

123

VILA SÉSAMO

# MONSTROS EM REDE

Caderno de  
apoio à mediação



patrocínio:



em parceria com:





# Boas-vindas!

Bem-vindas e bem-vindos ao **Monstros em Rede**, um projeto realizado pela **Vila Sésamo**, em parceria com a **Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa (RBAC)** e com a **Techsoup**, com patrocínio da **Fundação Internet Society**. O objetivo desta iniciativa é promover o uso da internet para **fins educativos**, por meio do apoio a educadores com conteúdos que incentivam estudantes e seus familiares a lidarem de **forma segura, consciente, saudável e criativa** com o universo virtual.

Partindo dos princípios da **Aprendizagem Criativa**, este caderno busca potencializar o uso dos recursos digitais e da internet em favor da **aprendizagem**, promovendo uma abordagem que vai além da sua simples utilização passiva. Quer saber como isso pode ser colocado em prática?

Nas próximas páginas, você irá navegar por eixos temáticos, ideias e inspirações que não apenas **incentivam a imaginação, a criação, a reflexão** e o **compartilhamento**, mas também **encorajam estudantes e educadores a interagir e explorar os materiais e conceitos envolvidos no projeto**.

E tem mais! Nós acreditamos que a aprendizagem pode sempre ser melhor e ir além se estiver integrada ao contexto social, cultural e ambiental em que os estudantes vivem. Por isso, todas as propostas de atividades **encorajam a parceria entre educadores e famílias** como peça fundamental na construção de **rotinas** e **hábitos saudáveis** de **interação** com o mundo digital.

**Aproveite e boa jornada!**

# Conheça a Coleção de materiais

## Série Aprendendo com a Webby

Nesta edição do projeto temos uma novidade: 10 vídeos com a personagem Webby, que traz superdicas para estudantes, familiares e educadores de como interagir com o universo virtual em favor da aprendizagem e em diferentes áreas do conhecimento.



## Episódios

Em cada episódio dos quatro episódios, os personagens da Vila Sésamo vivem histórias divertidas enquanto aprendem! Neste caderno há links e sugestões para os vídeos das edições anteriores, os quais você também poderá explorar durante as atividades com os estudantes.



## Oficinas criativas com Abby e Come-Come

Conheça a série de 13 oficinas criativas em formato de vídeo nas quais Abby e Come-Come se aventuram por diferentes etapas da produção de um audiovisual. E, ao mesmo tempo, convidam o público a criar seus próprios vídeos e narrativas.



## Vivências em Família

Dez roteiros com dicas e propostas para as famílias interagirem junto com os estudantes usando os recursos digitais de forma saudável, segura e criativa.



## Caderno de apoio à mediação

É o conteúdo que você está lendo neste momento! Ele apresenta os diferentes temas abordados pelo projeto e propõe formas criativas e significativas de utilização dos materiais.

## Site Monstros em rede

Página do projeto no site da Vila Sésamo em que você encontra um repositório com todos os materiais, disponíveis gratuitamente e em formato digital, o que facilita a sua utilização tanto em espaços formais e não formais de aprendizagem, como também pelas famílias. Vale a pena conferir!



# O que você vai encontrar nesse caderno:

## PARTE 1

### Introdução ao projeto

Um mergulho na proposta, seus objetivos e pressupostos teóricos, sempre em diálogo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

PÁGINA 8

## PARTE 2

### Eixos temáticos

Conteúdo informativo sobre os quatro eixos temáticos do projeto, incluindo perguntas mobilizadoras sobre os episódios e propostas para abordar os assuntos com estudantes e seus familiares.

PÁGINA 15

## PARTE 3

### Vamos brincar, criar e compartilhar?

A partir das experimentações realizadas por Elmo, Mae e Webby, os estudantes são convidados a serem autores das suas próprias aprendizagens em diferentes áreas do conhecimento.

PÁGINA 29



## 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 (BNCC)**.

**Monstros em Rede** é uma iniciativa que promove o **uso seguro, saudável e criativo** dos recursos digitais entre estudantes de **6 a 8 anos**.

E quando falamos em recursos digitais, nos referimos a **oficinas criativas que inspiram a criação de audiovisuais**, a uma **coleção de episódios** estrelados por personagens da Vila Sésamo, a **vídeos** que convidam os estudantes a **realizar experiências de aprendizagem** no meio virtual e também a **roteiros para vivências em família**.

Este caderno para mediadores também traz ideias alinhadas à **Aprendizagem Criativa**, promovendo ambientes educacionais mais **dinâmicos, relevantes e envolventes**.

**Conte com o projeto Monstros em Rede para tornar ainda mais interessante e divertido o processo de ensino e aprendizagem!**

## O que nos move?

O projeto Monstros em Rede é fundamentado em três princípios:

### Aprendizagem criativa

Incentivamos a curiosidade e a criatividade dos estudantes quando permitimos que eles explorem e experimentem antes de darmos as explicações.

### Prática reflexiva

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

### Múltiplas linguagens

Acreditamos na utilização de diferentes formas de expressão para comunicar necessidades, ideias e visões de mundo.

## Geração digital

De acordo com a pesquisa [TIC Kids Online Brasil 2023](#), as crianças brasileiras começam a se conectar à internet na primeira infância, ou seja, até os 6 anos de idade. E contra fatos não há argumentos: os estudantes estão descobrindo 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.

Mas é importante lembrar que essa exposição precoce aos equipamentos tecnológicos, aos recursos digitais e ao universo virtual pode trazer uma série de riscos ao desenvolvimento infantojuvenil. Interferências no sono, nas habilidades corporais, na interação social, na imaginação e até nos hábitos alimentares das crianças são alguns exemplos. Por outro lado, quando bem mediados e usados com cautela, esses recursos podem se tornar grandes aliados do aprendizado, possibilitando novas formas de expressão e de interação com o mundo!

O projeto Monstros em Rede contribui com o uso construtivo das tecnologias pelos estudantes, inspirando e cultivando bons hábitos e práticas de interação com o mundo digital. Para isso, os conteúdos do projeto foram desenvolvidos em torno de quatro eixos temáticos:

- 1 Segurança digital
- 2 Limite da exposição à tela
- 3 Engajamento digital
- 4 Criação digital

## Aprendizagem Criativa na Vila Sésamo

Aprendizagem Criativa é uma abordagem pedagógica que parte da teoria de que todo processo de aprendizagem deveria ser como na Educação Infantil, em que as crianças têm a oportunidade de aprender brincando, criando e explorando projetos interessantes, interagindo entre si e com o mundo, a partir de uma curiosidade genuína.

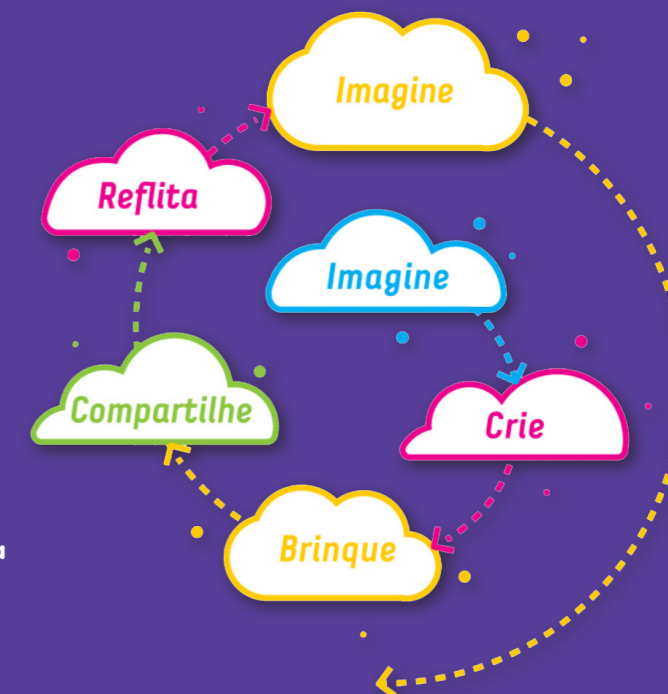
Nesse sentido, é uma abordagem que encontra na Vila Sésamo muitas afinidades. Afinal, os personagens, assim como os estudantes, estão em constante movimento, desvendando o mundo com perguntas curiosas.

Por exemplo, nos episódios do projeto, você verá que os personagens buscam engajar os estudantes em processos imersivos e colaborativos, a partir de experiências que permitam que eles sejam protagonistas na solução de problemas reais! E isso acontece dessa maneira porque o objetivo principal do Monstros em Rede é único: potencializar o uso dos recursos digitais e do universo virtual entre educadores, estudantes e familiares, assim como acontece na Aprendizagem Criativa.

