CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Lucília de Oliveira Arêas

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS E O DESPERTAR PELA LEITURA E ESCRITA DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Rio de Janeiro
2024

Lucília de Oliveira Arêas

As tecnologias digitais e o despertar pela leitura e escrita na Educação Infantil

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Título de Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

Orientadores:

M. André Cotelli do Espírito Santo, e-mail: asanto@unicarioca.edu.br, link do currículo lattes: http://lattes.cnpq.br/2184743027396453;

Dra. Ana Paula Legey de Siqueira, e-mail: asiqueira@unicarioca.edu.br, link do currículo lattes: http://lattes.cnpq.br/4210677630165565.

Rio de Janeiro
2024

LUCÍLIA DE OLIVEIRA ARÊAS

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS E O DESPERTAR PELA LEITURA E ESCRITA DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Título de Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

O Presidente da Banca, abaixo assinado, atesta que os membros da banca participaram desta defesa de dissertação.

Examinado por:

gov.br Documento assinado digitalmente
ANDRE COTELLI DO ESPIRITO SANTO
Data: 10/09/2024 15:28:59-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. André Cotelli do Espírito Santo, M. Sc. (UniCarioca)
Presidente da Comissão Examinadora

Prof. Jorge Eduardo Mansur Serzedello, D. Sc. (UniCarioca)

Profa. Keite Silva de Melo, D. Sc. (PUC/RIO)

Rio de Janeiro

2024

A678t Arêas, Lucília de Oliveira

As tecnologias digitais e o despertar pela leitura e escrita da educação infantil / Lucília de Oliveira Arêas; orientador: André Cotelli do Espírito Santo; coorientador : Ana Paula Legey de Siqueira. - Rio de Janeiro, 2024.

123 f.

Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2024.

1. Educação infantil. 2. Tecnologias digitais. 3. Habilidades de leitura e escrita. I. Espírito Santo, André Cotelli do, prof. orient. II. Siqueira, Ana Paula Legey de. prof. orient. III. Título.

CDD 371.344

AGRADECIMENTOS

Meu profundo e sincero muito obrigada a todos os meus professores do mestrado que compartilharam seus conhecimentos e sabedorias ao longo da minha trajetória acadêmica. Aos meus colegas, igualmente, agradeço pelas trocas de experiências e por estarem dispostos a ouvir minhas angustias e anseios. Agradeço aos meus alunos que abrilhantaram a pesquisa de campo com suas participações. E agradeço a todos que contribuíram para meu crescimento profissional e acadêmico.

RESUMO

A Educação Infantil é um momento de construção de aprendizados importantes e de grande evolução na maturação cerebral, por isso é um período de grande importância para a escolarização. Tanto que uma criança não escolarizada na primeira infância ou que passa por uma educação infantil deficitária, poderá atrasar o seu desenvolvimento. Um fenômeno recorrente nas gerações atuais é o uso cada vez mais precoce das tecnologias digitais o que provocou mudanças na atual Educação Infantil. As mudanças ocorridas no contexto da Educação Infantil, não dizem respeito somente as perspectivas pedagógicas, sobretudo também houve mudança na clientela, ou seja, os alunos atuais não são os mesmos que vinte anos atrás. Obviamente, as mudanças são continuas, contudo, os alunos frequentantes possuem características singulares da geração nativa digital. O ensino tradicional, completamente analógico e descontextualizado não contempla a realidade dos aprendentes atuais. Assim, há de se pensar como a educação pública pode romper essa barreira e tornar o ensino mais significativo para a geração Alpha. Nesse sentido, diferentes autores destacam que é possível que o uso planejado e estratégico dos artefatos tecnológicos pode despertar o interesse pela leitura e escrita. Assim, este objeto de estudo consciente do problema da pesquisa, que é a defasagem dos alunos nas habilidades de leitura e escrita na Educação Infantil, teve por objetivo propor um método com uso de tecnologias digitais para despertar o interesse por essas habilidades. Os resultados da aplicação comprovaram que as Tecnologias Digitais quando usadas com intencionalidade e propósito metodológico proporcionam uma aprendizagem dinâmica, ativa e significativa das habilidades de leitura e escrita na Educação Infantil.

Palavras-chave: Educação Infantil; Tecnologias Digitais; Defasagem; Habilidades de leitura; Habilidades de escrita.

ABSTRACT

Early childhood education is a time for the construction of important learning experiences and for great development in brain development, which is why it is a very important period for schooling. So much so that a child who does not attend school in early childhood or who receives a deficient early childhood education may delay his or her development. A recurring phenomenon in current generations is the increasingly early use of digital technologies, which has led to changes in current early childhood education. The changes that have occurred in the context of early childhood education do not only concern pedagogical perspectives; above all, there has also been a change in the clientele, that is, today's students are not the same as they were twenty years ago. Obviously, changes are ongoing; however, the students attending have unique characteristics of the digital native generation. Traditional education, which is completely analog and decontextualized, does not take into account the reality of today's learners. Therefore, we must consider how public education can break this barrier and make education more meaningful for the Alpha generation. In this sense, different authors emphasize that it is possible that the planned and strategic use of technological artifacts can awaken interest in reading and writing. Thus, this study object, aware of the research problem, which is the gap of students in reading and writing skills in Early Childhood Education, aimed to propose a method using digital technologies to awaken interest in these skills. The results of the application proved that Digital Technologies, when used with intentionality and methodological purpose, provide dynamic, active and significant learning of reading and writing skills in Early Childhood Education.

Keywords: Early Childhood Education; Digital Technologies; Time Gap; Reading Skills; Writing Skills.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Percurso Metodológico..... 28

Figura 2 - Jogo Não faz parte da história A Lebre e a Tartaruga..... 29

Figura 3 - Jogo do Sim ou Não..... 30

Figura 4 - Canva Apresentar e gravar..... 30

Figura 5 - Jogo Interpretação da história quem soltou o Pum Card 1 e Card 2..... 31

Figura 6 - Jogo da memória..... 32

Figura 7 - Cabeçalho do 1° dia da Sequência Didática..... 33

Figura 8 - Tomada de Consciência do 1° dia da Sequência Didática..... 33

Figura 9 - Quais histórias conhecemos..... 34

Figura 10 - Atividade de contação da História da Lebre e a Tartaruga..... 34

Figura 11 - Atividade de interpretação jogo o que faz parte da história…. 35

Figura 12 - Fixação de Conteúdos do 1° dia da Sequência Didática..... 36

Figura 13 - Atividade dirigida..... 36

Figura 14 - Avaliação do 1° dia da Sequência Didática..... 37

Figura 15 - Cabeçalho do 2° dia da Sequência Didática..... 38

Figura 16 - Tomada de Consciência 2° dia da Sequência Didática..... 38

Figura 17 - Sobre o que a história vai falar? 39

Figura 18 - Contação de história e interpretação..... 40

Figura 19 - Atividade no Canva..... 40

Figura 20 - Atividade no Canva (Continuação) 41

Figura 21 - Fixação de Conteúdos do 2° dia da Sequência Didática..... 42

Figura 22 - Avaliação do 2° dia da Sequência Didática..... 42

Figura 23 - Cabeçalho do 3° dia da Sequência Didática..... 43

Figura 24 - Tomada de Consciência do 3° da Sequência Didática..... 43

Figura 25 - 2° Etapa: Coisas que amamos..... 44

Figura 26 - Contação de história e interpretação..... 44

Figura 27 - Folha para atividade de Fixação..... 45

Figura 28 - Avaliação 3° dia da Sequência Didática..... 46

Figura 29 - Capa e Sumário do Material Didático..... 47

Figura 30 - Tomada de Consciência 1° dia da Sequência Didática..... 48
Figura 31 - Aluna e o frame criado no Google Jamboard..... 49
Figura 32 - Participação no jogo o que faz parte da história..... 50
Figura 33 - Atividade de fixação..... 51
Figura 34 - Participantes jogando o jogo do Sim ou Não..... 52
Figura 35 - Os participantes com a fantoche Bela e a pesquisadora..... 53
Figura 36 - Capa do livro Quem soltou o pum..... 53
Figura 37 - Participante gravando seu reconto da história..... 54
Figura 38 - Frame no Jamboard de participante..... 55
Figura 39 - Participação no jogo Interpretação da história..... 55
Figura 40 - Lista de coisas que amamos..... 56
Figura 41 - Gráfico feito em cartaz junto com os participantes..... 57
Figura 42 - Construção de brinquedos de caixa de papelão..... 58
Figura 43 - Resultados da atividade de fixação de conteúdos..... 58
Figura 44 - Participantes jogando o jogo da memória..... 59

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Metodologias Ativas usadas pelos professores..... 25

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Diálogo entre participantes e a fantoche..... 48

Quadro 2 - Diálogo entre participante e pesquisadora sobre a história que conhece..... 49

Quadro 3 - Conversa entre a pesquisadora e a turma sobre a história o Homem que amava caixas..... 57

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

EI – Educação Infantil

SD – Sequência Didática

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 15

1.1. Inquietação 15

1.2. Caracterização do Problema 16

1.3. Tecnologia na Educação 18

1.4. Relevância 18

1.5. Objetivos 19

1.5.1. Objetivo Geral 19

1.5.2. Objetivos Específicos 19

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 20

2.1. Habilidades de leitura e escrita na Educação Infantil **Erro! Indicador não definido.** 19

2.1.1. Contação de História 20

2.2. Dificuldades de Ensino e Aprendizagem **Erro! Indicador não definido.** 22

2.3. Tecnologias Digitais no Ensino ..... **Erro! Indicador não definido.** 23

2.3.1. Gamificação 25

PERCURSO METODOLÓGICO 28

ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO COM A DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS ..... Erro! Indicador não definido. **29**

4.1. Tecnologias da Sequência Didática 30

4.2. Etapas da Sequência Didática 32

4.3. Material Didático 47

4.4. Avaliação com os alunos 48

ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO 61

..... CONCLUSÃO 66

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 68

APÊNDICES E ANEXOS 72

APÊNDICE A – Ficha de Material Didático 72

APÊNDICE B– Declaração Institucional de comprovação de demanda 75
APÊNDICE C- Declaração Institucional de comprovação de impacto.....76
APÊNDICE D- Declaração Institucional de comprovação de aplicabilidade.....77
APÊNDICE E- Declaração Institucional de comprovação de inovação.....78
APÊNDICE F - Material Didático.....79

📂📣 INTRODUÇÃO

1.1. Inquietação

Sou professora da Educação Infantil e compreendo que a primeira infância são os anos de grandes e importantes aprendizados. Minha prática pedagógica sempre é pautada por muito afeto, ludicidade, comunicação aberta, novas experiências, entre outras, que estimulem a autonomia e curiosidade das crianças.

Contudo, minha inquietação começou quando observei, um certo descompasso, recorrente, por parte das crianças em atividades que envolvessem as habilidades de leitura e escrita. Essa observação advém de alguns anos de análise, no qual percebo uma decrescente nesta cognição.

Essa se apresenta em diferentes situações, a saber, ao propor as atividades como rodas de leitura, contação de histórias, manipulação de livros, manipulação de diferentes materiais como lápis de escrever, lápis de pintar, pincel, giz de cera, tesoura, apontador, hidrocor, massinha de modelar, realizar pinturas, desenhos livres, escrita espontânea, dramatizações, explorando a ludicidade não há vontade de participar de todos como alguns anos passados. Ou ainda, alguns começam a participar e abandonam a atividade no meio.

Por outro lado, eu percebo um interesse cada vez mais precoce das crianças pelas tecnologias digitais. Na minha atual turma (Pré III), mais da metade dos alunos afirmam ter seu próprio aparelho eletrônico, entre celulares e tablets, e os demais usam o de seus pais e responsáveis.

Por diversas vezes, muitos alunos chegam até o portão da escola com tablets e celulares na mão e choram porque não querem se “despedir” de seus aparelhos eletrônicos para entrar na escola. Em conversas informais a maioria diz que pintam, jogam, fazem desenhos e outras atividades em seus tablets e celulares.

Em atividades que eu uso um vídeo, por exemplo, como estratégia a atenção das crianças é garantido e todos ficam motivados a participar. Logo, eu me questiono como aproveitar isso a favor de trabalhar a defasagem nas habilidades de leitura e escrita na Educação Infantil. Não que eu tenha intenção de travar uma batalha da tela contra o livro físico, mas sim de aliar interesses e trabalhar em conjunto, a tecnologia em prol de prontidões como ouvir com atenção histórias,

recontar histórias, manusear livros físicos, criar possibilidades de escrita e despertar maior interesse pela leitura e escrita.

Compreendi que meus alunos mudaram eles são da geração Alpha da tecnologia e isso causou diferentes implicações que culminaram na minha inquietação. Com isso, em busca desta resposta busquei formação através do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário Carioca.

1.2. Caracterização do Problema

A etapa da Educação Infantil é o momento que se estabelece a maior efervescência de aprendizado, descobertas, interações, salto no desenvolvimento psicomotor, maturação cerebral, entre outras condições, nas quais são imprescindíveis estímulos, intervenções e estratégias que são próprias da escolarização.

Diferentes conhecimentos e potencialidades são trabalhadas e exploradas na etapa da Educação Infantil, todavia, nesta pesquisa iremos nos ater ao campo de experiência que caracteriza os saberes que devem ser abordados no desenvolvimento da habilidade leitura e escrita (BNCC, 2018).

A leitura e escrita são essenciais para o pleno desenvolvimento de qualquer indivíduo, visto que, por vivermos em uma sociedade letrada o acesso informacional, a bens de consumo, bens culturais, meios de subsistência, saúde, entre outros, são acessados ou vão requerer as habilidades de leitura e escrita. Outrossim, o direito a aprender a ler e escrever é assegurado por lei e essa aprendizagem formal deve começar impreterivelmente pelas habilidades trabalhadas na etapa da Educação Infantil (Araújo, 2019).

As gerações tecnológicas mais atuais estão completamente habituadas aos artefatos e as tecnologias, entretanto, na Educação Infantil no momento estão essencialmente os alunos que pertencem à geração Alpha. Essa geração está sempre se conectando, consomem conteúdo na internet, produzem conteúdos, recorrem a sites de buscas e fazerem pesquisas variadas, jogam, compram, entre outros. Em contrapartida, desenvolvem necessidade de estímulos constantes,

costumam perder a paciência com facilidade, o tempo de concentração é curto e precisam dividir melhor o tempo que dedicam ao mundo virtual e ao real (Das Neves Meroto et al., 2023).

Os fatores acima citados mudaram o cenário da sala de aula da Educação Infantil, com isso não há mais espaço para uma atuação engessada com modelos prontos para serem reproduzidos. Grande parte da defasagem pela leitura e escrita por parte dos alunos pode ser creditado ao ensino tradicional que ainda é perpetuado em muitos contextos escolares. Dessa maneira, o professor deve buscar formação para incorporar as novas tecnologias digitais e despertar o interesse dos alunos para o aprendizado da leitura e escrita (Araújo et al., 2019).

Ainda acordo com Carvalho et al., (2019) o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita requer planejamento e intencionalidade, e para isso o professor deve levar em consideração a predileção e realidade de seus alunos. Nesta circunstância, o grande interesse em tecnologias.

Diferentes pesquisas apontam as dificuldades de estimular o interesse dos alunos pelo mundo da leitura e escrita e a defasagem nestas habilidades. Algumas crianças não possuem tanta preferência por livros físicos, mas que gostam de ouvir história somente por meio da tecnologia. Quando comprovadamente os benefícios são maiores quando os dois recursos são utilizados em conjunto, a tecnologia e o livro físico (Müller, 2019).

Outros estudos, igualmente, caracterizam a defasagem dos alunos e afirma ser possível incentivar o gosto pela leitura e a escrita utilizando os próprios artefatos digitais que permeiam o dia a dia das crianças, desde que esses sejam realizados com objetividade e planejamento. Não se trata de substituir um pelo outro, mas sim de incentivar e promover o uso de um através do outro, porém com estratégia bem definida de ludicidade e equilíbrio entre o uso das tecnologias (Petri; De Lima Rodrigues, 2020), (Souza, 2022).

Neste contexto o problema da pesquisa é a defasagem dos alunos nas habilidades de leitura e escrita na Educação Infantil. Defasagem essa que resulta em uma nova demanda ao professor, a saber, ressignificar sua ação pedagógica através da pesquisa e prática em busca de um ensino que contemple a realidade de todos os discentes.

1.3. Tecnologia na Educação

O uso das tecnologias digitais tem começado cada vez mais precocemente, mesmo em classes menos favorecidas economicamente os artefatos tecnológicos são muitas vezes menores em quantidade, mas as crianças utilizam em alguns momentos do dia, em outros contextos familiares os menores possuem seus próprios aparelhos. Esse consumo de acordo com Müller (2019), ascende um alerta para a família e escola, principalmente na Educação Infantil, para trabalharem em conjunto na busca do equilíbrio e garantia do aprendizado das crianças.

Assertivamente, tanto a escola como a família devem ser atentos para respeitar o limite indicado de exposição as telas conforme classificadas para cada idade (Sociedade Brasileira de Pediatria, 2022). Feito isso, usar as tecnologias digitais para diminuir a defasagem dos alunos nas habilidades de leitura e escrita na Educação Infantil é uma excelente estratégia (Arantes, 2022; Gentil Junior, 2020).

Ademais, as diferentes possibilidades que podem ser criadas com o uso das tecnologias digitais possibilitam criar um ambiente de aprendizagem colaborativa, despertar a autonomia e criatividade, torna o processo de leitura e escrita mais prazeroso, promove experiências virtuais que auxiliam na apreensão de conhecimentos abstratos e conceituais com maior facilidade, amplia o conhecimento de mundo, entre outras variadas oportunidades (Felix; Octaniani; Freitas, 2024).

Os estudos de Vasconcelos (2022), Carvalho (2022), Freitas e Sudbrack (2024), corroboram os benefícios do uso das tecnologias digitais no combate a defasagem da alfabetização e letramento sobretudo em alunos de escolas públicas. Denotam o potencial de aproveitamento e de recomposição de aprendizagens já em decorrência dos efeitos da pandemia de COVID-19.

1.4. Relevância

As habilidades de leitura e escrita perpassam por toda trajetória escolar dos alunos e se entrelaça em sua atuação como cidadão. Ter autonomia e compreensão

no que lê e escreve produz maiores chances de acesso, entendimento informacional e sucesso na trajetória escolar/acadêmica e profissional.

A construção deste aprendizado se dá de maneira evolutiva no qual o aluno desenvolve em cada ano de escolaridade aptidões que o torna leitor e escritor. Essa caminhada formal na escola começa no seguimento da Educação Infantil.

Neste sentido encontra-se a relevância do presente projeto, pois, ao contrapor a defasagem caracterizada no problema da pesquisa, a saber, nas habilidades de leitura e escrita na Educação Infantil, atrelado ao fato de que estes irão passar para o primeiro ano e dar continuidade a alfabetização formal, isso representa que estas capacidades estarão deficitárias.

Ademais, quando refletimos em dados recentes (UNICEF, 2024) de que mais da metade das crianças saem do 1° ano sem estarem alfabetizadas em nosso país compreendemos a importância e relevância de uma Educação Infantil bem consolidada.

Afinal, sabemos que ler e escrever com autonomia garante ao cidadão o pleno exercício dos seus direitos e deveres, portanto, esse é um aprendizado que deve ser assegurado devido a sua importância (De Barros Oliveira; Da Silva, 2019).

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo Geral

Propor um método com uso de tecnologias digitais para aprimorar as habilidades de leitura e escrita na Educação Infantil.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Identificar as dificuldades encontradas pelos alunos nas habilidades de leitura e escrita na Educação Infantil;
- Investigar as melhores e mais funcionais tecnologias digitais para trabalhar essas habilidades;
- Desenvolver um material didático permeado por tecnologias digitais;

- Avaliar o material didático com os alunos da Educação Infantil.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. Habilidades de Leitura e Escrita na Educação Infantil

A etapa da Educação Infantil em nosso país compreende o seguimento de ensino que atende as crianças de zero a seis anos de idade é obrigatória a partir dos quatro a cinco anos de idade e deve ser ofertada pelo município. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) subsidia normativas para criação do currículo nesse contexto.

A BNCC (Brasil, 2018) organiza os conteúdos em cinco campos de experiências no qual os objetivos se aprofundam. Em específico dentro do campo de experiência de escuta, fala, pensamento e imaginação, são objetivados as habilidades requeridas na leitura e escrita.

O professor é incentivado a trabalhar com os alunos diferentes habilidades tais como: o discurso oral fazendo com que as crianças ampliem seu vocabulário e interpretem a fala do outro; utilizem diferentes recursos de expressão e compreensão; exercitem sua autonomia ao falar e ao ouvir o colega; ouçam com atenção a contação de histórias e façam o reconto de histórias; incentivem que os alunos escolham, explorem, leiam imagens e identifiquem palavras em livros variados; escrevam suas próprias histórias com escrita espontânea; conheçam diferentes gêneros textuais; criem hipóteses de escrita, entre outros (Brasil, 2018).

Nas perspectivas de Domingos et al. (2021) ao se trabalhar a leitura e escrita é necessário explicar a compreensão da função social da escrita para os alunos, desta feita, os mesmos poderão perceber a sociedade letrada em que vivem e interagir mais com esse mundo.

Na estratégia apontada por Poyares (2019) a presença da ludicidade e da construção coletiva de um espaço na sala de aula dedicado a leitura são primordiais. Segundo a autora este espaço deve ser pensado, planejado e elaborado pelos alunos, a saber, a escolha de livros, a disposição que estes ficarão expostos, se terão almofadas, entre outros detalhes.

Quanto a escutar a fala do outro, construir seu próprio discurso oral e ampliar seu vocabulário destaca-se as atividades realizadas nas rotinas presentes no dia a dia da Educação Infantil, no qual se faz uma espécie de *checklist* com perguntas de quem faltou, como está o dia, quem tem novidades, entre outras. Neste momento com a mediação do professor os alunos constroem suas narrativas e ouvem uns aos outros (De Miranda, 2021). Para além da rotina o professor pode criar variadas oportunidades para que haja expressão uns dos outros, em interpretação de histórias, em brincadeiras informais e simbólicas, entre outras.

Os estudos de Lage (2021) salientam que as histórias infantis podem criar laços e conexões que podem perdurar durante anos com o imaginário das crianças. Para mais, podem fazer com que os mesmos compreendam e façam correlações com seus próprios sentimentos e vivencias, denotando assim a importância de uma infância rica em contação de histórias.

Com relação as hipóteses de escrita na Educação Infantil para Dias (2019), estas não devem ser impostas e ter peso de certo ou errado para a criança. Precisam ser valorizadas como uma escrita válida, assim também como as hipóteses de leitura. Neste momento o aluno está criando as suas conjecturas, e ainda não possui muitos elementos para se basear e o sucesso é justamente a criação destas hipóteses.

A contação de histórias é um recurso potencializador das habilidades de leitura e escrita na educação Infantil conforme veremos a seguir.

2.1.1. Contação de História

Contar histórias é uma tradição que perpassa gerações em muitas culturas e no ambiente educacional é uma prática recorrente que deve sempre ultrapassar os fins instrucionais. O poder de encantar, despertar o imaginário, se envolver com os personagens e enredo não tem limite de idade e não devem ser esgotados em possibilidades de interpretações de textos somente (Dantas, 2019).

Na Educação Infantil a contação de histórias é preponderante para avançar de forma cognitiva, social e a psique da criança. Costuma ser um hábito no ensino incluir as histórias como atividade recorrente e para este momento cria-se música de

incentivo ao silêncio e escuta atenta, uma frase combinada, um lugar especial na sala de aula, entre outros recursos.

Conforme pontuado por Dantas (2019), o contato livre e direcionado através das contações de histórias, das mais variadas, assume uma vasta importância no despertar do interesse pelas habilidades de leitura e escrita e por consequência na formação de leitores/escritores.

Ao desenvolver a escuta atenta durante a contação de histórias a criança tem a possibilidade de aprender novas palavras, compreender os elementos da história, correlacionar as ilustrações, recontar a história e até mesmo modificar elementos (Medeiros; Dos Anjos; Pereira, 2020).

Na ótica das autoras Fernandes e Oliveira (2023) somente proporcionando diferentes experiências de contações de histórias e livre acesso aos livros de diferentes gêneros literários é que se formará alunos leitores. As pesquisadoras ressaltam que em muitos casos a criança tem o primeiro contato com um livro apenas no ambiente escolar o que denota quanto tempo fora perdido.

Nesse sentido, cabe salientar que diferente do que comumente se propaga o contato primário com a cultura letrada não se inicia na escola e sim no primeiro contexto social vivido pela criança, a família. Quanto menor a interação entre a criança e a família dentre as possibilidades de leitura, escrita e letramento que o dia a dia nos proporciona, maior a desvantagem desse aprendiz na escolarização formal (Goulart; Goulart, 2022).

