batalha culinária intensa, usaram suas habilidades e criatividade para superar o mestre das sombras. Ao fazê-lo, protegeram não apenas a Estrela do Sabor, mas também a essência da Cozinha Encantada.

Com a Estrela do Sabor segura, a Cozinha Encantada brilhou com uma luz ainda mais vibrante. Sofia e a Aliança dos *Chefs* Mágicos celebraram sua vitória, preparando um banquete mágico para o

reino. O aroma delicioso e o sabor encantador das iguarias inspiraram todos a apreciar não apenas a comida, mas também a amizade e a criatividade que permeavam a Cozinha Encantada. Assim, o legado culinário e mágico continuou alimentando corações e mentes com a magia do amor, amizade e boa comida.

Sofia na Trilha da História Mágica em Quadrinhos



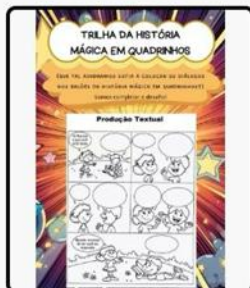
Em uma tarde ensolarada, Sofia foi transportada por uma luz mágica para um lugar no qual recebeu uma história mágica. Ao tocar na história, foi transportada para um mundo encantado. Descobriu que estava na Trilha da História Mágica em Quadrinhos, um lugar onde a magia transformava cada cena em uma divertida história.

Na Trilha da História Mágica em Quadrinhos, Sofia enfrentou desafios relacionados a paisagens deslumbrantes. Para avançar, ela precisava capturar a beleza de cada cena em uma pintura ou fotografia mágica. Encontrou locais como a Cachoeira das Cores, onde a água brilhava em tons iridescentes, e o Vale das Borboletas, onde criaturas mágicas voavam em círculos coloridos.

Desafio 23- Trilha da História Mágica em Quadrinhos (Que tal ajudarmos Sofia a colocar os diálogos nos balões da história mágica em quadrinhos?)

**Trilha da História
Mágica em
Quadrinhos (Que tal
ajudarmos Sofia a
colocar os diálogos
nos balões da história
mágica em
quadrinhos?)**

Vamos completar o desafio!



Complete os balões da tirinha

1 Resposta do Marcos:

O que ele está lendo?

2 Reação da menina (curiosa):

3 Marcos responde animado:

4 Comentário da menina:

5 Marcos responde novamente:

6 Última fala de Marcos ao emprestar o livro:

Claro! Assim que eu terminar...

Enviar

Sofia se uniu à Aliança dos Artistas Mágicos, um grupo dedicado a preservar a beleza da Trilha da História Mágica em Quadrinhos. Cada membro da aliança tinha habilidades artísticas únicas, desde pintura até fotografia e escultura. Juntos, exploraram novas áreas da trilha e protegeram a magia que a tornava especial.

Descobriu-se que a Trilha da História Mágica em Quadrinhos estava perdendo sua magia devido à ausência dos Diálogos Mágicos, que mantinham as paisagens vivas. Sofia e a Aliança dos Artistas Mágicos embarcaram em uma jornada para encontrar os diálogos, enfrentando desafios artísticos e criativos. Cada selo recuperado trazia de volta uma parte da magia perdida.

Desafio 24- Que tal ajudarmos Sofia e a aliança dos artistas mágicos a escreverem os diálogos da história em quadrinhos?

Que tal ajudarmos Sofia e a aliança dos artistas mágicos a escreverem os diálogos da história em quadrinhos?

Vamos completar o desafio!



Desafio dos Balões de Histórias em Quadrinhos

Arraste cada significado para o balão correspondente de 1 a 10.

Balão 1	Balão 2	Balão 3
Balão 4	Balão 5	Balão 6
Balão 7	Balão 8	Balão 9
Balão 10		

Significados disponíveis:

No clímax da jornada, Sofia e seus aliados confrontaram o Guardião das Cores, uma entidade maligna que desejava transformar a Trilha da História Mágica em Quadrinhos num lugar sem vida. Em uma batalha criativa, usaram suas habilidades artísticas para superar o guardião e restaurar a magia da trilha. Ao fazê-lo, protegeram não apenas a Trilha da história mágica em quadrinhos, mas também a imaginação e a criatividade que ela representava.

Com os diálogos Mágicos restaurados, a Trilha da História Mágica em Quadrinhos brilhou com uma luz ainda mais vibrante. Sofia e a Aliança dos Artistas Mágicos celebraram sua vitória, admirando a beleza eterna das paisagens ao seu redor. A trilha continuou a ser um local de inspiração para artistas e amantes da natureza, lembrando a todos sobre a importância de preservar a beleza do mundo através da arte e da imaginação. Assim, o legado da Trilha da História Mágica em Quadrinhos continuou inspirando gerações futuras a encontrar a magia na junção da arte e da natureza.

Sofia no Vale das Instruções Mágicas




Numa manhã nebulosa, Sofia se viu envolta numa luz mágica e foi parar num lugar onde encontrou um antigo mapa mágico que a levou ao Vale das Instruções, um lugar lendário onde o conhecimento e a sabedoria eram transformados em magia. Ao entrar no vale, ela foi recebida por criaturas sábias e livros flutuantes que continham todo o conhecimento do mundo. Sofia descobriu que estava prestes a embarcar numa jornada de aprendizado e desafios mágicos.

Dentro do Vale das Instruções, Sofia enfrentou desafios que testavam seu conhecimento e habilidades. Enigmas mágicos, quebra-cabeças lógicos e desafios de habilidade mental esperavam por ela. Cada desafio vencido a aproximava mais do segredo guardado nas profundezas do vale: a Fonte da Sabedoria.

Desafio 25- Instruções mágicas (Vamos ajudar Sofia na solução das instruções mágicas e chegar mais perto da fonte da sabedoria?)

Instruções mágicas (Vamos ajudar Sofia na solução das instruções mágicas e chegar mais perto da fonte da sabedoria?)
Vamos completar o desafio!



Atividade: Bilboquê

1. Esse texto fala principalmente sobre:

2. Faça um X no item que indica qual o gênero desse texto:

Sofia encontrou outros aprendizes mágicos no vale e juntos formaram a Aliança dos Aprendizes Mágicos. Cada membro da aliança tinha conhecimentos e habilidades únicas, desde alquimia até astrologia e magia Elemental. Juntos, exploraram o vale em busca de pistas e enfrentaram desafios para desbloquear o poder da Fonte da Sabedoria. Descobriu-se que uma série de Livros Mágicos, que continham conhecimentos ancestrais e magias poderosas, estavam desaparecidos.

Sofia e a Aliança dos Aprendizes Mágicos embarcaram numa missão para encontrá-los. Cada livro recuperado trazia consigo novas habilidades e entendimento do mundo mágico.