## Você sabe por que a Espiral da Aprendizagem Criativa gira nos episódios do projeto?

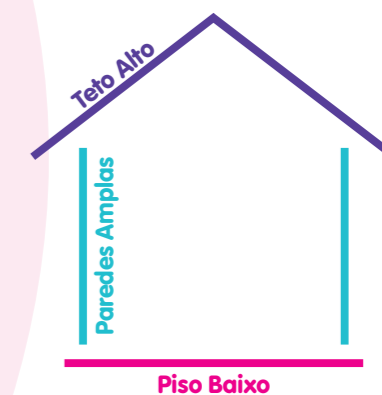
Em cada episódio, os estudantes são convidados pelos personagens a imaginar situações inusitadas, criar soluções, brincar com suas criações, indagar, compartilhar e refletir sobre suas descobertas e processos criativos.

E nesse processo, a **Espiral da Aprendizagem Criativa** continua a girar quando os estudantes compartilham suas criações e compreendem que o erro também faz parte do processo de aprendizagem.



A **Vila Sésamo**, assim como a **Aprendizagem Criativa**, acredita que o **brincar é algo muito sério!** Por isso, os personagens se divertem brincando e gostam de contar como fizeram cada coisa, compartilhando com as crianças suas criações e o conhecimento construído com suas experimentações.

As vivências dos personagens partem de um **Piso Baixo**, são breves, pontuais com nível de compreensão simples, de maneira que qualquer estudante possa experienciá-la. Permitem também **Paredes Amplas**, podem ser remixadas e apropriadas de acordo com os conhecimentos prévios de cada estudante. Mas também têm **Teto Alto** a partir da inspiração de cada vivência, os estudantes, sozinhos ou com seu grupo de amigos, familiares ou educadores, podem criar outras propostas com nível de complexidade maior.



A **Aprendizagem Criativa** entende que, a partir do processo lúdico de exploração e do brincar curioso, cheio de descobertas, o estudante ressignifica seu cotidiano. E dessa maneira, é possível entender a importância do estudante poder atuar como autor e produtor dos conteúdos que ele mesmo cria, indo além do consumo passivo do mundo digital.

Toda essa construção criativa se desenrola a partir de **4 Ps**.

- Projetos
- Paixão
- Pares
- Pensar brincando



4 Ps da Aprendizagem Criativa

Pares



## Os Ps da Aprendizagem Criativa e o estudante como protagonista e autor de conteúdos

Os vídeos da Vila Sésamo são a principal fonte de inspiração e recurso pedagógico do projeto **Monstros em Rede!** Como você já pode ver aqui em nosso caderno, o objetivo dos episódios é apresentar aos estudantes o mundo digital, para que eles procurem desenvolver o senso crítico e a criatividade. E os **Ps da Aprendizagem Criativa** estão presentes em vários momentos! Entenda como:

### Projetos

Os personagens estão sempre envolvidos na criação de um **PROJETO** significativo e pessoal, desenvolvido a partir de uma ideia que busca engajar os estudantes ao longo de todo o episódio.



### Paixão

Você vai ver que os projetos apresentados nos episódios são movidos pela curiosidade e pela **PAIXÃO** dos personagens! É por isso que os estudantes se identificam com as situações vividas por eles, com seus desafios e suas descobertas.



### Pares

A todo momento trabalhando em **PARES**, os personagens compartilham dúvidas, descobertas e experiências no mundo virtual, juntamente com a Webby, de forma divertida e convidando os estudantes a serem autores de seus próprios projetos.



### Pensar Brincando

Os personagens gostam de interagir e de apresentar suas criações em cada episódio! Ao mesmo tempo, eles revelam que, durante suas tentativas, o erro é parte integrante da aprendizagem. Afinal, errar possibilita novas reflexões e até mesmo momentos de diversão. Ou seja, o **PENSAR BRINCANDO** é leve e permite refletir sobre o processo criativo.



## Diálogo com a BNCC

Como você sabe, a **Base Nacional Comum Curricular** garante o conjunto de aprendizagens essenciais aos estudantes brasileiros e seu desenvolvimento integral por meio das **dez competências** gerais para a **Educação Básica**. Nesse sentido, o projeto **Monstros em Rede** está alinhado aos objetivos e diretrizes da BNCC por promover, por meio de seus conteúdos, o **desenvolvimento integral** dos estudantes, favorecendo que se tornem sujeitos **autônomos, criativos, críticos, conscientes, colaborativos** e **atuantes** na sociedade.

### Como a colaboração e a argumentação podem contribuir para o processo criativo?

A empatia, o diálogo e a colaboração são cruciais para enfrentar desafios contemporâneos e para o desenvolvimento pessoal e social. Quando estudantes participam ativamente, criando juntos soluções para problemas reais, enriquecem profundamente seus repertórios, aprendendo uns com os outros!

Nos anos iniciais do **Ensino Fundamental**, ao mesmo tempo em que se valorizam as situações lúdicas de aprendizagem, promovem-se **competências específicas** que incentivam a exploração de diversas linguagens e recursos digitais. Assim, em Língua Portuguesa, por exemplo, você, educador, pode mobilizar **práticas da cultura digital** para expandir as formas de produzir sentidos. Em Arte, uma sugestão é estimular os estudantes a **compreenderem as relações entre linguagens artísticas e novas tecnologias**, usando recursos digitais para expressarem suas ideias. Enquanto nas Ciências da Natureza e Humanas, os estudantes podem **explorar conceitos fundamentais e utilizar diferentes linguagens e tecnologias** para comunicar informações de forma crítica e reflexiva.

### 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, 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 familiares e cuidadores e oferece recursos que podem ser utilizados em casa, como os dez roteiros de Vivência em Família. Você pode aproveitar esses recursos para facilitar o diálogo com as famílias em torno dos eixos temáticos do projeto.



# Os eixos temáticos do projeto e as habilidades do Ensino Fundamental



## SEGURANÇA DIGITAL

Nesse eixo, o estudante 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.

## Habilidades 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.

### (EF15LP07)

Editar a versão final do texto, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ilustrando, quando for o caso, em suporte adequado, manual ou digital.

### (EF12LP08)

Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, fotolegendas em notícias, manchetes e lides em notícias, álbum de fotos digital noticioso e notícias curtas para público infantil, dentre outros gêneros do campo jornalístico, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.

### (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

O objetivo desse eixo é que o estudante reconheça a importância de respeitar limites e equilibrar o tempo de tela com atividades físicas e de descanso.

## Habilidades do Ensino Fundamental

### (EF01CI06)

Selecionar exemplos de como a sucessão de dias e noites orienta o ritmo de atividades diárias de seres humanos e de outros seres vivos.

### (EF01HI05)

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

### (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.

### (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.

## ENGAJAMENTO DIGITAL

Nesse eixo, o estudante pratica a interação com os outros de forma empática e respeitosa e se engaja em estratégias digitais para solucionar problemas coletivos.

## Habilidades do Ensino Fundamental

### (EF01ER01)

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

### (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.

### (EF12LP11)

Escrever, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, fotolegendas em notícias, manchetes e lides em notícias, álbum de fotos digital noticioso e notícias curtas para público infantil, digitais ou impressos, dentre outros gêneros do campo jornalístico, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.

### (EF15LP08)

Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis.

## CRIAÇÃO DIGITAL

No eixo Criação Digital, o objetivo é que o estudante vivencie todo o processo de criação de forma autônoma, compartilhada e contextualizada.

## Habilidades do Ensino Fundamental

### (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.

### (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.

### (EF15AR26)

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

### (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.

### (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.

# Ações para potencializar o trabalho pedagógico

Educador, motivos não faltam para que você conte com o projeto Monstros em Rede para potencializar o seu trabalho pedagógico e engajar os estudantes no uso do mundo digital de maneira saudável, com criatividade, responsabilidade e segurança.

Selecionamos uma série de **ações** para te inspirar na criação de novas propostas e atividades. Confira:

## PLANEJAR

Os materiais do projeto são recursos versáteis que podem ser adaptados a diferentes contextos educativos. Assim, o seu planejamento terá muito mais significado se você considerar o diálogo com as culturas locais, as narrativas familiares e os espaços do entorno, além dos seus objetivos pedagógicos.

## EXPLORAR

Possibilite que os estudantes explorem espaços, materiais, ideias, hipóteses, vídeos e conhecimentos prévios. Ao explorarem o mundo ao redor e os recursos disponibilizados, os estudantes desenvolvam a autonomia e o pensamento crítico.

## ACOLHER

Que tal criar espaços acolhedores para os estudantes? Esse pode ser um caminho para que as individualidades do grupo se manifestem e os estudantes sintam-se seguros nas rodas de conversa e nos processos de criação.

## OBSERVAR

Ao realizar as propostas com os estudantes, observe como eles interagem e se expressam. Essa experiência pode ser enriquecedora para conhecer melhor cada um! Interfira apenas se alguém estiver sendo excluído e ajude a solucionar conflitos.

## PERGUNTAR

Partindo das situações vividas pelos personagens da Vila Sésamo, investigue o que os estudantes já sabem, imaginam ou gostariam de saber sobre os assuntos abordados nos vídeos. Aproveite para incentivá-los a compartilhar suas próprias experiências relacionadas ao que viram nos episódios.