A maneira e qual história contar são fatores determinantes no interesse das crianças, de acordo com Araújo (2023) essa seleção deve ter a participação dos alunos, ademais, durante a contação pode ser feita pequenas interações para que sejam dadas explicações de expressões usadas, palavras novas, ilustrações sejam observadas e que possam novos conhecimentos ser adquiridos.

Em outra perspectiva apontada por Guimarães (2022), as crianças podem ser protagonistas ao criar suas próprias histórias, por meio dos seus desenhos e contos orais. Assim como, podem realizar a leitura de livros de imagens o que possibilitará o aumento da sua criatividade, vocabulário e discursos orais.

Todavia, diferentes estudos recentes apontam certa defasagem nas habilidades de leitura e escrita evidentes na Educação Infantil, o que resulta em dificuldades de ensino ao professor atuante neste contexto, problema este que motivou igualmente a presente pesquisa. Abordaremos este tópico a seguir.

2.2. Dificuldades de Ensino e Aprendizagem

Na prática pedagógica diária o professor independente do seguimento que atue irá se deparar com dificuldades de ensino e aprendizagem que podem ser de diferentes origens, sejam em decorrência de falta ou má de escolarização do aluno, falta de conhecimento do docente frente a um desafio que um diagnóstico de um discente pode proporcionar, carência de materiais pedagógicos, estruturais e físicos no contexto educacional, enfim, as possibilidades são infinitas em nosso país.

Em resgate ao que foi pontuado inicialmente na inquietação e caracterização do problema desta pesquisa, o foco será a dificuldade de ensino enfrentada na Educação Infantil em específico nas proposições de estratégias e atividades que promovem as habilidades de leitura e escrita (Araújo et al., 2019).

A luz das autoras Goulart e Goulart (2022) compreendemos que as habilidades de leitura e escrita antecedem a escolarização e posteriormente formam uma parceria escola/família para dar seguimento a esse aprendizado formal. A família tem um papel preponderante nesta parceria, pois, de acordo com as autoras, por estabelecer um ambiente rico em possibilidades de leitura, escrita e letramento, acabam por gerar nas crianças o interesse e prazer que serão determinantes para o ensino e aprendizado formal na escola.

Todavia, convém destacar que cada vez mais precocemente as trocas, brincadeiras, conversas e interações familiares dão lugar ao uso das tecnologias, não raro observa-se bebês se alimentando e vendo vídeos em aplicativos. À medida que crescem dominam com maestria os diferentes artefatos e tipos de tecnologias digitais, notadamente, mesmo com as desigualdades sociais esse contato tem acontecido cada vez mais cedo (Müller, 2019).

Resultante de um contexto familiar com poucas ou nenhuma troca de experiências de leitura, escrita e letramento faz com que muitas crianças tenham o primeiro contato direto com um livro e com possibilidades de interação com o mundo letrado somente na escola. Isso por si só já acarreta em dificuldades de ensino para o professor da Educação Infantil, porque a escola vai na contramão em valorizar a leitura e escrita o que claramente é desvalorizado em muitos contextos familiares (Araújo et al. 2019).

Nessa mesma direção de fatores que dificultam a prática de ensino e aprendizagem das habilidades de leitura e escrita dos alunos da Educação Infantil são as características do alunado e os moldes do ensino que ainda são praticados. Isso representa compreender que os atuais alunos são da geração alpha, ou seja, são nativos digitais e possuem uma agilidade, facilidade e manuseio incríveis. A medida que crescem não somente consomem, bem como, produzem conteúdo digitais, de mídias e tecnologias. Todavia, continuam sendo alunos e precisam ter o seu aprendizado garantido (Das Neves Meroto et al., 2023).

Nas perspectivas de Pedro, Santos e Mattar (2023) a geração alpha precisam ser hiperestimuladas, seu tempo de concentração é menor o que faz com que percam o interesse por propostas muito longas e quando as atividades escolares são conectadas com as tecnologias despertam mais o interesse desses alunos.

As peculiaridades da geração alpha demanda que o professor busque diferentes estratégias para trabalhar a defasagem de experiências de leitura e escrita vivida no contexto familiar, e associada a falta de interesse as práticas pedagógicas comumente ofertadas no contexto escolar na Educação Infantil, somente assim será possível promover uma aprendizagem significativa, conforme veremos a seguir.

2.3. Tecnologias Digitais no Ensino

A pandemia de COVID-19 mobilizou o país não somente a nível de saúde, pois, os enfrentamentos incluíram a restrição da aula presencial por meses. Os diferentes seguimentos educacionais afetados por essa nova realidade tiveram que usar os mais variados recursos e estratégias disponíveis para manter o vínculo aluno/escola. Muitos destes procedimentos incluíram as tecnologias digitais, inclusive na Educação Infantil em escolas públicas. O que resultou em um legado positivo de experiências de uso das tecnologias que foi continuado para além da pandemia. Todos as pesquisas elencadas a seguir têm como foco a Educação Infantil.

Nos estudos de Lobo e Barwaldt (2021) é destacado o uso das tecnologias imersivas como óculos de realidade virtual para transportar os alunos a realidades ainda não conhecidas e trabalhar conceitos.

A sequência didática é um recurso poderoso que alia objetivos e atividades ordenadas, quando esta é potencializada com uso das tecnologias digitais torna-se uma ferramenta poderosa a favor do aprendizado. Em específico na pesquisa de Morhy; Terán e Da Costa Negrão (2019) ambos autores realizaram a aplicação de uma sequência didática com o tema água e usaram as tecnologias de vídeos e músicas em oficinas sensoriais.

Dente outras possibilidades de tecnologias digitais aplicadas no ensino através sequência didática podemos tipificar os resultados encontrados de Bazhuni et al. (2021), com vídeos selecionados com o tema de prevenção da COVID-19 e jogos criados na plataforma de aprendizado *Kahoot.*

Na experiência relatada por Góes e Teixeira (2021) a tecnologia digital usada foi a realidade aumentada com auxílio tecnológico de *tablets* e *smartphones* para ensinar a galáxia com o aplicativo *Merge Explorer.*

Gentil Junior (2020) criou um jogo para trabalhar as habilidades de leitura e escrita no aplicativo Funny Food. Nesse aplicativo é possível criar jogos de acordo com a necessidade e objetivo que se deseja. Assim os alunos puderam trabalhar de maneira lúdica suas potencialidades.

Santos (2020) destaca a prática de docentes em uma creche em Arraias em Tocantins que denota que alguns destes aplicam tecnologias como jogos on-line, vídeos, televisão, projetores e computador com conexão em suas aulas com certa frequência.

Ambos autores Tiné e Cardoso (2024) corroboram a necessidade de usar as tecnologias a favor do ensino e apontam a ludicidade dos jogos digitais como um excelente recurso otimizador neste processo.

Ao pensar nas tecnologias que estão cada vez mais preponderantes em nossas vidas e nas escolas, seja na presença nos discursos dos alunos, ou até mesmo em celulares e tablets nas mochilas, que aparecem nas aulas e nos recreios. Bem como, os resultados apresentados nas análises, o professor pode trazer as tecnologias como aliada para recompor a defasagem nas habilidades de leitura e escrita. Todavia, sempre respeitando o tempo de exposição recomendado a cada idade.

Ainda, dentre as tecnologias mais elencadas nas pesquisas os jogos virtuais assumem um papel de protagonismo por ter maior representatividade, desta feita, abordaremos de forma mais detalhada essa estratégia.

2.3.1. Gamificação

A gamificação é uma metodologia ativa que está em ascensão no cenário educacional. O surgimento das metodologias ativas nos reporta a década dos anos 80 com o movimento de estudiosos que se opunham ao ensino passivo e tradicional (Ferrarini; Saheb; Torres, 2019). A metodologia ativa, seja ela qual for pressupõe que o aprendiz esteja no centro do processo de aprendizagem atuando ativamente na construção deste desenvolvimento.

Em uma pesquisa recente, Leite (2021) realizou um levantamento entre professores das séries iniciais do Ensino Fundamental sobre quais metodologias ativas costumam utilizar em sua prática pedagógica, conforme a Tabela 1.

Tabela 1 – Metodologias Ativas usadas pelos professores

Metodologia Ativa	Respostas	%
Aprendizagem Baseada em Problemas	672	70,9%
Aprendizagem Baseada em Projetos	612	64,6%
Aprendizagem Baseada em Equipes	274	28,9%
Aprendizagem Baseada em Games	280	29,5%
Aprendizagem *Maker*	162	17,1%
Aprendizagem Personalizada	78	8,2%
Estudo de Caso (Método do Caso)	552	58,2%
Gamificação	358	37,8%
Ensino Híbrido (*Blended Learning*)	230	24,3%
Ensino Híbrido: Rotação por estações	168	17,7%
Ensino Híbrido: Sala de Aula Invertida	464	48,9%
Instrução por Pares (*Peer Instruction*)	184	19,4%
Ensino sob Medida (*Just-in-time Teaching*)	44	4,6%
Design Thinking	152	16%
Pensamento Compartilhado em Pares (*Think Pair Share*)	64	6,8%
Realidade Virtual/Aumentada	242	25,5%
POGIL (*Process Oriented Guided Inquiry Learning*)	130	13,7%
Entrevistas em três etapas (*Three step interviews*)	30	3,2%
Nenhuma	33	3,5%

Fonte: Leite (2021, p. 198).

Notamos que a gamificação aparece entre as cinco primeiras metodologias ativas apontadas como mais usuais entre os professores. Isso representa o potencial de crescimento à medida que os docentes conheçam cada vez mais essa metodologia. Para tanto, diferentes abordagens denotam os benefícios de implementar a gamificação em sala de aula por se tratar de uma metodologia versátil e se adequar a diferentes conteúdos e faixas etárias, inclusive na etapa da Educação Infantil (Madona, 2021).

A gamificação consiste em trazer características dos jogos para a sala de aula, esses aspectos podem ser desafios, etapas como fases de jogo, prêmios, perdas de “vidas”, ganho de recompensa como estrelas, ouro, tempo de execução para uma ação, sequência de níveis de dificuldades, entre outros. O professor estabelece um objetivo ou um problema a ser resolvido e cria uma espécie de roteiro com elementos de jogos para que os alunos participem em equipes (Ferreira; Da Silva Skroch; Osternack, 2024).

A metodologia da gamificação não necessariamente significa jogar algum jogo, pode apenas representar realizar uma atividade com um ou mais elementos de jogos, todavia, isso não representa ser uma concepção fechada, ou seja, em cada realidade o professor pode explorar as possibilidades de acordo com a necessidade de seus alunos (De Oliveira Pituba, 2024).

Nos estudos de Lôbo et al. (2024) aplicou-se a gamificação na Educação Infantil no ensino privado em seu desfecho os autores relatam que a infraestrutura da escola foi preponderante para que o projeto fosse implementado, para mais, pedagogicamente a gamificação impactou positivamente o aprendizado dos alunos.

Na experiência de Pedra et al. (2024) igualmente aplicou-se a gamificação na Educação Infantil, no entanto, nesta pesquisa em escola pública. Os autores destacaram desafios quanto a infraestrutura da escola e relataram ter que usar seus próprios aparatos tecnológicos e conexão de internet. Em suas conclusões afirmam que a gamificação tem o potencial imenso de dinamizar o ensino e colocar o aluno como protagonista. Entretanto, a falta de recurso nas escolas públicas pode dificultar a sua execução.

PERCURSO METODOLÓGICO

A presente pesquisa de caráter qualitativo foi aplicada em uma turma de 20 alunos de Pré III (5 anos) da Creche Escola Municipal da Penha em Campos dos Goytacazes. O critério de inclusão se deu pelo fato de que estes alunos demonstram defasagem nas habilidades de leitura e escrita. Os participantes foram devidamente autorizados pelos responsáveis e também escolheram participar.

Este estudo teve por objetivo propor uma metodologia com atividades permeadas com tecnologias digitais para despertar o interesse pelas habilidades da leitura e escrita na Educação Infantil. As atividades realizadas foram: rodas de conversas; contação de histórias; escrita espontânea; brincadeiras interativas; desenhos dirigidos; gamificação no WordWall; conto e reconto de histórias; interação no Jamboard; produção artística livre; e atividades de interpretação de história.

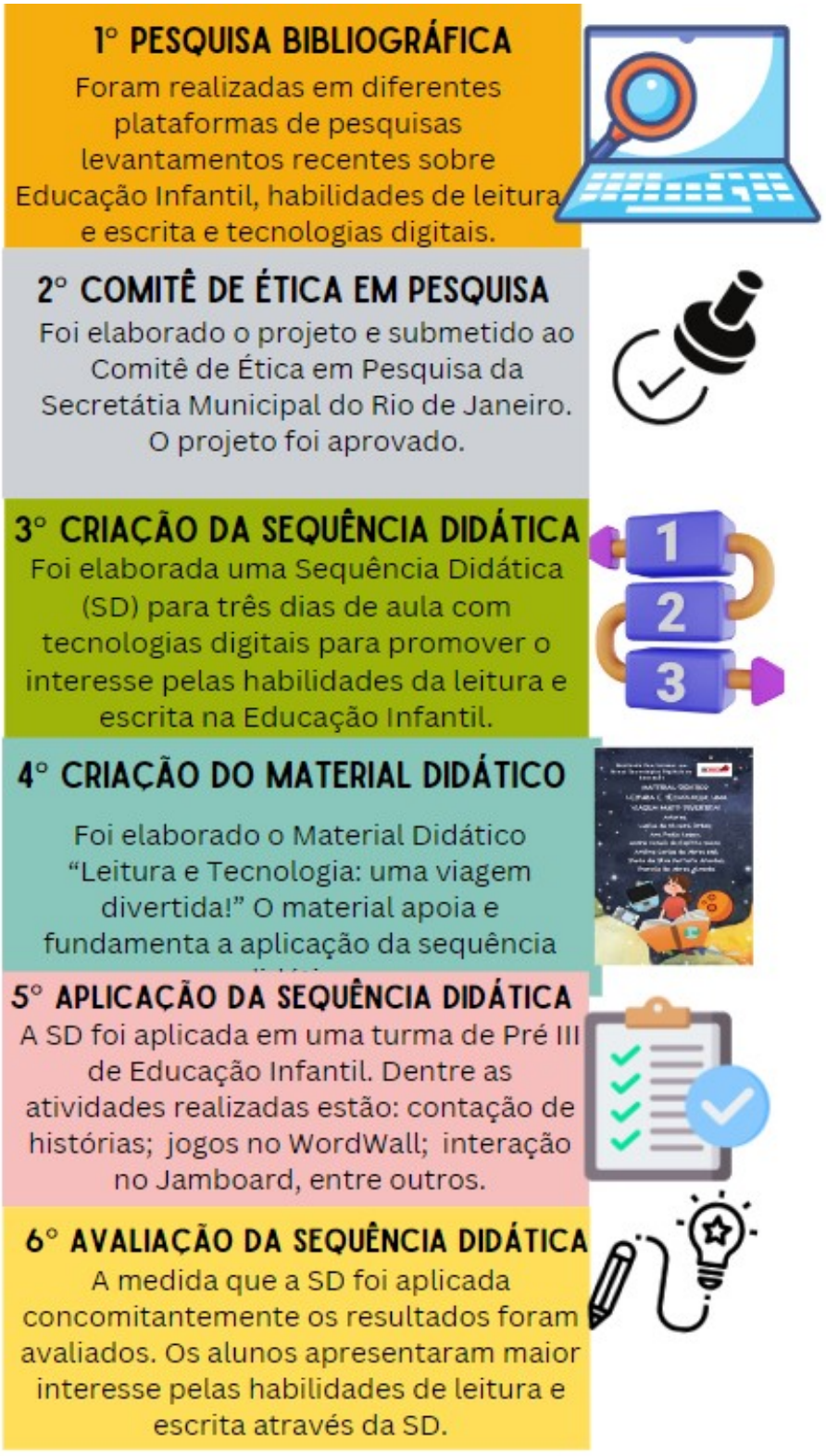
O percurso metodológico, presente na Figura 1, iniciou-se com uma revisão bibliográfica dos últimos cinco anos com a intenção de identificar as dificuldades encontradas pelos alunos nas habilidades de leitura e escrita na Educação Infantil, de posse deste acervo catalogado e fichado, buscou-se o levantamento das melhores e mais funcionais tecnologias digitais para trabalhar essas habilidades.

Os achados subisidiaram a criação do projeto de pesquisa submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa da Secretaria Municipal de Saúde do Rio de Janeiro. O mesmo foi aprovado e recebeu o número de CAAE: 76759623.2.0000.5279.

Além disso, a fundamentação teórica proporcionou o desenvolvimento da sequência didática para três dias de aula pautada no uso das tecnologias digitais para minimizar a defasagem das habilidades de leitura e escrita na Educação Infantil. Em consonância, com vistas a embasar e nortear a aplicação da sequência, o material didático foi criado “Leitura e tecnologia: uma viajem divertida”. O material didático poderá auxiliar demais pesquisadores e professores em suas pesquisas e fazeres pedagógicos.

As duas últimas etapas foram realizadas de forma concomitante, a saber, a aplicação da sequência didática e a sua avaliação. Isto porque a avaliação dos resultados está contemplada na própria sequência.

Figura 1 – Percurso metodológico da pesquisa



Fonte: Própria autora.

📄✍ ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO COM A DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS

4.1.Tecnologias da Sequência Didática

Ao levantar quais as melhores e mais funcionais tecnologias digitais para atuar no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita na Educação Infantil foram realizadas pesquisas bibliográficas nas principais bases de dados, como Google Acadêmico, periódico do CAPES e SciELO. Os descritores utilizados foram “tecnologias digitais”, “educação infantil”, “leitura” e “escrita”. O critério de exclusão foi de trabalhos de revisão e que não apresentassem uma pesquisa com aplicação prática no contexto da Educação Infantil.

Os achados após os critérios exclusão tiveram como resultados sete trabalhos elencados que foram fichados pela pesquisadora. Como resultados os estudos apontaram diferentes tecnologias aplicadas de maneira bem-sucedida, a saber, óculos de realidade virtual, vídeos, músicas, diferentes aplicativos para educação, plataformas educacionais, televisão, projetores, Kahoot. Contudo, o que aparece de forma expressiva praticamente em todos os trabalhos são os jogos on-line (Morhy; Terán; Da Costa Negrão, 2019; Gentil Junior, 2020; Santos, 2020; Barzhuni et al., 2021; Góes; Teixeira, 2021; Lobo; Barwaldt, 2021; Tiné; Cardoso, 2024).

Diante dos resultados coletados os jogos on-line foi a tecnologia que assumiu o protagonismo da sequência didática elaborada. Para o primeiro dia de aula foi criado o jogo “Não faz parte da história A Lebre e a Tartaruga”, como mostrado na figura 2, para interpretar a história contada.

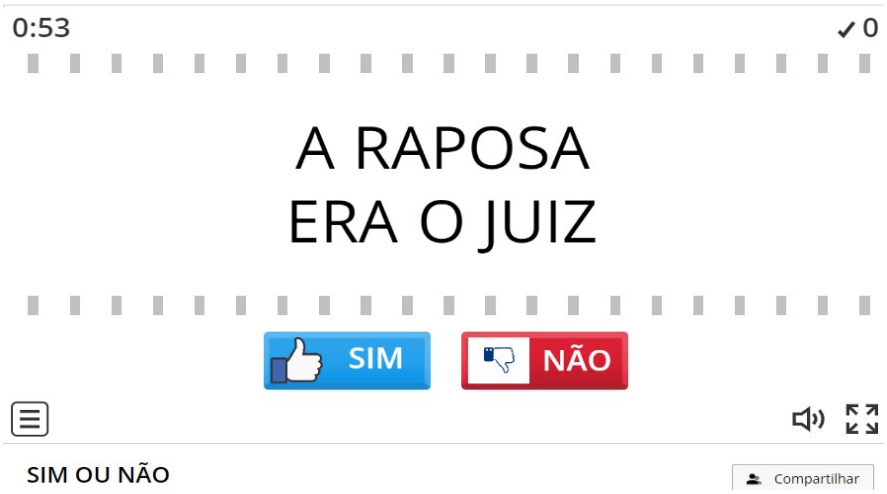
Figura 2 – Jogo Não faz parte da história A Lebre e a Tartaruga



Fonte: Própria autora. Disponível em: https://wordwall.net/pt/resource/57273303/n%c3%a3o-faz-parte-da-hit%c3%b3ria-a-lebre-e-a-tartaruga

Ainda no primeiro dia para que os alunos avaliem o seu aprendizado foi elaborado outro jogo on-line. No jogo do “Sim ou Não”, de acordo com a figura 3, contém afirmações sobre coisas que aconteceram ou não na história da Lebre e a Tartaruga. Ao jogar a professora irá ler a pergunta e o aluno vai clicar na resposta sim ou não.

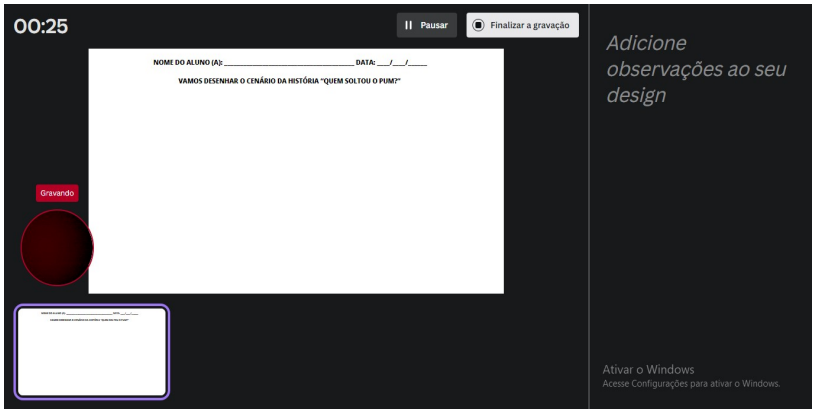
Figura 3 – Jogo do Sim ou Não



Fonte: Própria autora. Disponível em: https://wordwall.net/pt/resource/57233659/sim-ou-n%c3%a3o

No segundo dia da sequência didática temos a presença da tecnologia de projeção da história “Quem soltou o pum?” Da autora Blandina Franco e José Calos Lollo no projetor. Em seguida a proposta de uma atividade com uso da tecnologia da plataforma de design gráfico Canva. A proposta consiste em pegar as produções artísticas das crianças sobre a história, “Quem soltou o pum?”, enviar para o Canva e usar um recurso disponível de apresentação e gravar, como mostrado na figura 4. Assim a tela será o desenho das crianças e as próprias aparecerão como narradores das suas versões da história.

Figura 4 – Canva Apresentar e gravar



Fonte: Própria autora.

Ainda no segundo dia da sequência como proposta de fixação o professor irá utilizar o *Jamboard* e cada aluno terá o seu frame. Nessa atividade será proposto que o aluno escolha uma imagem de um animal de estimação e dê um nome diferente e inusitado, como na história. Além disso, o professor pode tirar a foto do aluno para colocar no frame como tutor do pet. Terminado a atividade pode imprimir o frame de cada aluno para colocar no mural de exposição da sala.

Ao final do segundo dia da sequência para validar o aprendizado dos alunos foi elaborado o jogo “Interpretação da história Quem soltou o Pum” O jogo contém cards com perguntas sobre a história e a resposta do outro lado do *card* de acordo com a figura 5. Para o aluno jogar o professor poderá ler as perguntas do card e o aluno irá pensar na resposta, ao virar o *card* com a imagem o aluno terá que responder se está certo ou errado.

Figura 5 – Jogo Interpretação da história quem soltou o Pum *Card* 1 e *Card* 2



Fonte: Própria autora.

No último dia da sequência didática é usado o recurso da projeção da história “O homem que amava caixas” do autor Stephen Michael King, no projetor. Ao final da sequência para que os alunos consigam ter uma ideia de seu aprendizado, de forma lúdica, foi elaborado um jogo da memória on-line, conforme demonstrado na figura 6. Nessa atividade o aluno deverá achar os pares iguais de brinquedos e objetos de papelão criados pelo homem na história.

Figura 6 – Jogo da memória



Fonte: Própria autora.

4.2. Etapas da Sequência Didática

A sequência didática (SD) foi elaborada com atividades para serem aplicadas em três dias de aula na Educação Infantil em uma turma de Pré III. Essa estratégia faz parte de um conjunto de ações coordenadas com o intuito de resolver o problema constatado na pesquisa que é a defasagem nas habilidades de leitura e escrita presente no contexto avaliado.

Desta feita, a sequência didática e o material didático, conforme veremos no item a seguir compõem a proposta de um método com uso de tecnologias digitais para despertar o interesse pelas habilidades da leitura e escrita na Educação Infantil.