Desafio 26- Criando um texto instrucional mágico- Que tal ajudarmos Sofia a produzir um texto instrucional mágico e liberar o poder da fonte da sabedoria?

Criando um texto instrucional mágico- Que tal ajudarmos Sofia a produzir um texto instrucional mágico e liberar o poder da fonte da sabedoria?

Vamos completar o desafio!



A Fonte da Sabedoria

Sofia encontrou um antigo pergaminho com um enigma. Para ativar o poder da **Fonte da Sabedoria**, ela precisa escrever um **texto instrucional mágico** com muito cuidado e imaginação.

Ajude Sofia: escreva um passo a passo encantado explicando como criar algo mágico – uma poção, um feitiço, um ritual, um amuleto ou o que você quiser!

✦ **Escreva aqui sua instrução mágica:**

Ex: Como preparar uma poção da inteligência...

Liberar poder mágico! **Enviar Resposta**

No clímax da jornada, Sofia e seus aliados confrontaram o Guardiã do Conhecimento, uma entidade mágica que protegia a Fonte da Sabedoria. Em uma batalha de inteligência e habilidade mágica, usaram os conhecimentos adquiridos para desafiar o guardião. Ao vencê-lo, liberaram o poder da Fonte da Sabedoria, transformando o vale em um lugar de aprendizado eterno.

Com o poder da Fonte da Sabedoria, o Vale das Instruções brilhava com uma luz dourada. Sofia e a Aliança dos Aprendizes Mágicos celebraram sua vitória, sabendo que haviam protegido não apenas os Livros Mágicos e o conhecimento do vale, mas também a importante aprendizagem contínua e do entendimento do mundo. O vale continuou a ser um lugar de descobertas e crescimento, onde os aprendizes mágicos de todas as idades podiam se inspirar e iluminar o mundo com o conhecimento que haviam adquirido.

Sofia na Biblioteca das Vidas Mágicas



Numa noite silenciosa, a luz mágica apareceu e levou Sofia para um lugar no qual encontrou um livro mágico que a levou à Biblioteca das Vidas, um lugar lendário onde as histórias das vidas das pessoas eram preservadas em livros encantados. Ao atravessar as portas da biblioteca, Sofia se viu cercada por estantes infinitas, cada uma repleta de livros que brilhavam com uma luz mágica.

Na Biblioteca das Vidas, Sofia foi desafiada a mergulhar nas histórias de pessoas de todos os lugares e épocas. Cada livro a transportava para uma vida diferente, onde ela enfrentava desafios, tomava decisões importantes e aprendia lições valiosas. Cada vida que vivia trazia consigo uma nova habilidade mágica, desde a capacidade de voar até o dom da cura.

Desafio 27- Vidas mágicas- (Vamos ajudar Sofia a montar o quebra-cabeças das vidas entrelaçadas?)

Vidas mágicas- (Vamos ajudar Sofia a montar o quebra- cabeças das vidas entrelaçadas?)

Vamos completar o desafio!



★ Mulheres que marcaram a história

1. Vítima emblemática da violência doméstica. Fundadora de uma ONG que leva seu nome e luta contra esse tipo de violência no Brasil.

Quem é?

2. Jovem judia vítima do Holocausto que relatou suas experiências num diário. Tornou-se símbolo da luta contra o preconceito.

Quem é?

3. Bióloga e pesquisadora brasileira que coordenou a equipe que sequenciou o genoma do SARS-CoV-2 em tempo recorde.

Quem é?

Sofia se uniu à Aliança dos Guardiões das Vidas, um grupo dedicado a proteger as histórias das vidas nas páginas encantadas. Cada membro da aliança tinha uma vida especial que guardava e compartilhava com os outros, formando um vínculo único entre eles. Juntos, exploraram as vidas nas páginas da biblioteca e enfrentaram desafios que testavam sua empatia e compaixão.

Descobriu-se que uma vida mágica crucial estava desaparecida, ameaçando desequilibrar o mundo das histórias. Sofia e a Aliança dos Guardiões das Vidas embarcaram numa jornada para encontrá-la. Ao seguir pistas e desvendar enigmas, descobriram que a vida perdida estava presa num livro amaldiçoado, onde suas memórias haviam sido seladas.

Desafio 28- Que tal ajudarmos Sofia e os guardiões das vidas a produzirem uma biografia e assim liberar a vida perdida?

Que tal ajudarmos Sofia e os guardiões das vidas a produzirem uma biografia e assim liberar a vida perdida?

Vamos completar o desafio!



Minha Autobiografia

Meu nome é:

Nasci no dia:

Na cidade de:

No estado de:

No país:

Sou filho(a) de:

Que trabalham como:

No ápice da jornada, Sofia e seus aliados confrontaram o Guardião das Memórias, uma entidade sombria que desejava controlar as histórias das vidas para seus próprios fins. Em uma batalha emocional, usaram as histórias das vidas que viveram para desafiar o guardião e liberar a vida perdida. Ao fazê-lo, protegeram não apenas uma vida, mas também a magia e a importância das experiências de cada pessoa nas páginas da Biblioteca das Vidas.

Com a vida perdida restaurada, a Biblioteca das Vidas brilhou com uma luz ainda mais intensa. Sofia e a Aliança dos Guardiões das Vidas celebraram sua vitória, sabendo que haviam protegido não apenas uma história, mas também a magia das experiências compartilhadas que unem as pessoas. A biblioteca continuou a ser um lugar onde as histórias das vidas eram celebradas e onde as lições aprendidas eram compartilhadas, iluminando o mundo com a riqueza das experiências humanas.

Sofia na Colina das cantigas



Sofia chega à Colina das Cantigas, sendo recebida calorosamente pelos vizinhos. O Sr. Manuel, dono da loja local, pede a ela para ajudar a recuperar algumas cantigas roubadas. Sofia começa a explorar a colina e interagir com os habitantes para descobrir pistas.

Enquanto Sofia tenta resolver o caso cantigas roubadas, ela faz amizade com outros jovens da colina. Juntos, eles formam uma equipe para participar de um torneio esportivo na praça central. Os jogadores enfrentam desafios esportivos e estratégicos para levar a equipe à vitória.

Um dos moradores, o Sr. Antônio, revela que uma cantiga tradicional desapareceu misteriosamente. Sofia e seus amigos embarcam em uma busca pela cantiga, explorando locais icônicos da Colina e resolvendo os problemas musicais.

Desafio 29- Cantigas roubadas (Vamos ajudar Sofia e e seus jovens amigos a completar as cantigas de roda?)

Cantigas roubadas
 (Vamos ajudar Sofia e
 seus jovens amigos
 a completar as
 cantigas de roda?)

Vamos completar o desafio!



