

123
SÉSAMO

MONSTROS EM REDE

CADERNO DO

FACILITADOR



BOAS- VINDAS

Bem-vindas e bem-vindos ao **Monstros em Rede**, um projeto realizado pela Sésamo, em parceria com a Sabiá Educacional e com patrocínio das empresas FTD, Sotreq, OLX Brasil e Norsul, que tem como objetivo incentivar crianças e famílias a lidar de forma segura, consciente, saudável e criativa com os meios digitais.

Este caderno busca **potencializar o uso dos recursos audiovisuais do projeto** em ambientes educativos e comunitários. Nas próximas páginas, você vai navegar pelos **eixos temáticos**, por **perguntas mobilizadoras**, por **ideias para produzir audiovisuais** com as crianças e por **dicas de ações simples** para promover o uso consciente das tecnologias de comunicação.

Todas as propostas encorajam a **parceria entre educadores e famílias** como peça fundamental na construção de **rotinas e hábitos saudáveis de interação com o mundo das telas**.



CONHEÇA A COLEÇÃO DE MATERIAIS

VÍDEOS

Quatro vídeos em que os personagens da Sésamo vivem **histórias divertidas** enquanto aprendem a interagir de forma saudável, segura e criativa com o mundo digital.



OFICINAS CRIATIVAS COM ABBY E COME-COME

Uma série de oficinas criativas em **formato de vídeo** nas quais Abby e Come-Come se aventuram pelas diferentes **etapas da produção** de um audiovisual.



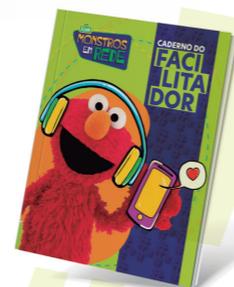
VIVÊNCIAS EM FAMÍLIA

Oito roteiros com dicas e propostas de vivências para incentivar as famílias a interagirem com os meios digitais de forma saudável, segura e criativa.



CADERNO DO FACILITADOR

Apresenta os diferentes temas abordados pelo projeto e traz ideias para o uso dos materiais em **espaços educativos e comunitários**.



SESAMO.COM/MONSTROEMREDE

Página do projeto no **site da Sésamo** onde você encontra um **repositório** com todos os materiais.



O QUE VOCÊ VAI ENCONTRAR NESTE CADERNO:

PARTE 1

INTRODUÇÃO AO PROJETO

Um mergulho na proposta, seus objetivos e pressupostos teóricos, sempre em diálogo com a BNCC.

PÁG. 4

PARTE 2

EIXOS TEMÁTICOS

Conteúdo informativo sobre os quatro eixos temáticos do projeto, incluindo mensagens-chave, perguntas mobilizadoras sobre a série de vídeos e ideias para abordar o assunto em instituições educativas.

PÁG. 14

PARTE 3

VAMOS CONTAR HISTÓRIAS?

Um resumo das dez Oficinas Criativas com Abby e Come-Come, que trazem o passo a passo para a produção de audiovisuais a partir de histórias criadas pelas crianças.

PÁG. 24

PARTE 1

INTRODUÇÃO AO PROJETO



Esta primeira parte do caderno reúne os pressupostos teóricos e pedagógicos que embasam o projeto, sempre em diálogo com a Base Nacional Comum Curricular.

Monstros em Rede é uma iniciativa da Sésamo em parceria com a Sabiá Educacional, patrocinada pelas empresas FTD, Sotreq, OLX Brasil e Norsul, e beneficiada pela Lei Federal de Incentivo à Cultura, que promove o **uso seguro e saudável dos meios digitais** entre crianças de 3 a 6 anos.

Os materiais do projeto foram desenvolvidos em parceria com especialistas e incluem uma **coleção de vídeos** protagonizados pelos personagens da Sésamo, **oficinas criativas para a produção de audiovisuais** - também em formato de vídeo - e **roteiros de vivência em família**, além deste **caderno para facilitadores**. Todos esses materiais são disponibilizados de forma **digital e gratuita** no site da Sésamo e podem ser adotados em **espaços educativos e comunitários**, ou ainda de forma direta **pelos famílias**.

PRINCÍPIOS NORTEADORES

O projeto **Monstros em Rede** é fundamentado em três princípios:

ESPIRAL DE APRENDIZAGEM:

os hábitos e comportamentos construídos na primeira infância influenciam os hábitos e comportamentos futuros.

PRÁTICA REFLEXIVA:

a reflexão sobre a própria prática encoraja a mudança de atitudes e permite melhores decisões no dia a dia.

MÚLTIPLAS LINGUAGENS:

as crianças utilizam diferentes formas de expressão para comunicar suas necessidades, ideias e visões de mundo.

GERAÇÃO DIGITAL

As crianças descobrem o mundo digital cada vez mais cedo. Com isso, muitas das ações que caracterizam a infância, como brincar, aprender, explorar, imaginar, interagir e criar, passam a acontecer também em ambientes virtuais.

Essa exposição precoce às novas tecnologias traz uma série de riscos ao desenvolvimento infantil, podendo interferir no sono, nas habilidades corporais, na interação social, na imaginação e até nos hábitos alimentares das crianças. Por outro lado, quando bem mediadas e usadas na medida certa, as tecnologias digitais podem se tornar grandes aliadas do aprendizado, possibilitando novas formas de expressão e de interação com o mundo.