No geral as atividades propostas são: rodas de conversas; contação de histórias; escrita espontânea; brincadeiras interativas; desenhos dirigidos; jogos no WordWall; conto e reconto de histórias; interação no Jamboard; produção artística livre; e atividades de interpretação de história.

As atividades estão organizadas de maneira a favorecer e trabalhar as habilidades de leitura e escrita que é o déficit que se pretende recuperar. Para o primeiro dia foram estabelecidos os objetivos iniciais de falar com autonomia fatos e opiniões; ouvir com atenção a fala dos colegas; ouvir com atenção a contação da história A Lebre e a Tartaruga e interpretar fatos ouvidos e ilustrações das histórias, de acordo com a figura 7.

Figura 7 – Cabeçalho do 1° dia da Sequência Didática

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐

Autora da SD: Lucília de Oliveira Arêas.	E-mail: areaslucilia@gmail.com
Revisora da SD: Sheila Arantes	E-mail: sheila@csaber.com.br
Público Alvo: Educação Infantil	Duração deste dia: 2h.
Eixo Temático: Educação Infantil - Campo de Experiência: Escuta, fala, pensamento e imaginação	
Conteúdo: Rodas de conversas; Leituras de livros e interpretações; Estímulo à imaginação; Reconhecer o uso social da escrita; Hipóteses de escrita.	
Tema: Leitura e tecnologia uma viagem muito divertida!	

Locais que serão utilizados: ☒ Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Online

Objetivos esperados	• Falar com autonomia fatos e opiniões; • Ouvir com atenção a fala dos colegas; • Ouvir com atenção a contação da história A Lebre e a Tartaruga; • Interpretar fatos ouvidos e ilustrações das histórias.

Fonte: Própria autora.

O eixo temático da Base Nacional Comum Curricular que a sequência didática se baseia é o Campo de Experiência: Escuta, fala, pensamento e imaginação. Os conteúdos dos três dias envolvem rodas de conversas, leituras de livros e interpretações, estímulo à imaginação, reconhecer o uso social da escrita e criar hipóteses de escrita.

A primeira etapa é a tomada de consciência essa tem a função de explicar aos alunos o que vai acontecer na aula e também de criar expectativa para o que virá. A sugestão contida na SD é de usar um fantoche para fazer essa comunicação e transformar esse momento em o mais lúdico possível, conforme demonstrado na figura 8.

Figura 8 – Tomada de Consciência do 1° dia da Sequência Didática

1ª Etapa: Tomada de Consciência

Nessa etapa o professor com a turminha em roda irá contar que teremos um dia muito especial e que eles terão na turma um computador para ajudar na aula. E nesse momento o professor pode utilizar um fantoche para que de forma lúdica explique as atividades que irão acontecer.

Segue abaixo uma sugestão do que o professor pode falar ao utilizar o fantoche:



Oi turminha, nossa aula de hoje vai ser muito divertida! Vamos ouvir a história que se chama A Lebre e a Tartaruga, jogar jogos no computador e fazer atividades de desenho. Tenho certeza que vamos aprender muito. Para isso vamos precisar prestar atenção na professora e nos colegas. Vocês estão preparados?

Duração da atividade: 10 minutos.

Fonte: Própria autora.

Na segunda etapa, quais histórias conhecemos, os alunos serão incentivados a alistar quais histórias já ouviram e leram com seus professores e pais. O incentivo é que as crianças façam suas listas primeiro organizando seus discursos orais e depois vão elaborar uma lista no Google Jamboard. Cada um em seu próprio frame irá montar através de imagem com escrita espontânea as histórias que conhecem. Essas etapas podem ser vistas na figura 9.

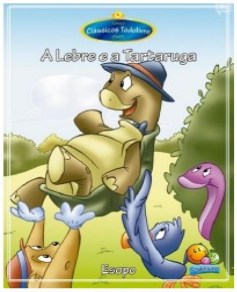
Figura 9 – Quais histórias conhecemos

	2º Etapa: Quais histórias conhecemos? Ainda com a turminha na rodinha vamos perguntar a cada criança quais histórias elas conhecem e como podem usar a imaginação para criar as suas próprias histórias. Depois de ouvir o
2º Etapa: Quais histórias conhecemos? **Tempo: 30 minutos**	professor vai montar com a turma um google Jamboard para cada aluno tenha o seu frame e pesquisar a imagem de acordo com sua história. É importante trabalhar nessa atividade que as crianças pensem e organizem suas falas para contribuir com suas opiniões com autonomia. Além disso, ouvir com atenção a fala do colega se fará importante. Para tal, a orientação do professor será importante durante a atividade.

Fonte: Própria autora.

Na terceira etapa temos a primeira atividade que é contação de história e interpretação, de acordo com a figura 10.

Figura 10 – Atividade de contação da História da Lebre e a Tartaruga

3º Etapa: Contação de história e interpretação **Contação da história "A Lebre e a Tartaruga" Clássicos Todo Livro.** **Recursos: projetor e computador.** **Estratégias: Projeção de história e Jogo digital** **Tempo: 30 minutos**	**3º Etapa: Contação de história e interpretação** Iniciar essa etapa mencionando para as crianças que nossa imaginação é ampliada com a leitura. Quanto mais lemos, mais desenvolvemos a nossa imaginação. E por isso mesmo, vamos ouvir uma história com atenção. Essa atividade tem como proposta ouvir a contação da história "A Lebre e a Tartaruga" (Figura 1) feita pelo professor no projetor. Figura 1 – Livro A Lebre e a Tartaruga  Disponível em: http://45.238.210.242:5033/sislibvirtual/uploads/4014245a16b49972ffcbce9912bad0b2.pdf

Fonte: Própria autora.

A sugestão contida nessa etapa intenciona uma conversa para preparar os alunos para a história que virá. Assim, as chances de que os alunos tenham maior concentração e interesse aumentam. Em seguida a história deve ser projetada e contada pelo professor.

A segunda atividade proposta na figura 11, contém as intruções para aplicar o jogo de interpretação dos fatos acontecidos na história. No jogo, “Faz parte da história”, as crianças deverão acertar somente os personagens que apareceram na história demonstrando assim seu conhecimento sobre a narrativa.

Figura 11 – Atividade de interpretação jogo o que faz parte da história

	Na segunda atividade os alunos irão começar a demonstrar suas possibilidades de interpretação da história por meio do jogo “O que faz parte da história” (Figura 2), criado pela autora da sequência didática no site Wordwall. Nesse jogo as crianças poderão jogar em duplas no computador e deverão acertar o personagem ou objeto que aparece na história. Figura 2 – Jogo - O que faz parte da história A Lebre e a Tartaruga  Disponível em: https://wordwall.net/pt/resource/57273303 Ao final depois que todos os alunos tenham jogado no computador disponibilizado pelo professor a turma seguirá para a próxima atividade.

Fonte: Própria autora.

Em seguida na quarta etapa de fixação de conteúdos, de acordo com a figura 12, possui sugestão de duas atividades. A primeira proposta consistem em sequênciar a história através de imagens com os alunos, para isso o pesquisador/professor deve colocar imagens da história no chão e pedir que os alunos coloquem em ordem de acontecimentos. Feito isso, eles irão interagir com a bonequinha fantoche contando para ela a história que ouviram trabalhando assim o reconto oral.

Figura 12 – Fixação de Conteúdos do 1° dia da Sequência Didática

4° Etapa: Fixação de conteúdos Tempo: 30 minutos	**4° Etapa: Fixação de conteúdos** Nesse momento vamos recapitular a história através de uma atividade com imagens. As imagens da história serão impressas e colocadas no chão da sala para que os alunos em roda possam colocá-las em ordem e contar para a boneca fantoche, que vai aparecer mais uma vez para interagir com a turma. A contação da história pelos alunos será filmada para posteriormente ser apresentada para eles. Após esse momento, vamos propor uma atividade de fixação. O material de sugestão para fixação do conteúdo está disponível anexo à sequência didática.

Fonte: Própria autora.

Posteriormente, na atividade dirigida os alunos poderão usar sua criatividade por continuar a história depois da cena que a Tartaruga é vencedora, como mostra a figura 13. Nessa etapa os alunos devem receber a folha de fixação com a ilustração da última cena da história e serão incentivados a usar a criatividade para desenhar a continuação.

Figura 13 – Atividade dirigida

Sugestão de atividade de fixação 4° Etapa do 1° dia

NOME DO ALUNO (A): _____ DATA: ___/___/_____

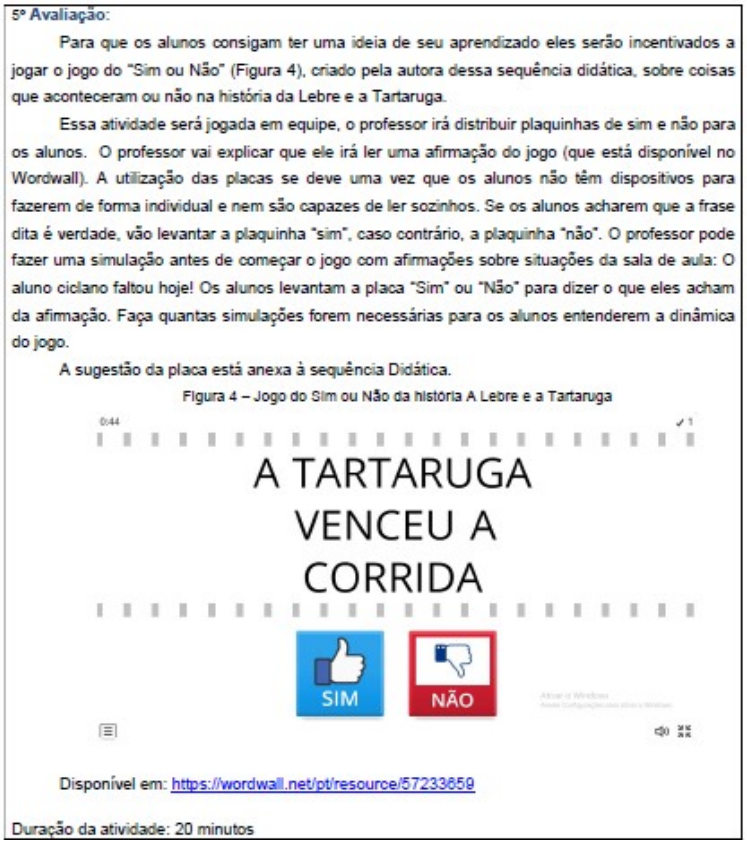
VAMOS CONTINUAR A HISTÓRIA, DESENHE O QUE ACONTECEU NA SUA OPINIÃO DEPOIS QUE A TARTARUGA VENCEU A CORRIDA.



Fonte: Própria autora.

Na etapa de avaliação destacada na figura 14, para que os alunos consigam perceber o quanto aprenderam foi criado um jogo do “Sim ou Não” sobre afirmativas da história da Lebre e a Tartaruga. Ainda, para ajudar na resolução do jogo também são sugeridas plaquinhas de sim ou não, para que os alunos contribuam com as suas opiniões, desta feita, enquanto se faz rodízio do jogador no jogo a platéia ajuda com as plaquinhas.

Figura 14 – Avaliação do 1° dia da Sequência Didática



Fonte: Própria autora.

O segundo dia da SD, permane-se os objetivos traçados no primeiro e acrescenta o de recontar histórias ouvidas, planejar roteiros de encenação, definindo os contextos, os personagens e a estrutura da história, conforme é notado na figura 15.

Figura 15 - Cabeçalho do 2° dia da Sequência Didática

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐

Autora da SD: Lucília de Oliveira Arêas.	E-mail: areaslucilia@gmail.com
Revisora da SD: Sheila Arantes	E-mail: Sheila@csaber.com.br
Público Alvo: Educação Infantil	Duração deste dia: 2h45min
Eixo Temático: Educação Infantil - Campo de Experiência: Escuta, fala, pensamento e imaginação	
Conteúdo: Rodas de conversas; Leituras de livros e interpretações; Estímulo à imaginação; Reconhecer o uso social da escrita; Hipóteses de escrita.	
Tema: Leitura e tecnologia uma viagem muito divertida!	
Locais que serão utilizados: ☒ **Sala de Aula** ☐ **Pátio** ☐ **Online**	
Objetivos esperados	• Falar com autonomia fatos e opiniões; • Ouvir com atenção a fala dos colegas; • Ouvir com atenção a contação da história; • Interpretar fatos ouvidos e ilustrações das histórias. • Recontar histórias ouvidas e planejar roteiros de encenação, definindo os contextos, os personagens e a estrutura da história.

Fonte: Própria autora.

Na primeira etapa, a tomada de consciência, nossa bonequinha fantoche irá aparecer para contar aos alunos como será o dia, de acordo com a sugestão da figura 16.

Figura 16 – Tomada de Consciência 2° dia da Sequência Didática

1ª **Etapa: Tomada de Consciência**

Com a turminha em roda o professor irá elogiar o comportamento dos alunos durante a atividade do primeiro dia da sequência didática. Feito isso, todos podem contar o que se lembram do dia anterior. Em seguida, o professor explicará que o dia de hoje também será especial e para falar tudo o que irá acontecer, novamente, pode se utilizar o fantoche para que de forma lúdica conte as novidades.

Segue abaixo uma sugestão do que o professor pode falar ao utilizar o fantoche:



Oi turminha, hoje também vamos nos divertir muito! Vamos ouvir uma história muito engraçada. Olha o nome dessa história "Quem soltou o pum?" Depois nós vamos poder contar essa história do nosso jeito e gravar em vídeo. Vocês estão preparados?

Duração da atividade: 15 minutos.

Fonte: Própria autora.

Na segunda etapa, conforme mostra a figura 17, sobre o que a história vai falar, os alunos são incentivados a pensar no título da história – Quem soltou o

Pum? E a expressar suas opiniões sobre o que a história vai falar. Despois o professor projetará a capa do livro e perguntará se a opinião deles continua a mesma.

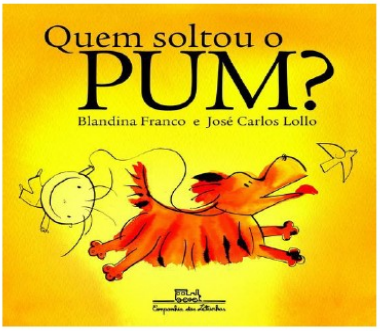
Figura 17 – Sobre o que a história vai falar?

2º Etapa: Sobre o que a história vai falar?	**2º Etapa: Sobre o que a história vai falar?** Nessa atividade os alunos serão levados a pensar no tema do livro antes de ver a capa. Os alunos devem ser incentivados a falar com autonomia suas opiniões sobre o que acham que será tratada a história do livro. A ideia é que se forme uma grande roda de conversa com trocas de ideias. A mediação do professor será importante durante a atividade.
Tempo: 20 minutos	Concomitantemente, os outros alunos serão estimulados a ouvir com atenção a fala dos colegas. Segue algumas sugestões de perguntas que podem ser norteadoras dessa atividade: Turminha, vamos pensar no nome da história "Quem soltou o Pum?". • Sobre o que será que essa história vai falar? • Será que vai falar de alguém que não conseguiu chegar ao banheiro? Acolha as opiniões dos alunos e fomente a participação de todos, feito isso diga às crianças que agora eles farão a leitura da ilustração da capa do livro. Afinal, explique as crianças que não lemos somente palavras, também lemos desenhos, pessoas, e muitas outras coisas. Nesse momento o professor projeta a imagem da capa da história no projetor da sala. O professor pede que as crianças olhem bem e digam suas opiniões sobre o que a história vai falar.

Fonte: Própria autora.

A terceira etapa, contação de história e interpretação, possui duas atividades a primeira será a contação da história - Quem soltou o Pum? de acordo com a figura 18. Cabe destacar a importância da preparação prévia para que ao contar a história o professor já tenha familiaridade e possa modular a voz nos diálogos, criar expectativas nos pontos de suspenses e interagir o público com o enredo.

Figura 18 – Contação de história e interpretação

3º Etapa: Contação de história e interpretação **Contação da história "Quem soltou o Pum?" dos autores Blandina Franco e José Carlos Lollo.** **Reconto da atividade por meio do Canva** **Recursos: smartphone, projetor e computador.** **Estratégias: Projeção de história e reconto da história no Canva.** **Tempo: 60 minutos**	**3º Etapa: Contação de história e interpretação** A primeira atividade tem como proposta ouvir a contação da história feita pelo professor "Quem soltou o Pum?" (Figura 1) de Blandina Franco e José Calos Lollo no projetor. Figura 1 – Quem soltou o Pum?  Disponível em: https://www.sooretama.es.gov.br/uploads/documento/20200721151600-educacao-infantil-quem-soltou-o-pum.pdf

Fonte: Própria autora.

Na segunda atividade mostrada na figura 19, a sugestão envolve que o aluno desenhe uma parte que tenha gostado da história, esse desenho será o cenário do seu reconto da história. O professor usará o recurso do Canva para colocar o desenho como pano de fundo, para isso basta que o professor/pesquisador crie um design e adicione o desenho como pano de fundo.

Figura 19 – Atividade no Canva

	Na segunda atividade os alunos irão desenhar (Folha para desenho anexo) uma parte específica da história e esse desenho será fotografado e compartilhado por e-mail para ser usado como cenário de reconto da história. Com os desenhos dos alunos já compartilhados e baixados do e-mail para o computador o professor irá abrir a plataforma de design gráfico Canva versão gratuita, ou ainda, poderá ter acesso ao Canva Pro, basta comprovar com o contracheque de professor. Feito isso, basta clicar em criar um design e escolher apresentação. Logo em seguida copiar e colar o desenho do aluno na página de apresentação (Figura 2). Figura 2 – Design Canva  Disponível em: https://www.canva.com/design/DAFjq_IyLL4/nb63e4S1747POwpeASgI4Q/edit

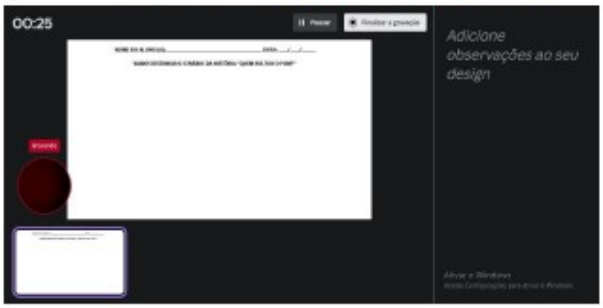
Fonte: Própria autora.

Após criar um design e colar o desenho dos alunos como pano de fundo o aluno deve ser direcionado na frente do computador, de acordo com a figura 20. Em seguida o recurso de apresentar e gravar deve ser acionado. Assim, o aluno poderá fazer o seu reconto e ficará gravado. Feito isso, o pesquisador irá baixar o vídeo para mostrar aos alunos.

Figura 20 – Atividade no Canva (Continuação)

A seguir, o professor pode clicar em apresentar e após na opção apresentar e gravar (Figura 3). Posicionar o aluno na frente da câmera do computador, pedir que ele pense em como ele vai recontar a história. Quando o aluno estiver preparado o professor pode começar a gravação.

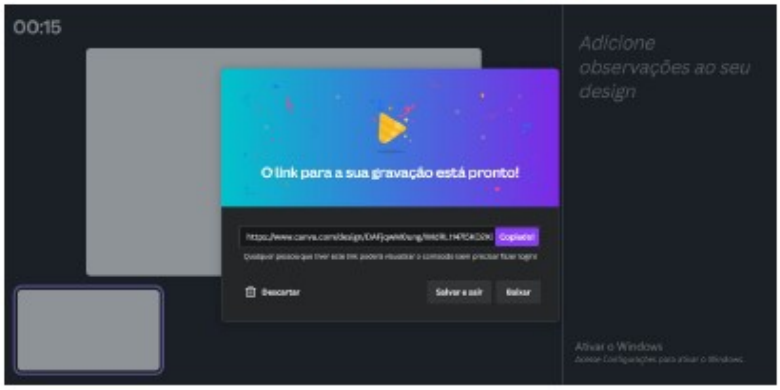
Figura 3 – Canva Apresentar e gravar



Disponível em: https://www.canva.com/design/DAFjqwM0ung/qi_JU6gqeMpBE93PqyfHgg/edit

Quando o aluno estiver terminado a gravação o professor pode clicar em parar gravação. Depois em fazer upload da gravação. Por fim o Canva dará as opções de baixar o vídeo, salvar e sair, copiar o link (Figura 4). Sugerimos que os vídeos sejam baixados para o computador para serem vistos.

Figura 4 – Canva Salvar e sair



Disponível em: https://www.canva.com/design/DAFjqwM0ung/qi_JU6gqeMpBE93PqyfHgg/edit

Fonte: Própria autora.

Na etapa de fixação de conteúdos demonstrada na figura 21, os alunos serão incentivados a igual na história dar um nome diferente a um animal de estimação. Para isso a sugestão é que o professor utilize o Google Jamboard e crie um frame para cada aluno. Depois cada criança poderá colocar a imagem do seu animal preferido e criar o nome com ajuda do pesquisador. No final as produções devem ser impressas e colocadas em exposição.

Figura 21 – Fixação de Conteúdos do 2° dia da Sequência Didática

4º Etapa: Fixação de conteúdos Tempo: 40 minutos	**4º Etapa: Fixação de conteúdos** Nesse momento vamos propor uma atividade de fixação. O professor irá utilizar o Jamboard e cada aluno terá o seu frame. Nessa atividade será proposto que o aluno escolha uma imagem de um animal de estimação e dê um nome diferente e inusitado, como na história. Além disso, o professor pode tirar a foto do aluno para colocar no frame como tutor do pet. Terminado a atividade pode imprimir o frame de cada aluno.

Fonte: Própria autora.

Na etapa de avaliação, foi elaborado um jogo, interpretação da história quem soltou o Pum, para que os alunos consigam mensurar o seu aprendizado, vide a figura 22. Nesse jogo o pesquisador precisará ler as perguntas e os participantes deverão responder se está certo ou errado.

Figura 22 – Avaliação do 2° dia da Sequência Didática

5º Avaliação: Para validar seu aprendizado a sugestão dessa etapa é jogar o jogo da "Interpretação da história Quem soltou o Pum?", criado pela autora da Sequência didática no site Wordwall. O jogo contém cards com perguntas (Figura 5) sobre a história e a resposta (Figura 6) do outro lado do card. Para o aluno jogar o professor poderá ler as perguntas do card e o aluno irá pensar na resposta, ao virar o card com a imagem o aluno terá que responder se está certo ou errado.

Fonte: Própria autora.

No terceiro e último dia da SD foi incluído um novo objetivo, a saber, levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, por meio da escrita espontânea, de acordo a figura 23. A intenção é despertar nos alunos a vontade de produzir a

escrita e poder a partir destas fazer inferências juntos com os mesmos sobre o nosso sistema de leitura e escrita.

Figura 23 – Cabeçalho do 3° dia da Sequência Didática

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒

Autora da SD: Lucília de Oliveira Arêas.	E-mail: areaslucilia@gmail.com
Revisora da SD: Sheila Arantes	E-mail: Sheila@csaber.com.br
Eixo Temático: Educação Infantil - Campo de Experiência: Escuta, fala, pensamento e imaginação	
Conteúdo: Rodas de conversas; Leituras de livros e interpretações; Estímulo à imaginação; Reconhecer o uso social da escrita; Hipóteses de escrita.	
Tema: Leitura e tecnologia uma viagem muito divertida!	
Locais que serão utilizados: ☒ **Sala de Aula** ☐ **Pátio** ☐ **Online**	
Objetivos esperados	• Falar com autonomia fatos e opiniões; • Ouvir com atenção a fala dos colegas; • Ouvir com atenção a contação da história; • Interpretar fatos ouvidos e ilustrações das histórias; • Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita por meio da escrita espontânea.

Fonte: Própria autora.

Na primeira etapa, a tomada de consciência mostrada na figura 24, a nossa bonequinha fantoche irá fazer um resgate do que já fizemos nos dois dias anteriores com ajuda dos alunos. Após ela irá apresentar as novidades do dia.

Figura 24- Tomada de Consciência do 3° da Sequência Didática

1ª **Etapa: Tomada de Consciência**

Com os alunos na rodinha ou em outra formação o professor contará que terão mais um dia de muitas aprendizagens e divertido. Nesse momento o professor pode utilizar o fantoche para que de forma lúdica conte as novidades.

Segue abaixo uma sugestão do que o professor pode falar ao utilizar o fantoche:



Oi turminha, quantas coisas legais nós fizemos até agora! E hoje tem mais. A história que vamos ver hoje se chama "O homem que amava caixas". Mas, antes eu quero saber de vocês que coisas vocês amam? Vamos fazer uma lista.

Duração da atividade: 10 minutos.

Fonte: Própria autora.