## INCENTIVAR

Incentive o protagonismo dos estudantes. Convide-os a participar ativamente na identificação e solução de problemas. Para isso, construa combinados e princípios de convivência junto com eles com o objetivo de diminuir a chance de conflitos.

## RESSIGNIFICAR

Ressignifique o erro como oportunidade de reflexão sobre a experiência vivida, de resolução de problemas e de manifestação da criatividade diante do inesperado. Para isso, valorize diferentes formas de criar! Uma sugestão é chamar a atenção dos estudantes sobre como os personagens tratam as falhas com leveza, se divertindo com elas, e como são solidários no processo de criação.

## DIVERSIFICAR

Em uma vivência que irá incentivar e explorar a criatividade, a diversidade de materiais e recursos é essencial. Por isso, permita que os estudantes observem, manipulem e se inspirem com novos formatos, dimensões, texturas e cores.

## COMPARTILHAR

A facilidade para compartilhar conteúdos e o alcance são algumas das vantagens oferecidas pelo mundo digital. Aproveite para compartilhar as criações da sua turma com os familiares e com outros educadores interessados no tema. Lembre-se de tomar os devidos cuidados para preservar a imagem e peça autorização para os estudantes e adultos responsáveis.

## ORGANIZAR

Envolver os estudantes na organização dos materiais e do espaço é uma forma de encorajar em cada um o senso de responsabilidade. E pode ser que seja preciso mudar mesas e cadeiras de lugar. Nesse caso, convide-os a participar dessa arrumação, a categorizar os materiais e a definir a melhor forma de organizá-los para o acesso de toda a turma. Organizar em conjunto é sempre mais prazeroso!

## ESTABELECER PARCERIAS

Mobilize os estudantes e envolva as famílias para fazerem parte do processo de aprendizagem e criação. Para isso, você conta com os roteiros de **Vivência em Família**, que podem te apoiar no fortalecimento do diálogo com familiares e cuidadores. E se for possível, leia as propostas junto com eles, tire dúvidas e converse sobre a importância de registrarem as experiências vividas em casa. Essa parceria pode gerar bons frutos!

## REFLETIR E AVALIAR

Depois de todas as atividades e aprendizados, converse com os estudantes sobre o que vivenciaram. Organize momentos de escuta e avaliação ao final de cada experiência pedagógica para que eles possam fazer perguntas, dar sugestões e sinalizar do que gostaram ou não. Com base nessa escuta, você poderá planejar novas práticas que permitam aprofundar os assuntos!







## PARTE 2

# EIXOS TEMÁTICOS

Nesta segunda parte do **Caderno de Apoio à Mediação**, vamos navegar pelos quatro eixos temáticos do projeto: **Segurança digital**, **Limite da exposição à tela**, **Engajamento digital** e **Criação digital**.

Fique à vontade para explorá-los na ordem que fizer mais sentido dentro do seu contexto educativo. Além disso, educador, você também pode escolher apenas alguns deles para trabalhar, levando em conta as necessidades específicas do seu grupo de estudantes e a escuta das famílias.

Alguns ícones serão usados para indicar as seções dentro de cada eixo, de modo que você possa identificá-las facilmente:



**RODA DE CONVERSA**



**CRIAR E COMPARTILHAR**



**POTENCIALIZANDO O TRABALHO**

**Aproveite todo o potencial desse material!**

# Segurança digital

Embora os estudantes tenham facilidade para se aventurar pelo mundo digital, o uso saudável das novas tecnologias requer o **envolvimento constante das famílias e dos educadores**. São esses adultos de confiança que podem ajudá-los a usar a internet com **cuidado**, mostrando como identificar e evitar clicar em links suspeitos, apoiando quando se sentirem inseguros diante de algum conteúdo e orientando a interagirem com cuidado e responsabilidade.

Para que você saiba como falar sobre cibersegurança com a sua turma, assista ao episódio **“Segurança em Primeiro Lugar”**, que 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**.



Assista ao episódio completo acessando o QRCode ao lado.



## RODA DE CONVERSA

- O que Elmo, Abby e Come-Come fazem quando se deparam com algo diferente na tela?
- O que você acha que poderia ter acontecido caso Elmo ou Abby abrissem os links estranhos?
- Grover disse que devemos ter os mesmos cuidados da vida real no mundo digital. Quais seriam esses cuidados?
- Você ou alguma pessoa que conhece 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 ele pode ajudar?



## CRIAR E COMPARTILHAR

Ao final do episódio “Segurança em Primeiro Lugar”, Elmo, Abby e Come-Come criam um cartaz com três dicas preciosas para compartilhar conosco.

Que tal agora convidar a turma para compartilhar essas dicas com seus amigos e familiares?

Como você viu no episódio, os personagens da Vila Sésamo prepararam um cartaz. Mas você pode incentivar os estudantes a criar outras propostas. Para isso, pergunte a eles como gostariam de expressar essas ideias. Pode ser um post em uma rede social, uma esquete de teatro, uma música ou paródia, por exemplo.

Incentive-os a terem como foco as três dicas que os personagens da Vila Sésamo abordaram no episódio:

- Só interagir na internet com pessoas conhecidas;
- Só clicar em links ou ícones que sabemos quem enviou;
- Ter sempre um adulto responsável por perto quando estiver no mundo digital.



## POTENCIALIZANDO O TRABALHO

### Durante a Roda de Conversa

- Abra espaço para escuta e fala dos estudantes. Pergunte sobre as situações de risco vividas pelos personagens no vídeo: *banners* inesperados ou chamativos e tentativa de contato por desconhecidos.
- Fale sobre a importância de ter um adulto responsável por perto quando eles estiverem utilizando dispositivos digitais. É essencial que entendam que essa é uma forma de proteção, pois ao conversar com esse adulto ficará mais fácil identificar situações de risco e garantir que apenas sites seguros sejam acessados. Assim como aconteceu com os personagens da Vila Sésamo.
- Converse com os estudantes para que reconheçam uma propaganda e reforce que, para sermos felizes, não precisamos de tudo o que aparece nos anúncios. Enfatize que grande parte dos perigos e falhas de segurança se encontram em propagandas, sorteios e joguinhos que estão em sites não confiáveis.
- Nunca é cedo demais para conversar sobre *fake news* e *deep fake* com os estudantes. Explique que muitas vezes não podemos acreditar em tudo o que vemos no ambiente digital, e mostre como é possível confirmar a veracidade das informações antes de compartilhá-las. Frequentemente, uma pesquisa simples nos sites de busca já indica se uma informação é verdadeira ou falsa.

### Explorando e experimentando possibilidades

- Pode ser que os estudantes da turma não saibam o que são dados pessoais e por isso não entendam porque não podem compartilhar esses dados. O episódio “Internet Segura” pode ser explorado com esse objetivo. Aproveite esse material!
- Crie um cartaz com uma lista de sites e aplicativos confiáveis relacionados aos temas que estão estudando e pendure-o na sala. Então, proponha aos estudantes que criem suas próprias listas do que eles têm acessado de casa.

### Parceria com as famílias

- Aproveite algum evento previsto no calendário escolar para apresentar o vídeo “Internet Segura”. Depois, faça uma Roda de Conversa com as famílias, usando a mesma dinâmica realizada com a turma, e possibilite que os estudantes protagonizem esse momento.
- Oriente-as a utilizarem filtros disponíveis nos aplicativos para evitar acesso a conteúdos impróprios. Eles também podem ser acionados nas configurações dos dispositivos.
- Estimule o diálogo constante e aberto sobre as descobertas e preocupações que surgem durante a navegação na internet.

### Parcerias entre pares

- Mesmo que você não domine tão bem os recursos digitais e o universo virtual, não se intimide. Use esse desafio a seu favor e aproveite para conversar com os colegas e trocar ideias sobre as questões que envolvem o uso da tecnologia. E se acontecer de você não saber responder alguma dúvida dos estudantes, diga a eles que não sabe e os convide a procurar juntos a resposta. Buscar por conhecimento em conjunto pode ser uma oportunidade de estar mais próximo deles!

### Filtros de segurança

- Caso os estudantes tenham acesso a computadores ou *tablets* em laboratório ou outro espaço escolar, certifique-se de que todos os equipamentos possuem filtros de conteúdo. Pesquise ferramentas de filtragem, bloqueio e classificação de conteúdos para instalar nos dispositivos. Vale tomar um cuidado especial se, por acaso, os estudantes mais novos compartilharem dispositivos com os mais velhos.