Monstros em Rede contribui com esse uso construtivo das tecnologias pelas crianças, inspirando e cultivando bons hábitos e práticas de interação com o mundo digital. Para isso, foram desenvolvidos conteúdos em torno de quatro eixos temáticos:

- 1 **Segurança digital**
- 2 **Limite da exposição à tela**
- 3 **Engajamento digital**
- 4 **Produção audiovisual**

O AUDIOVISUAL COMO ELEMENTO MOBILIZADOR

- 1 Os vídeos com a turma da Sésamo são o principal recurso pedagógico do projeto **Monstros em Rede**

- 2 Neles, os personagens **compartilham suas experiências no mundo virtual** de forma divertida e com uma linguagem adequada às crianças



- 3 As crianças se **identificam** com as situações vividas pelos personagens, com seus desafios e suas descobertas

- 4 Isso **desperta o interesse** delas sobre o assunto e as convida a **refletir** sobre seus próprios hábitos de interação com o mundo digital

- 5 Aproveitando o interesse despertado pelos vídeos, educadores e famílias promovem **diálogos** e **vivências** para aprofundar e consolidar as questões abordadas

DIÁLOGO COM A BNCC

O projeto **Monstros em Rede** permeia os diferentes campos de experiência da Educação Infantil, bem como as áreas do conhecimento do Ensino Fundamental definidos na **Base Nacional Comum Curricular - BNCC**, promovendo competências essenciais para que as crianças se tornem sujeitos autônomos, criativos, críticos, conscientes e atuantes na sociedade.

Na **Educação Infantil**, o campo **“O eu, o outro e o nós”** é explorado de forma ampla nas interações que acontecem entre as crianças, suas famílias e os educadores. Por meio delas, as crianças experimentam novas formas de pensar, novos comportamentos e novas rotinas, ampliando o conhecimento sobre si mesmas, sobre os outros e sobre a realidade que as cerca. Ao valorizar a escuta de histórias, a construção de narrativas orais e o diálogo e a reflexão coletiva, o projeto também encoraja a prática da oralidade, um elemento central do campo **“Escuta, fala, pensamento e imaginação”**. Por outro lado, o envolvimento com a apreciação e a produção de conteúdos audiovisuais permite às crianças vivenciarem diferentes linguagens expressivas. Dessa forma, o trabalho se alinha também com os campos **“Traços, sons, cores e formas”** – que enfatiza o papel da Arte no desenvolvimento

da sensibilidade e da criatividade – e com o campo **“Corpo, gestos e movimentos”**, que encoraja o uso das linguagens corporais. Além disso, durante a criação das histórias, cenários, personagens e efeitos sonoros e visuais, as crianças desenvolvem diversas habilidades previstas no campo **“Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações”**, como a observação, a manipulação de objetos e a noção de evolução temporal.

Nos anos iniciais do **Ensino Fundamental**, a percepção de si mesmo e dos outros se aprofunda. O projeto contribui com esse processo estimulando as crianças a usarem as novas tecnologias de comunicação e informação para refletir sobre suas experiências e explorar o mundo à sua volta. Na área de **Linguagens**, o projeto promove o uso de diferentes linguagens para a expressão das identidades e para uma participação mais ativa na sociedade. Além disso, dialoga com as áreas de **Ciências, Matemática e Ciências Humanas** ao mobilizar conhecimentos e competências como observação, investigação, contextualização e análise de fenômenos, do mundo natural, social ou tecnológico.

PARCERIA ENTRE EDUCADORES E FAMÍLIAS

Para que um projeto pedagógico seja bem-sucedido, a BNCC enfatiza o papel-chave da parceria entre educadores e famílias, com as unidades educativas acolhendo e expandindo as vivências e os conhecimentos construídos em casa e na comunidade. Nessa mesma perspectiva, o projeto **Monstros em Rede** reconhece o papel educativo de mães, pais e cuidadores e oferece recursos que podem ser adotados em casa de forma direta, como os oito **roteiros de vivência em família**. Como educador, você pode aproveitar esses recursos para facilitar o diálogo com as famílias em torno dos eixos temáticos do projeto.

MONSTROS EM REDE E A GARANTIA DE DIREITOS

A BNCC lista seis **direitos de aprendizagem** que devem ser garantidos na Primeira Infância. Confira abaixo como o projeto **Monstros em Rede** contribui com cada um deles:

CONVIVER

Promove interações que permitem às crianças conhecerem os outros e a si mesmas, respeitando e valorizando a diversidade.

BRINCAR

Encoraja o brincar livre, no qual as crianças vivenciam múltiplas experiências, dão asas à imaginação e ampliam seu repertório cultural.

PARTICIPAR

Convida as crianças a desempenharem um papel ativo na rotina da família, participando do planejamento de brincadeiras, vivências e rotinas.

CONHECER-SE

Desperta processos de autoconhecimento nos quais as crianças vão construindo sua identidade e suas comunidades de pertencimento.

EXPRESSAR

Incentiva diálogos, bem como o uso de diferentes formas de expressão para compartilhar ideias, questões, sentimentos e opiniões.

EXPLORAR

Estimula a interação com o entorno, manipulando objetos cotidianos e elementos da natureza, resolvendo problemas e experimentando novas habilidades corporais.

OS EIXOS TEMÁTICOS DO PROJETO E OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

SEGURANÇA DIGITAL

A criança reconhece os riscos relacionados à Internet, desenvolve uma postura mais crítica e cautelosa diante dos conteúdos digitais e passa a enxergar os adultos como parceiros.

OBJETIVOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

(EI02EO01)
Demonstrar atitudes de cuidado e solidariedade na interação com crianças e adultos.

(EI03EO02)
Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações.

(EI02EO07)
Resolver conflitos nas interações e brincadeiras, com a orientação de um adulto.

OBJETIVOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

(EF01HI03)
Descrever e distinguir os seus papéis e responsabilidades relacionados à família, à escola e à comunidade.

(EF01HI04)
Identificar as diferenças entre os variados ambientes em que vive (doméstico, escolar e da comunidade), reconhecendo as especificidades dos hábitos e das regras que os regem.

(EF12LP09)
Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, slogans, anúncios publicitários e textos de campanhas de conscientização destinados ao público infantil, dentre outros gêneros do campo publicitário, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.

LIMITE DA EXPOSIÇÃO À TELA

A criança reconhece a importância de respeitar limites e equilibrar o tempo de tela com atividades físicas e de descanso.

OBJETIVOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

(EI03CG04)
Adotar hábitos de autocuidado relacionados a higiene, alimentação, conforto e aparência.

(EI02EO06)
Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras.

(EI03CG02)
Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e relato de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.

(EI03ET07)
Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.

OBJETIVOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

(EF01HI05)
Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.

(EF01MA17)
Reconhecer e relacionar períodos do dia, dias da semana e meses do ano, utilizando calendário, quando necessário.

(EF01MA18)
Produzir a escrita de uma data, apresentando o dia, o mês e o ano, e indicar o dia da semana de uma data, consultando calendários.

(EF01LP17)
Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.

ENGAJAMENTO DIGITAL

A criança pratica a interação com os outros de forma empática e respeitosa e se engaja em estratégias digitais para solucionar problemas coletivos.

OBJETIVOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

(EI02EO02)
Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.

(EI02EO06)
Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras.

(EI02EO04)
Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.

(EI03EO04)
Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos.

(EI03EO01)
Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir.

(EI03EO03)
Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.

OBJETIVOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

(EF01ER05)
Identificar e acolher sentimentos, lembranças, memórias e saberes de cada um.

(EF01ER06)
Identificar as diferentes formas pelas quais as pessoas manifestam sentimentos, ideias, memórias, gostos e crenças em diferentes espaços.

(EF01ER01)
Identificar e acolher as semelhanças e diferenças entre o eu, o outro e o nós.

PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

A criança vivencia todo o processo de produção audiovisual de forma autônoma, compartilhada e contextualizada.

OBJETIVOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

(EI03EF01)
Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.

(EI03EF06)
Produzir suas próprias histórias orais e escritas (escrita espontânea), em situações com função social significativa.

(EI03TS01)
Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas.

(EI02EF04)
Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.

(EI03CG01)
Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.

(EI03CG03)
Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.

(EI03EF04)
Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens, a estrutura da história.

OBJETIVOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

(EF15AR04)
Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.

(EF15AR05)
Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.

(EF15AR06)
Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.

(EF15AR26)
Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística



10 DICAS PARA POTENCIALIZAR O TRABALHO

Inspire-se nas dicas abaixo para criar propostas pedagógicas a partir dos materiais do Monstros em Rede

1 Os materiais do projeto são recursos versáteis que podem ser adaptados a diferentes faixas etárias e contextos educativos. No seu planejamento, lembre-se de colocá-los em diálogo com as culturas locais, as narrativas familiares e os espaços do entorno.

2 Antes de apresentar os vídeos às crianças, procure assisti-los pelo menos uma vez para se familiarizar com o conteúdo, identificar trechos que deseja explorar e preparar questões para discussão e vivências em grupo.

3 Procure criar espaço para que as individualidades do grupo se manifestem e para que todos tenham voz nas rodas de diálogo e no processo de produção audiovisual.

4 Os vídeos despertam diálogos e reflexões sobre o uso dos dispositivos digitais. Partindo das situações vividas pelos personagens, investigue o que as crianças já sabem, imaginam ou gostariam de saber sobre os assuntos abordados, além de incentivá-las a compartilhar suas próprias experiências relacionadas ao que viram.

5 Ao realizar as vivências com as crianças, observe como elas interagem e se expressam. Interfira quando alguém estiver sendo excluído e ajude a solucionar conflitos.

6 Construa combinados e princípios de convivência junto com as crianças para diminuir a chance de conflitos durante as vivências.

9 Como em qualquer oficina criativa, a produção audiovisual envolve o uso de diferentes materiais. Muitas vezes, também é preciso mudar mesas e cadeiras de lugar. Envolver as crianças na organização desses materiais e do espaço é uma forma de encorajar em cada uma o senso de responsabilidade.

10 Utilize as tecnologias de comunicação para compartilhar as produções culturais da sua turma com os familiares e com outros educadores interessados no tema, tomando os devidos cuidados para preservar a imagem das crianças. Não se esqueça de pedir autorização para as crianças e adultos responsáveis.

7 Organize momentos de escuta e avaliação ao final de cada vivência para que as crianças possam fazer perguntas, dar sugestões e sinalizar do que gostaram ou não. Com base nessa escuta, planeje práticas que permitam aprofundar os assuntos.

8 Aproveite os roteiros de vivência em família para fortalecer o diálogo com os pais, mães e cuidadores. Se possível, leia as propostas junto com eles, tire dúvidas e converse sobre a importância de registrarem as experiências vividas em casa.



PARTE 2

EIXOS, TEMÁTICOS



Nesta segunda parte do Caderno, vamos navegar pelos quatro eixos temáticos do projeto: **segurança digital, limite da exposição à tela, engajamento digital e produção audiovisual.**

Você pode explorá-los na ordem que fizer mais sentido dentro do seu contexto educativo. Também pode selecionar apenas alguns deles para trabalhar, levando em conta as necessidades específicas do seu grupo e a escuta das famílias.

Os ícones abaixo indicam as diferentes seções dentro de cada eixo:



INTRODUÇÃO



**PARA
DESPERTAR
A CONVERSA**



MENSAGENS-CHAVE



DICAS

SEGURANÇA DIGITAL

INTRODUÇÃO

Embora as crianças tenham facilidade para se aventurar pelo do mundo digital, o uso **saudável** das **novas tecnologias** requer o envolvimento constante das famílias e educadores. São esses adultos de confiança que vão **ensiná-las a evitar aplicativos e links suspeitos, apoiá-las quando se sentirem inseguras** diante de algum conteúdo e **orientá-las a participarem das redes com cuidado e responsabilidade**.

O vídeo **Segurança em Primeiro Lugar** vai despertar reflexões sobre o tema a partir das experiências de Elmo, Abby e Come-Come, que aprendem com Grover algumas dicas para se divertir e se comunicar de forma segura no mundo digital.