Na segunda etapa demonstrada na figura 25, coisas que amamos, vamos abordar o título do livro antes de conhecer a história. Para isso a proposta é que os

alunos façam uma lista de coisas/objetos que amam. Essa lista pode ser feita no quadro através de imagens e escrita, em seguida, juntos com a professora será feito um gráfico das respostas que mais se repetiram. Depois de pronto o gráfico pode ser motivo de conversa entre os alunos da turma, a professora pode perguntar qual o objeto mais amado, o menos amado, entre outras observações.

Figura 25 – 2° Etapa: Coisas que amamos

2º Etapa: Coisas que amamos Tempo: 40 minutos	**2º Etapa: Coisas que amamos** Nessa etapa os alunos serão incentivados a fazer uma lista de coisas que amam. O professor deve orientar que pode ser por meio de imagens e também podem tentar escrever do jeito deles. Despois o professor com a produção dos alunos irá montar um cartaz como uma espécie de gráfico para demostrar as respostas que mais se repetiram por parte dos alunos.

Fonte: Própria autora.

Na terceira etapa, contação de história e interpretação de acordo com a figura 26, será projetada a imagem da história para fazer o conto.

Figura 26 – Contação de história e interpretação

3ª Etapa: Contação de história e interpretação oral. Contação da história "O homem que amava caixas" do autor Stephen Michael King. Recursos: computador e projetor. Estratégias: Projeção de história e Jogo digital Diferentes caixas para transformar em brinquedos ou objetos. Tempo: 60 minutos	**3ª Etapa: Contação de história e interpretação** A primeira atividade tem como proposta ouvir a contação da história feita pelo professor "O homem que amava caixas" (Figura 1) de Stephen Michael King no projetor. Figura 1 – Livro O homem que amava caixas  Disponível em: https://agendadigital.net.br/videira/arquivos/download/atividades/1_495860432665523024O/bd64e385b99e3ab13e81e717eacc1db5.pdf Depois da história por meio de conversa informal o professor pode fazer perguntas para ver estimular a interpretação oral da história. Segue algumas sugestões de perguntas: • Na história o que o homem amava? • O que ele fazia com as caixas? • É errado gostar de caixas? Então por que as pessoas ficavam zangadas com o homem? • Seria errado ficar zangado com o colega porque ele gosta de coisas diferentes de você? Na segunda atividade o professor pode providenciar diferentes caixas, materiais variados e propor que os alunos transformem e inventem brinquedos, assim como o homem do livro. Terminado os alunos poderão brincar com as produções.

Fonte: Própria autora.

Posteriormente, teremos a interpretação oral da história para incentivar os alunos a construírem seus discursos orais, ouvir com atenção a fala do colega, conhecer novas palavras e expressões. Para guiar está interpretação oral foram criadas algumas perguntas prévias que poderão ser usadas com os alunos conforme notamos na figura 26.

A segunda proposta contida nesta etapa consiste em entregar para as crianças diferentes caixas de papelão, materiais recicláveis e propor que construam brinquedos, assim como o homem na história fazia. Com a mediação do professor podem ser construídos carrinhos, máscaras, animais, jogo da memória, entre outros. Ao final os alunos podem brincar com as suas produções e levar para casa.

Para a etapa de fixação de conteúdo, vide a figura 27, foi elaborada uma atividade dirigida para os alunos realizarem. Na folha de fixação o aluno deverá corresponder corretamente as imagens que o homem do livro produziu com as caixas de papelão em um grupo de imagens.

Figura 27 – Folha para atividade de Fixação



Fonte: Própria autora.

Na quinta etapa, avaliação, os alunos irão através de um jogo da memória digital, criado pela pesquisadora, avaliar seu aprendizado. De maneira lúdica as crianças poderão compreender todo o seu aprendizado. Essa etapa é demonstrada na figura 28, através do jogo da memória.

Figura 28 – Avaliação 3° dia da Sequência Didática



Fonte: Própria autora.

Toda a Sequência Didática terá uma projeção de duração de 7h35min e os recuros digitais e analógicos necessários para a realização das atividades propostas são computador, smartphone, projetor ou TV, conexão de internet, impressora, quadro branco, pilot, cartolina, folhas xerocadas, caixas de papelão, materiais recicláveis, lápis de cor, hidrocor, papéis coloridos e cola.

4.3. Material Didático

A pesquisa buscou analisar uma lacuna existente no contexto da Educação Infantil vivenciado pela pesquisadora, o déficit nas habilidades de leitura e escrita dos alunos. Essas habilidades não se limitam a saber ler e escrever, ou seja, de maneira simplista decodificar e codificar, mas implicam nas habilidades leitoras e escritoras.

Com base no problema da pesquisa foram elencadas as palavras-chave para a revisão bibliográfica. A pesquisa bibliográfica foi realizada com recorte temporal dos últimos cinco anos e foram considerados apenas trabalhos de aplicação prática e de origem nacional. Foram considerados pesquisas que abordam o tema das habilidades de leitura e escrita na Educação Infantil, tecnologias digitais e o ensino das habilidades de leitura e escrita e de outros conteúdos correlatos, sequências didáticas com tecnologias na Educação Infantil, a importância da contação de histórias, dos jogos, entre outros. Todos os achados foram catalogados e fichados.

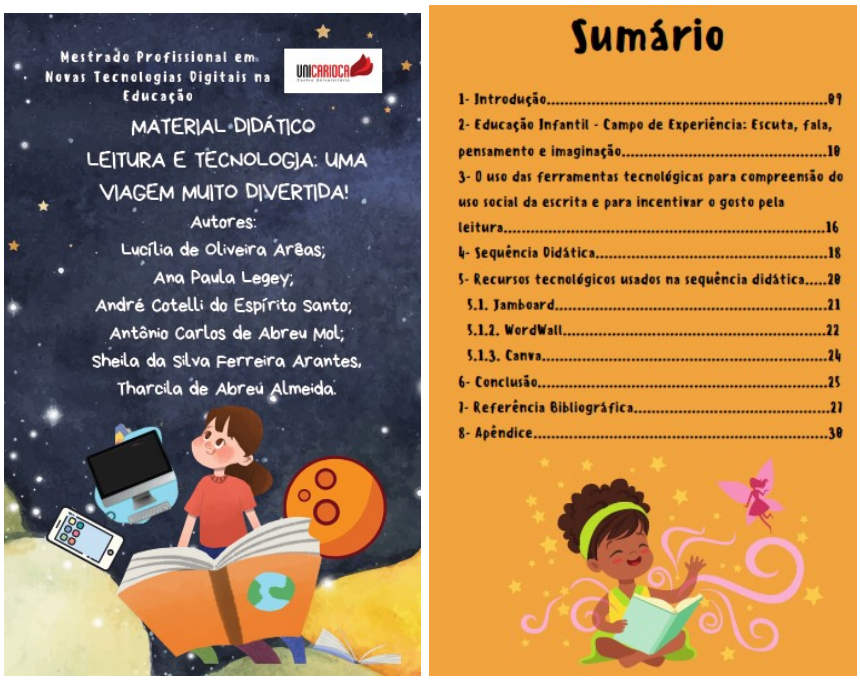
Para a avaliação dos dados bibliográficos e de campo que é a aplicação do material didático com os alunos foi elencado o método de análise de discurso de Bardin (2016). Todo os dados bibliográficos foram preparados através de fichamento para serem analisados, posteriormente foi usada a análise temática, no qual, se procura palavras ou expressões que tipifiquem e expliquem o objetivo do trabalho dando a esses códigos, para que ao final esses fizessem parte de categorias (Bardin, 2016).

Desta maneira, foi possível criar o referencial teórico e atingir os três primeiros objetivos específicos, a saber, identificar as dificuldades encontradas pelos alunos nas habilidades de leitura e escrita da Educação Infantil, investigar as melhores e mais funcionais tecnologias digitais para trabalhar essas habilidades e desenvolver um material didático permeado por tecnologias digitais.

Durante a aplicação do material didático o pesquisador realizou anotações em um diário de bordo, tirou fotografias e analisou o desempenho dos alunos. Para a consideração destes dados, igualmente foi realizada a análise do discurso de Bardin (2016).

No que se refere ao material didático, o E-book apresentado na figura 29, que compõe a fundamentação teórica e metodológica da Sequência Didática foi elaborado, com vistas a, guiar o entendimento do leitor quanto ao problema gerador da pesquisa e a proposta de solução.

Figura 29 – Capa e Sumário do Material Didático



Fonte: Própria autora.

Neste sentido, organizou-se através de uma lógica de estrutura de entendimento de quais habilidades de leitura e escrita permeia a Educação Infantil, como as tecnologias digitais podem potencializar essas habilidades, o que é uma sequência didática e quais foram as tecnologias digitais usadas na sequência criada.

4.4. Avaliação com os alunos

O primeiro dia de aplicação da SD os alunos foram recepcionados com a sala arrumada de maneira diferente para a chegada da boneca fantoche, conforme mostra a figura 30.

Figura 30 – Tomada de Consciência 1° dia da Sequência Didática



Fonte: Própria autora.

Nesse primeiro contato com a turma a boneca conversou sobre as novidades que iriam acontecer, a história da Lebre e a Tartaruga, os jogos e os desenhos. Até que uma das crianças disse, conforme demonstra o quadro 1:

Quadro 1 – Diálogo entre participantes e a fantoche

Criança 1: __ “Qual é o seu nome?”
Boneca: __ “Eu ainda não tenho nome!”
Criança 1: __ “Tadinha!”
Boneca: __ “Tive uma ideia vocês podem escolher um nome para mim!”
Criança 1: __ “Pode ser Bela!”
Criança 2: __ “Eu gostei!”
Criança 3: __ “Sim!”

Fonte: Própria autora.

Dessa maneira, a boneca fantoche ganhou o nome de Bela. Na segunda etapa, as histórias que conhecemos, cada criança ao lembrar de elementos presentes em histórias que já ouviram, através da ajuda da professora, percebem assim alguns livros que já conhecem. Conforme mostra o exemplo no quadro 2, a seguir:

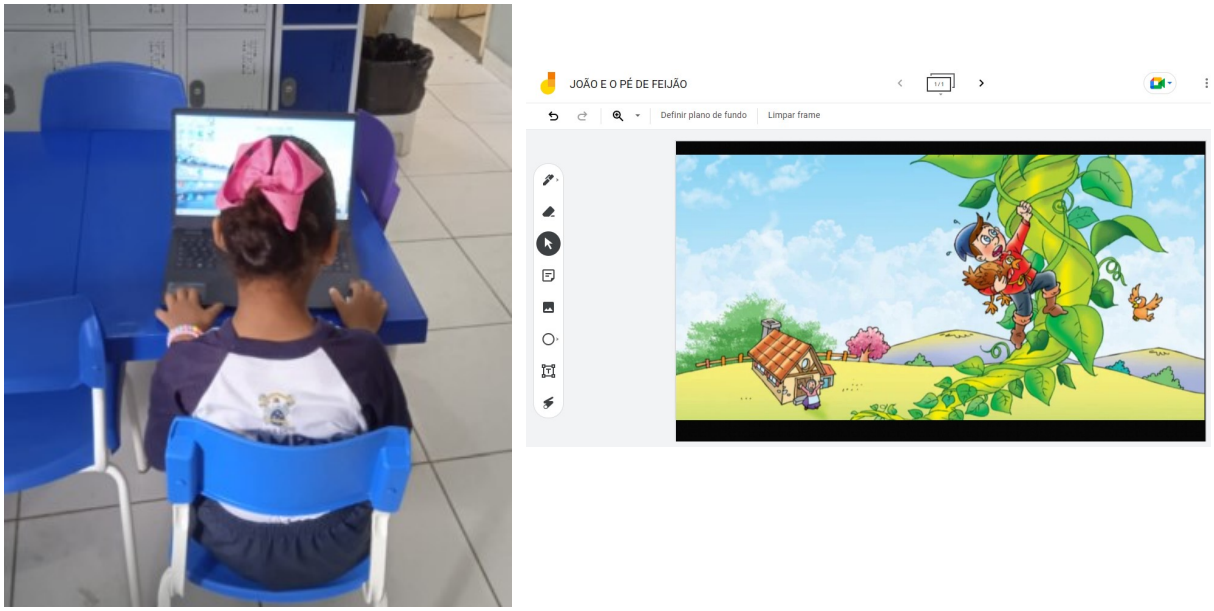
Quadro 2 – Diálogo entre participante e pesquisadora sobre a história que conhece

Criança 3: __"Tia eu já vi uma história de um feijão que ficava grande e ia lá no céu!"
Pesquisadora: __"Que legal! O que mais tinha nessa história?"
Criança 3: __"Um gigante!"
Pesquisadora: __"Muito bem! Essa história se chama João e o pé de feijão! Vamos colocar no computador o desenho dessa história para você mostrar para seus colegas?"
Criança 3: __"Sim!"

Fonte: Própria autora.

Nesse momento a criança e a pesquisadora vão para o computador usar o Google Jamboard e criar seu frame com elementos da história João e o pé de feijão conforme mostra a figura 31.

Figura 31 – Aluna e o frame criado no Google Jamboard



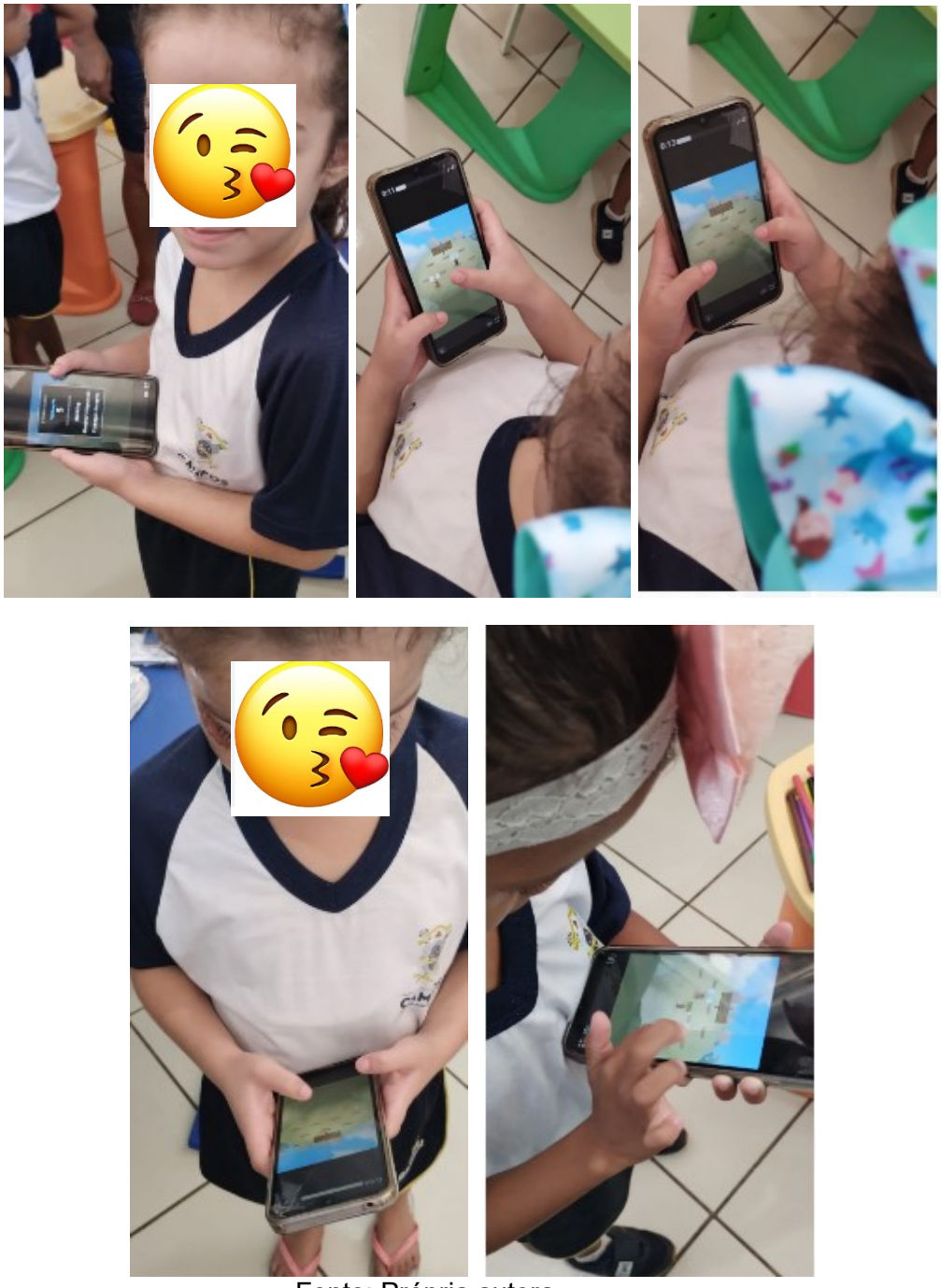
Fonte: Própria autora.

Na terceira etapa foi projetada a história da Lebre e a Tartaruga e as crianças ficaram atentas e interessadas na contação. Ao terminar a contação a pesquisadora

apresentou o jogo, o que faz parte da história, no celular para as crianças. Ao jogarem os participantes puderam demonstrar que estavam muito atentos, pois, acertaram todas propostas do jogo.

A medida que participavam do jogo os participantes iam passando o celular para o outro amigo. Notou-se um interesse grande por parte dos participantes no jogo, alguns quiseram jogar mais de uma vez. A figura 32 demonstra o interesse e participação dos alunos.

Figura 32 – Participação no jogo o que faz parte da história

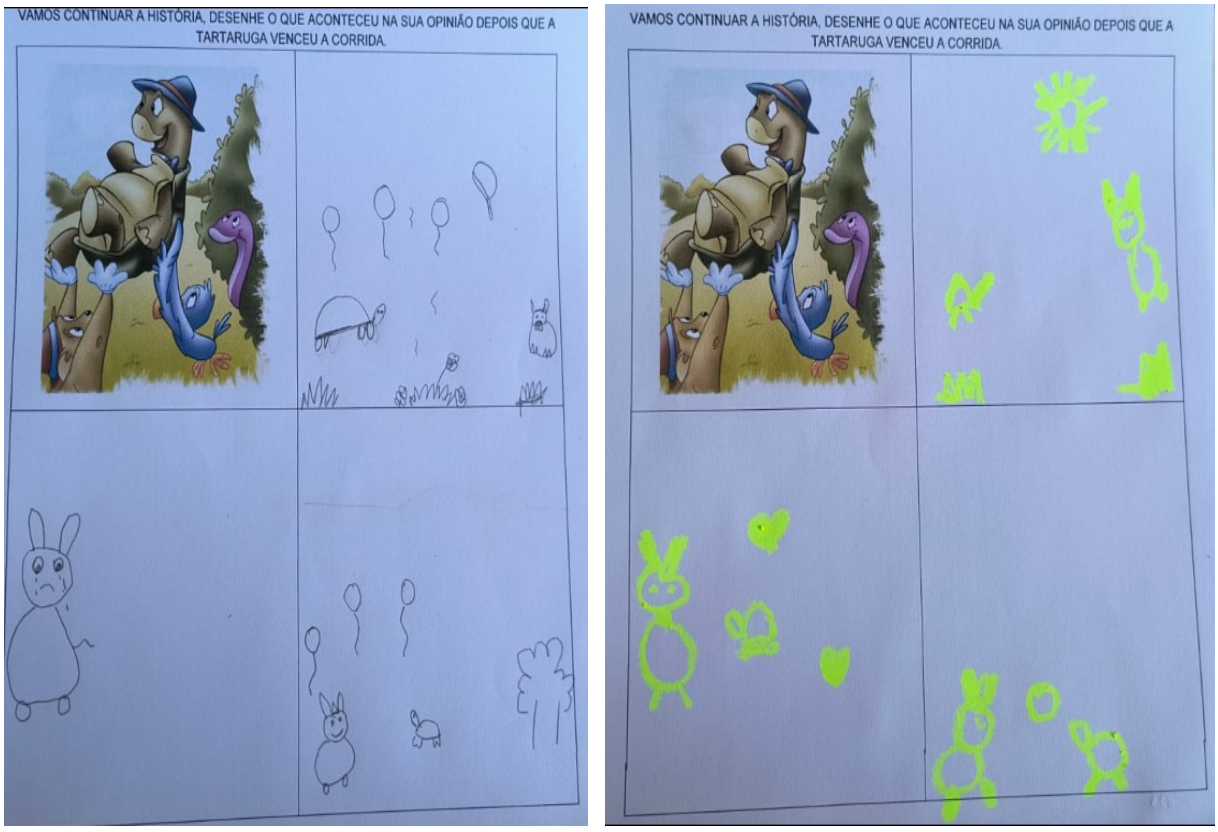


Fonte: Própria autora.

Na etapa seguinte a fixação de conteúdos foram colocadas no chão as imagens da história, a Lebre e a Tartaruga, e foi solicitado que as crianças organizassem de acordo com a ordem da história. Os participantes organizaram na sequência da história de maneira coordenada e certa. Notou-se em especial como o trabalho em equipe é valorizados pelos particpantes, cada um respeitando a fala e a vez do outro.

Feito isso foi proposto outra atividade, no qual os alunos deveriam continuar a história do final em diante. Para isso foi necessário a imaginação e criatividade, podemos notar alguns resultados interessantes na figura 33. Na primeiro desenho o participante contou que teve uma festa para a Tartaruga e o Coelho ficou triste e chorou, mas também fizeram uma festa para ele de segundo lugar e ele ficou feliz. No segundo desenho o aluno diz que o Coelho pediu desculpas e ficou amigo da Tartaruga e foram brincar de bola.

Figura 33 – Atividade de fixação



Fonte: Própria autora.

Na narrativa criada por ambos os participantes tanto por desenho quanto na explicação oral para a pesquisadora nota-se a história com elementos e sequência lógica e coerência. A proposta final do primeiro dia apresentou o jogo do sim ou não

da história da Lebre e a Tartaruga. Essa etapa de avaliação os participantes deveriam responder Sim ou Não sobre coisas que aconteceram ou não na história da Lebre e a Tartaruga.

Para essa atividade foi criada placas de sim ou não para auxiliar os participantes a jogarem, todavia, o entendimento da proposição do jogo foi tão rápido que os participantes nem usaram as plaquinhas. A medida que o colega jogava os que assistiam já davam suas opiniões. Alguns participantes que jogaram podem ser vistos na figura 34.

Figura 34 – Participantes jogando o jogo do Sim ou Não



Fonte: Própria autora.

Desta feita, ao final do primeiro dia de aplicação da sequência didática foi percebido o engajamento dos particpantes e grande interesse por todas as atividades propostas.

No segundo dia de aplicação a fantoche Bela conversou com a turma sobre o que aconteceu no dia anterior e o que vai acontecer. Esse momento de interação foi muito esperado pelas crianças, ao final os mesmos quiseram tirar uma foto com a Bela, conforme mostra a figura 35.

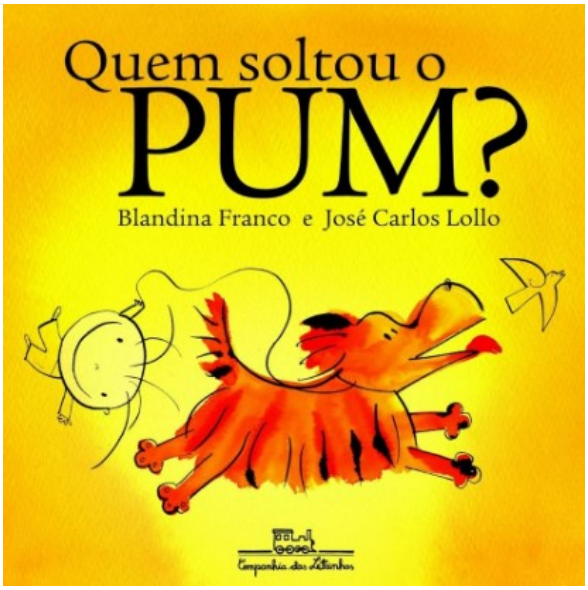
Figura 35 – Os participantes com a fantoche Bela e a pesquisadora



Fonte: Própria autora.

Em seguida foi apresentado o tema do livro do dia, Quem soltou o pum?, e em roda os participantes começaram a expressar o que achavam que seria a história. Todos opinaram que alguém na história ia soltar um pum, literal. Os mesmos achavam essa possibilidade muito engraçada e deram muitas gargalhadas. Depois foi mostrado a imagem da capa para que os alunos, conforme a figura 36, com a capa do livro os alunos inferiram que seria o cachorro que ia soltar o pum na história.