## Limite de exposição à tela

Com todas as cores, sons e recursos oferecidos pelo mundo digital, realmente é difícil que o estudante não se sinta atraído pelas possibilidades de uso disponíveis. Muitos acabam passando a maior parte do dia na frente do *tablet* ou do celular, entre jogos, bate-papo com os amigos, atividades remotas, músicas ou vídeos. Mas é necessário que haja **bom senso**: por isso, o papel das famílias e dos educadores é **oferecer um contraponto e lembrá-los das coisas incríveis e divertidas que podem fazer fora das telas!**

O episódio **“Na medida certa”** vai incentivar os estudantes 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.**

## Incentive a interação com o mundo real

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 comprometimento da motricidade e da sensibilidade corporal. As interações com o mundo real, por meio dos vários sentidos, são essenciais ao desenvolvimento de estudantes de todas as idades. Daí a importância de sair da tela para tocar, sentir, ver, ouvir e ter contato com pessoas e com a natureza.



Assista ao episódio completo acessando o QRCode ao lado.



### RODA DE CONVERSA

- O que você gosta de fazer quando não está brincando nas telas?
- Quando pode escolher, prefere brincar ao ar livre ou com dispositivos digitais? Por quê?
- 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?
- Você ou alguém da sua família controla o tempo que você passa em dispositivos eletrônicos? Como é feito esse controle?



### CRIAR E COMPARTILHAR

No item anterior, entendemos como e porque o tempo de exposição à tela pode trazer muitos problemas, principalmente para estudantes que deixam de interagir com o mundo ao redor.

É o momento de incentivar os estudantes a deixarem de lado o virtual para viverem o mundo real. Convide-os a vivenciarem a seguinte proposta com a turma e com a família:

- Vamos imaginar que, de uma hora para outra, o mundo deixasse de ter telas. Que todos os dispositivos, como TVs, smartphones, notebooks e totens informativos deixassem de existir.
- Agora, você e o seu grupo precisam criar dispositivos analógicos para se comunicar, transmitir informações e brincar sem o uso de telas. Mas não vale criar dispositivos que já existiram! As criações precisam ser inéditas.
- Por último, façam uma lista de brincadeiras que podem ser feitas longe das telas e junto com a família.

E aí, aceita esses desafios?



### POTENCIALIZANDO O TRABALHO

#### Durante a Roda de Conversa

- Convide os estudantes a falarem sobre as atividades que gostam de realizar longe das telas. Diga para que compartilhem as brincadeiras que fazem e que comentem até sobre os momentos de ócio.
- Pergunte quais combinados as famílias realizam para controlar e/ou diminuir o tempo de exposição às telas.

#### Explorando e experimentando possibilidades

- Educador, 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. Se quiser, você pode chamá-lo de “Relógio do Grover”. Leia as horas junto com os estudantes para que, aos poucos, eles se familiarizem com os números e os ponteiros.
- Promova atividades que estimulem a coordenação motora – como pintura, desenho, argila, jogos de dedos e manipulação de diferentes tipos de objetos – para compensar os movimentos limitados e repetitivos relacionados ao uso dos dispositivos eletrônicos.
- Encoraje a leitura, a contação de histórias e outras possibilidades que desenvolvem a concentração e a imaginação fora da tela.
- Aproveite também para ensinar técnicas de autorregulação para que os estudantes 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.

#### Parceria com as famílias

- Direto do túnel do tempo: proponha aos estudantes uma pesquisa sobre como as pessoas se comunicavam no passado. Para isso, eles podem pedir para os familiares depoimentos ou fotos que mostram as tecnologias da época (orelhão, telefone fixo, telegrama, cartas etc.) e entrevistá-los sobre como as usavam no dia a dia.
- Aproveite algum evento escolar, como as reuniões com familiares, e apresente o episódio “Na medida certa”. Converse com os familiares sobre as questões levantadas no vídeo.
- Oriente as famílias a limitarem o uso de eletrônicos de noite, para que a qualidade do sono dos estudantes não seja prejudicada.

# Engajamento digital

A internet alterou profundamente a forma como as pessoas se comunicam e interagem. De acordo com a **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua)**, que investigou o acesso à internet e à televisão e a posse de telefone celular para uso pessoal em 2021, a principal finalidade do uso da internet no Brasil é a troca de mensagens. O envio e recebimento de mensagens de texto, voz ou imagens por aplicativos, exceto e-mails, é o principal objetivo de acesso, sendo indicado por 95,7% das pessoas entrevistadas, com mais de 10 anos de idade.

Atualmente, os estudantes crescem sabendo que é possível trabalhar de forma colaborativa com pessoas em diferentes lugares, de perto ou de longe. Os grupos nos aplicativos de trocas de mensagens estão aí para provar isso! E, para que o convívio e o uso desses ambientes virtuais sejam os melhores, educadores e famílias podem ajudá-los 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 os estudantes a se **engajar em ações coletivas**, mostrando como é possível usar as tecnologias para debater e transformar **questões do mundo real**.



Assista ao episódio completo acessando o QRCode ao lado.



## RODA DE CONVERSA

- Abby e Elmo teriam conseguido melhorar a praça sozinhos? Quais foram as estratégias para conseguir mais gente?
- Você já participou de algum mutirão ou força-tarefa como o que Elmo e Abby lideraram para a limpeza da praça?
- Quais dificuldades podemos encontrar quando trabalhamos colaborativamente? Que ideias você teria para superar essas dificuldades?



## CRIAR E COMPARTILHAR

Todos nós temos vontade de mudar algo nos espaços que utilizamos coletivamente, como a sala de aula, os outros ambientes escolares ou mesmo algo na rua ou no bairro, como uma praça ou um campinho de futebol.

O que a sua turma pensa sobre isso? Converse com os estudantes, pergunte quais espaços gostariam de melhorar na escola ou no bairro, faça uma lista e, em seguida, uma votação do espaço escolhido em conjunto.

- Organize a turma em grupos para que possam criar um modelo ou maquete desse espaço melhorado.
- Sugira que tragam materiais que poderiam ser reutilizados na construção dessa maquete ou modelo.
- Convide-os a conversar entre si para saber como cada pessoa pode contribuir.
- Estimule a criação de propostas para engajar, a partir de recursos digitais, as famílias, a comunidade e profissionais que possam contribuir para colocar a maquete ou o modelo em prática.
- Incentive os estudantes a divulgar suas produções e utilizar as estratégias de engajamento propostas no trabalho.

## Incentive a interação

- Quanto mais cabeças pensam juntas, melhor é a solução encontrada.
- Para que nossas ideias sejam ouvidas é preciso expressá-las de forma objetiva e respeitosa, sem desmerecer as falas dos outros.
- Conflitos acontecem e devem ser resolvidos construtivamente. Em uma discussão, o foco deve ser nos argumentos e não nas pessoas que os apresentam.



## POTENCIALIZANDO O TRABALHO

### Durante a Roda de Conversa

- Educador, lembre-se de que você é um exemplo para os estudantes e para as famílias deles. Então, nas conversas que tiver com o grupo, expresse sua opinião de forma objetiva e respeitosa, acolhendo diferentes pontos de vista trazidos pelos estudantes.

### Explorando e experimentando possibilidades

- Valorize o trabalho em grupo! Crie situações que envolvam os estudantes em negociações e construções coletivas. Por exemplo, 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. Destaque a contribuição de cada um e mostre como chegamos a ideias mais criativas e originais quando pensamos juntos.
- Exercite a escuta ativa e a comunicação positiva, incluindo na rotina diária momentos de diálogo, como rodas de conversa para trocar impressões sobre as atividades do dia. Essas experiências são um preparo para os bate-papos on-line. E ao final desses momentos, crie oportunidades para que os estudantes reflitam sobre as emoções e sentimentos que vivenciaram durante a conversa, sobretudo em situações de conflito.
- Usando como inspiração a proposta de atividade da seção Refletir e Compartilhar, identifique desafios no dia a dia da Unidade Educacional e reúna os estudantes para pensar em formas de solucioná-los usando recursos digitais e possibilidades de compartilhamento no universo virtual.
- Busque formas de assegurar aos estudantes com deficiência os recursos necessários para que possam participar das atividades de engajamento digital com o resto da turma.
- Incentive os estudantes a registrarem as atividades que estão desenvolvendo durante o projeto, usando áudio, foto ou vídeo. Oriente-os a focarem no registro dos processos, e não nas imagens das pessoas.
- No caso de produções audiovisuais, lembre-se de que nem todo estudante gosta de aparecer na frente da tela. Mas há muito trabalho de bastidor em que eles podem se envolver, como a criação do roteiro, a preparação do cenário e do figurino, ou mesmo a direção, filmagem e edição final.
- Busque aplicativos ou sites seguros nos quais os estudantes 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.
- Vá além da sala de aula: organize um minifestival de Invenção e Criatividade para que os estudantes possam apresentar para as suas famílias as invenções e criações desenvolvidas durante o projeto.

### Parceria com as famílias

- Compartilhe com as famílias murais virtuais com os projetos que vêm sendo desenvolvidos pelos estudantes. Ao conhecerem as atividades que estão sendo realizadas, os familiares poderão incentivar os estudantes a continuarem fazendo um bom trabalho!