🎵 **Complete os Versos das Cantigas** 🎵

Pirulito que bate, bate

Pirulito que já _____

A canoa virou

Quem deixou ela _____

Marcha soldado

Cabeça de _____

Sofia decide organizar uma festa na praça central para comemorar a recuperação da cantiga perdida. Ela e seus amigos têm a tarefa de planejar a festa, escolher a decoração, e até mesmo coordenar a apresentação de artistas locais. O sucesso da festa depende das escolhas dos seus amigos.

Conflitos surgiram entre alguns personagens da Colina, e Sofia foi chamada para mediar. Sofia e seus amigos enfrentam escolhas difíceis para resolver os conflitos de uma maneira que promova a harmonia na comunidade. Intercalado com esses desafios, situações cômicas e divertidas mantêm o clima leve.

Desafio 30- Vamos ajudar Sofia e seus amigos a produzirem uma cantiga e assim, descobrirem os segredos sobre a história da Colina das Cantigas?

Vamos ajudar Sofia e seus amigos a produzirem uma cantiga e assim, descobrirem os segredos sobre a história da Colina das Cantigas?

Vamos completar o desafio!



☀️ **A Cantiga da Colina das Cantigas** ☀️

"Só quem canta com o coração poderá ouvir os sussurros da colina e descobrir seus segredos."

1. Na colina tem magia,
 Todo dia tem

2. O vento canta bem alto,
 E o som bate no

3. Sofia dança animada,
 Com sua capa

4. Os amigos fazem roda,
 E um cantiga pula no

Sofia descobre segredos sobre a história da Colina das Cantigas que mudam sua perspectiva. Os seus amigos mergulharam em uma série de reviravoltas emocionantes enquanto ajudam Sofia a tomar

decisões que afetarão o destino da Colina.

Sofia no Dominó dos Gêneros Textuais Mágicos



Numa tarde tranquila, a luz mágica envolveu Sofia novamente e ela encontrou um portal mágico que a transportou para o mundo mágico dos gêneros textuais. Lá, ela descobriu um reino encantado onde os gêneros textuais ganhavam vida, desde contos de fadas até ensaios e poemas. Ao entrar no portal, Sofia foi saudada por um sábio bibliotecário que a convidou para participar do Dominó dos Gêneros Textuais, um desafio mágico que testaria seu conhecimento literário.

Desafio 31- Dominó dos gêneros textuais (Vamos ajudar Sofia a solucionar o dominó dos gêneros textuais?)

Dominó dos gêneros textuais (Vamos ajudar Sofia a solucionar o dominó dos gêneros textuais?)

Vamos completar o desafio!



Jogo dos Gêneros Textuais

Combine o nome do gênero textual com sua definição correspondente. Clique em dois cartões para formar o par!

É um livro de consulta e define as palavras da língua.

DICIONÁRIO

CONVITE

BIOGRAFIA

LISTA

CONTO

CRÔNICA

São pequenos quadros com textos e imagem. Têm balões para falas.

E-mail

Gênero textual que apresenta duas partes bem definidas: ingredientes e modo de fazer.

EMBALAGEM

São textos interativos com perguntas e respostas.

Sofia logo se uniu à Aliança dos Leitores Mágicos, um grupo de leitores ávidos que também haviam sido desafiados pelo Dominó dos Gêneros Textuais. Juntos, estudaram os diferentes tipos de textos e compartilharam conhecimentos para se preparar para os desafios. Cada membro da aliança tinha expertise em um gênero textual específico, tornando-os uma equipe diversificada e poderosa. Descobriu-se que os Pergaminhos Mágicos, artefatos que continham conhecimentos profundos sobre os gêneros textuais, estavam perdidos no Mundo dos Gêneros Textuais. Sofia e a Aliança dos Leitores Mágicos embarcaram numa jornada para encontrá-los. Ao enfrentar enigmas e resolver charadas, cada pergaminho recuperado trazia consigo uma compreensão mais profunda sobre os segredos dos textos.

Desafio 32- *Quiz* dos gêneros textuais (Que tal ajudarmos Sofia e a aliança dos leitores mágicas a solucionarem o *quiz* dos gêneros textuais e protegerem os pergaminhos mágicos?)

Quiz dos gêneros textuais (Que tal ajudarmos Sofia e a aliança dos leitores mágicas a solucionarem o quiz dos gêneros textuais e protegerem os pergaminhos mágicos?)

Vamos completar o desafio!



Desafio: O Dominó dos Gêneros Textuais

Sofia uniu-se à Aliança dos Leitores Mágicos para recuperar os Pergaminhos Mágicos perdidos no Mundo dos Gêneros Textuais. Cada combinação correta no dominó libera um novo pergaminho. Ajude-os a completar essa missão!

Instrução: Clique em um bloco de nome e um de definição para formar um par correto.

Gênero textual que apresenta ingredientes e modo de fazer.

Refaz o trajeto de vida de um indivíduo.

POEMA

Mensagem com objetivo de convidar alguém para alguma cerimônia.

RECEITA

É considerado a semente da literatura. Tem verso, estrofe, métrica e rima.

BIOGRAFIA

Texto que parte de um assunto do cotidiano, podendo ser irônico ou humorístico.

Criadas pela tradição oral. São curtas, os personagens são animais e têm uma moral.

FÁBULA

CONVITE

CRÔNICA

No ápice da jornada, Sofia e seus aliados confrontaram o Guardião do Saber Literário, uma entidade mágica que protegia o conhecimento dos gêneros textuais. Em uma batalha de conhecimento e sagacidade, usaram o que aprenderam para desafiar o guardião. Ao vencê-lo, protegeram não apenas os Pergaminhos Mágicos, mas também a importância do conhecimento literário e da apreciação por diferentes tipos de textos.

Com os Pergaminhos Mágicos recuperados, o Mundo dos Gêneros Textuais brilhou com uma luz ainda mais intensa. Sofia e a Aliança dos Leitores Mágicos celebraram sua vitória, sabendo que chegando ao final de sua jornada mágica, Sofia já havia conhecido todos os gêneros textuais. Ela ficou muito feliz e sentiu-se muito grata ao amigo Livrinho. E quando ela pega o Livrinho para dar um abraço de gratidão, Sofia vai crescendo... crescendo... e voltando ao seu tamanho normal. Logo, ela escuta uma voz doce chamando-a:

- Sofia, Sofia, acorde querida! Sua mãe chegou para levar-lhe para casa.

Sofia abre os olhos e vê a professora ao seu lado. Sofia estava dormindo na mesa abraçada com o livro. Ela abre os olhos e diz:

- Mas, eu... não era um sonho. Era tudo tão real. E a professora disse:


- Que bom Sofia! Você está estudando. É sinal que você está aprendendo. Você irá crescer e será uma menina muito feliz.

Naquele instante, Sofia escuta a voz de sua mãe chamando-a. Sofia pega o seu material da escola, dá um beijo e um abraço bem apertado na professora. E olhando para ela disse:

- Professora, agora eu entendi tudo sobre gêneros textuais. Amanhã, eu vou responder várias questões sobre este assunto. Tchau!