Figura 36 – Capa do livro Quem soltou o pum

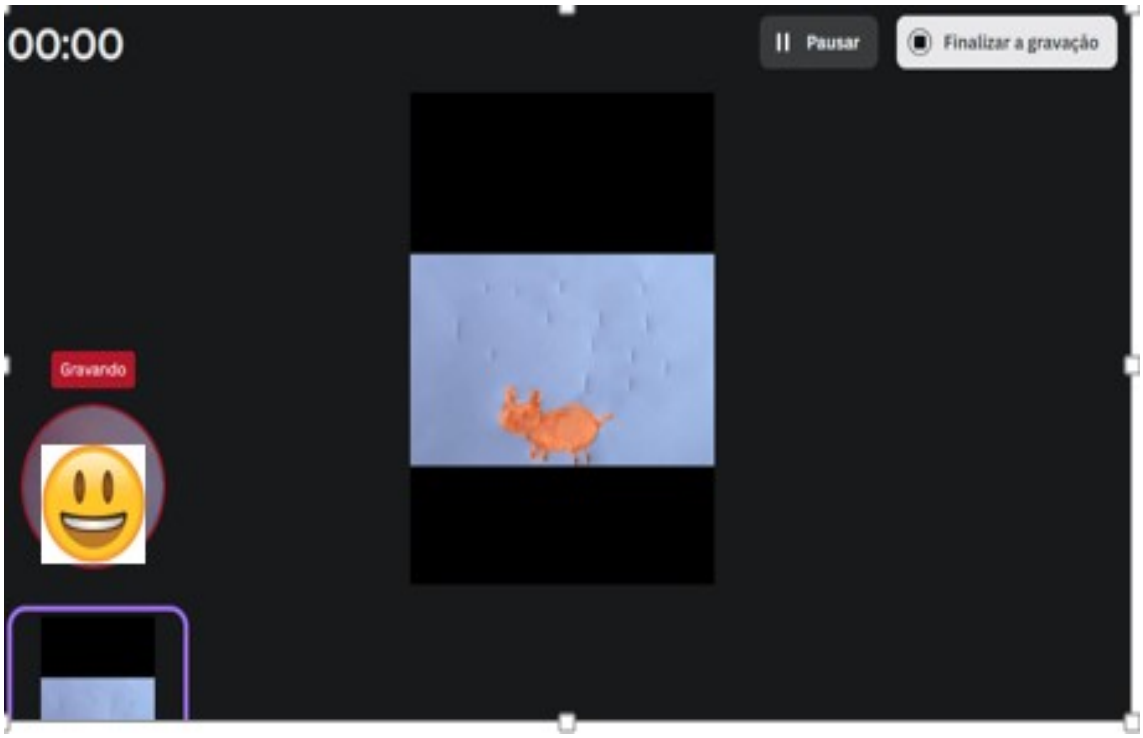


Fonte: Própria autora.

Ao olharem a capa alguns ficaram pensativos e os demais logo responderam que quem soltou o pum foi o cachorro. Novamente todos foram as gargalhadas. A pesquisadora contou a história e no final as crianças ficaram surpresas ao notar que Pum é o nome do cachorro.

Na segunda atividade os alunos desenharam o que mais gostaram na história, esse desenho foi fotografado e compartilhado por e-mail. Após com o desenho dos alunos no Canva foi utilizado o recurso de apresentar e gravar para que os participantes pudessem fazer o reconto da história. Na Figura 37, um participante com seu desenho de fundo faz o reconto oral da história.

Figura 37 – Participante gravando seu reconto da história

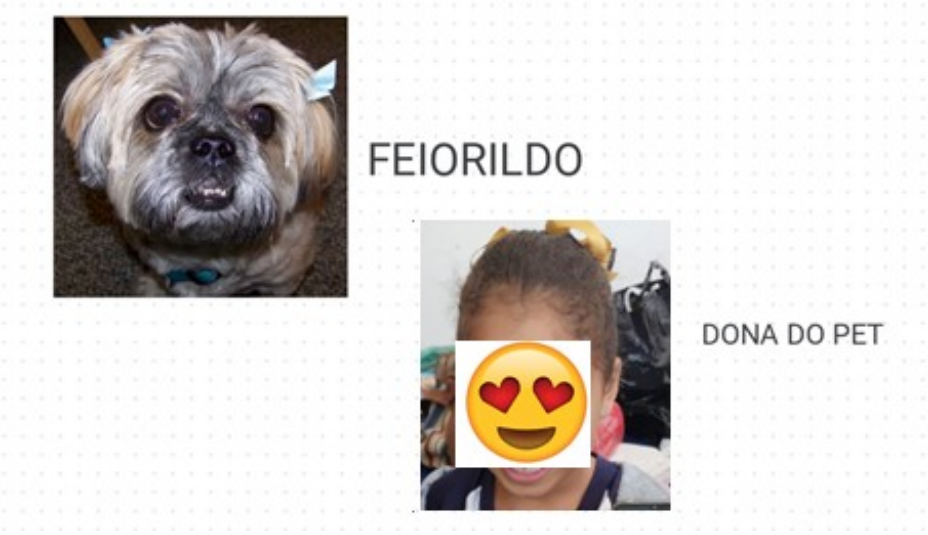


Fonte: Própria autora.

Em seguida a pesquisadora elaborou com cada participante no Jamboard um frame com a escolha de um animal de estimação e um nome diferente e inusitado, como na história. Além disso, o pesquisador tirou foto do aluno para colocar no frame como tutor do pet.

Na figura 38 observamos que o participante escolheu um cachorro e deu o nome de Feiorildo, a escrita do nome foi realizada com a mediação da pesquisadora. Ao imprimir o frame a participante mostrou aos seus colegas o resultado.

Figura 38 – Frame no Jamboard de participante



Fonte: Própria autora.

Na proposta de avaliação foi utilizado o jogo da “Interpretação da história Quem soltou o Pum? ”, criado pela autora da Sequência didática no site Wordwall. Para o aluno jogar o pesquisador leu as perguntas do card e o próprio aluno selecionou a resposta após a leitura. A participação dos alunos no jogo programado para avaliação foi assertiva, comprovando o interesse e atenção demonstrados durantes as atividades do dia. A participação dos alunos pode ser visualizada na figura 39.

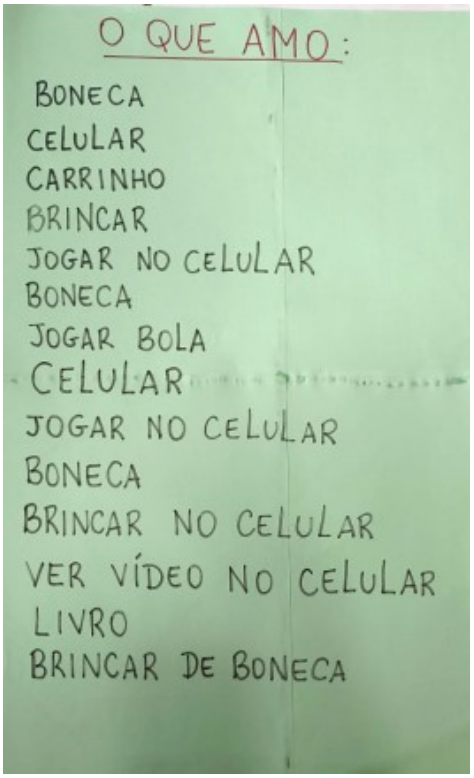
Figura 39 – Participação no jogo Interpretação da história



Fonte: Própria autora.

A aplicação do terceiro dia da sequência didática começou com a interação do fantoche Bela com a turminha. A fantoche recapitulou o que já aconteceu e anunciou o nome da história do dia, O homem que amava caixas. Depois foi sugerido que os alunos fizessem uma lista de coisas que amam. O pesquisador foi o escriba da lista em um cartaz, o resultado da lista pode ser observado na figura 40.

Figura 40 – Lista de coisas que amamos

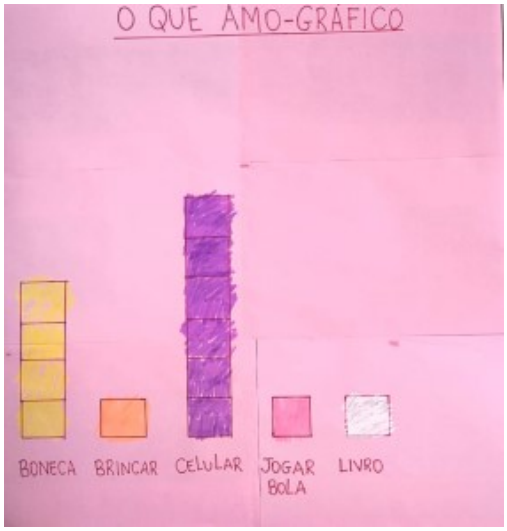


Fonte: Própria autora.

Após o resultado da lista o pesquisador junto com os participantes organizou os resultados em formato de gráfico de barras. A pesquisadora explicou que iam agora arrumar as respostas para ver qual item foi mais falado. A medida que o gráfico ia sendo construído os alunos iam notando a sua resposta sendo incluída e vibravam com isso. Depois do gráfico pronto a pesquisadora conferiu com os alunos cada resultado e os respectivos donos coloriram o quadrado da sua resposta. Ademais, os alunos que responderam brincar, jogar ou ver vídeo no celular concordaram em colocar no gráfico suas respostas junto com os que responderam apenas o item celular.

Posteriormente, com o gráfico no cartaz em conversa informal a pesquisadora foi mostrando aos alunos quais respostas só receberam um voto e quais foram mais citadas. O resultado da construção do gráfico pode ser visualizado na figura 41.

Figura 41 – Gráfico feito em cartaz junto com os participantes



Fonte: Própria autora.

Em seguida os participantes assistiram a contação da história O homem que amava caixas. Ao final em conversa com a turminha foi guiada pelas seguintes perguntas conforme mostra o quadro 3:

Quadro 3 – Conversa entre a pesquisadora e a turma sobre a história o Homem que amava caixas

Pesquisadora: --- "Na história o que o homem amava? "
Criança 4: --- "Caixa. "
Criança 1: --- "Caixa de papelão. "
Pesquisadora: --- "O que ele fazia com as caixas? "
Criança 1: --- "Ele fazia brinquedo da caixa. "
Criança 5: --- "Avião. "
Criança 6: --- "Ele fez um castelo. "
Criança 2: --- "Casinha. "
Pesquisadora: --- "E errado gostar de caixas? "
Criança 1: --- "Não. "
Criança 5: --- "Não. "
Pesquisadora: --- "Então por que as pessoas ficavam zombando do homem? A turminha ficou em silêncio. Seria errado ficar zangado com o colega porque ele gosta de coisas diferentes de você? "
Criança 4: --- "Não! "
Criança 6: --- "Não, não precisa ficar zangado é legal a gente gostar de outras coisas!
Pesquisadora: --- E o homem da história gostava de caixas, será que muitas pessoas gostam de caixas? "
Criança 4: --- "Não, minha mãe joga as caixas no lixo! "
Criança 6: --- "Minha mãe guarda as caixas! "
Criança 7: --- "Eu gosto de caixa! "
Pesquisadora: --- "Então, está tudo bem gostar de coisas que quase ninguém gosta? "
Criança 4: --- "Sim! "
Criança 6: --- "Tia só eu gosto de livro! Nesse momento o aluno faz alusão a atividade da lista de coisas que amam, na qual somente ele responde livro. "
Pesquisadora: --- "Entendi, e não tem problema só você gostar de livro, não é? "
Criança 6: --- "Não! "

Fonte: Própria autora.

Após isso, o pesquisador providenciou caixas de vários tamanhos e diversificado materiais e propôs que as crianças transformassem as caixas em brinquedos. Todo o processo de construção foi mediado pela pesquisadora. Os resultados podem ser visualizados na figura 42.

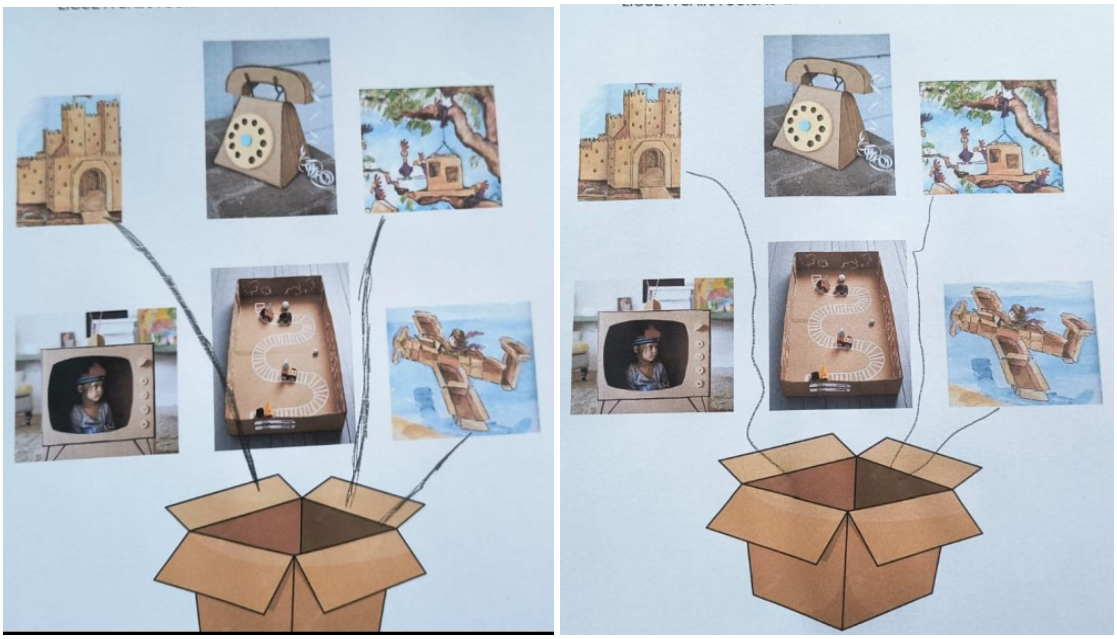
Figura 42 – Construção de brinquedos de caixa de papelão



Fonte: Própria autora.

Em seguida na etapa de fixação de conteúdos foi realizada a atividade dirigida, na qual, as crianças responderam o que o homem construiu com as caixas de papelão na história. Alguns resultados podem ser observados na figura 43.

Figura 43 – Resultados da atividade de fixação de conteúdos



Fonte: Própria autora.

Por último os participantes puderam avaliar o seu aprendizado de forma lúdica por jogar o jogo da Memória no Wordwall. O desempenho foi surpreendente todos acertaram de forma bem rápida as opções. E ficaram felizes e orgulhosos mostrando seus resultados, conforme mostra a figura 44. Assim as atividades do terceiro dia foram finalizadas

Figura 44 – Participantes jogando o jogo da memória



Fonte: Própria autora.

ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO

A Educação Infantil atual é composta por alunos altamente tecnológicos, esses consomem conteúdos variados, alguns até mesmo produzem vídeos, danças, entre outros materiais e compartilham em redes sociais desde muito cedo. Essa clientela tornou necessário ressignificar o ensino e propor um ensino que contemple a lógica desses aprendentes (Das Neves Meroto et al., 2023).

Ao levantar quais dificuldades esses alunos demonstram nas habilidades de leitura e escrita no contexto da Educação Infantil notou-se que um ambiente familiar com pouca ou nenhuma interação dessas práticas faz com que alguns alunos tenham seu primeiro contato com o livro físico e possibilidades de escrita própria somente na escola. Essa falta de estímulo por parte do contexto familiar denota implicitamente que práticas de letramento não são tão valorizadas (Araújo et al. 2019).

Outro fator preponderante é o modelo de ensino perpetuante no ambiente escolar, a saber, tradicional no qual o aluno é apenas receptivo as informações e desconectado das tecnologias digitais. Quanto a esse aspecto Pedro, Santos e Mattar (2023) destacam que os alunos atuais da Educação Infantil apresentam características peculiares, por serem hiperestimuladas através das tecnologias seu tempo de concentração costuma ser reduzido e chegam a perder a concentração em propostas escolares muito extensas e expositivas.

Assim, o professor deve ser crítico e reflexivo quanto a sua prática pedagógica, com vistas a, superar a disparidade de experiências de leitura e escrita no ambiente familiar e garantir o interesse dos alunos através de uma metodologia mais ativa que inclua as tecnologias como meio de favorecer uma aprendizagem significativa (Gentil Junior, 2020).

Diferentes experiências que incluíram as tecnologias digitais como meio de favorecer maior interesse em habilidades de leitura e escrita que incluem o gosto por livros, atenção a contação de histórias, a ampliação de vocabulário, reconto oral de histórias, possibilidades de escrita espontânea, interpretação de fatos narrados implícitos e explícitos entre outras habilidades, denotaram o potencial motivador da utilização das tecnologias (Santos 2020; Tiné e Cardoso, 2024; Gentil Junior, 2020; Madona, 2021; Ferreira; Da Silva Skroch; Osternack, 2024; Lôbo et al., 2024; Pedra et al. 2024).

Em especial ao investigar quais as melhores tecnologias para trabalhar as habilidades de leitura e escrita na Educação Infantil os jogos digitais apareceram com maior utilização e grandes benefícios nas pesquisas analisadas (Morhy; Terán; Da Costa Negrão, 2019; Gentil Junior, 2020; Santos, 2020; Barzhuni et al., 2021; Góes; Teixeira, 2021; Lobo; Barwaldt, 2021; Tiné; Cardoso, 2024).

Assim o material didático desenvolvido nesse estudo preconizou como estratégia os jogos on-line para dirimir o problema da pesquisa, a defasagem dos alunos nas habilidades de leitura e escrita na Educação Infantil. A aplicação da sequência didática que compõe o material didático comprovou que o uso das tecnologias pode melhorar significativamente a defasagem dos alunos da Educação Infantil, conforme veremos a seguir.

Os objetivos esperados na aplicação da sequência didática foram: falar com autonomia fatos e opiniões; ouvir com atenção a fala dos colegas; ouvir com atenção a contação de diferentes histórias; interpretar fatos ouvidos e ilustrações das histórias; recontar histórias ouvidas e planejar roteiros de encenação, definindo os contextos, os personagens e a estrutura da história e levantar hipóteses em relação à linguagem escrita por meio da escrita espontânea. Para o alcance dos objetivos propostos foram planejadas estratégias e criados cuidadosamente jogos on-line para trabalhar os conceitos dentro da sequência.

Em específico para proporcionar aos participantes a oportunidade de falarem com autonomia fatos e opiniões foram planejadas diferentes recursos dentro dos três dias da sequência, como, criação de listas de histórias que conhecem de forma oral e reconto da história através de imagens no primeiro dia. No segundo dia reconto de fatos acontecidos no dia anterior, inferências sobre o significado do título da história e o reconto de história com desenho como cenário. No terceiro dia criação de lista coletiva tendo o pesquisador como escriba e conversa informal para conduzir a interpretação oral de uma história.

Os resultados produzidos por essas estratégias comprovaram que os participantes melhoraram seus discursos orais, aprenderam novos vocabulários, suas falas demonstravam lógica, argumentos e coerência. Os achados estão em consonância com outras pesquisas que lançaram mão “atividades de letramento que possibilitaram às crianças adentrar o mundo da linguagem de forma subjetiva e criativa, transformando-a e transformando-se” (Ranzani, 2018, p. 234).

Ainda, nas pesquisas De Aguar Bueno e Nogueira (2018), ao analisar os discursos orais produzidos destacam que:

> A análise dos dados revelara a existência de dois eixos principais nas práticas letradas do grupo investigado: i) a oralidade e ii) a interação, os quais foram identificados em situações vivenciadas na rodinha, a qual entendemos como principal prática de letramento (De Aguar Bueno; Nogueira, 2018, p. 20).

Igualmente as práticas de letramento contidas nesse presente estudo ocorrem nas perspectivas da oralidade e da interação entre pesquisador e participantes, além disso, em determinados momentos o discurso oral fora registrado de forma escrita. Práticas essas que foram se desdobrando e incorporando elementos constitutivos de sentido, lógica e pertencimento.

No que tange a escrita dos discursos orais e possibilidades de escrita espontânea encontramos na sequência os recursos de descrever através de imagem e/ou escrita as histórias que conhecem e construir histórias por meio de imagem e/ou escrita no primeiro dia. No segundo dia a criação de um nome inusitado para um pet e no terceiro dia criação de lista de coisas que a turma ama. Em algumas dessas atividades o pesquisador foi o escriba para os participantes, todavia, houveram hipóteses orais de escrita produzidas pelos alunos.

A dinâmica empregada refletiu os pressupostos encontrados na pesquisa dos autores Borges e Da Costa Maciel (2018), a seguir:

> O trabalho com produção de textos na educação infantil, seja de forma individual ou coletiva, deve acontecer em situações didáticas que estimulem a criança a interagir com a língua escrita de modo significativo e reflexivo, considerando que para produzir textos em diversos contextos de interação, é necessário ir além da decodificação/codificação dos sinais gráficos, o trabalho com textos necessita estar inserido em situações comunicativas, com significado e sentido para as crianças (Borges; Da Costa Maciel, 2018, p. 234).

Desta feita, as atividades tiveram a intenção de estimular a interação com a língua escrita tendo como pano de fundo as tecnologias e os resultados mostraram-se muito eficazes.

Para interpretar fatos ouvidos e ilustrações das histórias os alunos puderam fazê-lo por intermédio das capas e ilustrações das histórias, bem como, dos jogos on-line criados para esse fim. O primeiro dia, contou com o jogo, o que faz parte da história e o jogo do Sim ou Não, ambos elaborados especialmente para a sequência no site WordWall. No segundo dia há ênfase na leitura da capa do livro e o jogo da Interpretação da história - Quem soltou o Pum? No terceiro dia há leitura de imagem

da história – O homem que amava caixas, e um jogo da memória com imagens da história.

As histórias contadas chamaram a atenção dos participantes, além de que, durante a contação foram realizadas pequenas pausas para que os alunos fizessem inferências quanto as ilustrações, conceitos de palavras e expressões, assim novos conceitos foram adquiridos pelos mesmos (Araújo, 2023). Notamos em um exemplo no diálogo a seguir entre o pesquisador e os participantes, em que um participante incorpora ao seu vocabulário uma nova palavra, notamos o exemplo no quadro 3:

Notamos que o aluno entendeu o significado da palavra “zangado” e aplicou com o sentido correto em sua fala. Comprovando assim que as pequenas pausas durante a contação da história para que sejam dadas explicações de expressões usadas e palavras novas foram eficazes (Araújo, 2023).

No que diz respeito aos jogos, cabe destacar que, durante os jogos os participantes demonstram uma grande facilidade de manuseio das tecnologias e da lógica dos jogos, tanto que, recursos visuais elaborados para auxiliar no uso dos jogos não tiveram a necessidade de uso. Apenas para os jogos que incluíam perguntas o pesquisador lia e os próprios clicavam em “Sim” ou “Não” demonstrando assim conhecer a escrita dessas palavras.

Quanto as respostas aos jogos os participantes demonstraram que sabem interpretar fatos ouvidos e narrados de acordo com os acertos das proposições. O uso dos jogos foi preponderante para essa avaliação. Além disso, os jogos digitais proporcionaram o desenvolvimento de diferentes habilidades, a saber, respeitar a vez do colega sem dar resposta, compartilhar objetos (celular e computador).

Os achados descritos acima estão em concordância com os resultados em diferentes pesquisas que aplicaram os jogos digitais na Educação Infantil. Nos estudos de Lôbo et al. (2024) a gamificação teve um impacto positivo no aprendizado dos alunos. Na experiência de Pedra et al. (2024) a aplicação da gamificação na Educação Infantil na rede pública dinamizou o ensino e tornou os alunos protagonistas de seu aprendizado. Assim como os Tiné e Cardoso (2024) destacaram em seu trabalho a necessidade de utilizar as tecnologias a favor do ensino e destacar o caráter lúdico dos jogos digitais como excelente recurso de otimização nesse processo.

Desta feita, foi possível inferir que as tecnologias digitais quando empregadas com intenção e planejamento podem ser potencializadoras e dirimir lacunas e defasagens nas habilidades de leitura e escrita no contexto da Educação Infantil.

5. CONCLUSÃO

Na Educação Infantil ocorre um intenso período de aprendizado, descobertas, trocas, avanços no desenvolvimento físico e motor, evolução cerebral, além de diversas variáveis que necessitam de estímulos, intervenções e abordagens específicas do ambiente escolar. Historicamente o papel assistencialista de somente cuidar dedicado a essa etapa foi superado e na atualidade compreende-se o valor altamente pedagógico da relação professor/aluno, mesmo nas situações que evolvem o cuidar.

Outro fator preponderante é a mudança de perfil dos aprendizes no contexto da Educação Infantil. Esses têm seu dia a dia permeados pela tecnologia digital, mesmo os que vivem em um contexto econômico desfavorecido costuma ter acesso a celulares cada vez mais precocemente. Estudos dedicados a compreender essa nova geração tecnológica destacam que o uso das tecnologias modifica o funcionamento cerebral e cria novas demandas de aprendizado.