## Criação digital

Na Vila Sésamo, assim como acontece na **Aprendizagem Criativa**, os personagens e as crianças são **protagonistas potentes**, têm autonomia de pensamento e estão sempre **explorando**, **experimentando** e **inventando** novas formas de se apropriar do mundo ao seu redor. Como você já pôde perceber nos episódios apresentados anteriormente, os ambientes são acolhedores, com espaço de fala e de escuta e troca de ideias.

Promover espaços acolhedores aos estudantes é importante para que eles se sintam seguros para criar em **colaboração**, fazer **perguntas**, **explorar** diferentes materiais e recursos, digitais ou não, e **repensar** o processo criativo - que só pode existir com liberdade a partir da **curiosidade genuína**.

Sabemos que as **tecnologias digitais popularizaram** a produção e o compartilhamento de imagens, vídeos e áudios. E muitos desses conteúdos são criados pelos estudantes, que podem ter uma **participação** mais **ativa** no mundo virtual se forem tomados os devidos cuidados para garantir privacidade e segurança.

### RODA DE CONVERSA

- Assim como Elmo, Abby e Come-Come, você e seus amigos gostam de criar histórias? Quais são suas principais inspirações? Universos fantásticos, games, super-heróis?
- Quando criam histórias, como compartilham com outras pessoas? Conversando, encenando, com jogos como RPG, nas plataformas digitais, com desenhos ou quadrinhos?
- Você já imaginou se você e seus amigos pudessem se transformar em super-heróis? Quais seriam seus superpoderes? O que fariam para tornar a internet um lugar mais seguro?
- 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 participar? Qual seria o seu papel?
- Você já criou algum outro tipo de conteúdo digital, como música, podcast ou fotografia? Em caso afirmativo, sobre o que esse conteúdo falava?



Assista ao episódio completo acessando o QRCode ao lado.

No episódio **"Luz, Câmera, Ação"**, enquanto Elmo, Abby e Come-Come querem compartilhar uma história, Grover dá várias ideias de como criar uma, utilizando **diferentes materiais do cotidiano**. Educador, vale a pena chamar a atenção dos estudantes de que os personagens criaram uma história de maneira simples e que ela foi **compartilhada** utilizando o que eles tinham à mão. A partir dessa inspiração, convide a sua turma a contar e compartilhar histórias de diferentes maneiras.

Durante a criação, incentive a turma a abordar questões relacionadas ao uso seguro e criativo da internet e qual o papel de cada um para isso. E tenha em mente que a produção artístico-cultural da sua turma é sempre um trabalho coletivo, que pode ir desde a criação da história até a preparação de cenário, de objetos de cena, de figurino, de sonoplastia, de iluminação e de animação gráfica, dependendo do produto a ser criado.



### CRIAR E COMPARTILHAR

Os estudantes gostam muito de inventar histórias, principalmente quando podem soltar a imaginação. Por isso, após assistirem ao episódio "Luz, Câmera, Ação" e participarem da Roda de Conversa, a turma estará com várias ideias sobre ser um super-herói ou guardião da internet!

Aproveite esse momento e incentive os estudantes a formarem grupos para criar e registrar essas histórias. Apresente a eles diferentes maneiras de expressar e compartilhar essa narrativa, que podem ser no formato digital ou não. Veja algumas ideias do que pode ser feito:

- Fantoches de papel, tendo como palco uma caixa de papelão;
- Encenação teatral com figurino e cenário;
- Um vídeo gravado com as próprias crianças encenando;
- Um stop motion com brinquedos pequenos ou miniaturas, com uma série de fotos e a narração dos estudantes;
- Uma animação construída numa plataforma digital com linguagem de programação;
- Um podcast utilizando um celular ou smartphone.



## POTENCIALIZANDO O TRABALHO

Antes de iniciar projetos de produção audiovisual que envolvam o uso de dispositivos digitais, é importante que você procure mapear a realidade de acesso à internet existente entre as famílias da turma. A exclusão digital é realidade em muitos lares: cerca de 15 milhões de domicílios não têm acesso à internet no Brasil, segundo dados da pesquisa **TIC Domicílios de 2022**.

Em alguns casos, educador, você pode ajudar a remediar essa situação organizando momentos para que as crianças acessem conteúdo on-line ou façam suas produções digitais durante as aulas, usando equipamentos da instituição de ensino.

### Durante a Roda de Conversa

- Como a proposta é incentivar os estudantes a criarem narrativas, é muito importante durante a Roda de Conversa estabelecer combinados para a participação de todos e o respeito à diversidade de narrativas.

### Explorando e experimentando possibilidades

- Privilegie projetos de produção audiovisual que sejam coletivos. Afinal, o trabalho em equipe vai permitir que os estudantes aprendam a negociar e expressar suas ideias.
- Para inspirar a produção de audiovisuais, selecione vídeos adequados à idade dos estudantes e que possibilitem uma aproximação com diferentes temas, culturas e estéticas. Envolve a turma na análise dos filmes, conversando sobre os personagens, o roteiro e as mensagens trazidas.
- Crie uma lista de critérios para a escolha de conteúdos digitais adequados 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 os estudantes, seja divulgando notícias locais, ensinando receitas saudáveis ou contando histórias.
- Ensine às crianças os passos para transformar uma história criada por elas em um vídeo, desde a criação da narrativa até a construção do cenário e figurinos.
- Aproveite a tecnologia para envolver as crianças no registro das atividades que realizam durante o ano, usando foto ou vídeo. Vai ser interessante, daqui a alguns meses, todos acessarem esse material para lembrar as criações.
- Organize um momento para que as crianças assistam juntas aos vídeos produzidos por elas.

# Oficinas criativas

Educador, chegou a hora de você conhecer a série de **Oficinas Criativas com Abby e Come-Come!** Gravadas em formato de vídeo, as oficinas convidam os estudantes a se **aventurar pelo incrível universo dos audiovisuais**, vivenciando as diferentes etapas envolvidas na sua produção. E levar isso para a prática é simples: 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.

Mas, por onde começar? Sair do sofá e ir para os bastidores, ou mesmo para a frente da câmera, nem sempre é um movimento fácil. Porém, com o seu **apoio**, essa pode se transformar em uma **experiência mágica e envolvente** para os estudantes e, ao mesmo tempo, uma **poderosa estratégia educativa**.

Afinal, é uma oportunidade para que os estudantes mergulhem ainda mais no **mundo da imaginação** e tenham a oportunidade de desenvolver diferentes linguagens de expressão, como a **corporal**, a **simbólica**, a **cognitiva** e a **afetiva**. Além disso, vivenciar interações positivas com as novas tecnologias.

A seguir, apresentamos os vídeos da série, seu conteúdo e algumas **competências e habilidades** que podem ser desenvolvidas a partir de cada um deles. Lembre-se de que as ideias propostas são apenas **sugestões**, que podem e devem ser **adaptadas e remixadas** de acordo com o contexto de cada educador. E não se esqueça, principalmente, de **envolver os estudantes no planejamento** e de **valorizar a criatividade** e o **trabalho colaborativo** entre eles.

Vamos nessa?



## 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 os estudantes vão aprender?

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

### Alinhamento com a BNCC

EF01CI04 | EF01ER05

### Dicas

A construção de personagens oferece aos estudantes 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 de cada um para sugerir papéis que podem oferecer aprendizados significativos.

## 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.

### O que os estudantes vão aprender?

- Exercitar o pensamento simbólico ao criar elementos de cena do cotidiano.
- Dar novos usos a objetos e materiais simples do dia a dia.
- Desenvolver a capacidade de imaginar e abstrair.

### Alinhamento com a BNCC

EF15AR04 | EF15AR05

### Dicas

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

## 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, igual a uma tira em quadrinhos. No *storyboard*, Abby e Come-Come criam uma moldura para que a tirinha se movimente como em um cinema manual.

### O que os estudantes vão aprender?

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

### Alinhamento com a BNCC

EF15AR04

### Dicas

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

## 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.

### O que os estudantes vão aprender?

- Usar a criatividade para dar novos usos a objetos do dia a dia.
- Experimentar diferentes papéis sociais e empatizar com o outro.
- Desenvolver a coordenação motora ao vestir, abotoar, amarrar e transformar as roupas.

### Alinhamento com a BNCC

EF15AR04

### Dicas

Deixe que os estudantes brinquem livremente com as fantasias e adereços. Assim, eles entram na história de forma espontânea, expressam sentimentos e exploram diferentes aspectos da sua individualidade.

## 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 reaproveitando materiais.

#### O que os estudantes 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.

#### Alinhamento com a BNCC

EF15AR04

#### Dicas

A criação da sonoplastia pode acontecer em dois momentos: primeiro os estudantes 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 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 os estudantes vão aprender?

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

#### Alinhamento com a BNCC

EF15AR05 | EF15AR06

#### Dicas

Para que o ensaio flua melhor, construa alguns combinados com a turma 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 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 os estudantes vão aprender?