E saiu correndo atrás de sua mãe abraçando-a e sorrindo. E a mãe de Sofia não entendia a felicidade de sua filha. Daquele dia em diante, tornou-se muito amiga dos livros. E todas as dúvidas que ela tinha, procurava sempre os amigos livros que estavam na estante da biblioteca. E nunca mais Sofia se separou dos livros.

DESIGN PEDAGÓGICO TRANSPOSIÇÃO DIDÁTICA

 *Design* Pedagógico, enquanto conceito fundamental na elaboração dos processos de ensino e aprendizagem, assume um papel central na construção de experiências educativas que sejam não apenas eficazes, mas também significativas para os estudantes. Essa abordagem implica na elaboração de estratégias, recursos e atividades planejadas de forma cuidadosa, considerando as particularidades do público-alvo, os objetivos de aprendizagem e os contextos nos quais a educação ocorre.

Nesse cenário, a transposição didática surge como uma teoria que fundamenta a passagem do conhecimento científico ou técnico para o conhecimento ensinado, buscando entender as dificuldades encontradas pelos alunos na apropriação desses saberes e propondo estratégias de mediação que favoreçam essa apropriação. Assim, o planejamento pedagógico, ao incorporar os princípios da transposição didática, deve contemplar não apenas a seleção de conteúdos, mas também a maneira como esses conteúdos serão apresentados, mediando a compreensão por parte dos estudantes e promovendo uma relação dialógica que permita a adaptação do ensino às suas necessidades.

A criação de materiais educacionais digitais leva em consideração fatores técnicos, gráficos e pedagógicos. O indicado é que esses três elementos sejam concomitantemente construídos por uma equipe interdisciplinar. Dessa forma, torna-se necessário para a criação dos materiais educacionais digitais, para cursos a distância, além da aquisição de equipamentos e de *software* apropriados ao seu desenvolvimento, o emprego de profissionais especializados de diversas áreas, como informática, comunicação, *design* gráfico e *design* instrucional, pois o uso da tecnologia pela tecnologia é insuficiente para que se contemple uma nova concepção educacional. O diferencial consiste, assim, no planejamento pedagógico em que esses recursos estão inseridos (Torrezzan; Behar, 2009).

Os materiais didáticos devem ser desenvolvidos de maneira a promover a interação com os estudantes, uma vez que a interatividade constitui um princípio fundamental para o aprimoramento dos processos de ensino e aprendizagem. Tais materiais devem ser atraentes e elaborados em linguagem adequada, contendo atividades relevantes e contextualizadas, capazes de estimular a troca de experiências e a interação social. Além disso, devem fornecer fontes de informação de alta qualidade, assegurar a conformidade com os princípios orientadores do Projeto Político Pedagógico e

serem compatíveis com o perfil social do público-alvo a que se destinam.

Ao considerarmos a mediação como elemento central nesse processo, percebemos que ela não se limita à simples transmissão de informações, mas envolve a criação de um ambiente de interação onde o professor atua como facilitador, mediador e interlocutor ativo na construção do conhecimento. Nesse sentido, o planejamento deve incluir estratégias que promovam a participação ativa dos estudantes, utilizando recursos diversos e metodologias que estimulem o diálogo, a reflexão e a resolução de problemas.

Além disso, o *feedback* em tempo real torna-se um componente indispensável nesse contexto, pois possibilita ao professor ajustar suas ações pedagógicas de acordo com as respostas e dificuldades apresentadas pelos alunos, promovendo uma aprendizagem mais dinâmica e personalizada. Essa prática de *feedback* contínuo não só reforça o entendimento, mas também motiva os estudantes a se engajarem mais profundamente com o conteúdo, criando uma atmosfera de confiança e de troca constante de informações que potencializam o processo de ensino.

Os materiais didáticos construídos devem ser avaliados constantemente, incluindo-se o *feedbacks* dos alunos. Antes de realizar a aplicação dos materiais, esses devem ser avaliados por um *designer* instrucional, além de passar por uma revisão ortográfica/gramatical, assim como por um parecerista externo especializado no conteúdo.

A integração entre *design* Pedagógico, transposição didática, mediação e *feedback* em tempo real exige uma postura reflexiva por parte do professor, que deve estar atento às respostas dos estudantes e disposto a modificar suas estratégias de ensino conforme necessário. O planejamento, portanto, não deve ser uma atividade rígida ou pré-definida de forma inflexível, mas sim um guia flexível que permita adaptações rápidas e eficazes às demandas do momento. Nesse contexto, o uso de tecnologias educacionais desempenha um papel estratégico, oferecendo ferramentas que facilitam a comunicação instantânea, a avaliação contínua e a personalização do ensino.

AVALIAÇÃO FORMATIVA E REFLEXIVA

A avaliação desempenha um papel fundamental no processo educativo, sobretudo no âmbito da alfabetização e do letramento, ao possibilitar o acompanhamento contínuo do desenvolvimento dos estudantes e orientar estratégias pedagógicas eficazes. Nesse sentido, a avaliação formativa e reflexiva emerge como uma abordagem que privilegia o desempenho, o engajamento e a autorregulação do estudante, contribuindo para a construção de competências essenciais nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Instrumentos de avaliação baseados em desempenho e engajamento representam uma das estratégias centrais dessa abordagem. Tais instrumentos incluem atividades práticas, produções textuais e participações em atividades colaborativas, que permitem ao professor observar e registrar o envolvimento do estudante com os gêneros textuais trabalhados na "Jornada Mágica de Sofia no Reino dos Gêneros Textuais".

A avaliação do desempenho nesses contextos evidencia não apenas a aquisição de habilidades específicas, mas também o grau de engajamento do aluno, aspecto crucial para a motivação e o desenvolvimento de competências leitoras e escritoras. A utilização de rubricas de observação, alinhadas às competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), constitui uma ferramenta eficiente para a avaliação da progressão dos estudantes. Essas rubricas possibilitam uma análise sistemática e padronizada do avanço nas habilidades relacionadas à leitura, escrita e compreensão dos gêneros textuais, promovendo uma visão detalhada do percurso de aprendizagem de cada aluno.

Assim, torna-se possível identificar áreas de maior ou menor desenvolvimento, possibilitando intervenções pedagógicas direcionadas e fundamentadas em evidências concretas. Complementarmente, a autoavaliação e a metacognição, por meio de portfólios narrativos, representam estratégias que promovem a reflexão crítica do estudante sobre seu próprio processo de aprendizagem. Os portfólios, enquanto registros contínuos de produções textuais, reflexões e autoavaliações, favorecem o desenvolvimento de competências metacognitivas, estimulando o estudante a identificar seus avanços, dificuldades e estratégias de superação. Essa prática incentiva a autonomia, o protagonismo e a consciência do próprio desenvolvimento, aspectos essenciais para a formação de leitores e escritores competentes.