Esses alunos necessitam de uma metodologia de ensino mais ativa e que incorporem as tecnologias no fazer pedagógico, contudo, a escola enquanto instituição ainda resiste, de certa forma, a trazer as tecnologias como aliadas do ensino. O ensino tradicional e baseado na exposição de conteúdos contribui para a defasagem nas habilidades de leitura e escrita, pois, um ensino desconectado da realidade atual dos alunos não produz interesse nesses.

A defasagem nas aptidões da leitura e escrita que são importantes e basais na Educação Infantil tornou-se o problema desse estudo, em uma perspectiva aplicada intencionou-se criar um material didático para contrapor esse problema. Nesse sentido, buscou-se identificar as dificuldades encontradas pelos alunos nas habilidades de leitura e escrita na Educação Infantil, investigar as melhores e mais funcionais tecnologias digitais para trabalhar essas habilidades e desenvolver um material didático permeado por tecnologias digitais.

Ao caracterizar as dificuldades enfrentadas pelos atuais alunos no desenvolvimento das capacidades de leitura e escrita, compreendeu-se que a metodologia tradicional, o ensino desplugado das tecnologias e as poucas interações de letramento no contexto familiar são fatores que contribuem para o descompasso no processo dessas habilidades.

No que diz respeito a quais tecnologias são mais eficazes para desenvolver as capacidades de leitura e escrita os jogos digitais foram citados como altamente benéficos. A gamificação atrelada ao uso das tecnologias ganhou destaque nos estudos avaliados. Desta feita, o material didático criado teve como aporte o uso de diferentes histórias combinadas com os jogos digitais personalizados.

A sequência didática criada para três dias de aplicação com duração de 2 horas cada estabeleceu como objetivos: Falar com autonomia fatos e opiniões; Ouvir com atenção a fala dos colegas; Ouvir com atenção as contações de histórias; Interpretar fatos ouvidos e ilustrações das histórias; Recontar histórias ouvidas e planejar roteiros de encenação, definindo os contextos, os personagens e a estrutura da história, Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita por meio da escrita espontânea.

Durante a aplicação da sequência evidenciou-se a grande interação dos alunos com as propostas e a participação efetiva em todas as atividades, inclusive nos jogos criados. O desempenho durante as atividades nos três dias da sequência didática corroborou a efetividade do material criado, afinal, após a realização contatou-se que os participantes desenvolveram habilidades necessárias e importantes no processo de aquisição da leitura e desenvolvimento da escrita. Desta feita, recomenda-se o uso da sequência didática em diferentes contextos da Educação Infantil, com vistas a favorecer o interesse e entendimento da função social da leitura e escrita.

Reitera-se a relevância da presente pesquisa e de novas propostas sobre o uso das tecnologias digitais na aquisição formal da leitura e escrita durante o ciclo de alfabetização, de maneira que se favoreça uma aprendizagem significativa e conectada à realidade dos alunos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, M. B.; DE SOUZA MEDEIROS, S.; MAGALHÃES, S. S.; DOS SANTOS LEITE, Y. G. **As dificuldades do processo de aprendizagem de leitura e escrita na educação infantil.** Pedagogia contemporânea: Métodos e estratégias para educar e desenvolver habilidades Volume, 56. 2019. Disponível em: https://pesquisa.fametro.edu.br/wp-content/uploads/2023/03/Pedagogia_contemp_Vol1.pdf#page=56. Acesso em: 23/02/2024.

ARAÚJO, R. DA S. **A contribuição da contação de histórias para o processo de ensino-aprendizagem na educação infantil.** Monografia de graduação em Pedagogia. Universidade Federal do Tocantins, Campus de Miracema, Miracema do Tocantins, 2023. 40f. Disponível em: http://umbu.uft.edu.br/handle/11612/6029. Acesso em: 23/02/2024.

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

BAZHUNI, R. F.; DE ABREU ALMEIDA, T.; PEDRETTI, S. D. S. A.; LEGEY, A. P.; SANTO COTELLI, A. D. E.; DE ABREU MÓL, A. C.; SILVA, M. A. **Sequências Didáticas permeadas por tecnologias digitais:** uma proposta inovadora para a Educação Infantil. Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação**,** *6*(1), 53-65. 2021. Disponível em: https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/197. Acesso em: 20/04/2024.

BORGES, L. A.; DA COSTA-MACIEL, D. A. G. **Produção oral e escrita: análise das estratégias de ensino na Educação Infantil.** XVI SEMANA UNIVERSITÁRIA-UPE-CAMPUS MATA NORTE & IV ENCONTRO DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA, p. 433. Disponível em: http://upe.br/matanorte/wp-content/uploads/2018/03/Anais-da-Semana-Universit%C3%A1ria_UPE_CMN_2017_.pdf#page=433. Acesso em: 15/04/2024.

CARVALHO10, R. D. C. A.; GOMES, E. T.; MARQUES12, I. C.; DE OLIVEIRA13, J. C. C.; JÚNIOR, A. C. S. **A importância do planejamento na perspectiva da leitura e escrita.** Tópicos Especiais em Educação, 35. Disponível em: https://www.academia.edu/download/104777348/978-65-5866-081-1.cap.pdf#page=35. Acesso em: 10/04/2024.

CARVALHO, M. R. D. **Tecnologia e Inclusão Digital: Desafios e Possibilidades na Educação Básica.** Monografia de graduação em Pedagogia. Faculdade de Inhumas Centro de Educação Superior de Inhumas. 2022, 61f. Disponível em: http://65.108.49.104/handle/123456789/624. Acesso em: 17/02/2024.

DANTAS, E. L. A. **A contação de história na Educação Infantil e a formação de leitores.** Revista Caparaó, v. 1, n. 2, p. e12-e12, 2019. Disponível em: https://www.revistacaparao.org/caparao/article/view/12. Acesso em: 30/03/2024.

DAS NEVES MEROTO, M. B.; SILVA, C. L.; ESCOBAR, C. T.; MACHADO, J. C.; NARCISO, R. (2023). **Modernidade Líquida, Gerações e as adversidade da educação mediante a sociedade atual.** Revista Ilustração, 4(5), 175-183. Disponível em: https://journal.editorailustracao.com.br/index.php/ilustracao/article/view/204. Acessado em: 20/10/2023.

DE AGUAR BUENO, L.; NOGUEIRA, G. M. **Letramento e oralidade em uma turma de pré-escola de educação infantil do campo**. Educere et Educare, p. 10.17648/educare. V.13i28. 18787-10.17648/educare. V.13i28. 18787. Disponível em: http://upe.br/matanorte/wp-content/uploads/2018/03/Anais-da-Semana-Universit%C3%A1ria_UPE_CMN_2017_.pdf#page=433. Acesso em: 12/10/2023.

DE BARROS OLIVEIRA, N. F.; DA SILVA, D. **A Importância da Alfabetização e do Letramento.** Faculdade Sant'Ana em Revista, v. 3, n. 2, p. 190-203, 2019. Disponível em: https://iessa.edu.br/revista/index.php/fsr/article/view/567. Acessado em: 10/10/2023.

DE MIRANDA, C. M. M., REZENDE, E. D. S. B., DOS SANTOS SILVÉRIO, J., & DE MORAES, N. L. (2021). **A rotina na Educação Infantil.** *Revista Ibero-Americana De Humanidades, Ciências E Educação*, *7*(11), 1497-1511. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/3213. Acessado em: 10/10/2023.

DE OLIVEIRA PITUBA, F. **Gamificação na educação:** a utilização de jogos como forma de melhorar o engajamento dos alunos e os desafios para a educação pública. 2024. Disponível em: https://journal.scientificsociety.net/index.php/sobre/article/view/213. Acessado em: 10/10/2023.

DIAS, J. V. **BNCC:** Educação Infantil. Redin-Revista Educacional Interdisciplinar, v. 8, n. 1, 2019. Disponível em: http://seer.faccat.br/index.php/redin/article/view/1474. Acessado em: 17/11/2023.

DOMINGOS, G. P.; MESQUITA, L. E. S. H.; SERGIO, M. Z.; AMORIM, P. A. B.; MACHADO, T. R. (2021). **A importância da leitura na educação infantil.** Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, 7(6), 669-680. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/1423. Acessado em: 10/10/2023.

FELIX, B. S.; OCTAVIANI, M. I. C.; FREITAS, R. de O. F. **O desenvolvimento infantil e a integração das tecnologias digitais na educação.** Revista Educação em Páginas, v. 3, n. 3, p. e13801-e13801, 2024. Disponível em: https://periodicos2.uesb.br/index.php/redupa/article/view/13801. Acessado em: 15/10/2023.

FERNANDES, G. F. G.; DE OLIVEIRA, K. L. **Práticas de leitura e contação de histórias:** potencializando o desenvolvimento de atitudes leitoras na infância. Dialogia, n. 43, p. e23904-e23904, 2023. Disponível em: https://periodicos.uninove.br/dialogia/article/view/23904. Acessado em: 07/02/2024.

FERRARINI, R., SAHEB, D.; TORRES, P. L. **Metodologias ativas e tecnologias digitais: aproximações e distinções.** Revista Educação em Questão, 57(52). 2019. Disponível em http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S0102-77352019000200010&script=sci_arttext. Acessado em: 29/11/2023.

FERREIRA, L. M.; DA SILVA SKROCH, S.; OSTERNACK, K. T. **Gamificação na prevenção de queimaduras:** desenvolvimento de um jogo infantil. Espaço para a Saúde, v. 25, 2024. Disponível em: https://espacoparasaude.fpp.edu.br/index.php/espacosaude/article/view/1001. Acessado em: 13/10/2023.

FREITAS, F. A. I.; SUDBRACK, E. M. **Defasagem escolar:** contexto pandêmico em análise. Revista Transmutare, v. 9, 2024. Disponível em: http://revistas.utfpr.edu.br/rtr/article/view/17707. Acessado em: 29/11/2023.

GOULART, G. D. B. E.; GOULART, M. M. **Família e escola, uma parceria no ciclo alfabetizador.** 2022. Disponível em: https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/26995. Acesso em: 23/09/2023.

GÓES, M. S.; TEIXEIRA, M. S. **Arte e cultura digital na Educação Infantil:** a galáxia na palma da mão. Olhar de professor, v. 24, p. 1-20, 2021. Disponível em: https://revistas.uepg.br/index.php/olhardeprofessor/article/view/17578. Acessado em: 19/10/2023.

GUIMARÃES, L. M. A. **A importância da contação de histórias na educação infantil.** Caderno Intersaberes, v. 11, n. 32, p. 128-139, 2022. Disponível em: https://cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/2202. Acesso em: 23/09/2023.

LAGE, M. A. D. O. (2021). **Análise da prática docente com a literatura na educação infantil.** Dissertação. 135f. (Mestrado Profissional em Ciências, Tecnologia e Educação) – Universidade Vale do Cricaré. São Mateus. ES. Disponível em: https://repositorio.ivc.br/handle/123456789/1273. Acesso em:02/06/2023.

LOBO, D. A.; BARWALDT, R. **Práticas Pedagógicas Inovadoras e Tecnologias Digitais Imersivas na Educação Infantil.** Periferia, v. 13, n. 3, p. 230-256, 2021. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/periferia/article/view/63513. Acesso em: 23/10/2023.

LÔBO, Í. M.; DE JESUS AGUIAR, A.; GUARIZZO, A. B.; DO CARMO, J. P. G.; NOGUEIRA, L. R. (2024). **A gamificação na educação Infantil:** impactos na qualidade do ensino. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, 10(4), 1529-1535. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/13712.

MADONA, D. L. L. D. C. (2021). **A gamificação na educação infantil:** possibilidades e desafios. Disponível em: http://repositorio.unitau.br/jspui/handle/20.500.11874/5930. Acesso em: 23/09/2023.

MEDEIROS, T. J.; DOS ANJOS, I. S. V.; PEREIRA, A. D. A **Contação de histórias na Educação Infantil.** 2020. Formação Continuada dos Pedagogos: uma análise na prática, v. 1806, p. 6283. Disponível em: http://eduvalesl.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/qrLikAYrG7Ycz92_2020-12-29-21-49-50.pdf#page=22. Acessado em: 28/10/2023.

MORHY, P. E. D.; TERÁN, A. F.; DA COSTA NEGRÃO, F. **Avaliação formativa na educação infantil:** sequências didáticas a partir do tema água. Experiências em ensino de ciências, v. 14, n. 2, p. 531-541, 2019. Disponível em: https://fisica.ufmt.br/eenciojs/index.php/eenci/article/view/177. Acessado em: 19/05/2023.

PEDRO, N.; SANTOS, C.; MATTAR, J. **Competências digitais:** Desenvolvimento e impacto na educação atual. 2023. Competências digitais: Desenvolvimento e impacto na educação atual. Disponível em: https://repositorio.ul.pt/handle/10451/59595. Acessado em: 28/01/2024.

PEDRA, R. R.; DA SILVA, C. C.; DA SILVA, O. B.; BRITO, R. M. G.; BRAVO, S. V. (2024). **Impacto da gamificação na qualidade da Educação Infantil em escolas públicas.** Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, *10*(4), 1717-1723. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/13754. Acessado em: 23/10/2023.

POYARES, V. T. **O lúdico nas práticas de leitura e escrita na educação infantil**. 2019. Disponível em: https://bdm.unb.br/handle/10483/25722. Acessado em: 29/11/2023.

RANZANI, A. **Atividades de letramento na Educação Infantil:** o trabalho com a literatura como elo entre as modalidades oral e escrita. 2018. Disponível em: https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/11074. Acessado em: 23/10/2023.

SANTOS, M. R. **Tecnologia digital da informação e comunicação (TDIC) e sua contribuição para o ensino na educação infantil.** 2020. Disponível em: http://umbu.uft.edu.br/handle/11612/2141. Acessado em: 14/10/2023.

TINÉ, M. A. D.; DE BARROS CARDOSO, L. M. O. **A Tecnologia Digital na Educação Infantil.** Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 10, n. 1, p. 344-358, 2024. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/12907. Acessado em: 20/04/2023.

VASCONCELOS, J. A. **O uso das tecnologias digitais de informação e comunicação na perspectiva da alfabetização e letramento:** a visão de professores do Ensino Fundamental I de uma escola no sudoeste de Mato Grosso. 2022. Disponível em: https://bdtd.ucb.br:8443/jspui/handle/tede/2979. Acessado em: 20/11/2023.

APÊNDICES E ANEXOS

APÊNDICE A – Ficha de Material Didático

Material didático
Título: Leitura e tecnologia: uma viajem muito divertida.
Título em Inglês: Ading and technology: a very fun journey.
Ano Produto: 2024.
Ano Dissertação: 2024.
Descrição do Material Didático e de sua finalidade:

O material compõe a fundamentação teórica e metodológica da Sequência Didática foi elaborado, com vistas a, guiar o entendimento do leitor quanto ao problema gerador da pesquisa e a proposta de solução. O problema por sua vez compreende a defasagem dos alunos nas habilidades de leitura e escrita na Educação Infantil. O material didático criado teve como aporte o uso de diferentes histórias da literatura infantil combinadas com os jogos digitais personalizados.

Cadastrar Produção Intelectual

Natureza: Digital (E-book Online)
Finalidade: A material didático contém uma sequência didática criada para três dias de aplicação com duração de 2 horas cada para alunos da Educação Infantil. A sequência didática objetivou trabalhar as habilidades de leitura e escrita que compõe o currículo base desse seguimento.

Instituição Promotora: Centro Universitário UniCarioca
Demanda:
(X) Externa
( ) Edital
( ) Interna
URL: https://proximal.unicarioca.edu.br/portal/sequencias-didaticas/

Avanços tecnológicos/grau de novidade:
(X) Produção com alto teor inovativo: desenvolvimento com base em conhecimento inédito;
() Produção com médio teor inovativo: combinação de conhecimentos pré-estabelecidos;
( ) Produção com baixo teor inovativo: adaptação de conhecimento existente;
( ) Produção sem inovação aparente: produção técnica.

Indicar produção resultante do trabalho realizado no Programa de Pós-graduação, informando:
Docentes Autores:
Nome: André Cotelli do Espírito Santo
Nome: Ana Paula Legey de Siqueira
Discentes Autores:
Nome: Lucília de Oliveira Arêas. CPF: 076060707-92
Demais Autores:
Nome: Antônio Carlos de Abreu Mol. Organização.
Sheila da Silva Ferreira Arantes. Organização.

Tharcila de Abreu Almeida. Organização.

Conexão com a Pesquisa

Linha de Pesquisa vinculada à produção: I - Desenvolvimento, Estratégias de Uso e Avaliação de Tecnologias Digitais na Educação Formal.
( ) Projeto isolado, sem vínculo com o Programa de Pós-graduação

Recursos e vínculos da Produção Tecnológica
Data início: 04/06/2023 Data término: 16/7/2024
Total investido: R$200 (Equipamentos)
Fonte do Financiamento: Próprio Discente

Aplicabilidade da Produção Tecnológica: faz referência a facilidade com que se pode empregar a Produção Técnica a fim de atingir seus objetivos específicos para os quais foi desenvolvida. Entende-se que uma produção que possua uma alta aplicabilidade, apresentará uma abrangência elevada, ou que poderá ser potencialmente elevada, incluindo possibilidades de replicabilidade. Para avaliar tal critério, as características a seguir deverão ser descritas e justificadas:
Descrição da Abrangência realizada (50 palavras): o material didático foi aplicado em uma turma de 20 alunos de Pré III (5 anos) da Creche Escola Municipal da Penha em Campos dos Goytacazes. A temática do material foi sobre as habilidades de leitura e escrita inerentes a Educação Infantil.

Descrição da Abrangência potencial (50 palavras): o material pode ser aplicado em diversas escolas públicas ou particulares a nível nacional ou internacional de educação Infantil. Sua utilização pode proporcionar uma nova didática para trabalhar as capacidades de leitura e escrita.
.
Descrição da Replicabilidade (50 palavras): o material pode ser aplicado em diversas escolas públicas ou particulares de Educação Infantil. Pode ser utilizado na íntegra ou ser modificado pelos professores para melhor atender os objetivos de cada contexto.

A produção necessita estar no repositório? Sim
Documentos Anexados (em PDF):
(X) Material didático

APÊNDICE B - Declaração Institucional de comprovação de demanda

DECLARAÇAO INSTITUCIONAL DE COMPRAVAÇAO DE DEMANDA

Campos dos Goytacazes, 02 de agosto de 2024.

A coordenação do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação,

A Educação Infantil é um momento de construção de aprendizados importantes e de grande evolução na maturação cerebral, por isso é um período de grande importância para a escolarização. Tanto que uma criança não escolarizada na primeira infância ou que passa por uma educação infantil deficitária, poderá atrasar o seu desenvolvimento. Um fenômeno recorrente nas gerações atuais é o uso cada vez mais precoce das tecnologias digitais o que provocou mudanças na atual Educação Infantil. As mudanças ocorridas no contexto da Educação Infantil, não dizem respeito somente as perspectivas pedagógicas, sobretudo também houve mudança na clientela, ou seja, os alunos atuais não são os mesmos que vinte anos atrás. O ensino tradicional, completamente analógico e descontextualizado não contempla a realidade dos aprendentes atuais. Assim, há de se pensar como a educação pública pode romper essa barreira e tornar o ensino mais significativo para a geração Alpha.

Neste contexto, ao ter o conhecimento que o Centro Universitário Carioca (Unicarioca) está realizando o Mestrado Profissional Novas Tecnologias Digitais na Educação, a Creche Escola Municipal da Penha em Campos dos Goytacazes solicitou à Instituição de Ensino UniCarioca que apresentasse um novo recurso tecnológico educacional para ser trabalhado nas escolas, possibilitando assim trabalhar as habilidades de leitura e escrita na Educação Infantil.

Campos dos Goytacazes, 02 de agosto de 2024.



APÊNDICE C - Declaração Institucional de comprovação de impacto

DECLRAÇÃO INSTITUCIONAL DE COMPRAVAÇÃO DE IMPACTO

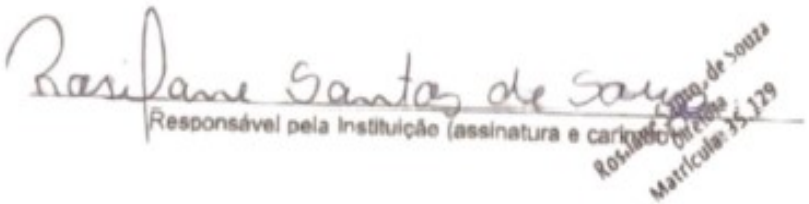
Campos dos Goytacazes, 02 de agosto de 2024

Declaro para os devidos fins, que a Creche Escola Municipal da Penha em Campos dos Goytacazes passou a utilizar a sequência didática, bem como o E-book "Leitura e Tecnologia: Uma viagem divertida". Apresentado pela professora Lucília de Oliveira Arêas, como fruto de sua pesquisa no Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação, intitulada, "As tecnologias Digitais e o despertar pela leitura e escrita".

A utilização desse produto tecnológico: (i) facilitou o entendimento das melhores e mais bem-sucedidas práticas educativas no ensino das habilidades de leitura e escrita; (ii) estimulou a prática de uso das tecnologias digitais como estratégia na promoção de aprendizagens mais significativas; (iii) aumentou os conhecimentos gerais acerca da defasagem nas habilidades de leitura e escrita através do uso das tecnologias digitais; (iv) apresentou uma metodologia mais motivadora e significativa para trabalhar os conteúdos de leitura e escrita nesse .

Julgamos pertinente mencionar o quanto a metodologia implementada responde positivamente às nossas demandas, estimulando e facilitando no processo de construção de conhecimento.

Campos dos Goytacazes, 02 de agosto de 2024



APÊNDICE D - Declaração Institucional de comprovação de aplicabilidade

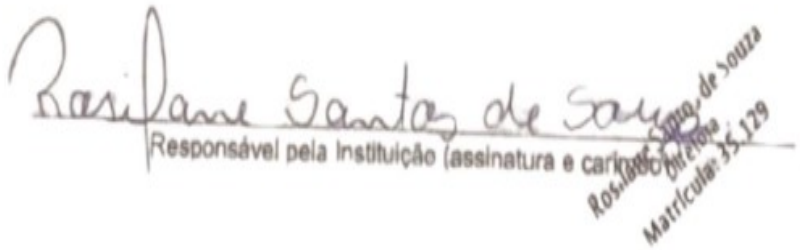
DECLARAÇÃO INSTITUCIONAL DE COMPRAVAÇÃO DE APLICABILIDADE

Campos dos Goytacazes, 02 de agosto de 2024.

Declaro para os devidos fins, que a

A Creche Escola Municipal da Penha em Campos dos Goytacazes passou a utilizar o material didático, "Leitura e Tecnologia: Uma viagem divertida", apresentado pela pesquisadora Lucília de Oliveira Arêas, como fruto de sua pesquisa no Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação, intitulada "As tecnologias Digitais e o despertar pela leitura e escrita".

Este material demonstrou ser de fácil aplicação e acesso para a instituição, apresentando de forma clara o conteúdo abordado. Julgamos pertinente mencionar o quanto a metodologia implementada responde positivamente às nossas demandas, motivando o ensino e a aprendizagem, e podendo ser facilmente adaptada para diferente públicos e conteúdo.



APÊNDICE E – Declaração Institucional de comprovação de inovação

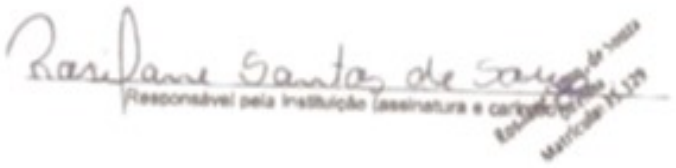
DECLARAÇAO INSTITUCIONAL DE COMPRAVAÇAO DE INOVAÇAO

Campos dos Goytacazes, 02 de agosto de 2024.