DICAS

Relembre com as crianças quais as situações de risco vividas pelos personagens no vídeo: banners inesperados ou chamativos e tentativa de contato por desconhecidos.

Caso as crianças tenham acesso a computadores ou tablets na escola, certifique-se de que todos os equipamentos possuem filtros de conteúdo. Oriente as famílias a fazer o mesmo.

Mantenha sempre um adulto por perto quando as crianças estiverem utilizando dispositivos digitais. Dessa forma, fica mais fácil identificar situações de risco e garantir que apenas sites seguros sejam acessados.

Pense em formas lúdicas de ensinar o que são dados pessoais e reconhecer as situações em que é seguro compartilhá-los.

Convide as famílias a realizarem a atividade proposta no roteiro #1 da série de Vivências em Família, no qual as crianças identificam guardiões digitais entre os adultos de sua confiança. Lembre-as de recorrer a eles ao depararem com algo que as deixe confusas, assustadas ou inseguras.

Crie um cartaz com uma lista de sites e aplicativos confiáveis e pendure-o na sala. Compartilhe a lista com as famílias para que elas possam fazer seus próprios pôsteres em casa.

Estimule o diálogo constante e aberto sobre as descobertas e preocupações que surgem durante a navegação na Internet.

Não se intimide caso você não domine tão bem as novas tecnologias. Quando não souber responder a alguma dúvida das crianças, diga que não sabe e procurem juntos a resposta.

Ensine as crianças a reconhecerem uma propaganda e reforce que não precisamos de tudo o que aparece nos anúncios para sermos felizes.

Nunca é cedo demais para conversar sobre fake news. Explique que em muitos casos não podemos acreditar em tudo o que vemos, e mostre como você confirma a veracidade das informações antes de compartilhá-las.

Pesquise ferramentas de filtragem, bloqueio e classificação de conteúdos para instalar nos dispositivos existentes na sua instituição. Tome cuidado especial caso as crianças pequenas compartilhem dispositivos com as mais velhas.

PARA DESPERTAR A CONVERSA

- ▶▶ O que Elmo, Abby e Come-Come fazem quando se deparam com algo diferente na tela?
- ▶▶ O que Grover faz quando recebe uma mensagem, link ou anúncio de alguém que não conhece?
- ▶▶ Você já se viu em alguma das situações vividas pelos personagens? O que fez?
- ▶▶ Por que é importante termos um adulto por perto quando navegamos na Internet? De que forma eles podem ajudar?

MENSAGENS-CHAVE

- ▶▶ Ao sentir insegurança ou incômodo diante de algum conteúdo digital, procure um adulto de confiança.
- ▶▶ Não clique em imagens ou links suspeitos, nem abra mensagens de remetentes desconhecidos.
- ▶▶ Não compartilhe informações pessoais na internet, pois tudo que circula na rede pode ser facilmente acessado por pessoas desconhecidas.
- ▶▶ Nem todos os sites são confiáveis e nem tudo o que vemos na Internet é verdadeiro. Pessoas também podem esconder sua verdadeira identidade.

LIMITE DA EXPOSIÇÃO À TELA

INTRODUÇÃO

É difícil uma criança não ser atraída pelo **mundo digital**, com todas as cores, sons e recursos que ele oferece. Muitas acabam passando o dia inteiro na frente do tablet ou do celular, entre jogos, bate-papo com os amigos, atividades remotas, músicas ou vídeos. O papel das famílias e educadores é **oferecer um contraponto** e lembrá-las das coisas **incríveis e divertidas** que podem fazer **fora das telas**.

O vídeo **Na medida certa** vai incentivar as crianças a refletirem sobre a importância de limitarem o tempo de **uso dos dispositivos digitais** e de incluírem na rotina momentos para se exercitar, brincar ao livre e relaxar.



DICAS

Inspire-se na dica dada pelo Grover no vídeo e tenha um relógio na sala para marcar o tempo sempre que realizar atividades que envolvam o uso de telas. Você pode chamá-lo de "relógio do Grover"! Leia as horas junto com as crianças para que, aos poucos, elas se familiarizem com os números e ponteiros.

Proponha como desafio que, para cada hora gasta em frente à tela (computador, tablet, celular, videogame ou televisão), as crianças dediquem um tempo equivalente a uma atividade física.

Promova atividades que estimulem a coordenação motora - como pintura, desenho, argila, jogos de dedos e manipulação de diferentes tipos de objeto - para compensar os movimentos limitados e repetitivos relacionados ao uso dos dispositivos eletrônicos.

Encoraje a leitura, a contação de histórias e outras artes que desenvolvem a concentração e a imaginação fora da tela.

Proponha uma pesquisa sobre como as pessoas se comunicavam no passado. As crianças podem pedir para os familiares fotos que mostrem as tecnologias da época (orelhão, telefone fixo, telegrama, cartas...) e entrevistá-los sobre como as usavam no dia a dia.

Convide as famílias a fazer o cartaz proposto no roteiro #4 da série de Vivências em Família, que ajuda na organização de uma rotina saudável para o uso dos dispositivos digitais. Converse com as crianças sobre a experiência, refletindo sobre os efeitos que ela teve no bem-estar de cada uma.

Oriente as famílias a limitarem o uso de eletrônicos de noite, para que o sono das crianças não seja prejudicado.

Ensine técnicas de autorregulação para que as crianças possam usar em situações frustrantes que ocorrem durante a interação com dispositivos digitais, como quando cai a conexão ou na hora de desligar o aparelho.

PARA DESPERTAR A CONVERSA

- ▶▶ Você já perdeu a noção do tempo enquanto se divertia na frente da tela, assim como aconteceu com o Grover?
- ▶▶ Que sensações você percebe no seu corpo quando fica muito tempo na frente da tela?
- ▶▶ Quais atividades você mais gosta de fazer no celular ou no tablet? E fora das telas, quais as suas atividades favoritas?
- ▶▶ Você ou alguém da sua família controlam o tempo que passam em dispositivos eletrônicos? Se sim, como fazem esse controle? Se não, o que poderiam fazer?