Ao integrar esses instrumentos de avaliação, a proposta pedagógica da "Jornada Mágica de Sofia no Reino dos Gêneros Textuais" revela-se como um recurso educacional digital inovador, que potencializa a alfabetização e o letramento nos anos iniciais. Tal abordagem não apenas mede o

progresso dos estudantes, mas também promove uma aprendizagem reflexiva, centrada no estudante e alinhada às diretrizes da BNCC, fortalecendo a formação de cidadãos críticos e comunicativos. A avaliação formativa e reflexiva, fundamentada em instrumentos diversos e na autopercepção do estudante, constitui um pilar imprescindível para o desenvolvimento de competências essenciais na alfabetização e letramento.

Sua aplicação no contexto da jornada educativa de Sofia no Reino dos Gêneros Textuais demonstra a importância de estratégias integradas e centradas no estudante, promovendo uma aprendizagem significativa, contínua e autônoma.

CONCLUSÃO

A jornada mágica de Sofia no Reino dos Gêneros Textuais nos oferece uma reflexão profunda sobre as possibilidades e desafios presentes na alfabetização e no letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental, especialmente no contexto da educação digital. Ao acompanhar as aventuras de Sofia, podemos perceber que o uso de recursos educacionais digitais (RED) potencializa o processo de aprendizagem, tornando-o mais lúdico, envolvente e alinhado às experiências de crianças que já convivem com ambientes tecnológicos desde cedo.

Essa abordagem reforça a importância de integrar as tecnologias de forma intencional e pedagógica, promovendo uma alfabetização que vá além da simples decodificação, abrangendo também a compreensão, a produção e a apreciação de diferentes gêneros textuais. Assim, a trajetória de Sofia nos inspira a repensar nossas práticas pedagógicas, adotando estratégias que valorizem a diversidade de linguagens e os sentidos que elas carregam, contribuindo para uma formação mais crítica e criativa dos estudantes.

Ao longo dessa jornada, fica evidente que o ambiente digital oferece um vasto universo de possibilidades para estimular o letramento de forma significativa e inclusiva. Os RED funcionam como recursos que favorecem a interação, a criatividade e o protagonismo das crianças na construção do conhecimento, permitindo que elas explorem diferentes gêneros textuais de modo contextualizado e atraente.

Essa perspectiva é fundamental para que o processo de alfabetização seja percebido como uma experiência encantadora e relevante para as crianças, estimulando o interesse pelo mundo das letras e das histórias, ao mesmo tempo em que desenvolvem habilidades essenciais para o século XXI. Dessa forma, a narrativa de Sofia reforça a necessidade de integrar elementos lúdicos e tecnológicos às práticas pedagógicas, de modo a criar ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, motivadores e acessíveis a todos os estudantes.

Outro aspecto importante evidenciado na trajetória de Sofia é a importância de uma abordagem inclusiva, que considere as diferentes possibilidades de aprendizagem e os interesses variados das crianças. Os recursos digitais, quando utilizados de forma planejada, possibilitam a personalização do ensino e o atendimento às especificidades de cada estudante, promovendo a equidade no acesso ao conhecimento. Nesse sentido, a história de Sofia nos convida a refletir sobre a necessidade de práticas pedagógicas que valorizem a diversidade cultural, linguística e socioeconômica, garantindo que todos possam participar ativamente do processo de letramento.

Assim, a jornada mágica reforça o papel dos RED como instrumentos que potencializam a

inclusão, tornando a alfabetização uma experiência mais democrática, significativa e transformadora.

Além disso, a narrativa de Sofia evidencia que o processo de aprendizagem deve ser permeado por sentidos, emoções e imaginação, elementos essenciais para uma formação integral e humanizadora. O uso de recursos digitais que envolvem fantasia e criatividade incentiva as crianças a se envolverem de maneira mais profunda com os gêneros textuais, despertando o interesse e facilitando a compreensão de conceitos complexos. Essa abordagem contribui para que o letramento deixe de ser uma tarefa mecânica e se torne uma atividade prazerosa, capaz de despertar o amor pela leitura e pela escrita desde as fases iniciais da escolarização. Nesse contexto, a história reforça a importância de uma pedagogia que valorize o aspecto lúdico, emocional e estético na formação de leitores e escritores críticos e autônomos.

A jornada de Sofia no Reino dos Gêneros Textuais nos mostra que a educação digital, aliada a uma prática pedagógica inovadora e sensível às necessidades das crianças, pode transformar a alfabetização em uma experiência mágica e encantadora. Os recursos educacionais digitais, quando utilizados com planejamento e criatividade, têm o potencial de ampliar o repertório cultural dos estudantes, promovendo uma aprendizagem mais significativa e duradoura.

A história de Sofia nos encoraja a continuar investindo em práticas integradas, que envolvam tecnologia, criatividade e humanismo, para que as crianças possam explorar o universo dos gêneros textuais de forma prazerosa, inclusiva e enriquecedora. Assim, essa caminhada nos lembra que o verdadeiro propósito da educação é formar sujeitos críticos, imaginativos e capazes de navegar com autonomia pelos múltiplos mundos que os textos e as tecnologias podem oferecer, contribuindo para uma sociedade mais justa, criativa e plural.

REFERÊNCIAS

- ABCMOUSE Customer Care Help Center. What does ABCmouse currently offer? Disponível em: <https://support.abcmouse.com/hc/en-us/articles/1500005417641-What-does-ABCMouse-currently-offer>. Acesso em: 15 fev. 2024.
- BRASIL. Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio. Parecer CEB n. 15/98, aprovado em 1º de junho de 1998. Diário Oficial da União, Poder Executivo, Brasília, DF, 2 de jun. 1998, p. 1-45, 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. DIESEL, A.; BALDEZ, A. L. S.; MARTINS, S. N. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. Revista Thema. v. 14, n. 01; p. 268 a 288, 2017.
- DOLL JR., W. E. Currículo: uma perspectiva pós moderna. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.
- FREIRE, P. Pedagogia da Autonomia Saberes necessários à prática educativa. 51ªed. Rio de Janeiro: Paz e terra, 2015.
- LUCKESI, C. C. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir de experiências internas. 2000.
- KIM, M.; KIM, S. Impacts of digital technologies on education and factors influencing schools' digital capacity and transformation: A literature review. *Computers & Education*, v. 174, p. 104212, 2022.
- KIM, C.; KIM, B.; LEE, N. When the push and pull factors in digital educational resources... *Computers & Education*, v. 174, p. 104212, 2022.
- NADALINE, M.; FINAL, R. A. O lúdico como facilitador nas dificuldades no processo de ensino-aprendizagem da língua portuguesa. Cadernos PDE, 2013.
- NORRIS, S. et al. A theoretical framework for narrative explanation in science. *Science Education*, v. 89, n. 4, p. 535-563, 2005.
- NOVO, B. N.; MOTA, A. R. P. A educação como instrumento de transformação da sociedade. Boletim Jurídico, Uberaba/MG, a. 31, n° 1638. 2019.
- OLIVEIRA, J. F.; MORAES, K. N.; DOURADO, L. F. Organização da educação escolar no Brasil na perspectiva da gestão democrática: sistemas de ensino, órgãos deliberativos e executivos, regime de colaboração, programas, projetos e ações. Módulo da Sala PGE. Programa escola de Gestores da Educação Básica. Goiás: UFG, 2008.
- OLIVEIRA, Jurene Veloso dos Santos. Os Gêneros Textuais Digitais Como Estratégias Pedagógicas No Ensino De Língua Portuguesa Na Perspectiva Dos (Multi)Letramentos E Dos Multiletramentos. *Trab. Ling. Aplic.*, Campinas, n. 59.3, p. 2162-2182, set./dez. 2020.
- OLIVEIRA, J. F.; MORAES, K. N.; DOURADO, L. F. Organização da educação escolar no Brasil