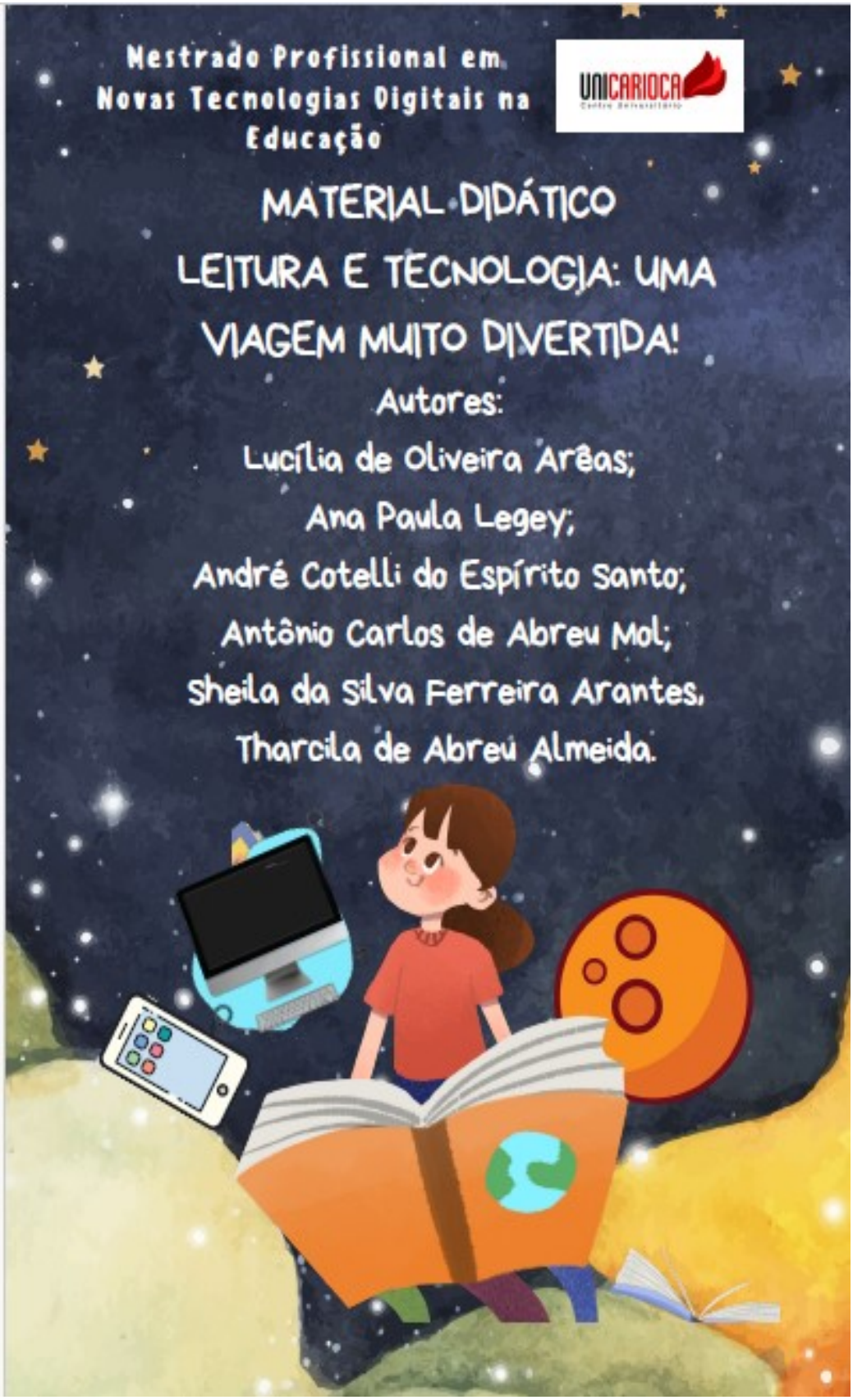
A Creche Escola Municipal da Penha em Campos dos Goytacazes passou a utilizar o material didático, "Leitura e Tecnologia: Uma viagem divertida", apresentado pela pesquisadora Lucília de Oliveira Arêas, como fruto de sua pesquisa no Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação, intitulada "As tecnologias Digitais e o despertar pela leitura e escrita".

Ressaltamos o quanto o produto apresentou: (i) uma forma inédita para o entendimento das melhores e mais bem-sucedidas práticas educativas no ensino das habilidades de leitura e escrita; (ii) estimulou a prática de uso das tecnologias digitais como estratégia na promoção de aprendizagens mais significativas; (iii) aumentou os conhecimentos gerais acerca da defasagem nas habilidades de leitura e escrita através do uso das tecnologias digitais; (iv) apresentou uma metodologia mais motivadora e significativa para trabalhar os conteúdos de leitura e escrita nesse.

Este material demonstrou inovação na prática docente e responde positivamente às nossas demandas, suprindo lacunas e motivando o ensino e a aprendizagem com um material inédito.



APÊNDICE F- Material Didático




UNICARIOCA
Centro Universitário
Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação
Reitor: Celso Niskier
Coordenador Geral do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação: Antônio Carlos de Abreu Mol
Coordenadora Adjunta do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação: Ana Paula Legey
Secretária do Mestrado: Elizabeth Jeane Bento Cavalcante Garcia
Coordenador do Núcleo de Computação Aplicada (NUCAP): André Cotelli do Espírito Santo
Práticas Pedagógicas para Orientação da Aprendizagem no Reforço Escolar:
Ana Paula Legey
André Cotelli do Espírito Santo
Antônio Carlos de Abreu Mol
Sheila da Silva Ferreira Arantes
Tharcila de Abreu Almeida
Coordenadora da Biblioteca: Rachel Loureiro

ficha catalográfica

A2311 Arêas, Lucília de Oliveira
Leitura e tecnologia uma viagem divertida / Lucília de Oliveira Arêas Sheila da Silva Ferreira Arantes, André Cotelli do Espírito Santo. - Rio de Janeiro, 2023.
Recurso digital; 45p.

ISBN: 978-65-00-75095-9
E-book (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2023.

1.Educação infantil. 2. Jogos tecnológicos. 3. Aprendizagem. I. Arantes, Sheila da Silva Ferreira. II. Espirito Santo, André Cotelli do. III. Titulo.

CDD 371.344

Conhecendo os autores...

Lucília de Oliveira Arêas

Possui graduação em Pedagogia - Faculdade de Filosofia de Campos (FAFIC) habilitação em Supervisão e Magistério. Trabalho na Prefeitura Municipal de Campos -Professora II. FUNDAÇÃO DE APOIO A ESCOLA TÉCNICA /CETEP CAMPOS - Professora I. Trabalhei na Prefeitura Municipal Laje do Muriaé - Pedagoga/ Coordenadora pedagógica.

Ana Paula Legey de Siqueira

Pós Doutora em Divulgação Científica (IEN/CNEN), Doutora em Ciências pelo IOC/FIOCRUZ do Programa de Pós Graduação em Ensino em Biociências e Saúde (especialidade ensino não formal/divulgação científica) (ago/2009), mestre em Biologia Parasitária pelo IOC/FIOCRUZ (Jul/1991) e graduada em Ciências Biológicas pela USU (Jan/1993).
Na UniCarioca é: Coordenadora Adjunta do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação; Representante Institucional de Iniciação Científica (PIBIC-CNPq/UniCarioca); Coordenadora Adjunta do Núcleo de Computação Aplicada (NUCAP/UniCarioca), núcleo este que abarca pesquisas interdisciplinares envolvendo os cursos de Pedagogia, Design, Computação e Comunicação) aplicando Tecnologias Digitais no Ensino Formal e Não Formal em diferentes ambientes de aprendizagem e segmentos de ensino; orienta TCCs e projetos de iniciação científica; Professora Adjunta do curso de Pedagogia (disciplinas: Didática das Ciências, Informática Aplicada à Educação, Educação e Tecnologia da Informação e Comunicação e Projetos de ação Pedagógica). Coordenadora Institucional de Iniciação Científica PIBIC- CNPq/UniCarioca. Gestora do Diretório de Grupos de Pesquisa da UniCarioca. É Líder do Grupo de Pesquisa: Novas Tecnologias Digitais na Educação Não formal.

Conhecendo os autores...

André Cotelli do Espírito Santo

Possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade Gama Filho (2010) e mestrado em Mestrado em Ciência e Tecnologia Nucleares pelo Instituto de Engenharia Nuclear (2013). Tem experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Sistemas de Computação e em Sistemas de Realidade Virtual.

No Centro Universitário Carioca (UNICARIOCA), atuo como professor no curso de mestrado profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação, no curso superior de graduação de Ciência da Computação, de Engenharia de Computação e de Redes de Computadores, ministro aulas no curso de Pós-Graduação em Jogos e Animação Digital, e também no curso Técnico de Jogos Digitais e de Informática. Também na UNICARIOCA, é pesquisador no Núcleo de Computação Aplicada (NuCAp, núcleo multidisciplinar envolvendo os cursos de Pedagogia, Design e Computação) onde desenvolve pesquisas aplicando Tecnologias de Realidade Virtual no Ensino. Atuação Profissional no Instituto de Engenharia Nuclear -) (05/2010 até 03/2012 - Bolsista PCI), (03/2012 até 10/2013 - Mestrado em Ciência e Tecnologia Nucleares) e (11/2013 até 01/2014 - Bolsista TCT)

Conhecendo os autores...

Antônio Carlos de Abreu Mól

Doutor em Engenharia Nuclear pela COPPE/UFRJ (2002). Ingressou no Instituto de Engenharia Nuclear em 1995, em 2005 fundou o Laboratório de Realidade Virtual do IEN/CNEN e desde esta data vem coordenando o mesmo.

Em 2016 assumiu o cargo de Chefe da Divisão de Ensino do IEN/CNEN e a Pró-Reitoria de Ensino. Docente permanente do Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Ciência e Tecnologia Nucleares (PPGIEN), e Coordenador, Fundador e docente do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca.

Atua como consultor Ad Hoc de diversas revistas internacionais e membro do corpo editorial da Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação (RECITE). Desenvolve pesquisas em colaboração com a COPPE/NUCLEAR (UFRJ), COPPE/CIVIL (UFRJ), PROTEN (UFPE e CRCN/CNEN), COTN (CNEN), Programa de Pós-Graduação em Informática (UFRJ), AIEA. Orienta teses, dissertações e iniciações científicas, desenvolvendo: (i) sistemas de suporte a operação de plantas nucleares (realidade virtual e inteligência artificial); sistemas para treinamento de operadores de salas de controle (realidade virtual); (iii) sistema para planejamento e visualização de instalações nucleares e radiativas (realidade virtual); (iv) divulgação científica da área nuclear (realidade virtual); (v) sistemas para treinamento de profissionais da área da saúde quanto a procedimentos e diretrizes de radioproteção; (vi) área de ensino (realidade virtual).

Conhecendo os autores...

Sheila da Silva Ferreira Arantes

Doutoranda na UFRJ no programa Ciência da computação PPGI, Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação da UNICARIOCA. Pós-Graduada em Gestão Escolar, Psicopedagogia e Gestão e Implementação de cursos EAD. Possui graduação em Pedagogia pela Universidade da Cidade (2005). Atualmente é diretora Pedagógica do Instituto de Educação Colônia do Saber responsável inclusive por todos os cursos na modalidade EAD da instituição.

Tharcila de Abreu Almeida

Possui graduação em Letras pela Fundação São José (1999). Pós graduação Lato Sensu em Língua Portuguesa e Gestão Escolar. Professora da Fundação Municipal de Educação de Niterói. Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação, pelo Centro Universitário UniCarioca.

Sumário

1- Introdução.....09
2- Educação Infantil - Campo de Experiência: Escuta, fala, pensamento e imaginação.....10
3- O uso das ferramentas tecnológicas para compreensão do uso social da escrita e para incentivar o gosto pela leitura.....16
4- Sequência Didática.....18
5- Recursos tecnológicos usados na sequência didática.....20
5.1. Jamboard.....21
5.1.2. WordWall.....22
5.1.3. Canva.....24
6- Conclusão.....25
7- Referência Bibliográfica.....27
8- Apêndice.....30





1- Introdução

A etapa da educação infantil é o momento que se estabelece a maior efervescência de aprendizado, descobertas, interações, salto no desenvolvimento psicomotor, maturação cerebral, entre outras condições, nas quais são imprescindíveis estímulos, intervenções e estratégias que são próprias da escolarização.

A atuação na educação infantil em diferentes redes de ensino pode ocorrer de forma integral ou parcial. Quando o ensino ocorre em formato integral, pressupõe-se que essa escola terá a estrutura física e organizacional que proporcionará alimentação, banho, horário do sono, pedagógico, entre outros.

O ensino da educação infantil em nosso país atualmente é regimentado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) como veremos a seguir.







09

2- Educação Infantil - Campo de Experiência: Escuta, fala, pensamento e imaginação

A etapa da educação infantil compreende o seguimento de ensino que atende as crianças de zero a seis anos de idade é obrigatória a partir dos quatro a cinco anos de idade e deve ser ofertada pelo município. Do ponto de vista da neurociência de acordo com Crespi (2020) quanto ao desenvolvimento infantil podemos destacar que:

> As pesquisas neurocientificas apontam que estes periodos criticos de desenvolvimento e aprendizagem ocorrem com maior intensidade entre a concepção e os seis anos de idade do individuo, ou seja, concentram-se em grande parte na Primeira Infância, indicando como a modificação da arquitetura cerebral nos primeiros anos de vida é muito mais fácil de alcançar através de experiências e intervenções oferecidas no ambiente em que a criança se encontra, do que nas demais fases da vida (CRESPI, 2020, p. 31).

Na primeira infância é necessário ocorrer à construção de conhecimentos e aprendizagens basais importantes, nesse sentido, cabe ressaltar que "o desenvolvimento da estrutura cerebral,





tanto em relação ao volume quanto à maturação cerebral, é mais acentuado nos primeiros anos de vida, sendo este, portanto, um período sensível para o desenvolvimento de habilidades e funções cognitivas mais complexas" (CRESPI, 2020, p. 39). Logo, uma criança não escolarizada na primeira infância ou que passa por uma educação infantil deficitária, poderá atrasar seu desenvolvimento.

A BNCC (2018) subsidia normativas para criação do currículo da educação infantil. Em especial quanto às aprendizagens e o desenvolvimento a "organização curricular da Educação Infantil na BNCC está estruturada em cinco campos de experiências no âmbito dos quais são definidos os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento" (BRASIL, 2018, p. 38).

Com respeito aos cinco campos de experiências (Figura 1), vejamos de forma mais detalhada o que se refere à Escuta, fala, pensamento e Imaginação.





Figura 1 – Campos de Experiências da BNCC



Fonte: Criação da própria autora.

Dentro do campo de experiência de escuta, fala, pensamento e imaginação o professor é incentivado a trabalhar com os alunos o discurso oral fazendo com que as crianças ampliem seu vocabulário e interpretem a fala do outro.

Além disso, utilizem diferentes recursos de expressão e compreensão, exercitem sua autonomia ao falar e ao ouvir o colega, ouçam com atenção a contação de histórias e façam o reconto de histórias.

Quanto à escrita "a imersão na cultura escrita deve partir do que as crianças conhecem e das curiosidades que deixam transparecer" (BRASIL, 2018, p. 40). Para tal, podem ser utilizados diferentes gêneros textuais, ouvir e acompanhar a contação de histórias, ademais, demostrar que a língua escrita está presente em diferentes contextos e locais será fundamental para que as crianças compreendam o uso social da escrita.

Deixar disponíveis diferentes livros para serem manuseados pelas crianças, além de deixar que se expressem de forma livre por meio de desenhos e em forma de escrita espontânea.



13



Desta feita, ouvir e contar histórias, estimular o pensamento, o raciocínio, a construção do pensamento para o discurso oral como para o reconto, participar em rodas de conversas, a autonomia e paciência em respeitar e ouvir a fala do outro, a compreensão do começo, meio e fim de uma história, ter contato com diferentes gêneros textuais, observar diferentes textos, entender a função da escrita, criar hipóteses de escrita, manipular livros e saber a direção da escrita são saberes e conhecimentos que englobam o campo de experiência da escuta, fala, pensamento e imaginação.

Em relação às possibilidades de contar histórias segundo Lage (2021) destaca-se que:



As histórias são importantes para o desenvolvimento das crianças e na formação do leitor, pois possibilitam a oportunidade de projetar seus próprios pensamentos e sentimentos com o de personagens que podem, de certa forma, estar passando pelos mesmos problemas daquele que ouvem e ou leem a história. Além disso, permitem que o indivíduo explore suas dúvidas e questionamentos para chegar a um entendimento e à construção de um raciocínio lógico (LAGE, 2021, p. 13).





14

Logicamente, as histórias devem ter uma intencionalidade e não apenas serem contadas de forma aleatória.

Ao professor cabe o cuidado de selecionar histórias que se adequem a faixa etária da turma e escolher as melhores técnicas de contação, na atualidade os recursos tecnológicos podem auxiliar na dinamização das contações de histórias como veremos mais adiante. Contudo, o encantamento, as possibilidades de descobertas e de expressar os sentimentos, a curiosidade, a diversificação, a fantasia e a alegria são elementos que devem sempre estar presentes.



15

3- O uso da Tecnologia para compreensão do uso social da escrita e para incentivar o gosto pela leitura



O uso das tecnologias digitais tem começado cada vez mais precocemente, de acordo com Müller (2019) que ressalta:

> O consumo das tecnologias digitais, que, apesar de um contexto de desigualdades, acontece cada vez mais cedo, desafiando famílias e escolas nesta mediação, sobretudo no âmbito da Educação Infantil e dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental (Müller, 2019, p. 12).

Notadamente, algumas crianças que frequentam a educação infantil choram ao se despedirem do celular no portão da escola e já demonstram certa medida de uso inadequado desse artefato digital. Mas, o que dizer das recomendações da Sociedade Brasileira de Pediatria:

> Segundo especialistas, o limite de tempo para crianças estarem em contato com esses aparelhos são determinados pela faixa etária, sempre com supervisão: Menores de 2 anos: nenhum contato com telas ou videogames: Dos 2 aos 5 anos: até uma hora por dia: Dos 6 aos 10 anos: entre uma e duas horas por dia: Dos 11 aos 18 anos: entre duas e três horas por dia (SBP, 2022, p. 1).





16

Contudo, a escola pode promover com as crianças atividades, desde a educação infantil, em parceria com a família para incentivar o uso consciente e mais eficiente das tecnologias (Müller, 2019).

As tecnologias na sala de aula da educação infantil podem ser usadas na contação de histórias para a projeção das imagens, de vídeos, de áudios, para utilização de diferentes recursos disponíveis, como gravação de vídeos, escrita espontânea e criação de desenho no Google Jamboard, jogar jogos on-line, entre outras diversas possibilidades.

Nos dias atuais onde os livros físicos estão dando lugar às telas não cabe à escola ignorar o fato e seguir alheia a tudo isso, todavia, pode-se incentivar o gosto pela leitura e a compreensão do uso social da escrita utilizando os próprios artefatos digitais que permeiam o dia a dia das crianças. Não se trata de substituir um pelo outro, mas sim de incentivar e promover o uso de um através do outro (GENTIL JÚNIOR, 2020).



17

As crianças precisam ter contato com os livros físicos e eles devem estar disponíveis em sala de aula para manuseio, concomitantemente, esses livros também podem estar em formato virtual/e-book, em áudio, em vídeo, ou seja, em diferentes formatos que possam existir atualmente, sempre respeitando o tempo de exposição que a criança pode ter em relação a sua idade e o uso das tecnologias.





4- Sequência Didática

A sequência didática (SD) configura-se como um recurso metodológico de alto potencial e se estrutura de forma ordenada, com objetivos bem claros e definidos, atividades coordenadas e com avaliação proposta (ANACLETO; CAMARGO, 2018).

Quanto ao uso da SD no seguimento da educação infantil os autores Morhy; Terán; Da Costa Negrão, (2019) em sua pesquisa concluem que o "trabalho apresenta dados positivos da realização de uma Sequência Didática que tem início na sala de referência (ambiente formal) e perpassa para campos não formais que reverberam vida e aprendizagem significativa" (Morhy; Terán; Da Costa Negrão, 2019, p. 540).

Assim compreendemos que trabalhar com a SD na educação infantil promove uma aprendizagem dinâmica e ativa. Pensando nesse objetivo esse presente trabalho elaborou uma sequência didática com uso da tecnologia para trabalhar o campo de experiência da BNCC: Escuta, fala, pensamento e imaginação com crianças de 4 anos a 5 anos e 11 meses. A sequência didática elaborada compreende três dias de aula e segue um framework, ou seja, uma espécie de modelo que estrutura o trabalho (ARANTES, 2022).





5- Recursos tecnológicos usados na sequência didática

"O avanço tecnológico e o impulsionamento de ferramentas como a internet móvel, touchscreen, wireless, a facilidade de acesso e manipulação tem possibilitado que o manuseio o com auxílio destes dispositivos seja cada vez mais fácil e intuitivo" (DA SILVA; DA CRUZ FAGUNDES; DE MENEZES, 2018. p. 1). Todo o avanço e a democratização de acesso impactam diretamente o publico infantil, o que representa dizer que muitas crianças possuem artefatos tecnológicos e as utilizam com grande maestria.

A sequência didática criada projetou o uso de recursos tecnológicos, todavia, respeitou o limite de exposição indicada para cada faixa etária.





20

5.1. Jamboard

O Jamboard é uma ferramenta on-line, gratuita do Google e para utilizá-la é necessário ter um G-mail. Ele se apresenta como um quadro branco, no qual é possível realizar desenhos, adicionar imagens, escrita, compartilhar o que foi criado, imprimir o frame/quadro e salvar na nuvem. Esse recurso pode ser usado pelo professor para criar atividades colaborativas, aprendizagens significativas e dinâmicas com os alunos (SILVA, 2021).

Na sequência didática criada o jamboard foi usado para incentivar os alunos a expressar sua opinião através de desenhos, imagens e escrita espontânea.



21

5.1.2. WordWall

O Wordwall é um site de criação de jogos Online (https://wordwall.net/pt), em seu acesso gratuito é possível criar até cinco jogos e acessar todos os jogos que foram criados e publicados pelos demais usuários. Para criar jogos ilimitados é necessário realizar assinatura mensal. No site para ter acesso aos modelos de criação dos jogos basta se inscrever e começar as criar atividades. O site é muito intuitivo e os jogos podem ser editáveis a qualquer momento. Para a sequência didática elaborada foram produzidos quatro jogos (Figura 2), (Figura 3), (Figura 4), (Figura 5) no site Wordwall.

Figura 2 – Jogo faz parte da história A Lebre e a Tartaruga



Disponível em: https://wordwall.net/pt/resource/51213303

Figura 3 – Jogo do Sim ou Não da história A Lebre e a Tartaruga



Disponível em: https://wordwall.net/pt/resource/57233659

Figura 4 – Jogo de Interpretação da história Quem soltou o Pum
Card com resposta



Disponível em:
https://wordwall.net/pt/resource/57569464/interpreta%c3%a7%c3%a3o-da-hist%c3%b3ria-quem-soltou-o-pum

Figura 5 – Jogo da memória



Disponível em: https://wordwall.net/pt/resource/51581256

5.1.3. Canva

O Canva é uma plataforma de design gráfica amplamente conhecida na atualidade, quanto a sua criação destacamos que "é uma metodologia criada em meados dos anos 2008 pelo Suíço Alex Osterwalder em sua tese de doutorado na prestigiada HEC Lausanne" (MOTA, 2019, p. 1). Para ter acesso ao Canva basta fazer o login com um e-mail do Gmail.

Na sequência didática é utilizado o recurso do Canva que é o de Apresentar e Gravar, assim o aluno poderá fazer o reconto da história com o seu desenho sendo o cenário e o seu rosto aparecendo como o contador da história.

6 - Conclusão

A educação infantil é uma etapa importantíssima da escolarização, afinal nesse período aprendizagens e desenvolvimentos basais acontecem. Isso representa assumir que as experiências proporcionadas podem ter uma influência positiva muito grande sobre as crianças.

Ao pensar nas tecnologias que estão cada vez mais preponderantes em nossas vidas e nas escolas privadas e públicas também, seja na presença nos discursos dos alunos, ou até mesmo em celulares e tablets nas mochilas, que aparecem nas aulas e nos recreios. E até mesmo na educação infantil, no celular que se separa do aluno apenas na entrada da escola, com muito choro.



Nesse sentido, a escola pode trazer as tecnologias como aliada para promover o gosto pela leitura, criatividade e imaginação. Todavia, sempre respeitando o tempo de exposição recomendado a cada idade.

Desta feita, espera-se que ao final da aplicação da sequência didática criada o professor possa ter alcançado o que foi proposto dentre os objetivos de aprendizagens traçados no campo de experiência Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação. No entanto, sabe-se que sempre há necessidade de recalcular a rota e pensar novas estratégias diante do fazer pedagógico e que isso é uma constância.



7 - Referências Bibliográficas

ANACLETO, V. S.: CAMARGO, G. Sequência didática na perspectiva das professoras de Educação Infantil. Revista Saberes Pedagógicos, v. 2, n. 1, p. 238-258, 2018. Disponível em: https://periodicos.unesc.net/ojs/index.php/pedag/article/view/3124. Acesso em: 12/06/2023.

ARANTES, S. D. S. F. Sequência Didática: Fundamentada na Aprendizagem Significativa como Facilitadora no Processo de Alfabetização e Letramento Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais. 1. ed. Rio de Janeiro: Appris, 2022.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Versão final. Brasília-DF. 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/. Acesso em: 29/05/2023.

Crespi, L. R. S. Neurociências na formação docente continuada: valorizando o desenvolvimento e a aprendizagem na primeira infância. 2020. 213f. Tese (Doutorado em Educação em Ciências). Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. Disponível em: https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/218881. Acesso em: 28/05/2023.