MENSAGENS-CHAVE

- ▶▶ O tempo de uso de dispositivos digitais deve ser balanceado com outras atividades de movimento e descanso.
- ▶▶ Nosso corpo emite sinais de alerta quando exageramos no tempo de tela. Dores no corpo ou na cabeça, fadiga, vista cansada, tontura e formigamento nas pernas são alguns deles.
- ▶▶ A longo prazo, também podem surgir sintomas psicoemocionais - como dificuldade de concentração, irritabilidade, ansiedade e alterações de humor - além de um comprometimento da motricidade e da sensibilidade corporal.
- ▶▶ As interações com o mundo real, por meio dos vários sentidos, são essenciais ao desenvolvimento na infância. Daí a importância de sair da tela para tocar, sentir, ver, ouvir, ter contato com pessoas e com a natureza.



ENGAJAMENTO DIGITAL

INTRODUÇÃO

A Internet alterou profundamente a forma como as pessoas se comunicam. Hoje, as crianças crescem sabendo que é possível trabalhar de forma **colaborativa** com pessoas em diferentes lugares, de perto ou de longe. Educadores e famílias podem ajudá-las a dar mais sentido a esses diálogos e a participar deles de forma **respeitosa, ética e construtiva**.

No vídeo **Mutirão Digital**, Elmo, Abby e Come-Come inspiram as crianças a se engajar em ações coletivas, mostrando como é possível usar as tecnologias para debater e transformar questões do mundo real.



PARA DESPERTAR A CONVERSA

- ▶▶ Você já participou de algum mutirão ou força-tarefa como o que Elmo e Abby lideraram para a limpeza da praça?
- ▶▶ Por que cuidar da praça era tão importante para Abby, Elmo e seus amigos?
- ▶▶ De que forma as tecnologias digitais ajudaram os personagens a reunir as pessoas para a melhoria da praça?
- ▶▶ Há algo que você gostaria de mudar na sua escola? No bairro? No mundo?
- ▶▶ Você já participou de algum projeto coletivo? Como foi a experiência?

MENSAGENS-CHAVE

- ▶▶ O trabalho coletivo é mais do que a soma de ações individuais. É a combinação das habilidades de cada um para realizar algo maior.
- ▶▶ Quanto mais cabeças pensam juntas, melhor é a solução encontrada.
- ▶▶ Para que nossas ideias sejam ouvidas, é preciso expressá-las de forma clara e respeitosa, sem desmerecer as falas dos outros.
- ▶▶ Conflitos acontecem e devem ser resolvidos construtivamente. Numa discussão, o foco deve ser nos argumentos e não nas pessoas que os apresentam.
- ▶▶ A Internet nos aproxima da enorme diversidade existente no mundo.

DICAS

Lembre-se de que você é um exemplo para as crianças e para as famílias delas. Nas conversas que tiver com o grupo, expresse sua opinião de forma clara e respeitosa, acolhendo pontos de vista divergentes trazidos pelas crianças.

Crie situações que envolvam as crianças em negociações e construções coletivas, como a composição de músicas para diferentes ocasiões, a criação de um símbolo ou bandeira para a turma, a decoração da sala ou um projeto de horta no pátio. Valorize a contribuição de cada um e mostre como chegamos a ideias mais criativas e originais quando pensamos juntos.

Crie oportunidades de interação com pessoas de outros países, estados ou cidades, por exemplo convidando escolas de outros lugares para trocarem e-mails, vídeos ou áudios ao longo do ano.

Exercite a escuta ativa e a comunicação positiva, incluindo na rotina diária momentos de diálogo, como rodas de conversa no fim do dia para trocar impressões sobre as atividades do dia. Essas experiências são um preparo para os bate-papos online. |Ao final desses encontros, crie oportunidades para que as crianças reflitam sobre as emoções e sentimentos que vivenciaram durante a conversa, sobretudo em momentos de conflito.

Usando como inspiração o roteiro #5 da série de Vivências em Família, identifique problemas no dia a dia da escola e junte as crianças para pensar em formas de solucioná-los usando as tecnologias de comunicação. Se o projeto incluir debates virtuais, aproveite as sugestões do roteiro #6 da série de Vivências em Família e faça uma lista de combinados para que o diálogo flua bem.

Busque formas de assegurar às crianças com deficiência os recursos necessários para que possam participar das atividades de engajamento digital com o resto da turma.



PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

INTRODUÇÃO

As tecnologias digitais **popularizaram** a produção e o compartilhamento de imagens, vídeos e áudios. E uma parte cada vez maior desses conteúdos é criada por crianças. Com os devidos cuidados para garantir a **privacidade** e a **segurança**, essa experiência permite que elas tenham uma **participação mais ativa** no mundo virtual, usando diferentes linguagens de expressão para transmitir suas visões de mundo.

No vídeo **Luz, Câmera, Ação**, Elmo, Abby e Come-Come aprendem a gravar um vídeo para compartilhar com os amigos uma história que criaram. As **Oficinas Criativas com Abby e Come-Come** orientam quem quer embarcar nesse universo, explorando as principais etapas na produção de um audiovisual.



DICAS

Antes de iniciar projetos de produção audiovisual que envolvam o uso de dispositivos digitais, procure mapear a realidade de acesso à Internet existente entre as famílias da turma. A exclusão digital ainda é realidade em muitos lares, e em alguns casos você pode ajudar a remediar a situação organizando momentos para que as crianças acessem conteúdo ou façam suas gravações durante as aulas, usando equipamentos da instituição de ensino.

Privilegie projetos de produção audiovisual que sejam coletivos. O trabalho em equipe vai permitir que as crianças aprendam a negociar, expressar suas ideias, escutar os colegas e partilhar tarefas.