- Interagir com o ambiente 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

EF15AR04 | EF15AR26

#### Dicas

A maior parte dos experimentos de luz e sombra precisa 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 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 os estudantes 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

#### Dicas

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

## OFICINA 10

### A live!

Neste vídeo, Abby e Come-Come fazem uma live para apresentar a encenação da sua história aos amigos. E também ensinam alguns exercícios para controlar a ansiedade e preparar o corpo antes de entrar em cena.

#### O que os estudantes vão aprender?

- Aprender técnicas de autorregulação para trazer calma antes de apresentações em público.
- Exercitar a leitura corporal, bem como a compreensão das cenas e elementos que constituem a narrativa.

#### Alinhamento com a BNCC

EF15AR05 | EF15AR06 | EF15AR26

#### Dicas

Reúna as famílias da turma para assistirem ao audiovisual criado pelos estudantes. Se não for possível reunir todo mundo no mesmo horário, você pode compartilhar depois por aplicativos de mensagem, tomando cuidado de pedir autorização de todos antes do compartilhamento.

## OFICINA 9

### Pôster-convite

Neste vídeo, Abby e Come-Come criam um pôster para convidar os amigos e familiares para apresentar a sua história.

#### O que os estudantes vão aprender?

- Desenvolver habilidades de comunicação.
- Usar imagens para representar e sintetizar ideias.

#### Alinhamento com a BNCC

EF15AR04

#### Dicas

Os estudantes podem gravar um vídeoconvite usando as fantasias e os cenários que criaram nas primeiras oficinas. Aproveite para orientá-los sobre as informações que devem constar em um convite e sobre os cuidados que devemos ter ao compartilhar vídeos ou imagens pessoais na internet.





## PARTE 3

# VAMOS BRINCAR, CRIAR E COMPARTILHAR?

Nesta última parte do Caderno de Apoio à Mediação, apresentamos a você a série **Aprendendo com a Webby**, com vídeos que trazem **experiências criativas** estreladas por **Webby** - a simpática e vivaz nova integrante da Vila Sésamo - e seus amigos Elmo, Mae, Bel e Garibaldo.

De um jeito **divertido, lúdico e criativo**, os personagens convidam os estudantes a se aventurarem pelo incrível universo virtual e a se perceberem como curadores e criadores de conteúdos. Mas, principalmente, que entendam os **cuidados** que devem ser tomados quando estamos nesse ambiente, e que os adultos - como os educadores e os familiares - são **parceiros importantes** nessa grande viagem!

Para se ter uma ideia, os episódios abordam temas que podem gerar **reflexões** entre os estudantes e inspirar **processos criativos**: proteção de dados pessoais, pesquisa on-line, trabalho colaborativo, linguagem de programação e visitas virtuais são alguns dos assuntos trabalhados nos vídeos. Além disso, há conteúdos que dialogam com o que os estudantes aprendem na **escola**.

Já as narrativas partem de **experimentações** que envolvem as mais diferentes formas de se apropriar do que a internet pode oferecer para **potencializar a inventividade** dos estudantes. E cada episódio também apresenta possibilidades de criação dentro e fora das telas, partindo de uma situação-problema e um convite à exploração de diferentes recursos digitais, como aplicativos, plataformas, sites etc.

**Aproveite esse conteúdo e inspire-se com as experiências criativas dos personagens!**

Conheça a comunidade virtual do projeto **Monstros em Rede!**

Na nossa comunidade, as famílias são incentivadas a publicar as fotos ou vídeos das atividades realizadas com os estudantes no nosso **Mural Digital**, um ambiente seguro e que cuida da imagem e dos dados de todos.

Para participar, é só acessar o QR Code ao lado!





## VÍDEO

# Elmo aprende a importância de proteger seus dados no mundo digital

**Tema:** Internet segura

Neste episódio, Elmo e sua mãe, Mae, aprendem sobre segurança on-line. Com a ajuda da Webby, entendem a importância de compartilhar informações pessoais somente com pessoas conhecidas e confiáveis. Depois, decidem criar um grupo privado para convidar apenas os amigos para uma festa de aniversário, destacando a importância dessa atitude para manter a segurança on-line.



Assista ao episódio completo acessando o QRCode acima.

### O que os estudantes vão aprender?

- Compreender sobre a importância de proteger informações pessoais antes de compartilhar na internet.
- Reconhecer os cuidados necessários com a saúde digital, como fazer pausas e ajustes ao usar dispositivos eletrônicos.

## Vivência em Família

“Uma festa para lá de divertida”

Nesta vivência, a família irá encontrar sugestões para proteger a todos, principalmente as crianças, no mundo virtual. Os familiares são convidados a criar os itens para a festa dos amigos imaginários, personagens ou super-heróis favoritos dos estudantes. A partir da proposta, a família é incentivada a vivenciar e refletir sobre os aspectos tratados no vídeo, como o cuidado em compartilhar fotos e dados pessoais.

No roteiro de Vivência em Família você encontra uma série de dicas sobre como abordar a **segurança on-line** com os estudantes. Clique aqui e acesse agora mesmo!

### Alinhamento com a BNCC

EF01LP08 | EF01LP22 | EF01CI10 | EF01HI04



## VÍDEO

# Bel aprende que existem informações verdadeiras e falsas na internet

**Tema:** Pesquisa on-line

Neste episódio, Bel quer aprender sobre o som do trompete para ensaiar para um festival na escola. Com a ajuda da Webby, ela descobre como pesquisar na internet, usando inclusive dispositivos digitais que permitem comandos de voz, e também aprende a diferenciar informações confiáveis de informações falsas. No vídeo, os personagens destacam a importância de verificar a veracidade das informações on-line e acessar sites apropriados. Depois, se preparam para um show musical, lembrando da importância de navegar na internet com segurança.



Assista ao episódio completo acessando o QRCode acima.

### O que os estudantes vão aprender?

- Reconhecer diferentes gêneros textuais digitais, como sites de busca, imagens e vídeos.
- Desenvolver habilidades de navegação segura e eficaz na internet.
- Compreender a importância de verificar a veracidade das informações on-line.

## Vivência em Família

“Nem tudo que parece ser, é verdade!”

Nesta vivência, o convite é para que toda a família, primeiramente, converse sobre o que gosta de acessar na internet e depois transforme essas informações em um jogo de verdadeiro ou falso. A partir dessa brincadeira, a ideia é que cada familiar reflita sobre a veracidade do que está disponível na internet e os cuidados que são necessários ter relacionados à segurança on-line.

No roteiro de Vivência em Família você encontra uma série de dicas sobre como abordar a **pesquisa on-line** com os estudantes. Clique aqui e acesse agora mesmo!

### Alinhamento com a BNCC

EF01LP23 | EF01LP24 | EF01LP25



## VÍDEO

# Elmo e Mae aprendem a montar um mural virtual

**Tema:** Trabalho colaborativo

Neste episódio, Elmo e sua mãe querem criar um mural virtual com fotos antigas da Vila Sésamo. Com a ajuda da Webby, eles descobrem que existem plataformas on-line para colaboração nas quais várias pessoas podem compartilhar fotos, vídeos e textos. Então, convidam os vizinhos para também participarem da criação do mural virtual, destacando a importância da segurança on-line ao compartilhar conteúdo na internet.



Assista ao episódio completo acessando o QRCode acima.

### O que os estudantes vão aprender?

- Compreender a importância de trabalhar em equipe e colaborar em projetos educativos utilizando recursos digitais.
- Reconhecer plataformas on-line que permitam trabalhos colaborativos, nas quais várias pessoas podem contribuir ao mesmo tempo.
- Desenvolver habilidades de navegação e interação em ambientes virtuais de forma segura e responsável.

## Vivência em Família "Mural da Família"

Nesta vivência, a família é incentivada a revisitar sua própria história, assim como a história da rua, do bairro e da cidade onde vive. A proposta é que a família organize um acervo de memórias e imagens com atenção à segurança e ao respeito que são necessários ao compartilhar esse tipo de conteúdo no ambiente virtual.

No roteiro de Vivência em Família você encontra uma série de dicas sobre como orientar o **trabalho colaborativo** dos estudantes. Clique aqui e acesse agora mesmo!

### Alinhamento com a BNCC

EF01LP23 | EF01LP24 | EF01LP25

**VILA SÉSAMO**

**Elmo e Mae aprendem a montar um mural virtual**

Palavras-chave: internet, mundo virtual, colaboração, segurança on-line, trabalho em equipe e mural.

A internet funciona como um grande mundo virtual. Nela, podemos conhecer, conversar, jogar, estudar e trabalhar com pessoas de qualquer lugar do mundo! Para se ter uma ideia, muita gente se reúne em ambientes virtuais para trocar ou organizar conhecimentos. Ou até mesmo para participar de causas sociais e ambientais, entre tantas outras possibilidades de colaborar com algo ou alguém usando a internet.