DA SILVA, P. F.: DA CRUZ FAGUNDES, L.: DE MENEZES, C. S. Como as crianças estão se apropriando das Tecnologias Digitais na Primeira Infância?. Renote, v. 16, n. 1, 2018. Disponível em: https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/86023. Acesso em: 19/06/2023.

GENTIL JÚNIOR, R. F. V. (2020). Jogo didático como apoio na alfabetização infantil: estudo de caso com o aplicativo Funny Food. Disponível em: http://repositorio.ifap.edu.br/jspui/handle/prefix/452. Acesso em: 02/06/2023.

LAGE, M. A. O. O. (2021). Análise da prática docente com a literatura na educação infantil. Dissertação. 135f. (Mestrado Profissional em Ciências, Tecnologia e Educação) – Universidade Vale do Cricaré. São Mateus. ES. Disponível em: https://repositorio.ivc.br/handle/123456789/1223. Acesso em: 02/06/2023.

MORHY, P. E. O.; TERÁN, A. F.; DA COSTA NEGRÃO, F. Avaliação formativa na educação infantil: sequências didáticas a partir do tema água. Experiências em ensino de ciências, v. 14, n. 2, p. 531-541, 2019. Disponível em: https://fisica.ufmt.br/eenciojs/index.php/eenci/article/view/111. Acesso em: 18/06/2023.

MOTA, G. Canvas: O que é e para que serve? Revista eletrônica. Disponível em: https://administradores.com.br/artigos/canvas-o-que-e-e-para-que-serve. Acesso em: 23/06/2023.

MÜLLER, J. C. Crianças e tecnologias digitais: desafios da mediação familiar e escolar. 2019. 318f. Tese. (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/204481/PEED1418-T.pdf?sequence=-1&isAllowed=y. Acesso em: 02/06/2023.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA – SBP. Crianças no celular: o tempo ideal para cada idade. Site oficial. Disponível em: https://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/criancas-no-celular-saiba-o-tempo-ideal-para-cada-idade/. Acesso em: 12/06/2023.

SILVA, C. C. R. da. O aprender e ensinar matemática em tempos de Covid-19: uma experiência de ensino com o uso do Jamboard e meet no ensino remoto. XXXVI Encontro Nacional de Professores de matemática, 2021. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Cilia-Silva/publication/353053892_O_aprender_e_ensinar_matematica_em_tempos_de_Covid-19_uma_experiencia_de_ensino_com_o_uso_do_Jamboard_e_meet_no_ensino_remoto_Learning_and_teaching_math_in_Covid-19_times_a_teaching_experience_using_t/links/60e634f91c28af345850fafe/O-aprender-e-ensinar-matematica-em-tempos-de-Covid-19-uma-experiencia-de-ensino-com-o-uso-do-Jamboard-e-meet-no-ensino-remoto-Learning-and-teaching-math-in-Covid-19-times-a-teaching-experience-using-t.pdf. Acesso em: 22/06/2023.

8- Apêndice

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐

Autora da SD: Lucilia de Oliveira Arêas.	E-mail: areaslucilia@gmail.com
Revisora da SD: **Sheila Arantes**	E-mail: sheila@csaber.com.br
Público Alvo: Educação Infantil	Duração deste dia: 2h
Eixo Temático: Educação Infantil - Campo de Experiência: Escuta, fala, pensamento e imaginação	
Conteúdo: Rodas de conversas; Leituras de livros e interpretações; Estímulo à imaginação; Reconhecer o uso social da escrita; Hipóteses de escrita.	
Tema: Leitura e tecnologia uma viagem muito divertida!	
Locais que serão utilizados: ☒ Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Online	
Objetivos esperados	• Falar com autonomia fatos e opiniões; • Ouvir com atenção a fala dos colegas; • Ouvir com atenção a contação da história A Lebre e a Tartaruga; • Interpretar fatos ouvidos e ilustrações das histórias.

1ª Etapa: Tomada de Consciência

Nessa etapa o professor com a turminha em roda irá contar que teremos um dia muito especial e que eles terão na turma um computador para ajudar na aula. E nesse momento o professor pode utilizar um fantoche para que de forma lúdica explique as atividades que irão acontecer.

Segue abaixo uma sugestão do que o professor pode falar ao utilizar o fantoche:



Oi turminha, nossa aula de hoje vai ser muito divertida! Vamos ouvir a história que se chama A Lebre e a Tartaruga, jogar jogos no computador e fazer atividades de desenho. Tenho certeza que vamos aprender muito. Para isso vamos precisar prestar atenção na professora e nos colegas. Vocês estão preparados?

Duração da atividade: 10 minutos.

2ª Etapa: Quais histórias conhecemos?

Ainda com a turminha na rodinha vamos perguntar a cada criança quais histórias elas conhecem e como podem usar a imaginação para criar as suas próprias histórias. Depois de ouvir o

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

2ª Etapa: Quais histórias conhecemos? Montagem de uma lista em um cartaz. Tempo: 30 minutos	professor vai montar com a turma um google Jamboard para cada aluno tenha o seu frame e pesquisar a imagem de acordo com sua história. É importante trabalhar nessa atividade que as crianças pensem e organizem suas falas para contribuir com suas opiniões com autonomia. Além disso, ouvir com atenção a fala do colega se fará importante. Para tal, a orientação do professor será importante durante a atividade.
3ª Etapa: Contação de história e interpretação Contação da história "A Lebre e a Tartaruga" Clássicos Todo Livro. Recursos: projetor e computador. Estratégias: Projeção de história e Jogo digital Tempo: 30 minutos	3ª Etapa: Contação de história e interpretação Iniciar essa etapa mencionando para as crianças que nossa imaginação é ampliada com a leitura. Quanto mais lemos, mais desenvolvemos a nossa imaginação. E por isso mesmo, vamos ouvir uma história com atenção. Essa atividade tem como proposta ouvir a contação da história "A Lebre e a Tartaruga" (Figura 1) feita pelo professor no projetor. Figura 1 – Livro A Lebre e a Tartaruga  Disponível em: http://45.238.210.242:5033/sislibvirtual/uploads/4014245a16b49972fcdcce9912bad8b2.pdf

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Na segunda atividade os alunos irão começar a demonstrar suas possibilidades de interpretação da história por meio do jogo "O que faz parte da história" (Figura 2), criado pela autora da sequência didática no site Wordwall. Nesse jogo as crianças poderão jogar em duplas no computador e deverão acertar o personagem ou objeto que aparece na história. Figura 2 – Jogo - O que faz parte da história A Lebre e a Tartaruga  Disponível em: https://wordwall.net/pt/resource/57273303 Ao final depois que todos os alunos tenham jogado no computador disponibilizado pelo professor a turma seguirá para a próxima atividade.
4ª Etapa: Fixação de conteúdos Tempo: 30 minutos	4ª Etapa: Fixação de conteúdos Nesse momento vamos recapitular a história através de uma atividade com imagens. As imagens da história serão impressas e colocadas no chão da sala para que os alunos em roda possam colocá-las em ordem e contar para a boneca fantoche, que vai aparecer mais uma vez para interagir com a turma. A contação da história pelos alunos será filmada para posteriormente ser apresentada para eles. Após esse momento, vamos propor uma atividade de fixação. O material de sugestão para fixação do conteúdo está disponível anexo à sequência didática.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

5ª Avaliação:

Para que os alunos consigam ter uma ideia de seu aprendizado eles serão incentivados a jogar o jogo do "Sim ou Não" (Figura 4), criado pela autora dessa sequência didática, sobre coisas que aconteceram ou não na história da Lebre e a Tartaruga.

Essa atividade será jogada em equipe, o professor irá distribuir plaquinhas de sim e não para os alunos. O professor vai explicar que ele irá ler uma afirmação do jogo (que está disponível no Wordwall). A utilização das placas se deve uma vez que os alunos não têm dispositivos para fazerem de forma individual e nem são capazes de ler sozinhos. Se os alunos acharem que a frase dita é verdade, vão levantar a plaquinha "sim", caso contrário, a plaquinha "não". O professor pode fazer uma simulação antes de começar o jogo com afirmações sobre situações da sala de aula: O aluno ciclano faltou hoje! Os alunos levantam a placa "Sim" ou "Não" para dizer o que eles acham da afirmação. Faça quantas simulações forem necessárias para os alunos entenderem a dinâmica do jogo.

A sugestão da placa está anexa à sequência Didática.

Figura 4 – Jogo do Sim ou Não da história A Lebre e a Tartaruga



Disponível em: https://wordwall.net/pt/resource/57783659

Duração da atividade: 20 minutos

Recursos Digitais	Computador e projetor.
Recursos Analógicos utilizados	Folhas xerocadas, plaquinhas de papel e palitos de picolé.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Observações: Essa sequência didática pode ser adaptada de acordo com a necessidade da turma.

Anexo I

Sugestão de atividade de fixação 4ª Etapa do 1º dia

NOME DO ALUNO (A): _____ DATA: ___/___/_____

VAMOS CONTINUAR A HISTÓRIA, DESENHE O QUE ACONTECEU NA SUA OPINIÃO DEPOIS QUE A TARTARUGA VENCEU A CORRIDA.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Anexo II
Sugestão de placa para Atividade da 5ª Etapa
Imprimir e colar um palito de picolé





SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐

Autora da SD: Lucilia de Oliveira Arêas.	E-mail: areaslucilia@gmail.com
Revisora da SD: Sheila Arantes	E-mail: Sheila@osaber.com.br
Público Alvo: Educação Infantil	Duração desse dia: 2h45min
Eixo Temático: Educação Infantil - Campo de Experiência: Escuta, fala, pensamento e imaginação	
Conteúdo: Rodas de conversas; Leituras de livros e interpretações; Estímulo à imaginação; Reconhecer o uso social da escrita; Hipóteses de escrita.	
Tema: Leitura e tecnologia uma viagem muito divertida!	

Locais que serão utilizados: ☒ Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Online

Objetivos esperados	• Falar com autonomia fatos e opiniões; • Ouvir com atenção a fala dos colegas; • Ouvir com atenção a contação da história; • Interpretar fatos ouvidos e ilustrações das histórias. • Recontar histórias ouvidas e planejar roteiros de encenação, definindo os contextos, os personagens e a estrutura da história.

1ª Etapa: Tomada de Consciência

Com a turminha em roda o professor irá elogiar o comportamento dos alunos durante a atividade do primeiro dia da sequência didática. Feito isso, todos podem contar o que se lembram do dia anterior. Em seguida, o professor explicará que o dia de hoje também será especial e para falar tudo o que irá acontecer, novamente, pode se utilizar o fantoche para que de forma lúdica conte as novidades.

Segue abaixo uma sugestão do que o professor pode falar ao utilizar o fantoche:

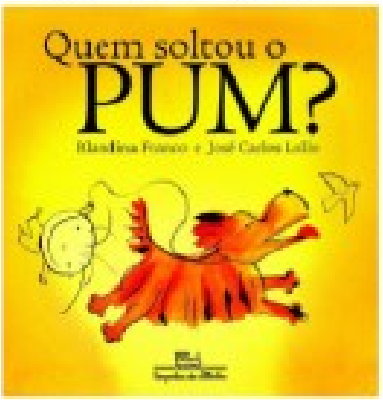


Oi turminha, hoje também vamos nos divertir muito! Vamos ouvir uma história muito engraçada. Olha o nome dessa história "Quem soltou o pum?" Depois nós vamos poder contar essa história do nosso jeito e gravar em vídeo. Vocês estão preparados?

Duração da atividade: 15 minutos.

2ª Etapa: Sobre o que a história vai falar?	**2ª Etapa: Sobre o que a história vai falar?** Nessa atividade os alunos serão levados a pensar no tema do livro antes de ver a capa. Os alunos devem ser incentivados a falar com autonomia suas opiniões sobre o que acham que será tratada a história do livro. A ideia é que se forme uma grande roda de conversa com trocas de ideias. A mediação do professor será importante durante a atividade.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

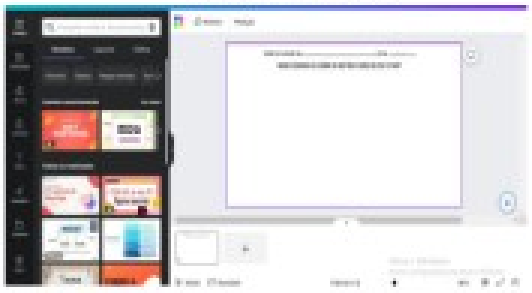
Tempo: 20 minutos	Concomitantemente, os outros alunos serão estimulados a ouvir com atenção a fala dos colegas. Segue algumas sugestões de perguntas que podem ser norteadoras dessa atividade: Turminha, vamos pensar no nome da história "Quem soltou o Pum?". • Sobre o que será que essa história vai falar? • Será que vai falar de alguém que não conseguiu chegar ao banheiro? Acolha as opiniões dos alunos e fomente a participação de todos, feito isso diga às crianças que agora eles farão a leitura da ilustração da capa do livro. Afinal, explique as crianças que não lemos somente palavras, também lemos desenhos, pessoas, e muitas outras coisas. Nesse momento o professor projeta a imagem da capa da história no projetor da sala. O professor pede que as crianças olhem bem e digam suas opiniões sobre o que a história vai falar.
3ª Etapa: Contação de história e interpretação Contação da história "Quem soltou o Pum?" dos autores Blandina Franco e José Carlos Lollo. Reconto da atividade por meio do Canva Recursos: smartphone, projetor e computador. Estratégias: Projeção de história e reconto da história no Canva. Tempo: 60 minutos	3ª Etapa: Contação de história e interpretação A primeira atividade tem como proposta ouvir a contação da história feita pelo professor "Quem soltou o Pum?" (Figura 1) de Blandina Franco e José Calos Lollo no projetor. Figura 1 – Quem soltou o Pum?  Disponível em: https://www.sooretama.es.gov.br/uploads/documento/20200721151600-educacao-infantil-quem-soltou-o-pum.pdf

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Na segunda atividade os alunos irão desenhar (Folha para desenho anexo) uma parte específica da história e esse desenho será fotografado e compartilhado por e-mail para ser usado como cenário de reconto da história.

Com os desenhos dos alunos já compartilhados e baixados do e-mail para o computador o professor irá abrir a plataforma de design gráfico Canva versão gratuita, ou ainda, poderá ter acesso ao Canva Pro, basta comprovar com o contracheque de professor. Feito isso, basta clicar em criar um design e escolher apresentação. Logo em seguida copiar e colar o desenho do aluno na página de apresentação (Figura 2).

Figura 2 – Design Canva

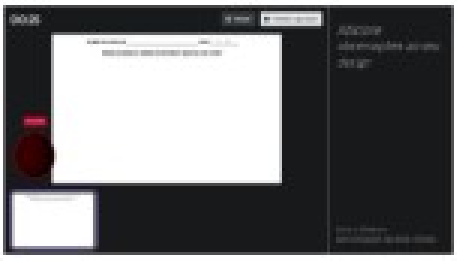


Disponível em:

https://www.canva.com/design/DAFjq_IyLL4/nb63e451747POwpeASgI4Q/edit

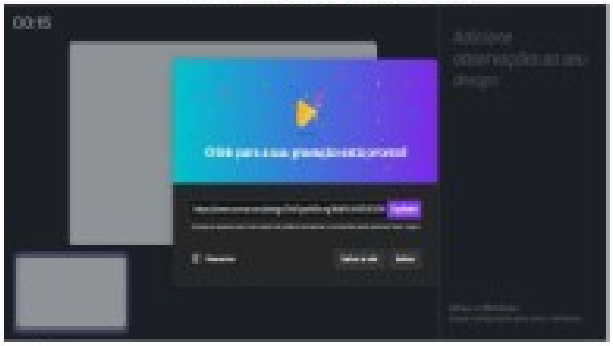
A seguir, o professor pode clicar em apresentar e após na opção apresentar e gravar (Figura 3). Posicionar o aluno na frente da câmera do computador, pedir que ele pense em como ele vai recontar a história. Quando o aluno estiver preparado o professor pode começar a gravação.

Figura 3 – Canva Apresentar e gravar



Disponível em:

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

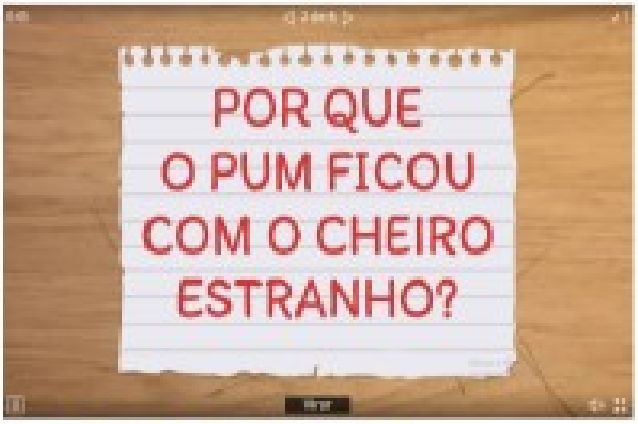
	https://www.canva.com/design/DAFizeM0ung/gi_JJ5qqeMpBE93PoyfHqg/edit Quando o aluno estiver terminado a gravação o professor pode clicar em parar gravação. Depois em fazer upload da gravação. Por fim o Canva dará as opções de baixar o vídeo, salvar e sair, copiar o link (Figura 4). Sugerimos que os vídeos sejam baixados para o computador para serem vistos. Figura 4 – Canva Salvar e sair  Disponível em: https://www.canva.com/design/DAFizeM0ung/gi_JJ5qqeMpBE93PoyfHqg/edit
4ª Etapa: Fixação de conteúdos Tempo: 40 minutos	4ª Etapa: Fixação de conteúdos Nesse momento vamos propor uma atividade de fixação. O professor irá utilizar o Jamboard e cada aluno terá o seu frame. Nessa atividade será proposto que o aluno escolha uma imagem de um animal de estimação e dê um nome diferente e inusitado, como na história. Além disso, o professor pode tirar a foto do aluno para colocar no frame como tutor do pet. Terminado a atividade pode imprimir o frame de cada aluno.

5ª Avaliação:

Para validar seu aprendizado a sugestão dessa etapa é jogar o jogo da "Interpretação da história Quem soltou o Pum?", criado pela autora da Sequência didática no site Wordwall. O jogo contém cards com perguntas (Figura 5) sobre a história e a resposta (Figura 6) do outro lado do card. Para o aluno jogar o professor poderá ler as perguntas do card e o aluno irá pensar na resposta, ao virar o card com a imagem o aluno terá que responder se está certo ou errado.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Figura 5 – Jogo de interpretação da história Quem soltou o Pum? Card com pergunta



Disponível em: https://wordwall.net/pt/resource/57569464

Figura 6 – Jogo de interpretação da história Quem soltou o Pum Card com resposta



Disponível em: https://wordwall.net/pt/resource/57569464/interpreta%c3%a7%c3%a3o-da-hist%c3%b3ria-quem-soltou-o-pum

Duração da atividade: 30 minutos.

Recursos Digitais	Smartfones, computador e projetor.
Recursos Analógicos utilizados	Folhas xerocadas e folha em branco.
Observações: Essa sequência didática pode ser adaptada de acordo com a necessidade da turma.	

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

ANEXO I

Sugestão de folha para desenho para a 2ª atividade da 3ª Etapa

NOME DO ALUNO (A): _____ DATA: ___/___/___

VAMOS DESENHAR O CENÁRIO DA HISTÓRIA "QUEM SOLTOU O PUM?".

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒

Autora da SD: Lucília de Oliveira Arêas.	E-mail: areaslucilia@gmail.com
Revisora da SD: Sheila Arantes	E-mail: Sheila@csaber.com.br
Eixo Temático: Educação Infantil - Campo de Experiência: Escuta, fala, pensamento e imaginação	
Conteúdo: Rodas de conversas; Leituras de livros e interpretações; Estímulo à imaginação; Reconhecer o uso social da escrita; Hipóteses de escrita.	
Tema: Leitura e tecnologia uma viagem muito divertida!	
Locais que serão utilizados: ☒ Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Online	
Objetivos esperados	• Falar com autonomia fatos e opiniões; • Ouvir com atenção a fala dos colegas; • Ouvir com atenção a contação da história; • Interpretar fatos ouvidos e ilustrações das histórias; • Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita por meio da escrita espontânea.

1ª Etapa: Tomada de Consciência

Com os alunos na rodinha ou em outra formação o professor contará que terão mais um dia de muitas aprendizagens e divertido. Nesse momento o professor pode utilizar o fantoche para que de forma lúdica conte as novidades.

Segue abaixo uma sugestão do que o professor pode falar ao utilizar o fantoche:



Oi turminha, quantas coisas legais nós fizemos até agora! E hoje tem mais. A história que vamos ver hoje se chama "O homem que amava caixas". Mas, antes eu quero saber de vocês que coisas vocês amam? Vamos fazer uma lista.

Duração da atividade: 10 minutos.

2ª Etapa: Coisas que amamos Tempo: 40 minutos	2ª Etapa: Coisas que amamos Nessa etapa os alunos serão incentivados a fazer uma lista de coisas que amam. O professor deve orientar que pode ser por meio de imagens e também podem tentar escrever do jeito deles. Depois o professor com a produção dos alunos irá montar um cartaz como uma espécie de gráfico para demostrar as respostas que mais se repetiram por parte dos alunos.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

3ª Etapa: Contação de história e interpretação oral. Contação da história "O homem que amava caixas" do autor Stephen Michael King. Recursos: computador e projetor. Estratégias: Projeção de história e Jogo digital Diferentes caixas para transformar em brinquedos ou objetos. Tempo: 80 minutos	3ª Etapa: Contação de história e interpretação A primeira atividade tem como proposta ouvir a contação da história feita pelo professor "O homem que amava caixas" (Figura 1) de Stephen Michael King no projetor. Figura 1 – Livro O homem que amava caixas  Disponível em: https://agendadigital.net.br/videira/arquivos/download/atividades/1_495860432665523024 0/bd64e385b99e3ab13e81e717eaac1db5.pdf Depois da história por meio de conversa informal o professor pode fazer perguntas para ver estimular a interpretação oral da história. Segue algumas sugestões de perguntas: • Na história o que o homem amava? • O que ele fazia com as caixas? • É errado gostar de caixas? Então por que as pessoas ficavam zangadas com o homem? • Seria errado ficar zangado com o colega porque ele gosta de coisas diferentes de você? Na segunda atividade o professor pode providenciar diferentes caixas, materiais variados e propor que os alunos transformem e inventem brinquedos, assim como o homem do livro. Terminado os alunos poderão brincar com as produções.
4ª Etapa: Fixação de conteúdos	4ª Etapa: Fixação de conteúdos Para fixar o conteúdo foi criado um material como

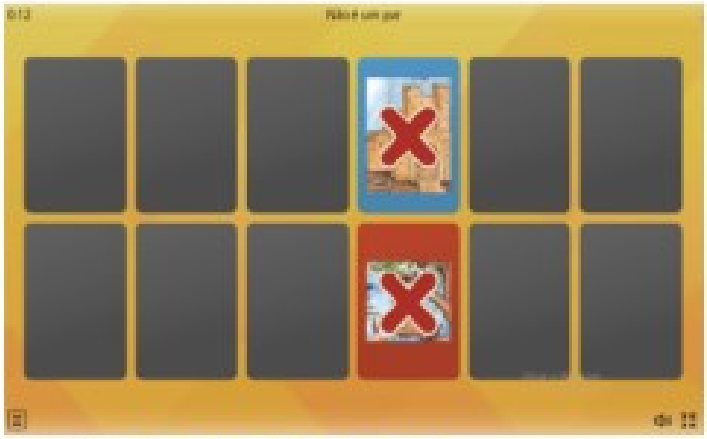
SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Tempo: 20 minutos	sugestão e está disponível em anexo a sequência didática.

5ª Avaliação:

Para que os alunos consigam ter uma ideia de seu aprendizado eles fazer isso de forma lúdica por jogar o jogo da Memória (Figura 2), criado pela autora da sequência didática no site Wordwall. Nessa atividade o aluno deverá achar os pares iguais de brinquedos e objetos criados de papelão pelo homem na história. A atividade pode ser jogada no computador de forma individual ou em dupla.

Figura 2 – Jogo da Memória



Disponível em: https://wordwall.net/pt/resource/57501286

Recursos Digitais	Computador e projetor.
Recursos Analógicos utilizados	Folhas xerocadas.
Observações: Essa sequência didática pode ser adaptada de acordo com a necessidade da turma.	

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Anexo I

Sugestão de atividade de fixação 4ª Etapa

NOME DO ALUNO (A): _____ DATA: ___/___/_____

LIGUE A CAIXA COISAS QUE O HOMEM CONSTRUIU NA HISTÓRIA