na perspectiva da gestão democrática: sistemas de ensino, órgãos deliberativos e executivos, regime de colaboração, programas, projetos e ações. Módulo da Sala PGE. Programa escola de Gestores da Educação Básica. Goiás: UFG, 2008.

PAPERT, S. A máquina das crianças. Porto Alegre: Artmed, 1997.

_____. Mindstorms: children, computers and powerful ideas. Brighton: Harvester Press, 2008.

_____. A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática. dd. rer. Porto Alegre: ARTMED, 1994.

_____. A computer Laboratory For Elementary Schools. Logo Memo n.1 Massachusetts: MIT, 1971.

PIAGET, Jean. Epistemologia genética. Petrópolis: Vozes, 1972.

_____. A formação do símbolo na criança. 3. ed. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1990.

SALES, M. V. S. Uma reflexão sobre a produção do material didática para EaD. Universidade do Estado da Bahia – UNEB. Maio, 2005.

SANTOS, M. O espaço do cidadão. 7. ed. São Paulo/SP: Editora da Universidade de São Paulo, 2000.

SAVIANI, D. Pedagogia Histórico-Crítica: primeiras aproximações. 10ª ed. Ver Campinas, SP: Autores Associados, 2007.

STARFALL. Starfall, by Eddie Mendoza for the A Song of Ice and Fire Calendar. © Bantam Books, 2023. Disponível em: <https://awoiaf.westeros.org/index.php/Starfall>. Acesso em: 14 fev. 2024.

TORREZZAN, Cristina; Behar, Patrícia Alejandra. Parâmetros para a construção de materiais educacionais digitais do ponto de vista do design pedagógico. In Modelos Pedagógicos em Educação à Distância. Patrícia Alejandra Behar (org). Porto Alegre: Artmed, 2009.

UNESCO. Digital learning and transformation of education. *UNESCO Digital Library*, 2023. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377432>. Acesso em: 15 fev. 2024.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1991. .O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: A formação social da mente. Martins Fontes. São Paulo, 2006. . Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone, 1991. . Pensamento e linguagem. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989; 1993; 2003.

APÊNDICES E RECURSOS COMPLEMENTARES

GUIA DE ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS – A

JORNADA MÁGICA DE SOFIA NO REINO DOS

GÊNEROS TEXTUAIS

Introdução:

A jornada mágica de Sofia no reino dos gêneros textuais é um recurso educacional digital (RED) inovador e envolvente desenvolvido para alunos do 2º ano do Ensino Fundamental. Esta ferramenta educacional oferece uma experiência única de aprendizado, onde os alunos são transportados para o mundo mágico de Sofia, uma jovem exploradora, enquanto ela viaja pelo reino dos gêneros textuais, integrando o desenvolvimento das habilidades de leitura, escrita e compreensão textual de acordo com a BNCC.

Este guia oferece orientações didáticas detalhadas para explorar e maximizar o potencial educacional deste recurso. É uma oportunidade para os alunos explorarem, criarem e se envolverem com os gêneros textuais de uma maneira lúdica e estimulante. Ao seguir este guia de orientações didáticas, os educadores podem transformar a aprendizagem em uma aventura mágica, onde as palavras ganham vida e o conhecimento é construído de forma significativa. A jornada mágica de Sofia se torna uma jornada educacional, onde os alunos se tornam exploradores literários mágicos.

Abaixo, apresento uma visão geral completa do RED:

Estrutura do RED:

O RED é composto por 32 desafios, cada um relacionado a um gênero textual específico, como poemas, cantigas, cartas, bilhetes, adivinhas, fábulas, receitas, textos instrucionais, contos, piadas, entre outros.

Para ter acesso ao RED “A Jornada mágica de Sofia no reino dos gêneros textuais” é necessário o login (luziana) e senha (123456), o *link* para acessar o produto <https://jornada-sofia.web.app/>. Por meio do RED pode-se trabalhar os seguintes conhecimentos:

Identificação de gêneros textuais:

Os alunos têm acesso a diferentes tipos de gêneros textuais, como poemas, cantigas,

fábulas, cartas e adivinhas, etc através de exemplos interativos apresentados no RED.

Compreensão de textos:

O RED oferece histórias interativas e atividades que ajudam os alunos a compreender o significado dos textos, incluindo inferência de contexto e compreensão de vocabulário.

Desenvolvimento da fluência:

Através de leituras interativas, os alunos podem desenvolver a fluência na leitura, praticando a entonação, o ritmo e a velocidade adequados.

Análise de estrutura textual:

Os alunos podem analisar a estrutura de diferentes gêneros textuais, identificando suas características específicas, como a presença de estrofes em poemas ou moral em fábulas etc.

Habilidades de escuta e compreensão:

Atividades de escuta envolvendo contos e diálogos ajudam os alunos a desenvolver habilidades de compreensão auditiva.

Oralidade:

Participar de conversas em grupo, fazendo perguntas e compartilhando experiências.
Contar histórias simples de forma sequencial e compreensível.
Seguir instruções verbais para realizar atividades específicas.

Consciência fonológica:

Identificar e manipular fonemas, como rimas e aliterações. Segmentar palavras em fonemas (sílabas) simples.

Tecnologia e alfabetização digital:

Utilizar dispositivos eletrônicos para interagir com o RED de forma autônoma.
Navegar por *interfaces* digitais de forma básica e segura.

Habilidades socioemocionais:

Desenvolver habilidades de colaboração ao participar de atividades em grupo.
Expressar criatividade e imaginação ao criar textos e histórias.