No episódio deste roteiro, Elmo e sua mãe aprendem a montar um mural virtual. Com a ajuda da Webby, eles usam uma plataforma on-line para reunir fotografias antigas e contam juntos a história da Vila Sésamo. Os vizinhos também são convidados a participar, destacando a importância da segurança on-line e do respeito ao compartilhar conteúdos na internet.

**Para conversar!**

- Com qual objetivo vocês costumam usar a internet?
- O que podemos fazer junto com outras pessoas na internet?
- Quais cuidados temos que ter ao compartilhar fotografias na internet?
- O que a Webby nos ensina neste vídeo?

## VÍDEO

# Elmo e Garibaldo aprendem como dar vida a desenhos com a programação

**Tema:** Programação

Neste episódio, Elmo e Garibaldo querem dar vida aos desenhos que eles fazem no dia a dia. Com a ajuda da Webby, eles aprendem o que é programação e animação on-line e passam a explorar plataformas e aplicativos que ensinam a criar jogos e animações, desenvolvendo habilidades de pensamento lógico! O episódio mostra que a programação não é um bicho de sete cabeças e destaca como ela pode ser divertida e educativa.



Assista ao episódio completo acessando o QRCode acima.

### O que os estudantes vão aprender?

- Aprender sobre animação e programação utilizando plataformas on-line.
- Reconhecer a importância da programação na criação de jogos educativos e animações.
- Desenvolver habilidades de pensamento lógico e resolução de problemas com o uso da programação.

## Vivência em Família "Um dia para dançar"

Esta vivência propõe às famílias observar como a linguagem de programação está presente no dia a dia de todos nós. A atividade sugerida incentiva a família a se movimentar, criando passos de dança, e a conhecer o **Scratch**, uma comunidade colaborativa on-line em que é possível compartilhar projetos criados por meio da linguagem de programação.

No roteiro de Vivência em Família você encontra uma série de dicas sobre como abordar o tema **programação** com os estudantes. Clique aqui e acesse agora mesmo!

### Alinhamento com a BNCC

EF01LP23 | EF01LP24 | EF01LP25 | EF01LP26

**VILA SÉSAMO**

**Elmo e Garibaldo aprendem como dar vida a desenhos com a programação**

Palavras-chave: programação, animação, tecnologia e aplicativos.

Quando pensamos em tecnologia e computadores, a palavra "programador" pode assustar um pouco. Afinal, ela está associada à linguagem usada para desenvolver sistemas de computadores e aplicativos, algo que parece ser difícil, mesmo sendo uma atividade que qualquer pessoa pode aprender! Em nosso dia a dia, podemos ver que seguimos rotinas e estamos sempre programando o que vamos fazer: acordar, escovar os dentes, trocar de roupa, amarrar a cama, tomar café da manhã... E para a escola ou no trabalho, também, há rotinas para cozinhar, estudar, jantar, dormir... São pequenos comandos que nos ajudam a organizar a nossa vida e a rotina da família.

Com a ajuda da Webby, Elmo e Garibaldo aprendem como dar vida a desenhos com a programação. O vídeo mostra como podemos ensinar um computador a fazer tarefas usando instruções que ele entende, ou seja, usando a linguagem de programação!

**Para conversar!**

- Como você organiza o dia a dia da família?
- Se você pudesse programar um computador, qual tarefa poderia pedir a ele?
- Para o que serve a linguagem de programação?
- O que a Webby nos ensina neste vídeo?

## VÍDEO

# Bel e Garibaldo conhecem lugares incríveis sem sair de casa

### Tema: Visitas virtuais

Neste episódio, Bel está curiosa e quer saber como é o Parque Ecológico que Garibaldo visitou, mas ele não consegue explicar e dar detalhes. Com a ajuda da Webby, os personagens usam a internet para explorar imagens e informações de vários lugares, incluindo o Parque Ecológico. E aprendem que é possível realizar visitas virtuais a diversos lugares turísticos do mundo, tudo pela internet e sem sair de casa!



Assista ao episódio completo acessando o QRCode acima.

### O que os estudantes vão aprender?

- Explorar plataformas on-line de visitação virtual.
- Reconhecer o papel da internet na construção de experiências de aprendizagem interativas.
- Desenvolver habilidades de pesquisa e análise crítica, ao buscar e avaliar informações sobre diferentes lugares.
- Explorar novos lugares e culturas, mesmo que virtualmente, para imaginar ou planejar excursões, estudos do meio, viagens etc.

### Vivência em Família "Uma viagem inesquecível"

Nessa vivência, as famílias são incentivadas a revisitar o sonho de viajar por lugares desconhecidos ou até mesmo passear e visitar lugares que gostariam de conhecer. Para isso, são convidadas a pesquisar na internet informações sobre esses lugares, usando sites de confiança, que ajudem a criar o roteiro dessa grande aventura em família!

No roteiro de Vivência em Família você encontra uma série de dicas sobre como realizar as **visitas virtuais** com os estudantes. Clique aqui e acesse agora mesmo!

### Alinhamento com a BNCC

EF01LP23 | EF01LP24 | EF01LP25 | EF01LP22

**VILA SÉSAMO** **vivência em família**

**Palavras-chave:** viagens, cultura, turismo e visita virtual.

Você sabia que atualmente é possível conhecer muitos lugares sem sair de casa? Basta ter acesso à internet para visitar museus e lugares turísticos de diferentes países.

Uma visita virtual pode proporcionar experiências que mostram um lugar de diferentes perspectivas. Esse tipo de programação permite à família conhecer outros lugares e culturas, planejar passeios ou viagens e até mesmo explorar obras de arte e peças de museus ao redor do mundo!

No vídeo, **Bel e Garibaldo conhecem lugares incríveis sem sair de casa**, com a ajuda da Webby, eles exploram fotos e informações de lugares turísticos. Entre eles, o Parque Ecológico que a Bel quer conhecer, aprendendo como realizar visitas virtuais através da internet.

**Assista ao episódio completo acessando o QRCode ao lado.**

**Para conversar!**

- Quais lugares você já visitou em família?
- Quais dicas ou pontos turísticos você gostaria de conhecer?
- Você já usou a internet para conhecer ou visitar algum lugar distante?
- Que a Webby nos ensina neste vídeo?

## VÍDEO

# Elmo e Bel aprendem Matemática de uma forma divertida na internet!

### Tema: Aprendizado em Matemática

Neste episódio, Elmo e Bel querem desenhar um campo de futebol, que como nós sabemos possui um formato retangular. Só que os personagens não sabem quantos lados tem um retângulo! Então, com a ajuda da Webby, descobrem que um retângulo tem quatro lados e aprendem sobre formas geométricas on-line. Eles usam esse conhecimento para desenhar o campo de futebol, destacando como a internet pode ensinar Matemática e Geometria de forma divertida e segura.



Assista ao episódio completo acessando o QRCode acima.

### O que os estudantes vão aprender?

- Reconhecer a importância da Matemática na vida cotidiana, ao aplicar conceitos geométricos na criação de um campo de futebol.
- Aprender sobre Geometria ao desenhar um campo de futebol de tampinhas.
- Desenvolver habilidades matemáticas, como contagem e utilização de contagens de números naturais, para compor e decompor formas geométricas.

### Vivência em Família "Cada pedacinho conta"

Nesta vivência, a família é convidada a imaginar um espaço de brincar em casa, e se for possível materializá-lo será bem interessante! Ao se reunir para pensar e planejar esse canto de jogos e brincadeiras, todos vão tirar as medidas para entender o formato e o tamanho do espaço e o que cabe dentro dele. Além disso, vão descobrir como o pensamento lógico-matemático está presente no dia a dia. Esse mesmo espaço de brincar poderá ser representado pela família de forma plugada, a partir da comunidade colaborativa que usa a linguagem de programação em blocos, o [Scratch](#).

No roteiro de Vivência em Família você encontra uma série de dicas sobre como potencializar o **aprendizado em Matemática** com os estudantes. Clique aqui e acesse agora mesmo!

### Alinhamento com a BNCC

EF01MA15 | EF01MA17 | EF01MA18 | EF01MA20

**VILA SÉSAMO** **vivência em família**

**Palavras-chave:** Matemática, Geometria, formas, jogos on-line e internet.

**Elmo e Bel aprendem Matemática de uma forma divertida na internet!**

A Matemática, muitas vezes, não é apresentada como uma grande vila. Mas será que o aprendizado dos números e das formas precisa ser tão desafiador? E se descobrirmos a possibilidade de aprender de uma forma mais divertida?

Neste vídeo, com o ajuda de Webby, Elmo e Bel conhecem um aplicativo de desenho e combinam formas geométricas para desenhar um campo de futebol.

**Assista ao episódio completo acessando o QRCode ao lado.**

**Para conversar!**

- Para o que usamos a Matemática no dia a dia? É a Geometria?
- O que você aprendeu sobre Matemática no episódio?
- O que você aprendeu sobre Matemática no episódio?
- O que a Webby nos ensina neste vídeo?