Para inspirar a produção de audiovisuais, selecione vídeos adequados à idade que possibilitem uma aproximação com diferentes temas, culturas e linguagens. Envolver as crianças na análise dos filmes, conversando sobre os personagens, o roteiro, as mensagens trazidas.

Nem toda criança gosta de aparecer na frente da tela, mas há muito trabalho de bastidores nos quais elas podem se envolver, como a criação do roteiro, a preparação do cenário e do figurino, ou a direção e filmagem.

Crie uma lista de critérios para a escolha de conteúdos digitais e compartilhe com as famílias.

Conteúdos em áudio são mais fáceis de produzir, compartilhar e baixar, sobretudo em comunidades onde o acesso à Internet é limitado. Experimente gravar podcasts com as crianças, seja divulgando notícias locais, ensinando receitas saudáveis ou contando histórias.

Os roteiros # 2, 3 e 7 da série de Vivências em Família ensinam os passos para transformar uma história criada pelas próprias crianças num vídeo, desde a criação da narrativa até a construção do cenário e figurinos. Aproveite-os como inspiração para seus projetos com a turma.

Aproveite a tecnologia para envolver as crianças no registro das atividades que fazem durante o ano, usando foto ou vídeo.

Busque aplicativos ou sites seguros nos quais as crianças possam praticar *stop motion*, animação ou edição de filmes. Com eles, vocês podem testar recursos simples como redimensionar, cortar, mudar a cor, alterar o fundo, etc.

Organize um momento para que as crianças assistam juntas aos vídeos produzidos por elas. O roteiro #8 da série de Vivências em Família traz várias ideias para uma sessão pipoca em casa, mas que podem também ser adaptadas para o ambiente escolar.

PARA DESPERTAR A CONVERSA

- ▶▶ Você gosta de inventar histórias como Elmo, Abby e Come-Come? Quais são os seus temas favoritos?
- ▶▶ Você já gravou algum vídeo? Sobre o que ele falava? Que recursos tecnológicos você usou? Quem assistiu?
- ▶▶ Se você fosse criar um vídeo, que tipo de vídeo faria? Quem mais chamaria para o projeto? Qual seria o seu papel?
- ▶▶ Você já criou algum outro tipo de conteúdo digital, como música, podcast ou fotografia? Caso afirmativo, sobre o que falava?
- ▶▶ Que cuidados devemos ter ao publicar um conteúdo audiovisual na Internet?

MENSAGENS-CHAVE

- ▶▶ Os conteúdos audiovisuais podem ser de vários tipos, entre eles filme de ficção, documentário, áudio ou animação.
- ▶▶ Uma produção audiovisual é sempre um trabalho coletivo, que pode ir desde a criação e encenação da história até a preparação do cenário e do figurino, sonoplastia, iluminação, animação gráfica, direção e filmagem.
- ▶▶ A observação dos objetos cotidianos e elementos da natureza é uma fonte de ideias para a criação da narrativa, do figurino, do cenário e dos objetos de cena.

PARTE 3

VAMOS CONTAR HISTÓRIAS?



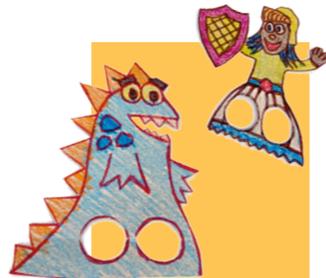
Nesta última parte do caderno, apresentamos a série de **Oficinas Criativas com Abby e Come-Come**. Gravadas em formato de vídeo, as oficinas convidam as crianças a se aventurar pelo incrível universo dos audiovisuais, vivenciando as diferentes etapas envolvidas na sua produção. Tudo começa com a criação de histórias, que depois viram roteiro e ganham **personagens, cenários, figurino, objetos de cena, luzes e sons**, para finalmente serem encenadas e, com o uso das novas tecnologias digitais, gravadas e compartilhadas com os amigos. As oficinas ainda contam com a participação especial de algumas crianças, que acompanham Abby e Come-Come de suas casas enquanto criam os elementos para suas próprias histórias.

Mas, por onde começar? Sair do sofá para os bastidores, e ainda mais para a frente da câmera, nem sempre é um movimento fácil. Porém, com o apoio dos educadores, essa pode se transformar em uma **experiência mágica e envolvente** e, ao mesmo tempo, numa **poderosa estratégia educativa**. Nela, as crianças mergulham ainda mais no **mundo da imaginação** e têm a oportunidade de desenvolver diferentes linguagens de expressão, como a **corporal**, a **simbólica**, a **cognitiva** e a **afetiva**. Além disso, as crianças vivenciam interações positivas com as novas tecnologias.

A seguir, apresentamos as oficinas da série e listamos algumas competências que podem ser desenvolvidas a partir de cada uma delas. Apesar dos vídeos seguirem uma sequência, você pode utilizá-los em outra ordem que faça mais sentido para a sua turma. Além disso, lembre-se de que as ideias propostas são apenas sugestões, que podem e devem ser adaptadas de acordo com o contexto de cada educador. Lembre-se também de envolver as crianças no planejamento e **valorizar a criatividade e a cooperação entre elas**.

OFICINA 1 CRIANDO PERSONAGENS

Neste vídeo, Abby e Come-Come criam os personagens da sua história, primeiro com ilustrações e depois na forma de dedoches. Além das características físicas, eles representam os gostos e a personalidade de cada um.



O QUE AS CRIANÇAS VÃO APRENDER

- Explorar as características que veem nelas mesmas e nos outros, fortalecendo sua identidade.
- Identificar e nomear sentimentos.
- Reconhecer e valorizar a diversidade humana.

ALINHAMENTO COM A BNCC

EI03TS02 | EI03EO01 | EI02EO01 | EI03EO01



DICAS

A construção de personagens oferece às crianças uma oportunidade de experimentar diferentes formas de ser e de estar no mundo, algo fundamental à formação da sua identidade e ao desenvolvimento da empatia. Observe a atitude das crianças para sugerir papéis que podem oferecer aprendizados significativos para cada uma.

OFICINA 2 STORYBOARD

Neste vídeo, Abby e Come-Come inventam uma brincadeira para construir e visualizar a história que criaram juntos, como em um "storyboard" - uma sequência de desenhos com o esboço das principais cenas da história, como em uma tira em quadinhos. Para o seu "storyboard", Abby e Come-Come criam uma moldura para que a tirinha se movimente como num cineminha manual.



DICAS

Para que todas as crianças participem da construção da história, coloque um limite de tempo para cada fala. Você pode dar um empurrãozinho para as menos falantes fazendo perguntas que as estimulem a desenvolver suas ideias.

O QUE AS CRIANÇAS VÃO APRENDER

- Usar a imaginação para criar histórias.
- Desenvolver a imaginação e o pensamento simbólico.
- Desenvolver a expressão oral e ampliar o vocabulário.
- Compreender relações de causa e consequência.
- Exercitar a memória para lembrar a sequência das diferentes cenas.
- Fortalecer as relações interpessoais.

ALINHAMENTO COM A BNCC

EI03EF06 | EI03EF04 | EI02ET06
EI03EO03 | EI03ET06 | EF15AR04

OFICINA 3 OBJETOS DE CENA

Neste vídeo, Abby e Come-Come criam objetos para encenar a história que inventaram juntos. Eles fazem isso de forma simples e divertida, reutilizando materiais e dando novos usos a objetos que encontram pela casa.



DICAS

Para facilitar o processo de transformação de materiais e objetos, deixe próxima às crianças uma caixa com materiais de artesanato como tesoura sem ponta, cola, fita adesiva e barbante, além de embalagens e sucata.

O QUE AS CRIANÇAS VÃO APRENDER

- Exercitar o pensamento simbólico para criar elementos de cena a partir de objetos cotidianos que tenham forma semelhante.
- Dar novos usos a objetos e materiais simples.
- Desenvolver a capacidade de imaginar e abstrair.

ALINHAMENTO COM A BNCC

EI03TS02 | EF15AR04 | EF15AR05

OFICINA 4 HORA DO FIGURINO

Neste vídeo, Abby e Come-Come criam o figurino que vão usar para representar os personagens da sua história. Para isso, reutilizam materiais e transformam objetos do dia a dia.



DICAS

Deixe que as crianças brinquem livremente com as fantasias e adereços. Dessa forma elas entram na história de forma espontânea, expressam sentimentos e exploram diferentes aspectos da sua individualidade.

O QUE AS CRIANÇAS VÃO APRENDER

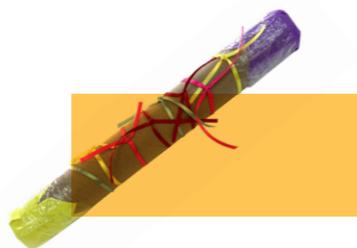
- Usar a criatividade para dar novos usos a objetos do dia a dia.
- Experimentar diferentes papéis sociais e empatizar com o outro. Ao representar outra pessoa, eles também constroem sua identidade.
- Desenvolver a coordenação motora ao vestir, abotoar, amarrar e transformar as roupas.

ALINHAMENTO COM A BNCC

EI03TS02 | EI03EO01 | EI02EO01 | EF15AR04

OFICINA 5 CRIANDO SONS

Neste vídeo, Abby e Come-Come pensam em formas de reproduzir os sons que eles vão precisar para a encenação da sua história. Eles constroem um pau de chuva usando a criatividade e materiais reciclados.



O QUE AS CRIANÇAS VÃO APRENDER

- Representar diferentes sons usando o próprio corpo ou manipulando objetos.
- Desenvolver a sensibilidade em relação aos sons do entorno.
- Exercitar a concentração e a memória.
- Praticar o ritmo.

ALINHAMENTO COM A BNCC

EI03TS01 | EI03EF02 | EI03TS03 | EF15AR04



DICAS

A criação da sonoplastia pode acontecer em dois momentos: primeiro as crianças investigam formas de chegar aos sons desejados com o corpo ou objetos cotidianos. Em seguida, você pode organizar uma oficina de construção de instrumentos para reproduzir os sons que não foram encontrados na busca inicial.

OFICINA 6 BRINCANDO COM LUZES

Neste vídeo, Abby e Come-Come vão fazer experiências com luz e sombra para criar contrastes, ambientes e sensações durante a encenação da sua história. Usando tubos de papelão e papel celofane, eles criam lanternas que produzem efeitos mágicos.



O QUE AS CRIANÇAS VÃO APRENDER

- Interagir com o ambiente do entorno por meio dos diferentes sentidos.
- Brincar com formas, cores, sombras e contrastes.
- Aguçar a percepção das sensações criadas pelas cores e jogos de luz.
- Usar a criatividade para encontrar soluções simples para desafios aparentemente tecnológicos.

ALINHAMENTO COM A BNCC

EI01CG02 | EI03ET02 | EF15AR04 | F15AR26



DICAS

A maior parte dos experimentos de luz e sombra precisam de um ambiente mais escuro. Se isso não for possível, vocês podem projetar a luz dentro de uma caixa de papelão semifechada ou coberta por algum pano mais grosso.

OFICINA 7 HORA DO ENSAIO!

Neste vídeo, Abby e Come-Come ensaiam a encenação da história que querem apresentar aos amigos. Para tornar esse momento ainda mais divertido, criam uma claquete que marca a hora certa de entrar em ação.



O QUE AS CRIANÇAS VÃO APRENDER

- Aprofundar relações sociais na interação com os colegas, tais como: orientar, negociar, empatizar, ceder a vez, saber ouvir, colaborar.
- Lidar com a crítica dos outros, abrindo-se para diferentes perspectivas e reconsiderando atitudes e opiniões a partir da escuta delas.
- Sair da zona de conforto, aprimorar, persistir e solidarizar.
- Praticar a oratória e a dramatização.
- Praticar a leitura corporal, valorizando o corpo como instrumento de expressão artística nos gestos, movimentos e olhares.

ALINHAMENTO COM A BNCC

EI02EO04 | EI03EO01 | EI03EO03 | EI02EO01
EI03CG03 | EF15AR05 | EF15AR06



DICAS

Para que o ensaio flua melhor, construa alguns combinados com as crianças antes de começar, como não rir dos colegas durante a dramatização e cuidar das palavras na hora de fazer uma crítica, para que seja um comentário construtivo e não desmotivador.

OFICINA 8 TREINANDO O OLHAR

Neste vídeo, Abby e Come-Come exercitam o olhar e experimentam diferentes perspectivas enquanto brincam com uma câmera de faz-de-conta criada por eles mesmos, com caixas de papelão.



O QUE AS CRIANÇAS VÃO APRENDER

- Observar uma mesma cena por diferentes perspectivas, aproximando, distanciando, mudando o ângulo de visão
- Vivenciar, por meio do faz-de-conta, o processo de filmagem e produção audiovisual

ALINHAMENTO COM A BNCC

EF15AR26 | EF15AR04 | EF15AR06 | EF15AR26



DICAS

Incentive a troca de papéis entre atuação e filmagem para que as crianças possam interagir com os colegas e com o projeto por diferentes perspectivas.

CRIAÇÃO



A SÉSAMO (Sesame Workshop) é uma organização sem fins lucrativos vinculada à Vila Sésamo, o programa infantil de televisão pioneiro que vem conquistando e ensinando as crianças desde 1969. Hoje a Sésamo é uma força inovadora para a transformação social, com a missão de ajudar as crianças em todos os lugares a crescerem de forma mais inteligente, forte e gentil. A organização atua em mais de 150 países, atendendo às crianças por meio de uma ampla gama de meios de comunicação e programas de impacto social, filantropia-financiados, tudo fundamentado em pesquisa rigorosa e contextualizado às demandas e culturas das comunidades em que atua. Para maiores informações, visite sesamo.com e sesameworkshop.org.

REALIZAÇÃO



A Sabiá Educacional atua no planejamento, implementação e avaliação de projetos de impacto social nas áreas de educação, cultura e meio ambiente. Criada em 2014, presta serviços de assessoria para empresas, governo e terceiro setor.



PATROCÍNIO



Há 119 anos, a FTD Educação tem como missão transformar a sociedade por meio da Educação, pensando além e inspirando a descoberta, a escolha, a liberdade e a cidadania. Reconhecida como uma empresa parceira, flexível e humana conta com o slogan “Educar bem é pensar além”. Sua proposta é integrada para escolas, alunos, professores e sociedade e conta com: materiais didáticos e de literatura; Soluções Educacionais – com suporte para escolas, consultoria educacional, formação de professores, entre outros; novas tecnologias – ferramentas que ampliam possibilidades de ensino dentro e fora da sala de aula; obras e serviços que envolvem a família na busca por uma Educação completa.



A Sotreq é a maior provedora de soluções Cat do Brasil, onde atua desde 1941 no segmento de Construção, Mineração, Energia e Petróleo & Marítimo. Do Sudeste ao Norte do país, são mais de 50 filiais que oferecem suporte completo em peças, serviços, contratos e tecnologia para equipamentos. A trajetória da empresa é marcada pelo empreendedorismo e pela convicção de que a busca pela excelência é o caminho para o crescimento, com valores corporativos como Respeito nas Relações, Superação Permanente, Comprometimento com a Sustentabilidade e Valorização de Clientes e Funcionários. A Sotreq assume o compromisso de expressar e integrar a relação ética e transparente com as suas partes interessadas, contribuindo para um comportamento socialmente responsável, pautado na promoção da ética, cidadania, transparência e do desempenho sustentável.

OLX Brasil

No Brasil desde 2010, a OLX Brasil tem a missão de empoderar as pessoas a alcançarem seus sonhos, reinventando o modelo de consumo. A empresa é 100% digital e faz isso por meio de tecnologia desenvolvida localmente, ajudando seus usuários a comprar e vender quase tudo de maneira rápida, segura e conveniente. Ao encorajar o reuso, a OLX Brasil contribui com a redução de lixo, de emissões de CO2 e incentiva o uso de recursos naturais, dando aos itens segunda, terceira e até uma quarta vida.



A Norsul é uma das empresas brasileiras líderes em navegação privada no país. Com tradição em navegação de longo curso e cabotagem, a empresa agora foca na multimodalidade, criando soluções logísticas customizadas e uma entrega completa a seus clientes. Criada em 1963, a Norsul transporta itens como cimento, biocombustíveis e mercadorias do agronegócio, bens de capital, além de celulose e madeira, entre outros. É a maior companhia privada do segmento desde 1997, além de ser a primeira em quantidade de embarcações e tamanho da frota. No Brasil, as bases de apoio estão nos estados do Rio de Janeiro, Espírito Santo, São Paulo, Santa Catarina e Maranhão. Além de cuidar de seus clientes, a Norsul também se preocupa em cuidar de pessoas e do planeta, participando ativamente de várias iniciativas sociais e ambientais através de apoio de projetos e engajamento de seus funcionários como voluntários.

“Sésamo®”, “Sesame Workshop®”, “Monstros em Rede” e os personagens associados, as marcas e elementos gráficos são de propriedade e licenciados por Sesame Workshop.

Sesame Workshop© 2021. Todos os direitos reservados.



Patrocínio:



OLX Brasil



Realização:



SECRETARIA ESPECIAL DA CULTURA

MINISTÉRIO DO TURISMO