Objetivos do RED:

- Promover a integração dos processos de alfabetização e letramento por meio de uma abordagem *gamificada* e envolvente
- Desenvolver habilidades de leitura e escrita em diferentes gêneros textuais
- Estimular a criatividade e o pensamento crítico dos alunos
- Estimular a criatividade e a produção textual dos alunos
- Integrar o aprendizado com tecnologia de forma lúdica e envolvente
- Despertar o interesse dos alunos pela leitura e escrita
- Explorar os gêneros textuais de forma interativa e lúdica, integrando o RED à prática pedagógica, conforme as diretrizes da BNCC.
- Desenvolver habilidades de leitura, escrita, compreensão textual e consciência fonológica.
- Escrever palavras e frases com correção ortográfica básica.
- Utilizar letras maiúsculas e minúsculas de forma adequada
- Produzir textos narrativos simples com início, meio e fim
- Escrever textos narrativos simples com início, meio e fim.
- Utilizar pontuação básica de forma adequada.

Habilidades da BNCC Integradas:

A BNCC estabelece as habilidades e competências que os alunos devem desenvolver em cada etapa da Educação Básica no Brasil. A jornada mágica de Sofia no reino dos gêneros textuais, fornece exemplos de como ele pode estar alinhado às habilidades da BNCC para o Ensino Fundamental, considerando as diretrizes gerais de leitura e escrita para o 2º ano do Ensino Fundamental.

Essas habilidades de leitura e escrita são integradas de forma interativa e envolvente no RED "A jornada mágica de Sofia no reino dos gêneros textuais", proporcionando uma experiência educacional rica para os alunos enquanto exploram o mundo mágico dos diferentes tipos de textos, conforme o quadro 2:

Quadro 2 - Habilidades de leitura e escrita de acordo com a BNCC

HABILIDADES DE LEITURA E ESCRITA DE ACORDO COM A BNCC

CAMPO DA VIDA COTIDIANA - CAMPO DE ATUAÇÃO RELATIVO À PARTICIPAÇÃO EM SITUAÇÕES DE LEITURA, PRÓPRIAS DE ATIVIDADES VIVENCIADAS COTIDIANAMENTE POR CRIANÇAS, ADOLESCENTES, JOVENS E ADULTOS, NO ESPAÇO DOMÉSTICO E FAMILIAR, ESCOLAR, CULTURAL E PROFISSIONAL. ALGUNS

GÊNEROS TEXTUAIS DESTE CAMPO: AGENDAS, LISTAS, BILHETES, RECADOS, AVISOS, CONVITES, CARTAS, CARDÁPIOS, DIÁRIOS, RECEITAS, REGRAS DE JOGOS E BRINCADEIRAS.

Práticas Linguagem	Objetos de conhecimento	Habilidades de leitura
Leitura/escuta (compartilhada autônoma)	Compreensão em leitura	<p>(EF12LP04) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor ou já com certa autonomia, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.</p>
		<p>(EF02LP12) Ler e compreender com certa autonomia cantigas, letras de canção, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.</p>
Escrita (compartilhada autônoma)	Escrita autônoma compartilhada e escrita	<p>(EF02LP13) Planejar e produzir bilhetes e cartas, em meio impresso e/ou digital, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.</p>
		<p>(EF02LP14) Planejar e produzir pequenos relatos de observação de processos, de fatos, de experiências pessoais, mantendo as características do gênero, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.</p>
		<p>(EF12LP05) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, (re)contagens de histórias, poemas e outros textos versificados (letras de canção, quadrinhas, cordel), poemas visuais, tiras e histórias em quadrinhos, dentre outros gêneros do campo artístico-literário, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.</p>

Oralidade	Produção de texto oral	(EF12LP06) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, recados, avisos, convites, receitas, instruções de montagem, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, que possam ser repassados oralmente por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.
		(EF02LP15) Cantar cantigas e canções, obedecendo ao ritmo e à melodia.
Análise linguística/semiótica (Alfabetização)	Forma de composição do texto	(EF12LP07) Identificar e (re)produzir, em cantiga, quadras, quadrinhas, parlendas, trava-línguas e canções, rimas, aliterações, assonâncias, o ritmo de fala relacionado ao ritmo e à melodia das músicas e seus efeitos de sem
		(EF02LP16) Identificar e reproduzir, em bilhetes, recados, avisos, cartas, e-mails, receitas (modo de fazer), relatos (digitais ou impressos), a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros.
		(EF02LP17) Identificar e reproduzir, em relatos de experiências pessoais, a sequência dos fatos, utilizando expressões que marquem a passagem do tempo (“antes”, “depois”, “ontem”, “hoje”, “amanhã”, “outro dia”, “antigamente”, “há muito tempo” etc.), e o nível de informatividade necessário.

CAMPO ARTÍSTICO-LITERÁRIO - Campo de atuação relativo à participação em situações de leitura, fruição e produção de textos literários e artísticos, representativos da diversidade cultural e linguística, que favoreçam experiências estéticas. Alguns gêneros deste campo: lendas, mitos, fábulas, contos, crônicas, canção, poemas, poemas visuais, cordéis, quadrinhos, tirinhas, charge/cartum, dentre outros.

Práticas de Linguagem	Objetos de conhecimento	Habilidades
Leitura/escuta (compartilhada autônoma)	Formação do leitor literário	(EF02LP26) Ler e compreender, com certa autonomia, textos literários, de gêneros variados, desenvolvendo o gosto pela leitura.
	Apreciação estética/Estilo	(EF12LP18) Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, sonoridades, jogos de palavras, reconhecendo seu preenchimento ao mundo imaginário e

		sua dimensão de encantamento, jogo e fruição
Escrita (compartilhada autônoma)	Escrita autônoma compartilhada	(EF02LP27) Reescrever textos narrativos literários lidos pelo professor.
Análise linguística/semiótica (Alfabetização)	Formas de composição de narrativas	(EF02LP28) Reconhecer o conflito gerador de uma narrativa ficcional e sua resolução, além de palavras, expressões e frases que caracterizam personagens e ambientes.
	Formas de composição de textos poéticos	(EF12LP19) Reconhecer, em textos versificados, rimas, sonoridades, jogos de palavras, palavras, expressões, comparações, relacionando-as com sensações e associações.
	Formas de composição de Textos poéticos visuais	(EF02LP29) Observar, em poemas visuais, o formato do texto na página, as ilustrações e outros efeitos visuais.

Fonte: BNCC, 2018.



Orientações didáticas: Contextualização e relevância

- Antes de iniciar cada desafio, contextualize o gênero textual, destacando sua importância e aplicação na vida cotidiana.
- Relacione o gênero com experiências reais, incentivando os alunos a reconhecer sua relevância.
- Comece apresentando o contexto da história de Sofia, destacando a importância da jornada nos gêneros textuais para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

Interação e participação ativa:

- Promova a participação ativa dos alunos, incentivando-os a explorar, criar e interagir com os desafios.
- Estimule a colaboração entre os alunos, permitindo que compartilhem ideias e soluções.

Avaliação e *feedback*:

- Crie critérios claros de avaliação para cada desafio, considerando elementos como criatividade, clareza, coerência e adequação ao gênero.
- Forneça *feedback* construtivo aos alunos, destacando pontos fortes e áreas de melhoria.

Variedade de atividades:

- Varie as atividades, incorporando leitura, escrita, produção criativa, análise crítica e resolução de problemas.
- Adapte as atividades de acordo com o nível de habilidade dos alunos, permitindo desafios progressivos.

Integração interdisciplinar:

- Explore oportunidades de integração com outras disciplinas, como História, Geografia, Arte e Ciências.
- Mostre como os gêneros textuais são aplicados em diferentes contextos educacionais.

Desenvolvimento de competências:

- Enfatize o desenvolvimento de competências essenciais, como leitura crítica, escrita

clara, criatividade e resolução de problemas.

- Incentive os alunos a refletirem sobre o aprendizado e a transferirem as habilidades adquiridas para situações do mundo real.

Exploração dos Gêneros Textuais (desafios virtuais):

Sugestões de atividades:

Rimas perdidas: Inicie com a criação de poemas inspirados no cenário mágico de Sofia. Peça aos alunos para escolherem elementos do mundo mágico e expressarem suas emoções por meio de versos.



Cantigas Mágicas: Desenvolva uma atividade em que os alunos criem uma cantiga mágica, usando ritmos e melodias para contar uma história sobre aventuras no reino encantado.

Desafio das Fábulas: Peça aos alunos para escreverem fábulas com animais falantes que ensinem lições morais, incorporando personagens do mundo de Sofia.

Missão Adivinhas: Promova uma caça às adivinhas, onde os alunos criam e resolvem charadas mágicas, estimulando o raciocínio lógico.

Desafio dos Bilhetes Mágicos: Incentive os alunos a trocar bilhetes mágicos, utilizando uma linguagem formal e criativa para convidar seus colegas para atividades mágicas.

Avaliação do Conhecimento: Utilize quizzes interativos para avaliar o conhecimento dos alunos sobre os diferentes gêneros textuais explorados durante a jornada de Sofia.

Durante a jornada de aprendizado com Sofia, os alunos podem engajar-se em atividades que promovam o desenvolvimento dessas habilidades, explorando diferentes gêneros textuais, participando de jogos interativos, criando narrativas próprias e interagindo de forma colaborativa. Ao integrar

essas atividades ao currículo do 2º ano do Ensino Fundamental, os educadores podem oferecer uma experiência educacional enriquecedora e envolvente para os alunos, ajudando-os a alcançar os objetivos pedagógicos estabelecidos para esse nível de ensino.

Esses são exemplos de como as atividades dentro do RED "A Jornada Mágica de Sofia no Reino dos Gêneros Textuais" podem ser alinhadas às habilidades da BNCC para o 2º ano do Ensino Fundamental em Língua Portuguesa. É importante que os educadores revisem as atividades específicas do RED para garantir que estejam alinhadas às necessidades e diretrizes curriculares de sua região.

Integração com outras disciplinas:

- Arte mágica: Promova atividades de arte inspiradas no mundo de Sofia, como desenhar personagens mágicos ou criar ilustrações para os poemas e cantigas.
- História encantada: Explore a história dos gêneros textuais em diferentes culturas, relacionando os contos tradicionais com as histórias da jornada de Sofia.

Projeto final:

O grande livro dos gêneros: Desafie os alunos a criar um livro colaborativo com os textos produzidos durante as atividades. Cada aluno pode contribuir com um texto de um gênero textual diferente.

Recursos de apoio:

- Utilize os recursos complementares, como vídeos, exemplos de gêneros textuais e materiais de apoio disponíveis no RED.
- Incentive os alunos a explorar recursos adicionais, como livros, sites e atividades relacionadas aos gêneros textuais.

Conclusão:

- Recapitule das atividades realizadas e dos aprendizados adquiridos.
 - Discuta sobre a importância dos gêneros textuais na comunicação escrita.
 - Estimule aos alunos para que continuem explorando a magia da escrita e dos gêneros textuais em seu próprio tempo.
 - Agradeça aos alunos pela participação e envolvimento na jornada mágica de Sofia no reino dos gêneros textuais.

Avaliação:

- Realize avaliações periódicas para acompanhar o progresso dos alunos.
- Avalie o desempenho dos alunos com base em critérios como criatividade, compreensão dos gêneros textuais e habilidades de produção textual.
- Encoraje a autoavaliação dos alunos, incentivando-os a refletir sobre seu próprio progresso.
- Realize a avaliação formativa baseada na participação e engajamento dos alunos nas atividades propostas.
- Estimule a avaliação da produção textual dos alunos, levando em consideração a incorporação dos elementos dos gêneros textuais.

ROTEIRO PARA USO DO RED “A JORNADA MÁGICA DE SOFIA NO REINO DOS GÊNEROS TEXTUAIS”

Informações Gerais

Disciplina/Tema:

Série/ano:

Professor(a):

Data da aula:

Duração estimada:

Objetivos de Aprendizagem

- [] Compreender/Reconhecer/Aplicar/Analisar (especifique o objetivo principal)
- [] Desenvolver habilidades relacionadas ao tema
- [] Utilizar recursos digitais de forma crítica e criativa

Recursos Educacionais Digitais Selecionados

Nome do recurso: (exemplo: vídeo, plataforma, aplicativo, jogo, artigo)

Link ou acesso:

Descrição do recurso: (breve explicação do conteúdo e funcionalidades)

Objetivo do recurso: (como ele contribui para o aprendizado)

Etapas de Uso do Recurso Digital

Etapa 1: Introdução

Apresentar o tema e os objetivos da aula Contextualizar a importância do recurso digital
Atividade prévia ou questionamento para estimular o interesse

Etapa 2: Exploração

Orientar os alunos a acessarem o recurso Demonstrar funcionalidades principais, se necessário Estimular a navegação e a interação com o conteúdo.

Etapa 3: Análise e Discussão

Promover debates ou atividades de reflexão sobre o que foi explorado Propor perguntas orientadoras para orientar a compreensão incentivar a participação ativa dos alunos.

Etapa 4: Consolidação

Realizar atividades de fixação ou produção (exemplo: resumo, apresentação, produção

de conteúdo) usando o recurso digital ou relacionado a ele avaliar a compreensão dos conceitos.

Etapa 5: Encerramento

Revisar os pontos principais, Solicitar feedback dos alunos sobre o recurso, Indicar próximas atividades ou recursos complementares

Avaliação

Critérios de avaliação do uso do recurso digital Instrumentos de avaliação (questionários, trabalhos, autoavaliação)



Universidade Federal do Ceará Instituto Universidade Virtual - IUVI
Programa de Pós-Graduação em Tecnologia Educacional-PPGTE Mestrado em Tecnologia
Educacional