## VÍDEO

# Garibaldo aprende como encontrar livros de histórias na internet

**Tema:** Literatura

Neste episódio, Elmo e Garibaldo querem saber o final da história "A Tartaruga e a Lebre". E com a ajuda da Webby, eles descobrem audiolivros on-line que contam a história que eles procuram! Com isso, os personagens aprendem sobre a variedade de formas que existem para acessar histórias e são incentivados a explorar mais com a ajuda dos adultos.



Assista ao episódio completo acessando o QRCode acima.

### O que os estudantes vão aprender?

- Explorar diferentes portadores e gêneros textuais, como livros digitais, audiolivros e vídeos de contação de histórias.
- Identificar o tema de um texto digital e buscar, na internet, informações específicas para compreendê-lo.

## VÍDEO

# Elmo e Mae encontram muitos tutoriais de artesanato na internet

**Tema:** Arte e Criatividade

Neste episódio, Elmo quer se fantasiar de astronauta, então sua mãe sugere que eles façam juntos a fantasia. Com a ajuda da Webby, eles encontram na internet diversas inspirações para essa criação e conseguem fazer uma fantasia única, usando materiais simples. O episódio destaca como a internet pode incentivar a expressão artística dos estudantes e resalta a importância da supervisão adulta ao explorar on-line.



Assista ao episódio completo acessando o QRCode acima.

### O que os estudantes vão aprender?

- Experimentar diferentes técnicas e procedimentos artísticos, utilizando materiais variados, para criar obras de arte.
- Expressar-se com criatividade por meio de várias linguagens artísticas, como desenho, pintura, música e dança.

## Vivência em Família

"Uma boa história para contar!"

Esta vivência convida as famílias a recontar suas histórias, procurando explorar outras formas de ver o mesmo fato ou situações de diferentes perspectivas. A ideia é que os familiares criem narrativas ficcionais e fantásticas, inspiradas em fatos reais, mas que podem ganhar outras formas de serem contadas e apresentadas, a partir, por exemplo, de aplicativos de animação como o [OctoStudio](#).

No roteiro de Vivência em Família você encontra uma série de dicas sobre como apreciar a **Literatura** com os estudantes. Clique aqui e acesse agora mesmo!

### Alinhamento com a BNCC

EF01LP07 | EF01LP08 | EF01LP09 | EF01LP10



## Vivência em Família

"Fazendo arte em família"

Nesta vivência, as famílias são convidadas a fazerem arte com materiais diversos que encontram em casa: recortes de jornal ou revista, caixas de papelão, retalhos de tecido, sementes, gravetos, folha seca, temperos, plantas e até partes de brinquedos que estejam faltando peças. A proposta é que esses materiais sejam usados para criar fantasias. Se possível, ainda poderão utilizar o recurso [Animated Drawings](#) para animar as criações.

No roteiro de Vivência em Família você encontra uma série de dicas sobre como trabalhar **Arte e criatividade** com os estudantes. Clique aqui e acesse agora mesmo!

### Alinhamento com a BNCC

EF01AR01 | EF01AR02 | EF01AR03 | EF01AR04



## VÍDEO

# Elmo e Bel aprendem mais sobre as plantas na internet

**Tema:** Educação Ambiental

Neste episódio, Elmo e Bel investigam por que uma planta está amarelada. E com a ajuda da Webby, descobrem que isso acontece devido à falta de luz solar. Então, os personagens aprendem a importância de cuidar do meio ambiente e que isso pode ser feito com a ajuda de experimentos on-line.



Assista ao episódio completo acessando o QRCode acima.

### O que os estudantes vão aprender?

- Explorar o crescimento das plantas, observando as diferenças entre plantas expostas ao sol e à sombra, por meio de recursos on-line.
- Destacar a supervisão adulta como essencial ao buscar informações e reproduzir experimentos da internet.

## Vivência em Família

“Uma aventura na natureza!”

Nesta vivência, as famílias são convidadas a fazerem um passeio para que possam perceber as sensações ao ouvir sons, sentir aromas e cheiros, observar a fauna e flora no quintal, no caminho para a escola ou em uma área verde. A partir da coleta de materiais orgânicos, são incentivados a criar uma animação no [OctoStudio](#), chamando as pessoas a interagirem e cuidarem da natureza que existe ao nosso redor.

No roteiro de Vivência em Família você encontra uma série de dicas sobre como abordar a **Educação Ambiental** com os estudantes. Clique aqui e acesse agora mesmo!

### Alinhamento com a BNCC

EF01CI05 | EF01CI06 | EF01CI08 | EF01GE09



## VÍDEO

# Garibaldo e Bel descobrem o valor da diversidade no mundo virtual

**Tema:** Diversidade

Neste episódio, Bel se preocupa com sua aparência após ouvir comentários sobre a moda de cabelos verdes na internet. Com a ajuda de Garibaldo e Webby, eles exploram a diversidade on-line e aprendem que ser único é o que nos torna pessoas especiais! O episódio destaca aos estudantes a importância de aceitar e celebrar as diferenças, encorajando todos a serem autênticos.



Assista ao episódio completo acessando o QRCode acima.

### O que os estudantes vão aprender?

- Explorar a diversidade de estilos e características físicas presentes na internet, reconhecendo a singularidade de cada indivíduo.
- Experimentar a aceitação e o respeito pelas diferenças, ao reconhecer que ser único é o que nos torna especiais, mesmo diante das tendências on-line.
- Destacar a importância de valorizar cada pessoa por suas características individuais.

## Vivência em Família

“Somos todos especiais!”

Nesta vivência, as famílias são convidadas a observarem quais são as características de cada integrante do grupo familiar. Mas não apenas as características físicas, como também o que torna cada um especial: o jeito de ser, a maneira que se relaciona com as pessoas, as habilidades, o que faz de um jeito diferente. Em seguida, todos são convidados a desenhar retratos e, quando possível, animá-los utilizando o recurso [Animated Drawings](#).

No roteiro de Vivência em Família você encontra uma série de dicas sobre como valorizar a **Diversidade** com os estudantes. Clique aqui e acesse agora mesmo!

### Alinhamento com a BNCC

EF01EO02 | EF01EO03 | EF01EO05 | EF01EO06



## Criação



A Vila Sésamo é uma organização sem fins lucrativos vinculada ao programa infantil de televisão pioneiro que vem conquistando e ensinando as crianças desde 1969. Hoje, a Vila 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 vilasesamo.com. e sesameworkshop.org.

## Patrocínio



A Internet Society Foundation foi criada para apoiar a diferença positiva que a internet pode proporcionar às pessoas em todos os lugares do mundo. Guiados por nossa visão de uma Internet Para Todos, os esforços de filantropia da Fundação promovem ideias e programas que permitem que as comunidades desbloqueiem o potencial da internet para enfrentar os desafios em evolução do mundo. A Fundação concede subsídios aos Capítulos da Internet Society, bem como a organizações sem fins lucrativos e indivíduos dedicados a fornecer acesso significativo a uma Internet aberta, globalmente conectada, segura e confiável para todos.

## Parceiros



A Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa (RBAC) é um movimento de educadores, artistas, pais, pesquisadores, empreendedores e organizações que incentivam uma educação criativa, prazerosa, colaborativa e inclusiva por meio da Aprendizagem Criativa. Para isso, criamos, apoiamos e conectamos iniciativas, dentro e fora da sala de aula, que coloquem a criatividade como parte essencial do processo de aprendizagem, encorajando estudantes de todo o Brasil a explorarem, experimentarem e criarem de maneira significativa. Atuamos em parceria com o Massachusetts Institute of Technology (MIT) Media Lab, laboratório do departamento de pesquisa da escola de Arquitetura e Urbanismo do MIT, nos Estados Unidos, onde nasceu a abordagem da Aprendizagem Criativa.



A TechSoup Brasil é uma iniciativa dedicada a fornecer softwares e ferramentas tecnológicas, exclusivamente para organizações sem fins lucrativos, por meio de parcerias estratégicas com grandes empresas de tecnologia. Além de plataformas digitais, a TechSoup Brasil oferece experiências personalizadas que incentivam a colaboração em prol de um mundo mais justo e igualitário. Nossa missão é tornar a tecnologia mais acessível para o terceiro setor, proporcionando acesso a recursos essenciais que aprimoram a eficiência operacional, ampliam o alcance e fortalecem as capacidades das organizações. Somos parte da TechSoup Global Network, uma rede de organizações parceiras ao redor do mundo, que trabalham em conjunto para oferecer tecnologia, treinamento e suporte técnico às entidades sem fins lucrativos.

Você pode encontrar todos os materiais do projeto no site e no canal da Vila Sésamo no YouTube:



Acesse a playlist, no Canal do Youtube:  
<https://bit.ly/mer24>



Acesse o site:  
<https://bit.ly/siteMER>



realização:



patrocínio:



em parceria com:

