CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

PATRICIA DE BRITO VARGAS DE SOUZA

TRANSIÇÃO DE PARADIGMAS: COMO A DIGITALIZAÇÃO DAS BRINCADEIRAS TEM SIDO VISTA PELOS PROFESSORES DE EDUCAÇÃO INFANTIL PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Rio de Janeiro
2025

S719it Souza, Patricia de Brito Vargas de

Transição de paradigmas: como a digitalização das brincadeiras tem sido vista pelos professores de educação infantil para uma aprendizagem significativa / Patricia de Brito Vargas de Souza; orientador: Sheila Silva Ferreira Arantes; coorientador: Antônio Carlos de Abreu Mól.- Rio de Janeiro, 2025.

227 f.

Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) – Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2025.

1.Educação Infantil. 2.Cultura digital. 3.Brincadeiras tradicionais. 4. Brincadeiras digitais. 5. Formação continuada. 6.Aprendizagem significativa. I. Arantes, Sheila da Silva Ferreira, prof. orient. II. Mól, Antônio Carlos de Abreu, prof. orient. III. Título.

CDD 371.344

PATRICIA DE BRITO VARGAS DE SOUZA

TRANSIÇÃO DE PARADIGMAS: COMO A DIGITALIZAÇÃO DAS BRINCADEIRAS TEM SIDO VISTA PELOS PROFESSORES DE EDUCAÇÃO INFANTIL PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

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: Prof.ª Sheila Silva Ferreira Arante (D. Sc.)
Prof. Antônio Carlos de Abreu Mól (D. Sc.)

Rio de Janeiro

2025

PATRICIA DE BRITO VARGAS DE SOUZA

TRANSIÇÃO DE PARADIGMAS: COMO A DIGITALIZAÇÃO DAS BRINCADEIRAS TEM SIDO VISTA PELOS PROFESSORES DE EDUCAÇÃO INFANTIL PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

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.

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

Examinado por:

gov.br Documento assinado digitalmente
SHEILA DA SILVA FERREIRA ARANTES
Data: 27/03/2025 14:23:36-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Sheila da Silva Ferreira Arantes, D. Sc. (UniCarioca)
Presidente da Comissão Examinadora

Profa. Ana Paula Legey de Siqueira, D. Sc. (UniCarioca)

Profa. Erika Pedreira da Silva, D. Sc. (UERJ)

Rio de Janeiro

2025

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho, primeiramente, a Deus, ao meu marido, às minhas filhas, ao meu pai, à minha mãe, meu irmão (in memoriam), aos meus sobrinhos, aos meus amigos e às crianças que passaram e passarão por minha vida, que me inspiram a cada dia a buscar novos conhecimentos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela minha vida, por estar comigo em cada momento, me lapidando, por enxugar as minhas lágrimas nos momentos de desespero, ouvir minhas orações e me sustentar nas dificuldades. Agradeço pelos ensinamentos que me tornaram quem sou hoje e me fizeram persistir, não desistindo dessa caminhada.

Ao meu marido, Nonaka Fernandes de Souza, meu companheiro e parceiro com quem pude contar em todas as circunstâncias. Obrigada pela paciência, pelos ensinamentos e pelo carinho.

Às minhas filhas, por entenderem cada momento que precisei estar distante para me dedicar aos estudos. Vocês são meu orgulho, os tesouros que Deus me deu.

Aos meus pais, que lutaram para me proporcionar os estudos e me ajudaram a alcançar novos horizontes e novos conhecimentos.

Agradeço às crianças, que fazem do cotidiano da Educação Infantil um lugar espetacular, cheio de sonhos, alegrias, fantasias e curiosidades. Um lugar cheio de vida!

Sou grata aos docentes que compartilharam suas memórias, vivências e saberes para enriquecer este trabalho.

Aos meus orientadores, Sheila da Silva Ferreira Arante e Antônio Carlos de Abreu Mól, por me conduzirem durante esse percurso com paciência e eficácia. Obrigada pelos momentos de aprendizagem significativa.

À equipe do mestrado da UniCarioca, por prover um ensino dinâmico e inovador, contribuindo para a formação dos educadores.

“O saber que não vem da experiência não é realmente saber”.

Lev Vygotsky

RESUMO

A digitalização das brincadeiras tem transformado a infância contemporânea, inserindo novos desafios e possibilidades para a Educação Infantil. Embora os educadores reconheçam a importância das brincadeiras na aprendizagem e no desenvolvimento infantil, muitos demonstram incertezas e preocupações quanto ao impacto das brincadeiras digitais. Questões relacionadas aos riscos e benefícios dessas práticas, bem como a falta de formação específica para integrá-las ao cotidiano pedagógico, ainda geram resistência e dificuldades de implementação nas escolas. Este estudo teve como objetivo analisar a percepção dos professores da Educação Infantil sobre a digitalização das brincadeiras e propor uma Formação Continuada que os capacite a incorporar recursos tecnológicos em suas práticas pedagógicas de maneira crítica e reflexiva. A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, utilizando como instrumentos de coleta de dados questionários estruturados e a implementação de sequências didáticas mediadas por tecnologia. A Formação Continuada foi conduzida por meio de um curso interativo, explorando conceitos como a concepção de infância, cultura digital e aprendizagem significativa. Além disso, os professores tiveram acesso a um e-book desenvolvido pela pesquisadora e disponibilizado no Google Classroom, reunindo estratégias e sugestões de atividades para equilibrar brincadeiras analógicas e digitais na Educação Infantil. Os resultados revelam que há uma tensão geracional entre professores e alunos no que se refere às brincadeiras. Muitos docentes expressam nostalgia em relação às brincadeiras tradicionais, comparando-as com as digitais e, frequentemente, atribuindo às novas tecnologias a responsabilidade pelo afastamento das crianças das interações sociais. Por outro lado, a pesquisa apontou que a mediação pedagógica adequada pode tornar as brincadeiras digitais ferramentas valiosas para o aprendizado, favorecendo o desenvolvimento de competências socioemocionais, cognitivas e motoras. No entanto, um dos principais desafios identificados é a ausência de formação específica e a falta de infraestrutura tecnológica nas escolas. Conclui-se que é essencial investir na capacitação dos professores para que possam utilizar a tecnologia de forma intencional e pedagógica, promovendo experiências lúdicas inovadoras e garantindo um ambiente de aprendizagem significativo e inclusivo. A digitalização das brincadeiras não deve ser encarada como uma ameaça, mas sim como uma oportunidade para enriquecer a prática docente e tornar a escola um espaço de múltiplas possibilidades para as crianças do século XXI.

Palavras-chave: Educação Infantil. Cultura Digital. Brincadeiras Tradicionais. Brincadeiras Digitais. Formação Continuada. Aprendizagem Significativa.

ABSTRACT

The digitalization of play has transformed contemporary childhood, introducing new challenges and possibilities for Early Childhood Education. Although educators recognize the importance of play in children's learning and development, many demonstrate uncertainty and concerns about the impact of digital play. Issues related to the risks and benefits of these practices, as well as the lack of specific training to integrate them into daily teaching, still generate resistance and difficulties in implementing them in schools. This study aimed to analyze the perception of Early Childhood Education teachers about the digitalization of play and propose a Continuing Education that enables them to incorporate technological resources into their pedagogical practices in a critical and reflective manner. The research adopted a qualitative approach, using structured questionnaires as data collection instruments and the implementation of teaching sequences mediated by technology. The Continuing Education was conducted through an interactive course, exploring concepts such as the conception of childhood, digital culture and meaningful learning. In addition, teachers had access to an e-book developed by the researcher and made available on Google Classroom, which gathered strategies and suggested activities to balance analog and digital games in Early Childhood Education. The results reveal that there is a generational tension between teachers and students regarding games. Many teachers express nostalgia for traditional games, comparing them to digital games and often attributing responsibility to new technologies for distancing children from social interactions. On the other hand, the research showed that adequate pedagogical mediation can make digital games valuable tools for learning, favoring the development of socio-emotional, cognitive and motor skills. However, one of the main challenges identified is the lack of specific training and the lack of technological infrastructure in schools. The conclusion is that it is essential to invest in training teachers so that they can use technology intentionally and pedagogically, promoting innovative playful experiences and ensuring a meaningful and inclusive learning environment. The digitalization of games should not be seen as a threat, but rather as an opportunity to enrich teaching practices and make schools a space of multiple possibilities for children in the 21st century.

Keywords: Early Childhood Education; Digital Culture; Traditional Games; Digital Games; Continuing Education; Meaningful Learning.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Infográfico do Percurso Metodológico da Pesquisa 51
Figura 2 -Sequência Didática 1 55
Figura 3 - Sequência Didática 1 - 2° Etapa - Teia do Envolvimento.....56
Figura 4 - Sequência Didática 1 - 4° Etapa - jogos (*Wordwal*l) 57
Figura 5 - Sequência Didática 2 58
Figura 6 - Sequência Didática 2 - 4° Etapa - A influência da tecnologia digital nas brincadeiras tradicionais.....59
Figura 7 - Sequência Didática 3 60
Figura 8 - Sequência didática 3 - Etapa 3 - Brincadeiras atuais.....61
Figura 9 - Capa do Material Didático - (e-book-versão digital) 63
Figura 10 - Sumário do Material Didático 64
Figura 11 - Introdução do Material Didático 65
Figura 12 - Framework para sequência didática 66
Figura 13 - Ferramentas digitais do Material Didático 67
Figura 14 - Referência Bibliográfica do Material Didático.....68
Figura 15 - Convite.....69
Figura 16 - Google Forms de inscrição da Formação Continuada 69
Figura 17 - Logo do grupo de WhatsApp 70
Figura 18 - Sala de aula Cassroom.....70
Figura 19 – Boas-vindas 71
Figura 20 - Regras do grupo 72
Figura 21 - Cronograma 73
Figura 22 - Mural de apresentação 74
Figura 23 – Slider 75
Figura 24 - *Coffee break* 75
Figura 25 - Lembrança do 1° dia da Formação Continuada.....76
Figura 26 - Lembrança do último dia da Formação Continuada.....76
Figura 27 - Dinâmica - Teia do envolvimento 79
Figura 28 - Nuvem de palavras 84
Figura 29 - Mural interativo.....89
Figura 30 - Questionário - Concepção de Infância 90

Figura 31 - Brincadeira: Escravo de Jó 90
Figura 32 - Brincadeira roda pião 91
Figura 33 - Brincadeira cara ou coroa 91
Figura 34 - Listagem de brincadeiras de origem africana, indígena e europeia 92
Figura 35 - Cruzadinha 93
Figura 36 - Jogo da memória 94
Figura 37 - Jogo do avião 95
Figura 38 - Antes e depois da tecnologia digital 100
Figura 39 - Texto coletivo 104
Figura 40 - Brincadeiras de todos os tempos 105
Figura 41 - Bonecas de papel 106
Figura 42 - Jogo da velha 107
Figura 43 - Jogo da forca 107
Figura 44 - Fotografia - selfieis 113
Figura 45 -Brincando com o Tik tok 114
Figura 46 - Brincando com Jogos online 114
Figura 47 - Habilidades adquiridas com o jogo virtual 115
Figura 48 - Habilidades obtidas com a selfie 115
Figura 49 - Habilidades desenvolvidas com o TikTok 116
Figura 50 - Formulário avaliativo 119
Figura 51 - Categorias das questões da avaliação 120

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Perfil acadêmico.....122
Tabela 2 - Tempo de atuação profissional 122
Tabela 3 - Cursos na área de tecnologia 125
Tabela 4 - Habilidades com as tecnologias digitais.....125
Tabela 5 - Formação continuada.....128
Tabela 6- Sequência Didática 137

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Relatos da dinâmica do barbante.....79
Quadro 2 - Reflexões sobre as brincadeiras territoriais e conceito de infância.....87
Quadro 3 - Reflexões sobre o antes e depois das tecnologias digitais 100
Quadro 4 - Reflexões 1 quanto à brincadeira – narrativa: Você não vem brincar? .102
Quadro 5 - Reflexão 2 - Equilíbrio - narrativa: Você não vem brincar? 103
Quadro 6 - Pesquisa de brincadeiras de todos os tempos.....105
Quadro 7 - Percepção das brincadeiras analógicas e tecnológicas.....108
Quadro 8 - Brincar é coisa séria.....110
Quadro 9 - Diferença entre supervisão e interferência.....110
Quadro 10 - Brincadeira e aprendizagem significativa.....112
Quadro 11 - Pontos positivos e negativos da Formação continuada 135
Quadro 12- Pontos positivos e negativos da sequência didática 140
Quadro 13 - Aspectos positivos e negativos dos recursos digitais.....143

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Gerações 124
Gráfico 2 - Cursos ou formações em tecnologias digitais 126
Gráfico 3 - PPP e a linguagem digital 127
Gráfico 4 - Impacto e inovações nas brincadeiras 130
Gráfico 5 - Brincadeiras atreladas aos recursos digitais 131
Gráfico 6 - Tecnologias digitais e aprendizagem significativa 132
Gráfico 7 - Repensando a prática pedagógica 133
Gráfico 8 - Aplicativos digitais com fins pedagógicos 134
Gráfico 9 - Características da sequência didática 139
Gráfico 10 - Sequência didática e o desenvolvimento das habilidades 141
Gráfico 11 - Características dos recursos 142
Gráfico 12 - Investimento na formação docente para uso dos recursos digitais 144
Gráfico 13 - Recursos digitais na sala de aula 145

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ASCOM	Diretoria de Comunicação da Rede Municipal de Niterói
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
LDB	Lei de Diretrizes e Bases
PPP	Plano Político Pedagógico
RCNEI	Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil
TCLE	Termo de Consentimento Livre Esclarecido
TDICs	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação
UMEI	Unidade Municipal de Educação Infantil

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 16
1.1 Inquietação 16
1.2 Caracterização do Problema 19
1.3 Tecnologia na Educação 22
1.4 Relevância 25
1.5 Objetivos 26
1.5.1 Objetivo Geral 27
1.5.2 Objetivos Específico 27
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 28
2.1 A Trajetória da Infância 28
2.2 Reflexões sobre o Brincar na Educação Infantil 31
2.3 A Cultura Digital na Educação Infantil de acordo com a BNCC 34
2.4 Riscos e Benefícios das Tecnologias Digitais na Infância 37
2.5 Formação Continuada: Reflexões sobre o Papel do Professor de Educação Infantil diante das Brincadeiras Digitais 41
2.6 A Sequência Didática para uma Aprendizagem Significativa na Educação Infantil 43
3 PERCURSO METODOLÓGICO 48
4 ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO COM A DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS 52
4.1 Elaboração da Sequência Didática 52
4.1.1 Sequência Didática 1 – Concepção de Infância e as influências culturais, sociais, econômicas no brincar 55
4.1.2 Sequência Didática 2 – O conflito das gerações e as brincadeiras Antigas e Atuais 57
4.1.3 Sequência Didática 3 - As Brincadeiras Analógicas e Digitais no Processo de Aprendizagem Significativa 59
4.2 Elaboração do Material Didático: Brincadeiras Analógicas e Tecnológicas para uma Aprendizagem Significativa na Educação Infantil 61
4.3 Um Convite a Formação Continuada – A Evolução da Brincadeiras: Como as Brincadeiras Digitais estão Reformulando o Papel do Professor 68

4.3.1 Primeiro Dia da Formação Continuada - Apresentação e Diagnóstico dos participantes e suas Infâncias....77
4.3.2 Segundo Dia da Formação Continuada....86
4.3.3 Terceiro Dia da Formação Continuada....97
5 AVALIAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO....118
5.1 Análise dos dados e discussão - Caracterização do público....121
5.2 Análise dos dados e discussão - Formação Continuada....127
5.3 Análise dos dados e discussão - Sequência Didática....136
5.4 Análise dos dados e discussão - Recursos analógicos e digitais....142
6 CONCLUSÃO....146
REFERÊNCIAS BIBIOGRÁFICA....148
APÊNDICE A - Termo de assentimento livre esclarecido (TCLE)....157
APÊNDICE B - Termo de imagem, vídeo e voz....158
APÊNDICE C - Declaração Institucional de Comprovação de Impacto....159
APÊNDICE D - Sequência Didática....160
APÊNDICE F – Ficha do Material Didático - E-book....171
APÊNDICE G - Material Didático E- book....173

1 INTRODUÇÃO

1.1 Inquietação

Nascida no município de Niterói/ RJ, no ano de 1976, oriunda de família de nível socioeconômico baixo, faço parte da minoria que, segundo a lógica do afunilamento, chega ao ensino superior. Para a maioria das crianças com origem semelhante à minha, a escola representa um espaço de produção de sonhos, um ambiente que pode proporcionar vivências que, de outra forma, não seriam possíveis.

Atualmente, exerço a função de gestora em uma Unidade Municipal de Educação Infantil no município de Niterói, comprometida em oferecer às crianças diversas vivências e oportunidades, de modo a contribuir para a diminuição das desigualdades sociais e educacionais.

Em uma de nossas reuniões pedagógicas nessa Unidade de Educação Infantil, foi dito por uma professora que as brincadeiras digitais não deveriam fazer parte do repertório das brincadeiras da Educação Infantil, justificando que as crianças já passam muito tempo em frente às telas quando não estão na escola, e essa afirmativa me causou uma inquietação.

Em primeiro lugar, indaguei-me sobre qual grupo de crianças ela se referia, uma vez que durante o período pandêmico muitas delas tiveram dificuldades de participar das atividades educacionais porque tinham apenas um aparelho de telefone celular em casa para ser usado por toda a família, além da falta de conectividade. Em seguida, fui levada a refletir acerca do papel do professor da Educação Infantil diante dos desafios do mundo virtual. Acredito que simplesmente excluir as brincadeiras digitais do cotidiano escolar não iria resolver um problema de ordem social — neste caso, o uso excessivo de telas — especialmente porque as brincadeiras na Educação Infantil possuem fins pedagógicos.

As brincadeiras digitais aqui referidas têm o papel de tornar o processo de aprendizagem mais significativo para essa nova geração. Assim como qualquer outra brincadeira, elas podem apresentar riscos se não forem devidamente acompanhadas, orientadas e mediadas pelo docente.

Por meio das brincadeiras, é possível desenvolver habilidades cognitivas, linguagem, autorreconhecimento do corpo, relações interpessoais, criatividade,

raciocínio lógico, curiosidade. Dessa forma, a brincadeira — digital ou não — constitui uma importante aliada no processo de desenvolvimento da aprendizagem infantil

A partir da minha inquietação, emergiram alguns questionamentos que contribuíram para uma reflexão mais aprofundada sobre o papel das brincadeiras digitais na Educação Infantil:

- Por que somente as brincadeiras analógicas têm ocupado o espaço da Educação Infantil, quando estamos lidando com uma geração nativamente conectada?
- Somente as brincadeiras digitais apresentam perigo para as crianças?
- Qual o papel do professor de Educação Infantil diante das brincadeiras digitais?
- Diante de um novo cenário, no qual as crianças mudaram e a relação com os conteúdos e com a aprendizagem também se transformou, o professor está disposto a acompanhar essas mudanças?
- Seria importante adquirir novos conhecimentos? Seria pertinente utilizar as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) como recursos para uma aprendizagem mais significativa?

É importante reconhecer que existem muitos tipos de brincadeiras e, ao longo do tempo, as crianças vêm brincando de maneiras diferentes, influenciadas por diversos aspectos, principalmente pelo contexto histórico e social.

Nas décadas de 1960 e 1970, as brincadeiras não tinham tantos recursos, e a maioria delas eram predominantemente manuais e coletivas. As crianças costumavam subir em árvores, brincar na chuva, brincar de pique, entre outras atividades ao ar livro. Já nas décadas de 1980 e 1990, ainda se brincava na rua, mas os brinquedos eletrônicos como *Gênius, games, Pogobol, Tamagotchi, entre outros,* começaram a chegar às casas das crianças mais favorecidas economicamente.

Atualmente, inseridas em um universo amplamente digital, as crianças brincam fazendo uso da tecnologia digital e brinquedos complexos de última geração, o que exige da escola uma nova postura diante das práticas pedagógicas, inclusive no que diz respeito às formas de brincar

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), Lei nº 9.394, promulgada em dezembro de 1996, reconhece a brincadeira como uma ferramenta pedagógica na Educação Infantil, colaborando com o processo de ensino-aprendizagem de um jeito prazeroso e interativo. No entanto, como podemos

observar, o mundo está em constante evolução e, com ele, as brincadeiras também. Mas, enquanto a sociedade vivencia a era digital, muitas escolas públicas continuam com o quadro negro e o giz. As crianças atualmente brincam de diversas formas com a tecnologia digital fora dos muros da escola, e muitas instituições continuam somente oferecendo as brincadeiras tradicionais para contribuir com o processo de aprendizagem. Em situações ainda mais preocupante, algumas escolas sequer oferecem as brincadeiras tradicionais, impondo às crianças rotinas baseadas em exercícios repetitivos sem significados, tentando antecipar o processo de leitura e escrita, desconsiderando que a Educação Infantil possui finalidades próprias e distintas.

Não se trata, aqui, de abandonar as brincadeiras tradicionais, mas sim ampliar o repertório pedagógico, incorporando as brincadeiras digitais como ferramentas pedagógicas, atendendo as demandas dessa nova geração digital que está presente nas salas de aula.

É compreensível que tal desafio seja maior para os professores que pertencem a gerações anteriores, quando a tecnologia digital não fazia parte da sua infância e das brincadeiras do seu tempo. Para esses profissionais, pode ser desafiador lidar com os métodos de ensino inovadores e compreender a cultura do brincar das crianças atualmente. Porém, as instituições de ensino, principalmente da Educação Infantil, onde a criança é um sujeito em situação de maior vulnerabilidade, têm a responsabilidade de oferecer uma cultura digital através das brincadeiras, principalmente para os menos favorecidos, e conscientizá-los dos benefícios e perigos que o mundo digital oferece.

A partir da minha trajetória como professora e das observações como gestora, percebo que somente com sua formação inicial os docentes não estão capacitados para lidar com os desafios do mundo moderno. É necessário investimentos, por parte dos governantes, em formações continuadas de qualidade, bem como na disponibilização de recursos tecnológicos que possibilitem o professor de Educação Infantil trazer para o cotidiano brincadeiras que utilizem recursos digitais.

Na Educação Infantil, há um movimento pelo resgate das brincadeiras tradicionais, buscando demonstrar que o ato de brincar é de grande valia para a construção do desenvolvimento da criança. Porém, em relação às brincadeiras digitais, ainda persiste certa depreciação, como se essas práticas não apresentassem benefícios. Porém, quando realizadas com mediação de supervisão, assim como

qualquer outra brincadeira, oferecem benefícios significativos. Não devem, portanto, ser vistas como vilãs, principalmente por educadores.

Diante de um cenário no qual a tecnologia faz parte do cotidiano infantil e influencia diretamente suas formas de brincar, torna-se fundamental que a educação acompanhe essas transformações. Aos professores, cabe o reconhecimento dessa nova configuração e se apropriem dessa evolução tecnológica para a promoção de uma aprendizagem mais significativa e conectada com a realidade dos estudantes.

Todavia, permanece minha inquietação: por que tem sido tão desafiador para os educadores integrar as brincadeiras digitais em sua prática pedagógica? Essa resistência pode estar atrelada a certos fatores, como a falta de formação continuada específica, falta de infraestrutura nas escolas públicas, assim como insegurança por parte dos docentes diante de recursos que muitas vezes não fizeram parte de sua formação ou vivência.

1.2 Caracterização do Problema

Em um mundo cada vez mais interativo, as crianças estão cada vez mais conectadas com a tecnologia, demonstrando destreza quando fazem uso dos aparatos tecnológicos em suas brincadeiras. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9.394/96) estabelece a Educação Infantil como primeira etapa da Educação Básica. Essa etapa de ensino é fundamental para o desenvolvimento de competências e habilidades, assim como para a conscientização dos riscos e benefícios da cultura digital.

Os professores são mediadores nesse processo de aprendizagem significativa. Para desempenhar esse papel de forma eficaz, é necessário investimento em sua formação continuada, para que não julguem o ato de brincar apenas a partir de suas histórias e memórias. É importante que tomem consciência de que, ao longo da história, a infância passou por transformações, e que, na atualidade, as brincadeiras não fazem uso apenas de recursos analógicos, mas também digitais. Assim, é fundamental que os professores exerçam seu papel de orientador e mediador do brincar, de acordo com leis e estudos que regulam e fundamentam a importância do brincar na Educação Infantil.

Ariès (2022), em sua narrativa sobre a trajetória da infância, divide esse período em duas etapas: a primeira reflete a falta de sentido sobre o que é a infância;

enquanto a segunda trata da tentativa da família e da sociedade contemporânea de estabelecer uma definição para esse período da vida. Segundo o autor, à medida que ocorreram transformações históricas, o conceito de infância começou a ganhar diferentes sentidos nas esferas social, cultural, política e econômica. Assim, a compreensão da infância foi sendo moldada ao longo do tempo.

Segundo Farias, Pizzol e Santinello (2020), o brincar ocorreu após a consciência da infância. É através do brincar que a criança realiza atividades recreativas, recorrendo à imaginação e ao lúdico, aprende, compreende e se prepara para viver em sociedade, além de perceber como ela se organiza.

O Estatuto da Criança e do adolescente (ECA), de 1990, expressa o direito de brincar quando, em seu artigo 16°, inciso III, afirma que o direito à liberdade abrange o direito de brincar, se divertir e praticar esportes.

A Educação Infantil, em sua trajetória, primeiramente tinha uma concepção assistencialista, até chegar o momento de ser vista dentro do processo educativo. Segundo a LDB (Brasil,1996), em seu artigo 29, essa etapa tem como objetivo o desenvolvimento integral das crianças em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social.

O Referencial Curricular da Educação Infantil (RCNEI), de 1998, organizado em três volumes, define os objetivos gerais destinados a essa etapa de ensino e tem o brincar como meio para a aprendizagem.

Quando refletimos sobre o brincar na Educação Infantil, podemos tomar como referência as teorias de Jean Piaget e Lev Vygotsky. Para ambos os autores, a brincadeira é fundamental para o desenvolvimento da criança, porque a aprendizagem irá ocorrer de forma significativa por meio dela.

Segundo Piaget (1999), o desenvolvimento da criança ocorre de maneira gradual em cada etapa, com ela adquirindo novas habilidades com base nas que já possui. Durante esse processo de amadurecimento, a criança é frequentemente confrontada com novas descobertas, buscando entendê-las a partir de seu conhecimento prévio. Quando isso não é viável, surge um desequilíbrio, levando a criança a uma reestruturação mental para integrar o novo aprendizado e restaurar o equilíbrio.

Corroborando Piaget, temos a teoria de Vygotsky (1998), que argumenta que a criança é um ser social, capaz de criar cultura e ser impactada por ela. A interação

com o ambiente e com os outros enriquece tanto seu aprendizado quanto seu desenvolvimento cognitivo.

Na Educação Infantil, a brincadeira é considerada uma importante ferramenta para o processo de aprendizagem. A Base Nacional Comum Curricular (2018), além de enfatizar a importância da interação e do brincar, traz em sua íntegra uma nova oportunidade de se pensar a escola no campo tecnológico, trazendo a cultura digital. O ato de brincar está atrelado ao ato de aprender, sendo a brincadeira um dos pilares que orientam a Educação Infantil. Ele proporciona às crianças experiências que facilitam o desenvolvimento do conhecimento, a interação, a socialização e a cultura digital, que reconhece a importância da tecnologia como uma possibilidade de aprendizagem significativa, pois a linguagem digital é uma nova forma de comunicação, assim como outras linguagens.

No cenário atual, fora dos muros da escola, as crianças não brincam somente com recursos analógicos. As TDICs vêm ganhando espaços entre elas, mudando cultural e socialmente o modo de brincar. É preciso destacar que tais mudanças vêm trazendo um desafio significativo à prática dos docentes que trabalham com o público infantil, exigindo deles uma nova postura frente a esse desafio. Segundo Kenski (2012), a escola precisa se transformar para atender às novas perspectivas dos alunos; caso contrário, enfrentará, cada vez mais, as consequências desse movimento que vem de fora para dentro das escolas.

Para Cruz, Saldanha e Gimenes (2023), o uso acentuado das telas pelas crianças e adolescentes nos remete a certas preocupações em relação ao desenvolvimento infantil, principalmente no que diz respeito à saúde física e psicológica, ao sono, ao desenvolvimento cognitivo e às habilidades sociais.

Esses e alguns outros motivos podem estar relacionados aos desafios dos professores em utilizar a tecnologia em sua prática pedagógica. Entre eles, destacam-se: o tempo excessivo de exposição às telas fora do espaço escolar; a crença de que a infância boa era aquela que não tinha a influência da tecnologia; a ideia de que a tecnologia é culpada pelas crianças não brincarem mais como as gerações anteriores; o medo do que as tecnologias digitais podem causar na saúde dos pequenos. Além desses fatores, temos a falta de aparatos tecnológicos, de conexão da rede (internet) e a falta de formação dos docentes para o uso das tecnologias. Tal fato evidencia a necessidade de formação continuada para os professores.

Na LDB (1996), em seu art.67, a formação continuada é afirmada como um direito que deve ser garantido por meio dos estatutos e planos de carreira do magistério público. Segundo Ribeiro (2020), a formação continuada deve ter como base a prática docente e o conhecimento teórico que possam auxiliar no desenvolvimento da práxis. A articulação entre teoria e prática, necessária na formação inicial, é crucial na formação continuada, nutrindo o conhecimento adquirido com observações do cotidiano escolar, o que leva à criação de novos saberes.

Diante do exposto, o problema desta pesquisa está na inópia das formações continuadas que abordem a especificidade do ato de brincar de crianças da geração atual. Isso faz com que, no cotidiano da Educação Infantil, ainda se estabeleça limites entre os tipos de brincadeiras, considerando somente as brincadeiras analógicas como aquelas que contribuem para a aprendizagem significativa. As brincadeiras digitais, por sua vez, ainda representam desafios para educadores desta etapa de escolaridade.

1.3 Tecnologia na Educação

As inovações tecnológicas têm alterado vários elementos da vida diária, influenciando a maneira como os indivíduos interagem, desempenham suas funções laborais e adquirem produtos, pois foram criadas com o objetivo de facilitar a vida das pessoas.

Oliveira, Almeida e Trotta (2020) afirmam que a tecnologia sempre fez parte da existência humana. Segundo os autores, as necessidades fundamentais para a sobrevivência impulsionaram o ser humano a buscar os recursos essenciais para garantir sua subsistência.

De acordo com Kensky (2012, p.15), "as tecnologias são tão antigas quanto a espécie humana". Ela se refere à aplicação do conhecimento científico, visando promover mudanças e impactar o cotidiano das pessoas. O mundo está inundado de ferramentas tecnológicas que foram surgindo ao longo da história. Esses instrumentos estão sempre sendo renovados à medida que o saber científico evolui, levando ao aparecimento de melhorias e inovações que substituem os modelos anteriores. Por exemplo, o quadro negro e o giz, utilizados pelos educadores, foram gradualmente substituídos pelo quadro branco e canetas piloto, os quais, em muitas escolas, já deram lugar às lousas digitais. O telefone é apenas um dos muitos dispositivos

tecnológicos que sofreram transformações ao longo do tempo. Enquanto no passado nem todas as casas possuíam telefone, hoje a maioria das pessoas carrega um dispositivo que possui uma variedade de funções.

Segundo Ferrarini, Saheb e Torres (2019), os materiais e produtos criados ao longo da história não foram exclusivamente voltados para facilitar a aprendizagem, esses recursos e produtos cumpriram múltiplas finalidades, de acordo com as necessidades de cada época.

A tecnologia transformou profundamente a sociedade, e a educação também foi impactada por essa mudança. A combinação de tecnologia com o ensino apresenta diversas possibilidades para aprimorar a experiência de aprendizado. A internet, os dispositivos móveis, a inteligência artificial e outras inovações tecnológicas podem transformar significativamente o processo de ensino e aprendizagem.

Para Oliveira, Almeida e Trotta (2020), as inovações tecnológicas introduzem um novo conceito ideológico, criando uma nova maneira de se adquirir conhecimento, que redefine a interação entre o ser humano e as máquinas, especialmente os computadores. As conexões de informação e comunicação proporcionadas pela tecnologia invadiram o ambiente escolar, alterando a qualidade e a dinâmica do tempo e do espaço; atualmente, essa mudança é considerada essencial.

A tecnologia proporciona instrumentos e recursos educacionais inovadores, que contribuem para o aprendizado, fomentando a autonomia e o desenvolvimento de habilidades. Ela facilita o acesso ao conhecimento e estimula o pensamento crítico e, ao mesmo tempo, promove a inclusão e a acessibilidade, por meio de ferramentas voltadas para crianças com deficiências. Dessa forma, ajuda a igualar as oportunidades educacionais entre todas as crianças, independentemente de seus contextos. Kensky (2012) afirma que a educação é uma arma poderosa de articulação aliada ao conhecimento e a tecnologia. Para a autora, a escola detém um grande poder em suas mãos, mas precisa ser um espaço de formação, discussão, reflexão e transformação do currículo para acompanhar mudanças ocorridas no mundo, onde predomina tecnologias de última geração. A escola, portanto, não deve ser apenas reprodutora dos interesses da economia, da cultura e da política da classe dominante.

No entanto, a tecnologia não traz apenas oportunidades, mas também grandes desafios. O uso das tecnologias digitais pelas crianças e adolescentes tem saído do controle, porque muitas vezes não há uma supervisão de um adulto e limites definidos para o seu uso.

Entre os desafios da tecnologia na educação estão: a inclusão digital; a formação de professores; a segurança e privacidade das nossas crianças; a qualidade dos conteúdos; a dependência tecnológica, a infraestrutura das instituições de ensino e o cyberbullying. Diante desses desafios, tornou-se necessário estabelecer normas mais claras sobre o uso das tecnologias nas escolas, como exemplifica a Lei 15.100/2025, que regulamenta o uso de aparelhos eletrônicos portáteis durante todo o período escolar. De acordo com a lei, os alunos, desde a Educação Infantil até o Ensino Médio, estão proibidos de utilizar dispositivos como celulares, tablets, entre outros, no período de aula, exceto para fins pedagógicos.

Para Santos (2018), é fundamental considerar esse contexto, uma vez que os estudantes interagem com essas tecnologias no dia a dia. No entanto, segundo o autor, eliminá-las ou restringi-las nas escolas pode não ser a solução mais adequada. Além disso, essa tecnologia permite que educadores e especialistas em educação revisitem e aprimorem suas abordagens de ensino, potencializando-as por meio das ferramentas digitais.

A necessidade de trabalhar a cultura digital com fins pedagógicos a partir da Educação Infantil está cada vez mais evidente, tanto em relação ao processo de ensino aprendizagem quanto ao processo de orientação sobre os riscos que a tecnologia pode causar ao desenvolvimento da criança quando usada de forma excessiva e inapropriada.

Para Cardoso (2022), a cultura digital já faz parte da vida das pessoas, e excluir a criança dessa experiência e estimulação pode apresentar um atraso no desenvolvimento a curto, médio ou longo prazo.

É fato que a inclusão da tecnologia no campo educacional exige uma outra postura do educador, que precisa se despir da sua prática de detentor e transmissor exclusivo do conhecimento. Isso porque, devido à facilidade de acesso dos educandos ao conhecimento por meio das tecnologias, os alunos possuem hoje um protagonismo maior na construção do saber. Esse novo cenário requerer um professor que queira aderir aos avanços tecnológicos e seja um mediador, um orientador, um elo entre o ensino-aprendizagem a partir das ferramentas tecnológicas.

Todo esse processo, no entanto, ainda se apresenta com dificuldades, medo, resistência e desafios quanto ao uso da tecnologia na educação. Apesar disso, a tecnologia colabora com o aprendizado. O uso de diferentes ferramentas pode auxiliar

o docente na elaboração de seu planejamento, além de inovar, dinamizar e tornar as aulas mais interativas.

A tecnologia deve ser usada de forma intencional e transversal, agregando novos conhecimentos e utilizando ferramentas como tablets, smartphones, câmeras fotográficas, entre outros recursos e aplicativos, com o objetivo de enriquecer a experiência educativa desde os primeiros anos escolares.

1.4 Relevância

A tecnologia está cada vez mais presente na rotina das pessoas, configurando-se como um elemento essencial em nossa sociedade. Nesse contexto, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) explicita a importância de se trabalhar as tecnologias digitais na Educação Básica. A Cultura Digital, uma das competências gerais da BNCC, torna-se indispensável na Educação Infantil, pois possibilita interações adequadas para crianças que já nasceram imersas em um ambiente virtual. Dessa forma, é fundamental que as instituições escolares e os docentes considerem o repertório de conhecimentos tecnológicos que as crianças já possuem, a fim de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem.

De acordo com Silvério, Ferreira e Azeredo (2022), ao adotar abordagens pedagógicas relacionadas às tecnologias, o professor precisa oferecer uma aprendizagem lúdica e facilitar a inclusão digital dos alunos, levando em conta os conhecimentos prévios que cada criança possui.

No entanto, ao analisar os desafios enfrentados pelas instituições em relação aos recursos tecnológicos e pelos professores no que diz respeito à falta de formação continuada, compreende-se a dificuldade de promover a cultura digital por meio de práticas lúdicas na Educação Infantil. Ainda assim, é necessário enfatizar a importância de se implementar estratégias pedagógicas inovadoras para que as crianças se desenvolvam a partir de métodos mais criativos, dinâmicos e interativos, assumindo, assim, o protagonismo de sua própria aprendizagem.

De acordo com Setimi et al. (2023), é fundamental considerar que a utilização de ferramentas digitais na integração da cultura digital à educação não deve ser vista apenas como um suporte educacional que incentive e desperte o interesse dos alunos em aprender. Trata-se, sobretudo, de um meio de transformar os alunos em coautores na construção do conhecimento.

Diante desse cenário, a presente pesquisa tem como objetivo sensibilizar as instituições e os docentes da Educação Infantil sobre a urgência de incluir a competência de Cultura Digital em suas práticas pedagógicas por meio do brincar. A formação continuada dos professores é essencial para que eles compreendam a relevância dessa inclusão e estejam preparados para lidar com as demandas tecnológicas atuais.

Os autores Aureliano e Queiroz (2022) entendem a prática reflexiva como um alicerce fundamental para a concretização da formação continuada na ação pedagógica, incluindo elementos como investigação, pensamento crítico, estudo, aprimoramento e flexibilidade.

É importante destacar que a cultura digital não se restringe apenas a ambientes formais; as crianças, ao brincarem com recursos tecnológicos em contextos informais, estão constantemente produzindo uma cultura digital. Esse público infantil requer um professor mediador, capaz de romper com práticas tradicionais, refletir sobre sua atuação e realizar intervenções pedagógicas que respeitem os direitos de aprender, interagir e brincar. Assim, os educadores contribuem para o enriquecimento das experiências e vivências das crianças, promovendo seu desenvolvimento integral para o mundo.

Conforme Matos et al. (2024), o professor contemporâneo, conectado, requer um conjunto de habilidades mais diversificada em comparação ao modelo de docente de duas ou três décadas atrás. Os estudantes de hoje são diferentes, assim com a maneira de acessar informações mudou significativamente. Nesse cenário, somente a estrutura da escola continua a mesma. A autora diz que, além de competências como comunicação eficaz, pensamento crítico, empatia e liderança, é fundamental que esse professor tenha a habilidade de adaptar-se e lidar com às tecnologias e suas constantes inovações.

A inclusão da cultura digital na Educação Infantil, portanto, não pode ser adiada. Trata-se de uma necessidade urgente, que visa à formação de sujeitos críticos, criativos e protagonistas de seu próprio processo de aprendizagem, preparando-os para uma sociedade cada vez mais mediada pela tecnologia.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo Geral

Propor uma Formação Continuada por meio da sequência didática que aborda o uso de recursos analógicos e digitais nas brincadeiras do cotidiano da Educação Infantil, visando a uma aprendizagem significativa.

1.5.2 Objetivos Específico

A seguir, estão listados alguns objetivos específicos que foram delineados ao longo da pesquisa:

- Desenvolver uma sequência didática que inclua atividades lúdicas, utilizando materiais analógicos e digitais, direcionadas para a capacitação de docentes que atuam na Educação Infantil.
- Oferecer um e-book didático, embasado em teorias educacionais, com sequências didáticas sugeridas para o aprimoramento constante do docente.
- Elaborar um plano de formação continuada para os educadores, integrando ferramentas analógicas e digitais com o objetivo de promover uma aprendizagem significativa.
- Elaborar e Implementar um plano de formação continuada para os educadores, integrando ferramentas analógicas e digitais com o objetivo de promover uma aprendizagem significativa.
- Analisar a eficácia e relevância dos materiais didáticos e do plano de formação continuada proposto, bem como seus efeitos.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A Trajetória da Infância

Diante do cenário atual, em que as crianças estão profundamente conectadas às tecnologias digitais em seus lares, utilizando dispositivos eletrônicos para se divertir — muitas vezes substituindo as brincadeiras tradicionais por videogames, computadores e aplicativos móveis —, torna-se desafiador compreender a infância contemporânea.

Para compreendermos as mudanças que estão ocorrendo com nossas crianças, e com a infância clássica que temos em mente, é necessário distinguir entre os termos criança e infância, além de explorar sua história a fim de entender como chegamos à realidade da infância atual.

De acordo com Cabral e Dias (2019), os termos criança e infância parecem ter significados semelhantes, mas apresentam diferenças sutis e complexas, além de se complementarem. Segundo os autores, a criança é um ente social com suas próprias maneiras de viver, crescer e atribuir significados, enquanto a infância, de acordo com a sociologia, é uma categoria social geracional, que cria e mantém suas próprias culturas — as chamadas *culturas da infância*. Assim, a criança, como um ser concreto, faz parte desse grupo geracional, atuando como um sujeito ativo e social que interpreta e interage com o mundo ao seu redor.

Segundo Nogaro, Jung e Conte (2018), ao analisar a infância sob a ótica histórica, observa-se que, na modernidade, essa fase da vida é atribuída a um papel específico. Já na visão pós-moderna, a infância é intrinsecamente ligada ao conceito de movimento cultural. Para os estudiosos, essas visões são diametralmente opostas: enquanto a primeira surge de uma lógica ordenada, classificada e que busca um lugar fixo no mundo, a segunda adota uma compreensão abrangente da cultura. Nesse contexto, a infância é vista como algo múltiplo, cujo ponto de partida é a diversidade, opondo-se a categorizações e estereótipos.

É imprescindível entender que existe uma pluralidade de ser criança, pois cada criança tem sua própria história e sua relação com a sociedade. A infância, por sua vez, é uma construção social que representa uma forma de existir e de vivenciar o

mundo que está a sua volta. Trata-se, portanto, de uma forma plural, sendo vista acerca de várias perspectivas.

Conforme o pensamento de Cunha (2024), o conceito de infância se transformou ao longo da história, sendo parte integrante do ciclo da vida e um constructo social influenciado por fatores históricos, crenças e ideias presentes na sociedade. Sendo assim, a concepção de infância como uma construção social pode sofrer diversas transformações devido a fatores históricos, culturais, econômicos e político.

Ao revisitarmos a história, especificamente na Antiguidade, notamos que a noção de infância não era reconhecida. As crianças eram encaradas como versões reduzidas de adultos, em todos os sentidos, com a única diferença sendo a estatura.

Conforme apontam Pereira e Deon (2022), até o século XVI, as crianças eram vistas como pequenas reproduções dos adultos, sendo muitas vezes desprezadas tanto pela sociedade quanto por suas famílias. Elas eram marginalizadas dos círculos sociais e não tinham acesso a cuidados médicos e orientações adequadas. Lamentavelmente, ainda encontramos na atualidade uma infância não reconhecida, crianças excluídas por suas famílias e pela sociedade, não tendo seus direitos atendidos.

Para Rocha e Ferreira (2023), a ideia de infância começou a ser moldada no final da Idade Média, com a Igreja desempenhando um papel crucial no processo do desenvolvimento do sentimento de família. Nesse contexto, os adultos passaram a se sentir responsáveis pelas crianças.

Pottmeir et al. (2020) afirmam que o cristianismo alterou a percepção de "criança" e "infância", atribuindo-lhes uma certa "pureza" e "santidade". Assim, surgiu uma nova abordagem em relação à educação das crianças, com ênfase na instrução religiosa. Os autores ressaltam que, nesse cenário, a "infância" é vista como um período em que a moralidade e o caráter dos indivíduos se formam, sendo as punições físicas consideradas o método mais eficaz de disciplina. Para os autores, o carinho, a proteção e o comprometimento com a criança durante a infância aparecem juntamente com a prática de castigos físicos, como uma maneira de "moldar o caráter" dos indivíduos para uma convivência harmoniosa em sociedade.

A conexão entre a infância e a criança passou por transformações com o surgimento de novas ideias e atitudes por parte da igreja. As crianças começaram a

ter mais visibilidade, principalmente com a criação de escolas, e passaram a ser reconhecidas como membros da sociedade.

Nesse sentindo, Pereira e Deon (2022) afirmam que, nos séculos XVI e XVII, a infância começou a atrair a atenção dos adultos. As famílias demonstraram uma crescente preocupação com a educação dos pequenos. Nesse contexto, surgiu o que se pode chamar de "família moderna". Com isso, os laços afetivos e os cuidados dedicados às crianças se intensificaram, levando os adultos a reconhecerem a criança como parte integrante do lar. Segundo os autores, foi no século XVIII que as crianças passaram a ser valorizadas por suas características únicas e começaram a ter um papel mais significativo na sociedade.

Rocha e Ferreira (2023) acrescentam que, nesse período, a preocupação com as crianças passou a se assemelhar ao que encontramos atualmente, no que diz respeito aos móveis apropriados em residências e instituições de ensino, literatura, canções e atividades recreativas adaptadas para cada faixa etária, os cuidados de higiene e à introdução das vacinas.

É fundamental destacar que cada mudança na compreensão da infância e na educação das crianças, ao longo da história, foi influenciada por interesses econômicos, políticos e culturais, refletindo o sistema em vigor na época.

Atualmente, embora a infância pareça estar assegurada e preservada por meio de documentos legais, ela também parece escapar — ou até mesmo caminhar para o seu fim — diante da realidade de crianças que já nascem inseridas na cultura digital e utilizam artefatos tecnológicos em suas brincadeiras.

Rocha e Ferreira (2023) afirmam que o uso indiscriminado da tecnologia — sem monitoramento, sem restrições e de maneira exploratória — pode resultar no abandono ou na extinção da infância.

Em um mundo tão extenso, não é possível padronizar a infância como se houvesse apenas uma forma de vivê-la, como se todas as crianças estivessem vivendo as mesmas experiências. Nem todos os lugares possuem conexão, nem todas as famílias possuem poder aquisitivos para terem os variados artefatos digitais, nem todas as culturas estimulam o consumo e o acesso às mídias.

Para Nogaro, Jung e Conte (2018), ao estabelecer um território, traçamos limites e acabamos ignorando a diversidade de experiências, assim como as perplexidades presentes na vida social e em relação ao outro, que muitas vezes não mencionamos. Discutimos a infância, mas deixamos de lado a *infantia* (aquilo que não

é abordado). Esse é o desafio que enfrentamos e, mesmo assim, é sempre melhor do que permanecer em silêncio ou evitar o tema.

Muitas vezes, esquecemos que, no âmbito escolar, convivem diversas crianças com diferentes culturas e vivências. Elas não são homogêneas; trazem de casa uma bagagem cultural que torna o espaço escolar um lugar de diversidade.

De acordo com Habowski e Ratto (2024), as tecnologias digitais oferecem variadas possibilidades de interagir tanto com o mundo quanto com o saber. As crianças também são inseridas nesse contexto e impactadas por esse fenômeno, o que resulta na formação de novas infâncias, mediadas por aspectos culturais. Essas infâncias envolvem as tecnologias digitais que possuem características distintas e outra maneira de se relacionar.

Atualmente, nos referimos a uma nova construção de infância ao falamos das crianças que já nascem inseridas nessa cultura digital e utilizam dos artefatos tecnológicos em suas brincadeiras. Contudo, neste território, mesmo não querendo ver, coexistem diversas infâncias: a infância da era digital, a infância marginalizada, empobrecida, com fome, a infância indígena, a infância afro-brasileira, a infância clássica, a infância de direitos negados, entre outras.

Todas as infâncias devem ser respeitadas, compreendidas e observadas. As crianças precisam sempre de um adulto mediador com a incumbência de zelar por elas. Em relação as infâncias, é necessário ter um olhar crítico para que nenhuma delas causem malefícios a integridade de nossas crianças, sejam físicos, psíquicos e sociais.

2.2 Reflexões sobre o Brincar na Educação Infantil

Antes de iniciarmos a reflexão sobre o ato de brincar na Educação Infantil, é necessário discorrer sobre o ser criança. Conforme foi dito no capítulo anterior, a criança é um ser social que possui suas particularidades na forma de viver, desenvolver-se e atribuir significados ao mundo. Trata-se de uma entidade tangível, dinâmica e social, que percebe e se envolve com o ambiente ao seu redor. Cada criança possui uma narrativa única e uma interação distinta com a sociedade.

Para fins legais, um indivíduo é classificado como criança até completar doze anos, uma vez que está em sua fase inicial de desenvolvimento. De acordo com Villela e Moreira (2023), o processo de desenvolvimento humano é segmentado em oito

fases, sendo que três delas correspondem à infância: a primeira infância (de 0 a 3 anos), a segunda infância (de 3 a 6 anos) e a terceira infância (de 6 a 11 anos).

Conforme a teoria de Piaget (1999), o crescimento biológico é essencial para o progresso das estruturas cognitivas. Assim, é importante compreender que a criança atravessa quatro fases em seu desenvolvimento: fase sensório-motora (0 a 2 anos), fase pré-operatória (2 a 7 anos), fase operatória-concreta (7 a 12 anos) e fase operatória-formal (12 a 16 anos).

Segundo Piaget (1999), o desenvolvimento ocorre de forma gradual. Entre cada fase, a criança vai desenvolvendo novas competências a partir das já estabelecidas. Assim, durante o seu desenvolvimento, a criança é constantemente desafiada por uma nova descoberta, tentando entendê-la. Quando isso não é viável, ocorre um "desajuste" que faz a criança reorganizar sua mente para receber o novo conhecimento e voltar ao equilíbrio.

Ainda de acordo com Piaget (1999), há dois modos pelos quais a criança desenvolve um processo cognitivo: a assimilação e a acomodação. Na primeira, a criança explora seu conhecimento prévio para encontrar uma resposta ao desafio proposto. Já na acomodação, ela adapta seus esquemas mentis a partir da nova situação, elaborando uma nova forma de compreendê-la e/ou resolvê-la.

Vygotsky (1998) corrobora a proposta de Piaget ao afirmar que a criança é um ser social, criador de cultura e influenciada por ela. Sua interação com o ambiente e com os demais potencializa seu aprendizado e crescimento cognitivo. A criança desenvolve uma linguagem singular e, através das brincadeiras, se relaciona, explora, cria e modifica o seu ambiente.

Para Pereira e Silva (2021), ao brincar, a criança registra na memória diversas situações e vivências que poderão ser utilizadas futuramente. Dessa forma, é fundamental que a variedade e a complexidade das brincadeiras aumentem de maneira gradual, permitindo que o aprendizado seja continuamente desenvolvido e reformulado.

As crianças estão constantemente à procura de novas formas de se divertir, adaptando frequentemente a utilização dos brinquedos quando estes se tornam simples demais. Elas buscam desafios mais intricados para que possam expandir suas habilidades.

Diante do que foi apresentado, é essencial que o educador compreenda cada criança, sua trajetória e o que ela já aprendeu, a fim de sugerir atividades educacionais

que favoreçam seu desenvolvimento integral de maneira autônoma. Freire (2021, p. 31) reforça essa ideia ao afirmar que “ensinar é respeitar os conhecimentos do aluno”.

De acordo com o RCNEI (1998), o educador deve estar ciente de que, por meio das brincadeiras, as crianças reinterpretam e solidificam seu conhecimento sobre diferentes áreas durante uma atividade, que é, ao mesmo tempo, espontânea e criativa.

Existem diversas brincadeiras que compõem o universo infantil e são essenciais para o crescimento e a formação da criança ao longo da sua vida. De acordo com Farias, Pizzol e Santinello (2020), a atividade lúdica é fundamental para as crianças, pois é através do brincar que elas compreendem a sociedade em que estão inseridas, aprendendo sobre o que é correto e incorreto, assim como outros comportamentos que são adquiridos pelas diversas experiências proporcionadas pelas brincadeiras. Conforme o documento, o ato de brincar ocorre no âmbito da imaginação, na qual a criança domina a linguagem simbólica e distingue entre o mundo lúdico e o mundo real. O texto afirma que, ao brincar, a criança se apropria de sua realidade imediata para conferi-la novos significados. Dessa maneira, as brincadeiras constituem uma representação do mundo real.

De acordo com Pereira e Silva (2021), há duas formas de brincar: uma em que as crianças participam de atividades de forma espontânea, sem diretrizes pedagógicas, criando, ajustando e redefinindo as regras conforme desejam; e a outra em que o brincar é estruturado, sendo guiado por um educador.

Analisando esses aspectos, evidencia-se que as brincadeiras empregadas no ambiente educativo como abordagem pedagógica contribuem significativamente para o estímulo das habilidades motoras, cognitivas, emocionais e sociais, promovendo, assim, o desenvolvimento holístico das crianças.

Tanto nas brincadeiras estruturadas quanto nas espontâneas, utilizando recursos analógicos ou digitais, é possível expor aspectos da realidade, ativar saberes anteriores e explorar diferentes elementos que favorecem o aprendizado, além de servirem como ferramentas educativas. O importante é que, independentemente de a atividade ser orientada ou não, a observação do educador em relação à criança e à brincadeira deve ser sempre de caráter pedagógico, visando investigar a interação da criança com seu ambiente ou promover aprendizagens significativas.

2.3 A Cultura Digital na Educação Infantil de acordo com a BNCC

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2018) é um instrumento que estabelece diretrizes sobre os conteúdos que os alunos devem assimilar, além de determinar a abordagem e os períodos para isso. Sua relevância está na garantia do acesso dos estudantes a uma educação de excelência, na promoção da equidade de condições, no fortalecimento da autonomia das instituições de ensino e na valorização da diversidade cultural.

Para a Educação Infantil, a BNCC (2018) expõe dois conceitos principais: o primeiro consiste em dois eixos fundamentais das práticas educativas; o segundo, aos seis direitos relacionados à aprendizagem e ao desenvolvimento. Os eixos que estabelecem a ligação entre as ações na Educação Infantil são a interação e o brincar. Esses eixos asseguram a efetivação dos seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento, que incluem brincar, conviver, expressar-se, conhecer-se, participar ativamente e explorar. A exploração se dá através das artes, da escrita, das ciências e da tecnologia.

A BNCC (2018) também define cinco áreas de vivência: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; e Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações. Para cada área, são estabelecidos objetivos de aprendizagem e desenvolvimento, organizados por faixa etária em três categorias: bebês (0 a 1 ano e 6 meses), crianças bem pequenas (1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses) e crianças pequenas (4 a 5 anos e 11 meses).

É interessante notar que a expressão *tecnologia* aparece apenas uma vez no contexto da Educação Infantil na BNCC, e de maneira singular, o que demanda um trabalho específico para que as instituições educacionais possam evoluir e se tornar mais inovadoras nesse aspecto.

O documento também aborda a relevância de considerar as experiências e o conhecimento construído pelas crianças em seu dia a dia, com o objetivo de ampliar suas vivências, saberes e competências, além de diversificar e consolidar novos aprendizados. Assim, o documento não poderia ignorar as mudanças que vêm se manifestando na sociedade em relação às tecnologias digitais e, por consequência, as transformações no cotidiano das nossas crianças, que passam maior parte do tempo conectadas a um mundo virtual.

Portanto, ao discutirmos a cultura digital na Educação Infantil, pode parecer um tema distante, mas, na verdade, trata-se de uma realidade que está em expansão e que vem provocando mudanças significativas.

Conforme afirmam Silvério, Ferreira e Azevedo (2022), o século XXI trouxe maior facilidade para o acesso às inovações tecnológicas, permitindo que diferentes estratos sociais interajam com as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Esse avanço tem ocasionado um impacto crescente na sociedade, uma vez que, atualmente, crianças cada vez mais novas têm acesso a esse avanço tecnológico. As crianças estão amplamente integradas nesse contexto cultural e utilizam a tecnologia de maneira natural em seu dia a dia.

Um ambiente virtual destinado a crianças, se utilizado de forma inadequada, pode impactar negativamente seu bem-estar. Contudo, quando utilizado de forma estruturada e supervisionada, pode promover o desenvolvimento de habilidades que aprimoram seu processo de aprendizagem.

A BNCC (2018) corrobora a iniciativa de integrar os discentes aos recursos tecnológicos de maneira segura, por meio de três competências que têm conexão com a tecnologia.

> 1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva. (BNCC, 2018.p.9)
> 4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo. (BNCC, 2018.p.9)
> 5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BNCC, 2018. p. 9)

As três competências citadas não são especificas para a Educação Infantil, mas precisam esta atreladas ao seu currículo de forma a considerar o conhecimento que a criança possui sobre o mundo digital, valorizando de forma a contribuir com o processo de ensino e aprendizagem.

A integração da cultura digital no currículo da Educação Infantil, conforme enfatizado na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), configura-se como um

assunto cada vez mais significativo no contexto atual. Ao valorizar a cultura digital, a BNCC determina que a Educação Infantil deve facilitar o contato das crianças com as tecnologias digitais de maneira crítica, reflexiva e inovadora.

A primeira competência da BNCC (2018) propõe a valorização e a aplicação do conhecimento com o objetivo de entender e intervir na realidade, buscando uma sociedade que seja justa, democrática e inclusiva.

Essa competência está relacionada à tecnologia, que possui a capacidade de impactar de maneira significativa a formação de conhecimentos, ao possibilitar o acesso a uma vasta variedade de conteúdos e informações. A tecnologia permite a criação de textos, vídeos, imagens e animações, além de incentivar a interação e cooperação entre os alunos. Também promove a interação com diferentes culturas e incentiva a reflexão sobre as repercussões na sociedade, estimulando a participação engajada das pessoas na luta pelos direitos humanos. Assim, ela se torna uma habilidade fundamental para o desenvolvimento das crianças.

A quarta competência da BNCC (2018) apresenta a tecnologia como uma linguagem, que deve ser empregada na sociedade e nas escolas de maneira crítica, relevante, reflexiva e ética.

Segundo Silvério, Ferreira e Azevedo (2022), a tecnologia é capaz de criar possibilidades, uma vez que sua utilização introduz uma linguagem inovadora, potencializando o processo educacional e promovendo um desenvolvimento que anteriormente não estava disponível.

A quinta competência da BNCC (2018) trata da cultura digital, seus elementos e impactos na sociedade atual. Essa competência refere-se à habilidade dos estudantes de entender e usar a tecnologia de forma ética e crítica, tanto para buscar informações quanto para criar conteúdo e assumir papéis ativos na sociedade.

Conforme afirmam Silvério, Ferreira e Azevedo (2022), ao se tratar da aplicação das Tecnologias da Informação e Comunicação, é fundamental entender que elas contribuem para a formação de valores sociais. Por isso é essencial que as crianças utilizem essas ferramentas com prudência, reconhecendo que são instrumentos que ajudam na realização de determinados objetivos. Segundo os autores, as crianças interagem com esse universo tecnológico como uma forma de comunicação e entretenimento, o que resulta na criação de uma cultura digital.

É fundamental compreender que todas as competências sugeridas pelo documento estão interconectadas, de modo que o aprimoramento de uma ocorre ao mesmo tempo que o progresso das outras.

A BNCC (2018) apoia a ideia de integrar crianças aos dispositivos tecnológicos dentro das instituições e não se limita apenas à habilidade dos alunos em usar programas de computador ou aplicativos. O documento enfatiza a importância de desenvolver a compreensão e o uso das tecnologias digitais de forma crítica, ética e responsável do uso das tecnologias digitais.

Na Educação Infantil, é possível cultivar a habilidade digital de maneira divertida e interativa, realizando atividades que incentivem o uso de tecnologias digitais, incluindo tablets, computadores e aplicativos educacionais. Mas para as habilidades e competências serem desenvolvidas, é fundamental que os profissionais da Educação Infantil estejam preparados para promover a cultura digital entre seus alunos, proporcionando experiências educativas que sejam relevantes e significativas no contexto digital contemporâneo. Para alcançar esse objetivo, é imprescindível que os professores recebam formação continuada, tenham acesso a recursos pedagógicos apropriados e que sejam desenvolvidos ambientes de aprendizagem que favoreçam a interação das crianças com as tecnologias digitais de maneira valiosa e enriquecedora.

De acordo com Machado e Amaral (2021), a educação representa um espaço de interesses, assim, os educadores precisam adotar uma perspectiva crítica e contextual em relação à sua atuação pedagógica.

2.4 Riscos e Benefícios das Tecnologias Digitais na Infância

No cenário atual, para a maioria das crianças que vivem em uma era dominada por tecnologias digitais, a forma de brincar tem se transformado significativamente em comparação com épocas passadas. Para Silva, Costa e Soares (2021), nos últimos anos, a mídia digital estabeleceu-se como um componente essencial na cultura infantil.

Conforme Villela e Moreira (2023), atualmente, as crianças utilizam dispositivos eletrônicos para uma variedade de funções, incluindo aprender, se conectar com outras pessoas e até mesmo brincar, inserindo-se nesse contexto conhecido como ciberespaço, que se tornou parte do cotidiana de suas vidas.

Barreto et al. (2023) afirmam que, devido ao fato de as crianças de hoje crescerem em um ambiente repleto de mídia e tecnologia digital, torna-se complicado estabelecer a proibição do uso de dispositivos eletrônicos por elas. Os autores acrescentam que os aparelhos interativos, tais como smartphones, notebooks e videogames, são dados às crianças por seus responsáveis, que frequentemente autorizam seu uso e facilitam o acesso das crianças à internet.

A maior parte das crianças de hoje não conhece o mundo sem a tecnologia digital. Antes da chegada desses recursos aos lares, as brincadeiras eram diversas e utilizavam muitos dos recursos naturais para o entretenimento. Muitas dessas brincadeiras eram inventadas pelas próprias crianças. Elas criavam regras, alteravam as que já existiam, fabricavam brinquedos a partir de elementos naturais, escalavam árvores, brincavam na chuva, pulavam em poças de lama, perseguiam vaga-lumes e conversavam com os amigos na calçada, entre outras atividades.

De acordo com Yogui (2024), faz parte da qualidade de vida proporcionar a criança o brincar com folhas, arvores, areia, pedrinhas entre outros elementos da natureza. Para a autora, é necessário considerar que, para brincar, a criança necessita de tempo para pensar, estabelecer parcerias, organizar acordos, desenrolar as brincadeiras e guardar os materiais utilizados.

Contudo, à medida que a sociedade foi se desenvolvendo, as crianças passaram a deixar de lado os jogos de rua, substituindo os brinquedos feitos à mão por produtos industrializados e trocando as conversas presenciais por interações virtuais.

Diversas alterações têm ocorrido na forma como as crianças brincam, mas não se deve atribuir somente às inovações tecnológicas essas mudanças. O mundo passou por modificações em vários aspectos, como os sociais, econômicos e culturais, resultando em novas maneiras de viver e brincar.

As brincadeiras tradicionais sempre desempenharam um papel fundamental no desenvolvimento das crianças, elas eram — e ainda são — fonte de diversão, de aprendizagem, de transmissão de valores sociais e culturais. Apresentam benefícios que contribuem para o desenvolvimento integral das crianças e desenvolvem habilidades motoras, sociais, emocionais e cognitivas.

Por outro lado, as brincadeiras que utilizam recursos digitais ainda se apresentam como uma incógnita para pais e docentes. Afinal, elas podem ser benção

ou maldição? Podem apresentar benefícios ou malefícios para nossos pequenos? Podem auxiliar ou prejudicar a aprendizagem das nossas crianças?

Segundo Cruz, Saldanha e Gimenes (2023), a interação, o trabalho e o aprendizado foram completamente modificados pela era da tecnologia digital. Embora essa inovação tenha conduzido muitos benefícios, também trouxe inquietações significativas sobre suas consequências no desenvolvimento infantil.

Para refletir sobre os riscos e benefícios das brincadeiras digitais, convido-o a voltar ao passado, nas décadas em que as crianças subiam em árvores, desciam as ruas com carrinhos de rolimã, brincavam de galinha choca, entre outras brincadeiras que apresentavam perigo e necessitavam de supervisão e intervenção do adulto. No entanto, as mesmas brincadeiras desenvolviam várias habilidades como: criatividade, coordenação motora, equilíbrio, concentração, percepção espacial, direção, cognição entre outras habilidades. “As crianças devem brincar sempre e muito em todos os espaços possíveis, resguardada a sua segurança, com materiais acessíveis dentro e fora da sala de referência.” (Yogui, 2024, p. 140).

Independentemente do ambiente, dos brinquedos e das brincadeiras, sejam eles virtuais ou físicos, é fundamental garantir a segurança das crianças. Elas devem ser protegidas de qualquer circunstância que possa lhes causar danos físicos, mentais, emocionais, sociais, cognitivos e linguísticos.

Para Villela e Moreira (2023), a exposição exagerada das crianças a dispositivos com telas pode acarretar efeitos ao desenvolvimento infantil que ainda não compreendemos plenamente. De acordo com Silva, Costa e Soares (2021), os responsáveis vêm se preocupando com o uso exagerado da tecnologia pelas crianças, que estão ficando cada vez mais “viciadas” no mundo virtual, o que pode acarretar prejuízos à saúde e ao desenvolvimento infantil. Os autores ainda citam possíveis malefícios que podem aparecer devido ao mau uso dessa ferramenta, como distúrbios psicológicos, problemas físicos devidos ao sedentarismo, isolamento social e agressividade.

Esses são apenas alguns dos malefícios citados pelos autores, que, devido ao uso inadequado e sem supervisão de um adulto, podem causar nas crianças. Segundo Cruz, Saldanha e Gimenes (2023), a ausência de supervisão e conhecimento por parte dos responsáveis em relação à utilização de tecnologia por suas crianças contribui para uma situação complexa e, muitas vezes, fora do controle.

De acordo com Barreto et al. (2023), é necessário estabelecer limites em relação ao uso das telas pelas crianças e adolescente, de acordo com cada faixa etária e etapas do desenvolvimento. Para os autores, as crianças menores de dois anos não devem ter acesso a esses dispositivos; crianças de dois a cinco anos devem utilizá-los por, no máximo, uma hora por dia; e crianças entre seis e dez anos, de uma a duas horas por dia. Conforme os autores, essa exposição deve ser sempre supervisionada por um adulto e os dispositivos não devem ser usados de forma isolada e nem durante as refeições.

A ausência de supervisão, de disciplina e de práticas equilibradas tem levado nossas crianças a entrar em um mundo virtual desconhecido e, muitas vezes, cruel, um caminho sem volta. Um mundo que pode, sim, trazer benefícios, desde que seja explorado com cautela.

Para Silva, Costa e Soares (2021), a tecnologia digital também pode trazer benefícios quando utilizada de forma direcionada. De acordo com os autores, ela pode proporcionar à criança uma compreensão mais aprimorada da realidade, além de contribuir para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da coordenação motora, da visão, da educação, da construção da personalidade e até mesmo da criatividade.

Entretanto, Souza et al. (2023) observaram que tanto os responsáveis quanto os educadores não utilizam as tecnologias de forma apropriada, seguindo as diretrizes dos órgãos reguladores. Além disso, é visível que as crianças acabam tendo acesso a dispositivos e à internet, muitas vezes antes da idade sugerida pelos especialistas.

Essa situação evidencia a importância de os educadores receberem treinamento sobre os riscos e vantagens do uso da tecnologia com crianças, além de destacar a necessidade de uma colaboração entre as áreas da saúde e da educação.

Souza et al. (2023) salientam que é fundamental reconhecer o papel das tecnologias como parceiras na educação e no desenvolvimento das crianças. Porém, é importante destacar que, quando utilizadas de maneira excessiva, podem trazer danos. Os resultados dependerão de como são empregadas, quais são suas finalidades e da adequação à idade dos usuários.

O problema não está no artefato tecnológico em si, os quais foram criados para auxiliar o ser humano, mas sim em quem os utiliza, como são utilizados e com que objetivo. O público infantil, por não possuir maturidade suficiente, não deve fazer uso desses dispositivos tecnológicos sem supervisão. É essencial protegê-las das intenções de quem está por trás das telas. Os responsáveis precisam ser orientados

a não deixar seus filhos entregues ao mundo virtual sem mediação. As escolas, em parceria com outros órgãos públicos, devem assumir seu papel na proteção integral das crianças.

2.5 Formação Continuada: Reflexões sobre o Papel do Professor de Educação Infantil diante das Brincadeiras Digitais

No contexto atual de globalização, as crianças têm acesso cada vez mais cedo à tecnologia digital, adquirindo diversas habilidades e conhecimentos através de diferentes dispositivos. No entanto, essa realidade as expõe a riscos associados ao ambiente virtual. Essa situação gera um dilema, especialmente para pais e educadores: permitir que as crianças se integrem a essa cultura digital ou restringir seu acesso a esse universo? No entanto, restringir pode resultar em um distanciamento das transformações que ocorrem de maneira rápida e contínua na sociedade contemporânea.

A cultura digital é uma realidade que não pode ser ignorada ou revertida, e é impossível deixar nossas crianças alheias a ela. Assim, instituições e professores devem se adaptar a essas inovações, buscando extrair os aspectos positivos desse novo cenário digital e evitando os impactos negativos. De acordo com Aureliano e Queiroz (2022, p. 08), “*novos tempos pedem novas ações, habilidades e perspectivas*”.

Dessa forma, no cenário atual, apenas fornecer dispositivos tecnológicos para que as crianças tenham acesso a eles não é suficiente. O educador, além de se familiarizar com o uso desses recursos como ferramentas de ensino, deve ser capaz de utilizá-los de maneira crítica e reflexiva, evitando, assim, as armadilhas que o mundo moderno apresenta. Afinal, não se pode afirmar que a tecnologia seja imparcial ou que a cultura digital esteja isenta de interesses questionáveis.

Segundo Machado e Amaral (2021), para ser um educador ou uma educadora crítica, é essencial praticar a leitura crítica do conteúdo que se ensina. Essa prática leva a uma educação que promove questionamentos não apenas sobre a realidade atual, mas também sobre a verdadeira necessidade de cultivar determinadas habilidades ou práticas.

Entretanto, para que o educador consiga enfrentar os diferentes desafios do mundo digital — onde as crianças já chegam ao mundo rodeadas por informações

que frequentemente excedem os limites adequados para sua idade —, é fundamental que os professores se adaptem e mantenham um olhar crítico e reflexivo, de forma constante, diante das constantes mudanças tecnológicas, compreendendo seu papel nesse contexto.

De acordo com Bazhuni et al. (2021), é fundamental que o educador descubra novas abordagens didáticas e estratégias metodológicas que ajudem no ensino e na aprendizagem de crianças que frequentam a Educação Infantil.

Mas o seu papel vai muito além de trazer novas abordagens e estratégias metodológicas. De acordo com Arantes (2024):

> O papel do professor no século XXI está passando por uma transformação significativa, impulsionada por mudanças tecnológicas, sociais e pedagógicas. O professor não é mais apenas o transmissor de conhecimento, mas assume múltiplas funções que vão desde facilitador de aprendizagem até mentor e guia emocional (Arantes, 2024, p.80).

Segundo Arantes (2024), o educador moderno desempenha diversas funções essenciais para interagir com os estudantes da sociedade atual. Entre essas funções, destaca-se o professor como **facilitador da aprendizagem**, responsável por estabelecer ambientes que estimulam a curiosidade, a exploração e a descoberta, orientando o processo de construção do conhecimento. Como **mediador tecnológico,** o professor vai além de simplesmente ensinar o uso de ferramentas digitais, promovendo também o uso ético e responsável dessas tecnologias. No papel de **orientador emocional**, apoia os alunos no desenvolvimento de habilidades socioemocionais, proporcionando um ambiente seguro e acolhedor. Atua ainda como **defensor da diversidade e da inclusão,** assegurando o acesso equitativo à aprendizagem para diferentes grupos. Enquanto **colaborador e aprendiz** contínuo, que estabelece uma rede de suporte envolvendo colegas, pais, e a comunidade, com o objetivo de enriquecer o aprendizado. Como **avaliador crítico** do ensino e do aprendizado, analisa atitudes e competências dos alunos por meio de múltiplas formas de avaliação, incluindo feedback. Por fim, o professor também se configura como uma **fonte de inspiração e motivação**, incentivando seus alunos a alcançar todo o seu potencial.

Para cumprir todas essas responsabilidades na Educação Infantil ou em outras fases da aprendizagem, os educadores devem, antes de tudo, ter plena consciência

de sua posição como professores do século XXI, atuando diante de um público que é completamente distinto daquele com o qual estavam familiarizados.

As crianças na Educação Infantil não se limitam apenas às brincadeiras clássicas; muitas de suas atividades lúdicas integram novas tecnologias. Restringir o uso dessas ferramentas durante o aprendizado pode expor os pequenos a riscos do ambiente virtual, já que fora do ambiente escolar elas continuarão utilizando essas tecnologias, muitas vezes sem a supervisão adequada.

Diante disso, é fundamental que os educadores recebam capacitações para entender como enfrentar essa nova demanda. É preciso ensiná-los a guiar as crianças pequenas a usar a tecnologia de maneira segura. Por meio do brincar, o professor pode apresentar às crianças novas maneiras de usufruir das tecnologias digitais de forma segura, contribuindo para o aprendizado e suas vivências com a tecnologia. Essa abordagem pode ser iniciada desde a infância, com o apoio de educadores que compreendem seu papel no processo educativo.

Conforme Moran e Masetto (2013), *"para que essa mediação funcione, é imprescindível que o professor esteja imbuído de uma nova perspectiva para o seu papel: o de ser, ele mesmo, um mediador pedagógico*".

A formação continuada aplicada utilizou a metodologia da Sequência Didática, que fez com que os educadores da Educação Infantil ponderassem sobre sua função em relação às brincadeiras digitais. Esse processo formativo apresentou múltiplas perspectivas sobre como as crianças interagem com a tecnologia, criando espaço para discussões, além de oferecer várias atividades que permitiram aos professores vivenciarem a utilização da tecnologia tanto como forma de diversão quanto como ferramenta pedagógica. Assim, os docentes puderam adquirir experiência prática e repensar suas atuações frente às inovações tecnológicas.

2.6 A Sequência Didática para uma Aprendizagem Significativa na Educação Infantil

Atualmente, o processo de ensino-aprendizagem tem mostrado uma tarefa desafiadora para educadores. Com as mudanças ocorridas na sociedade de forma rápida e complexa, muitos docentes não conseguem acompanhar tantas transformações e, muitas vezes, insistem em metodologias arcaicas que se limitam a

transmissão do conhecimento, nas quais o professor é visto como único detentor do saber e o aluno mero receptor.

A escola não pode permanecer de fora de tantas transformações. De acordo com Moran (2008, n.p.), “A *escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora*”. Já não cabe mais no cotidiano das escolas práticas tradicionais baseadas em aulas que não trazem sentido para nossas crianças.

O público atual exige aulas mais dinâmicas. Conforme destaca Freire (1996), a função do professor é atuar como facilitador do saber, e não apenas como um portador de informações, reconhecendo a participação dos alunos nas práticas educativas e sua contribuição autoral no processo de ensino-aprendizagem. Esse professor colabora com o estudante, procurando incentivar seu espírito investigativo e aguçar sua curiosidade.

As instituições de ensino precisam adotar abordagens mais inovadoras, que permitam que as crianças aprendam de um jeito mais autônomo, criativo e eficaz contribuindo para o desenvolvimento das habilidades e competências.

A aprendizagem precisa ocorrer de forma significativa e, para isso, a apropriação do novo conhecimento precisa se conectar com os conhecimentos prévio da criança. Portanto, é de extrema importância que o processo de aprendizagem parta dos interesses e das experiências das crianças, principalmente aquelas que ocorrem fora dos muros da escola e que muitas vezes são desprezadas pelas instituições e pelos docentes. É fundamental considerar a construção de novos saberes com base no que já foi aprendido.

David Ausubel (1982) apresentou a Teoria da Aprendizagem Significativa, a qual postula que, para que a aprendizagem seja realmente significativa, é fundamental levar em conta o conhecimento prévio dos alunos durante o processo educacional, uma vez que esse conhecimento contribui para a formação de novas aprendizagens. Segundo o autor, o processo de aprendizagem se baseia em um conhecimento anterior, que se relaciona com novas informações, expandindo e reestruturando esse saber.

De acordo com Andrade e Camargo (2020), a teoria de David Ausubel foi marcada pela elaboração de conhecimentos com base na apreciação e na recuperação das vivências anteriores dos alunos. Pode-se afirmar, com base nessa teoria, que a incorporação de novas informações ocorre de maneira mais eficiente

quando há uma ligação significativa — e não aleatória — com os saberes já estabelecidos pela criança.

Para Agra et al. (2019), ainda nos dias de hoje, o modelo de ensino e aprendizagem tem contribuído para uma aprendizagem mecânica, na qual as crianças apenas decoram informações, o que prejudica, assim, o desenvolvimento do pensamento crítico. De acordo com os autores, os saberes adquiridos de forma mecânica só podem ser utilizados em contextos já familiares e que não exigem compreensão, pois não desenvolvem habilidades nas quais as crianças podem atuar de forma independente em relação à sua realidade.

Conforme Moran (2008, n.p.), “não podemos dar tudo pronto no processo de ensino aprendizagem. Aprender exige envolver-se, pesquisar, ir atrás, produzir novas sínteses fruto de descobertas”.

Diversas instituições de Educação Infantil ainda recorrem a abordagens tradicionais, que utilizam de atividades repetitivas para promover o aprendizado, deixando o ato de brincar, que é essencial para a aprendizagem significativa, a segundo plano.

A brincadeira é uma atividade essencial na infância, transcendendo barreiras de cultura, crença, etnia ou condição econômica. Na Educação Infantil, o brincar desempenha um papel fundamental no aprendizado, pois está intimamente ligado ao processo de aprender.

De acordo com Silva, Costa e Soares (2021), as crianças da atualidade não brincam conforme as crianças das gerações passadas e estão perdendo o contato com as brincadeiras tradicionais, porque estão fazendo uso de dispositivos eletrônicos em suas brincadeiras, tornando-se dependentes deles.

A responsabilidade pelo afastamento das brincadeiras tradicionais não recai unicamente sobre os artefatos tecnológicos, mas também, muitas vezes, sobre a ausência de iniciativas de resgates por parte da escola e da sociedade.

As brincadeiras digitais são aquelas moldadas e alteradas pela evolução tecnológica. As crianças contemporâneas estão desenvolvendo uma nova forma de brincar, na qual os dispositivos tecnológicos desempenham um papel importante em suas atividades lúdicas.

As atividades lúdicas— sejam elas tradicionais ou digitais — têm a capacidade de potencializar a aprendizagem significativa na Educação Infantil, desde que sejam aplicadas de maneira planejada, orientada e mediada.

A sequência Didática pode ser utilizada como uma valiosa ferramenta no processo de ensino, tornando as atividades mais relevantes e significativas para crianças na Educação Infantil, uma vez que se configura como um recurso metodológico eficaz para facilitar a aprendizagem.

De acordo com Ugalde e Roweder (2020), a sequência didática tem uma abordagem focada no aluno, com o objetivo de impulsionar uma aprendizagem significativa, sendo utilizada por educadores que buscam transformar sua prática pedagógica. Para os autores, a sequência didática organiza e orienta o trabalho do professor, auxiliando no desenvolvimento de atividades que estimulam a elaboração de novos saberes.

Para Zabala (1998), antes mesmo de efetuar qualquer prática pedagógica, o docente precisa refletir: para que educar e para que ensinar? Somente após a reflexão sobre tais perguntas é possível iniciar uma organização metodológica. Para o autor, essa organização metodológica precisa passar por três fases: planejamento, aplicação e avaliação das atividades. Ainda de acordo com o autor, para se alcançar o objetivo da SD, as atividades precisam ser ordenadas, estruturadas e articuladas. A sequência didática, conforme diz Zabala (1998a), ajuda o aluno a aprender algo novo quando se aproxima de algo que já conhecia, já sabia, já vivenciou ou já experimentou. Para que isso ocorra, o professor precisa estar sempre disposto a promover sequências didáticas eficazes, que promovam essa aproximação do novo conteúdo à bagagem prévia do aluno.

Esse momento de aproximação do desconhecido com o conhecido é o que produz a aprendizagem significativa. Conforme afirma Ausubel (1982), é preciso levar em conta o conhecimento prévio, ou seja, aquilo que o aluno já sabe.

Para que essa aprendizagem ocorra, o professor precisa criar um ambiente de aprendizagem que seja estimulante, interativo e relevante. Precisa conhecer seu público, seus interesses, necessidades e habilidades; estabelecer metas claras e alcançáveis; utilizar recursos variados, tanto analógicos como digitais; criar um ambiente de incentivo; proporcionar feedback e avaliar o progresso dos alunos de forma contínua.

De acordo com Freire (2021), o processo educativo se estabelece nas interações entre educador e educando, sendo fundamental apresentar aos alunos motivos que os impulsionem a se desenvolver. Para isso, é responsabilidade do professor investigar metodologias que valorizem os conhecimentos prévios dos

alunos e os inspirem por meio de práticas que sejam dinâmicas, participativas e ligadas ao contexto, superando a mera transmissão de conteúdo e a desarticulação do ensino.

A sequência Didática tem se apresentado como uma metodologia essencial para a educação contemporânea, sendo uma ferramenta poderosa para os professores que buscam uma prática pedagógica mais eficaz e significativa.

Arantes (2024, p. 47) apresenta o conceito de Sequência Didática como: “um conjunto estruturado e progressivo de atividades de ensino e aprendizagem organizada de maneira lógica e coerente, com o objetivo de desenvolver competências e conhecimento específico em um determinado período”. Para a autora, a SD abrange quatro elementos fundamentais: especificidade, temporalidade, estrutura e foco. Além de organizar e orientar o trabalho do professor, a SD promove um ambiente de aprendizagem, estruturado e interativo.

Arantes (2022) apresenta em seu escopo a proposta da utilização de um framework elaborado pela própria pesquisadora, desenvolvido a partir do fluxograma da SD, também construído pela professora Arantes (2022). Esse framework é composto por seis etapas: eixo temático, tomada de consciência, atividades significativas, atividades lúdicas, fixação do conteúdo e avaliação significativa.

Ao elaborar e executar a sequência didática, o educador colabora para o desenvolvimento de discentes mais envolvidos, críticos e aptos a enfrentar os desafios da sociedade contemporânea

3 PERCURSO METODOLÓGICO

A vigente pesquisa objetivou desenvolver uma formação continuada para professores da Educação Infantil, com foco na importância de as crianças, no contexto escolar atual, utilizarem recursos analógicos e digitais em suas brincadeiras, promovendo aprendizagens significativas. Cabe ao docente não julgar o ato de brincar, mas sim exercer o papel de mediador diante da construção de uma nova cultura, que vem se estabelecendo a partir da relação das crianças com o mundo tecnológico.

A pesquisa foi realizada em uma Unidade Municipal de Educação Infantil (UMEI), pertencente à Rede Municipal de Educação de Niterói. Foram inscritos 28 participantes, no entanto, somente 25 estiveram presente e participaram de todas as etapas da pesquisa, entre os quais estavam diretor geral, diretor adjunto, professores e outros profissionais da educação.

Os critérios estabelecidos para participar da pesquisa foram: ser docente ou integrante da equipe de coordenação pedagógica; ser estudantes do curso de formação de professores ou graduação em Pedagogia; concordar em participar da pesquisa voluntariamente através da assinatura dos documentos e ter um smartphone com acesso à internet.

Buscando alcançar o objetivo proposto e de acordo com Gonçalves (2021), a pesquisa foi desenvolvida com uma abordagem **exploratória**. Foi proposta uma dinâmica denominada *Teia do envolvimento*, na qual cada participante narrou suas experiências quando criança em relação às brincadeiras da época em que estavam inseridos. Essa atividade permitiu uma visão panorâmica e uma aproximação do objeto de estudo. A pesquisa também assumiu o caráter **descritivo**, pois, cada experiência manifestada foi descrita detalhadamente pelo pesquisador, permitindo caracterizar o grupo de acordo com as gerações existentes na unidade de Educação Infantil. O estudo também teve aspectos **qualitativos**, devido a busca pela compreensão e interpretação de algumas práticas docentes em relação às brincadeiras; e **quantitativo,** por envolver um número definido de participantes que permitiu a coleta de dados estatísticos.

Esta pesquisa evidencia que estamos vivendo uma nova era, marcada por uma geração imersa em um mundo tecnológico, onde as crianças já fazem uso de aparatos tecnológicos e, com isso, a forma de agir, de brincar, de se comunicar e de aprender

é diferente daquela com a qual estávamos acostumados. A transformação digital trouxe avanços, mas também diversos desafios que exige mudanças na prática pedagógica do professor, assim como nos próprios estabelecimentos de ensino, que precisam se tornar mais atraentes, inovadores e conscientes, a fim de não perderem seu poder de ressignificar saberes e instruir diante da nova realidade.

Neste cenário, a formação continuada é peça fundamental para que o professor, como mediador frente às novas tecnologias, não só proporcione uma aprendizagem significativa, mas também conscientize as crianças quanto às problemáticas do mundo virtual.

A pesquisa contou com a autorização da gestão escolar (Anexo A) e foi desenvolvida por meio da formação continuada intitulada: *A Evolução das Brincadeiras: Como as Brincadeiras Digitais estão Reformulando o Papel do Professor.*

Após a autorização da gestão escolar, foi agendada uma data para apresentar a proposta e suas etapas, seguida da assinatura do Termo de Consentimento Livre Esclarecido (TCLE) (Apêndice B), bem como o Termo de Autorização do Uso de imagem e da Voz (Apêndice C).

A investigação teve início com a análise de estudos bibliográficos, os quais embasaram teoricamente a pesquisa, além de permitir a exploração de jogos e aplicativos digitais que as crianças utilizam diariamente. Esses recursos, quando incorporados de forma educativa, podem ser valiosos na prática pedagógica do professor de Educação Infantil, juntamente com outras ferramentas tecnológicas que podem auxiliar em suas práxis.

A partir das pesquisas realizadas, produziu-se uma Sequência Didática (SD) que foi aplicada em quatro dias, visando à formação continuada voltada para professores da Educação Infantil. O foco da SD foi o uso de brincadeiras que integrassem recursos analógicos e digitais, com vista à promoção de aprendizagens significativas. Para sua construção, utilizou-se o framework apresentado por Arantes, o qual fundamenta e orienta a proposta metodológica.

Como etapa decorrente da SD, houve a formulação do e-book, planejado de forma única, pensando na formação continuada para professores da Educação Infantil. Esse material didático apresenta-se como um diferencial, porque não são meras atividades a serem seguidas, mas sim propostas elaboradas que levam a

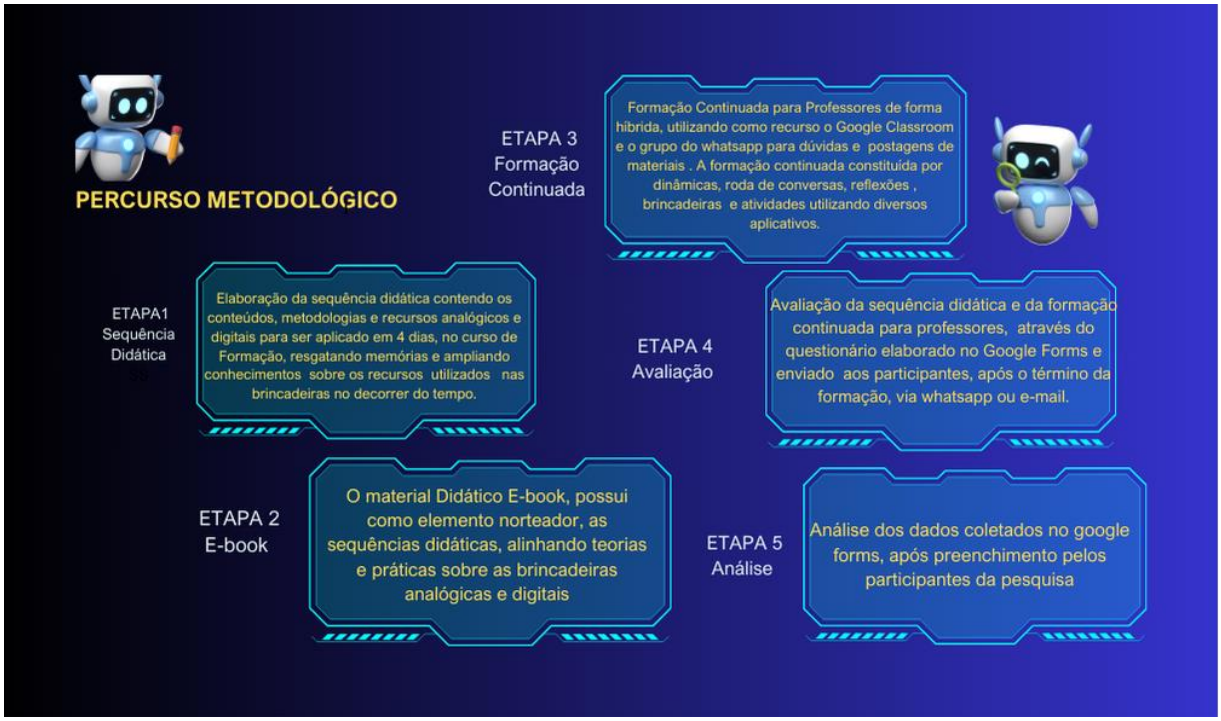
reflexões de práticas pedagógicas e currículos ocultos presentes nas brincadeiras infantis.

Após a produção do material didático, foi planejada e elaborada a formação de professores com a finalidade de capacitar professores, gestores e pedagogos e demais profissionais da Educação Infantil, trazendo reflexões sobre a Sequência Didática como recurso metodológico, o conflito das gerações, a formação continuada como instrumento para uma aprendizagem significativa e a importância das brincadeiras analógicas e digitais no contexto escolar.

A formação continuada ocorreu em formato híbrido. Para a mediação das atividades, utilizaram-se o aplicativo WhatsApp, como canal de comunicação e interação entre os participantes, e a plataforma Google Classroom, para postagem de materiais e conteúdos complementares. As aulas presenciais possibilitaram a realização de dinâmicas, reflexões e avaliações com o uso de aplicativos colaborativos, como Padlet, Wordwall, Mentimeter e ferramentas do Google, proporcionando um ambiente de aprendizagem interativo e dinâmico

Na última fase da pesquisa, os participantes preencheram um formulário no Google Forms, contendo 75 questões minuciosas baseadas na escala Likert. As respostas permitiram a avaliação dos resultados obtidos, assim como análise conclusiva do trabalho. Com o intuito de tornar mais claro o percurso metodológico adotado na pesquisa, foi criado um infográfico que resume cada etapa de forma sucinta, como demonstrado na Figura 1.

Figura 1 - Infográfico do Percurso Metodológico da Pesquisa



Fonte: A pesquisadora (2025).

4 ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO COM A DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS

4.1 Elaboração da Sequência Didática

A brincadeira é tão importante que seu direito é assegurado por normas legais. Quando uma criança brinca, não está apenas ocupando o tempo livre, está também promovendo seu desenvolvimento e contribuindo para aquisição de competências cognitivas e desenvolvimento do pensamento crítico. Por isso, a brincadeira deve ser priorizada, especialmente no cotidiano da etapa inicial da educação, etapa em que sua aplicação tem propósitos pedagógicos capazes de intensificar o processo de ensino e aprendizagem.

Contudo, diante do advento da era digital em um cenário cultural renovado, a tecnologia está proporcionando novas perspectivas de entretenimento e diversão para as crianças. Nesse contexto, a instituição de ensino — em especial os educadores da fase inicial da infância — deve estar ciente e preparada para orientar tanto as brincadeiras tradicionais quanto aquelas que envolvem dispositivos eletrônicos, levando em consideração a qualidade do tempo de exposição, o conteúdo disponível, os benefícios e possíveis malefícios que podem impactar o público infantil.

As crianças atualmente matriculadas na Educação Infantil estão familiarizadas com as tecnologias digitais, e os professores estão sendo desafiados a transformar o ambiente em um espaço de aprendizagem genuinamente significativo para atrair e manter a atenção das crianças na escola.

A fim de desenvolver uma sequência didática que promova uma formação continuada destinada aos professores, foi adotado o framework proposto por Arantes (2022), que assegura a elaboração da SD de maneira uniforme, cujas fases devem ser seguidas para que os objetivos possam ser alcançados

A SD foi estruturada para ser aplicada em três dias, fazendo uso de recursos analógicos e dos seguintes recursos digitais:

- **Google**: reconhecido como a principal ferramenta de busca global, *a* Google mantém sua liderança no mercado brasileiro e oferece diversos serviços e produtos on-line. Além disso, a empresa conta com uma ampla gama de recursos disponíveis (Grillo e Ahlert, 2018).

- **Google Forms**: este aplicativo permite a criação de formulários de pesquisa de forma simples e rápida, sendo necessário apenas ter uma conta no Gmail. Ele possibilita o compartilhamento dos formulários com outras pessoas para trabalharem de maneira colaborativa, porém, sem a permissão de exclusão dos arquivos compartilhados, podendo apenas editá-los. Os dados coletados são apresentados de maneira organizada em gráficos e planilhas, facilitando a análise quantitativa. Além disso, o formulário pode ser enviado para o público-alvo por e-mail ou por meio de um link, ampliando sua acessibilidade. (Mota, 2019).
- **Google Docs**: trata-se de uma plataforma do Google que pode ser empregada como recurso educacional, possibilitando um ambiente colaborativo e interativo na construção do saber. Para ter acesso ao Google Docs, é necessário possuir um e-mail do Gmail ou criar uma conta diretamente na plataforma. Uma das principais vantagens dessa ferramenta para a prática educativa colaborativa e interativa é a elaboração conjunta de textos (Machado, 2009).
- **WhatsApp:** aplicativo que permite o envio de mensagens de textos, áudios, fotos, vídeos e contatos de celular para outro, com uso da Internet e criação de grupos. O aplicativo tem se tornado um recurso Pedagógico por sua popularidade, agilidade e pela possibilidade do diálogo (Pereira, da Silva Júnior, Leite, 2021).
- **Jamboard:** era uma ferramenta interativa e colaborativa, desenvolvida pelo Google, com funcionalidades semelhantes a um quadro branco, possibilitando desenhar, fazer anotações e estimular a criatividade. A plataforma consistia em um arquivo formado por diversos *frames* ou quadros brancos editáveis (Monteiro, 2022). No entanto, o aplicativo foi encerrado em 31 de dezembro de 2024, com a exclusão ou exportação de todos os arquivos (Jams). Esse aplicativo pode ser substituído pelo Padlet, que oferece recursos semelhantes.
- **Pollie app:** plataforma utilizada como tática para aplicação de questionário de maneira fácil e dinâmica, auxiliando na tomada de decisões. A ferramenta possibilita a inserção de imagem, transição para o modo teste, coleta de votos individuais ou múltiplos, além de definir um prazo para finalização e divulgação dos resultados (Gomes; De Lucena, 2022).
- **Jogos gamificados:** constituem uma ferramenta que pode agregar valor ao ensino, pois são cativantes, divertidos, emocionantes e recompensadores. Quando utilizados de forma equilibrada, podem ser uma excelente opção para enriquecer o

currículo educacional, abrangendo diversos conhecimentos e tornando as atividades mais dinâmicas, colaborativas e interativas (Silva, Albuquerque, Santos, 2022).

- **Wordwall:** plataforma on-line que possibilita a elaboração de jogos com um número limitado de palavras e recursos. O site conta com modelos de jogos prontos e efeitos sonoros digitais, que tornam as atividades mais atrativas. Na versão gratuita, é possível desenvolver até cinco jogos. Trata-se de uma excelente ferramenta educativa para ser utilizada em sala de aula (Brito, Almeida, 2022).

- **Padlet:** ferramenta digital muito útil para os educadores, pois permite a colaboração entre os usuários, favorecendo a interação em ambientes virtuais de aprendizagem. Com ele, é possível criar murais virtuais onde os estudantes podem interagir, deixar comentários, avaliar o conteúdo postado e compartilhar informações (Mota, 2019).

- **Mentimeter:** ferramenta on-line que viabiliza a interação virtual na esfera da educação. Através dessa plataforma, os participantes podem compartilhar opiniões e informações instantaneamente por meio de dispositivos como smartphone, tablet, laptop ou computador. Além disso, é viável selecionar diferentes recursos, tais como gráficos, tabelas, pesquisas, e nuvens de palavras, dentre outros (Fonseca et al., 2021).

- **You Tube:** desenvolvido por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim em 2005, é uma ferramenta que permite a inserção, compartilhamento e visualização de vídeos on-line, sendo de grande auxílio para professores e alunos, conforme afirmam Camillo, Medeiros e da Silva (2018).

- **Tik Tok**: plataforma on-line que se destaca por possibilitar a criação de vídeos curtos com músicas, dublagens, filtros, efeitos, linguagem verbal e espontaneidade. Para utilizar e compartilhar conteúdo, é preciso se cadastrar. Essa rede social promove a interação entre os usuários e estimula a expressão criativa (Motta; Freire 2023).

O início do desenvolvimento da SD ocorre com a conscientização, momento em que são expostas todas as atividades previstas para sua aplicação. Após a finalização, é feita uma análise sobre o que aconteceu no dia e, em seguida, uma nova motivação para a próxima fase, utilizando estratégias como filmes, quebra-cabeças, jogos e outras abordagens para engajar os participantes nas etapas futuras. Ao

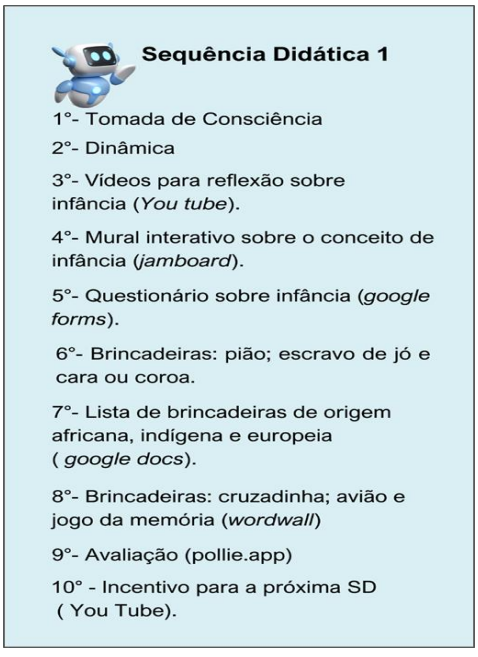
término de toda a aplicação da SD, é realizada uma avaliação, que pode ser conduzida com o uso de diferentes ferramentas digitais.

Dessa forma, a Sequência Didática elaborada teve como objetivo estimular a reflexão sobre a prática pedagógica e, por conseguinte, fomentar a aquisição de conhecimentos e o envolvimento dos professores na incorporação de atividades lúdicas que empregam recursos digitais no cotidiano da Educação Infantil.

4.1.1 Sequência Didática 1 – Concepção de Infância e as influências culturais, sociais, econômicas no brincar

A primeira sequência didática (Figura 2) abordou as concepções de infância e as influências culturais, sociais, econômicas no brincar, por meio de metodologias ativas no qual os docentes tiveram a oportunidade de participar das propostas de forma autônoma, produzindo debates, reflexões e pensamento crítico. O objetivo era identificar o conceito e concepção de infância ao longo da história, além de reconhecer a influência de diversas culturas nos brinquedos e brincadeiras.

Figura 2 -Sequência Didática 1



Fonte: A pesquisadora (2025).

Com o intuito de atingir as metas estabelecidas, foi adotado o framework, proposto por Arantes (2022), para estruturar a SD, composta por dinâmicas, vídeos interativos, questionários e brincadeiras com uso de recursos analógicos e digitais. Na

execução dessas diversas ações, foram empregadas plataformas como YouTube, Jamboard, Google Forms, Google Docs e Wordwall.

A primeira SD foi dividida em dois dias devido à limitação de tempo para a formação continuada, conforme estabelecido pela Direção da instituição. No primeiro dia, foram realizadas a apresentação da pesquisa e a dinâmica, deixando as demais propostas para o segundo dia.

Na fase inicial da SD, busca-se despertar a consciência, apresentando de maneira concisa o que ocorrerá ao longo da aplicação da sequência, desde o começo até a etapa final, a qual envolve a avaliação.

No primeiro dia da SD, durante a segunda fase, procurou-se conectar os novos conteúdos com os saberes anteriores dos participantes e proporcionar uma apresentação mais envolvente e atrativa por parte dos professores, com o objetivo de reviver lembranças sobre a brincadeira. Para isso, foi realizada uma atividade dinâmica chamada *Teia do Envolvimento,* conforme ilustrado na Figura 3.

Figura 3 - Sequência Didática 1 - 2° Etapa - Teia do Envolvimento

2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) **Tempo 60 minutos**	1° momento Dinâmica para apresentação dos participantes. Teia do Envolvimento. O principal objetivo da dinâmica da teia que vamos propor é de conhecer as pessoas e um pouco da sua infância de forma breve e sucinta, o que é fundamental para a aplicação da SD. Essa aproximação também faz com que todos passem a respeitar e valorizar mais o trabalho dos colegas e traz muitos benefícios para o cotidiano escolar e para o processo de aprendizagem das crianças. O funcionamento da dinâmica da teia é bastante simples e precisa apenas de um rolo de barbante e um espaço amplo que comporte todas as pessoas (pátio). Os participantes devem se posicionar formando um círculo para que a atividade possa começar. O colaborador que dará início à dinâmica deverá segurar uma ponta do barbante e fazer um breve resumo sobre si, falando seu nome, sua função na escola e como foi sua infância. Vale lembrar que não existe uma ordem e a ideia é realmente criar uma teia, por isso é interessante passar o fio para aqueles que estão posicionados na frente. As apresentações e a passagem do rolo de barbante devem continuar até que a última pessoa tenha participado, ela deverá entregá-lo para aquele que iniciou a atividade. Nesse momento, a teia já terá se formado e o organizador deverá pedir que todos observem a formação dessa rede, mostrando que todos são peças fundamentais na escola e no processo de aprendizagem das crianças.

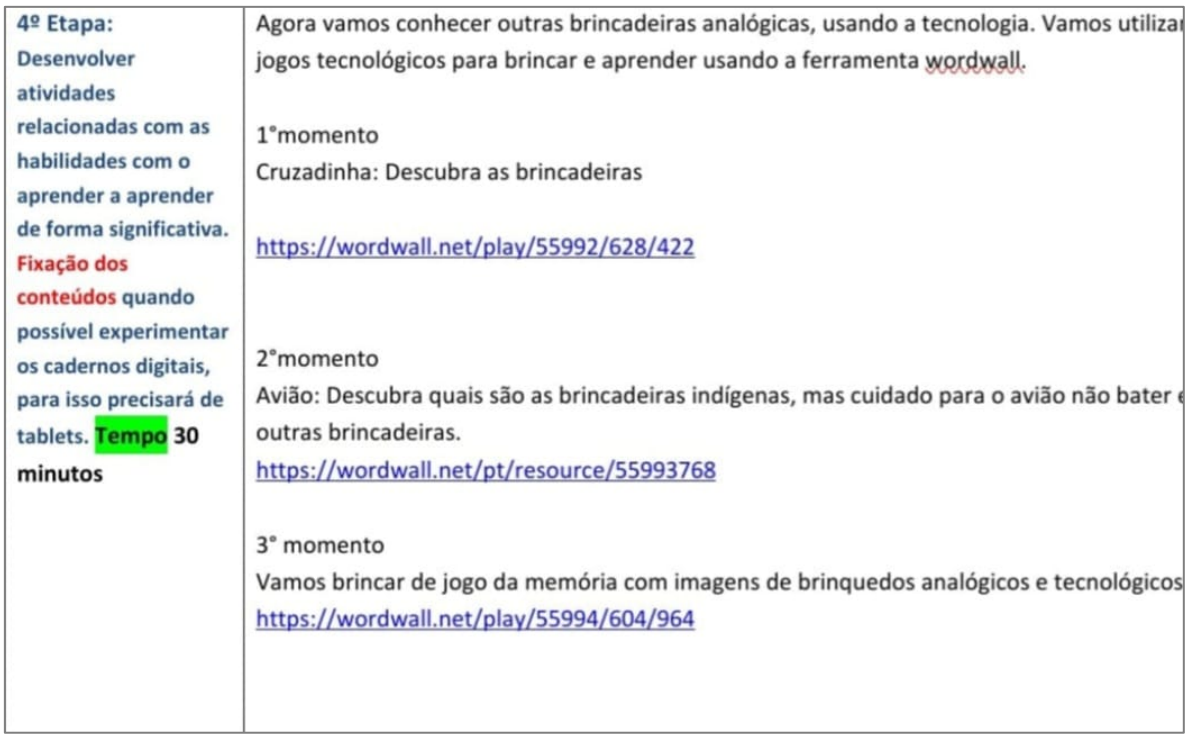
Fonte: A pesquisadora (2023).

Essa dinâmica proporcionou aos envolvidos uma experiência singular, permitindo que cada um compartilhasse suas emoções ao rememorar a infância, as

brincadeiras e a interação com os brinquedos que utilizavam, além das interações com as outras pessoas.

Devido a restrições de tempo, a primeira SD foi realizada em um período de dois dias. No segundo dia, na quarta etapa, foi organizado um momento para explorar jogos analógicos e digitais, utilizando a ferramenta *Wordwall,* que permite ao educador criar diversos minijogos de acordo com o projeto em andamento. Essa atividade pode ser observada na Figura 4.

Figura 4 - Sequência Didática 1 - 4° Etapa - jogos (*Wordwal*l)



4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo 30 minutos	Agora vamos conhecer outras brincadeiras analógicas, usando a tecnologia. Vamos utiliza jogos tecnológicos para brincar e aprender usando a ferramenta wordwall. 1°momento Cruzadinha: Descubra as brincadeiras https://wordwall.net/play/55992/628/422 2°momento Avião: Descubra quais são as brincadeiras indígenas, mas cuidado para o avião não bater outras brincadeiras. https://wordwall.net/pt/resource/55993768 3° momento Vamos brincar de jogo da memória com imagens de brinquedos analógicos e tecnológicos https://wordwall.net/play/55994/604/964

Fonte: A pesquisadora (2023).

O grupo foi segmentado em três equipes, para que cada uma pudesse se divertir com um jogo específico, mas todos os participantes expressaram o desejo de experimentar todas as opções. Esse foi um período repleto de diversão e aprendizado sobre a origem de várias brincadeiras.

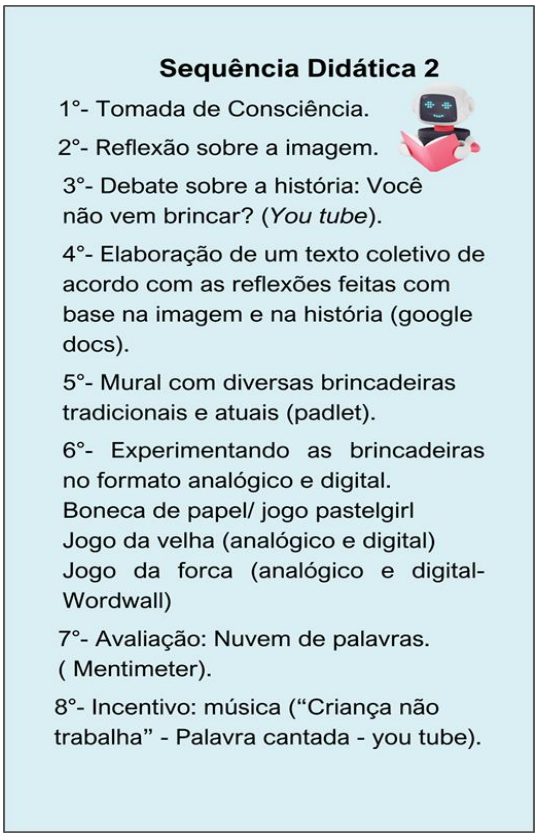
4.1.2 Sequência Didática 2 – O conflito das gerações e as brincadeiras Antigas e Atuais

A segunda sequência didática (Figura 5), voltada para a formação de professores, abordou o tema: “O conflito das gerações e as brincadeiras antigas e

atuais". O objetivo foi identificar qual o olhar dos profissionais da educação sobre as brincadeiras antigas e atuais no processo da aprendizagem significativa.

Afim de promover a discussão sobre o tema, foram sugeridas diversas atividades, tais como narração de histórias, escrita coletiva, criação de murais e participação em brincadeiras de diversas gerações. Para isso, foram explorados recursos tecnológicos como Youtube, Padlet, Google Forms, Google Docs, Wordwall, Mentimeter e estratégias de gamificação.

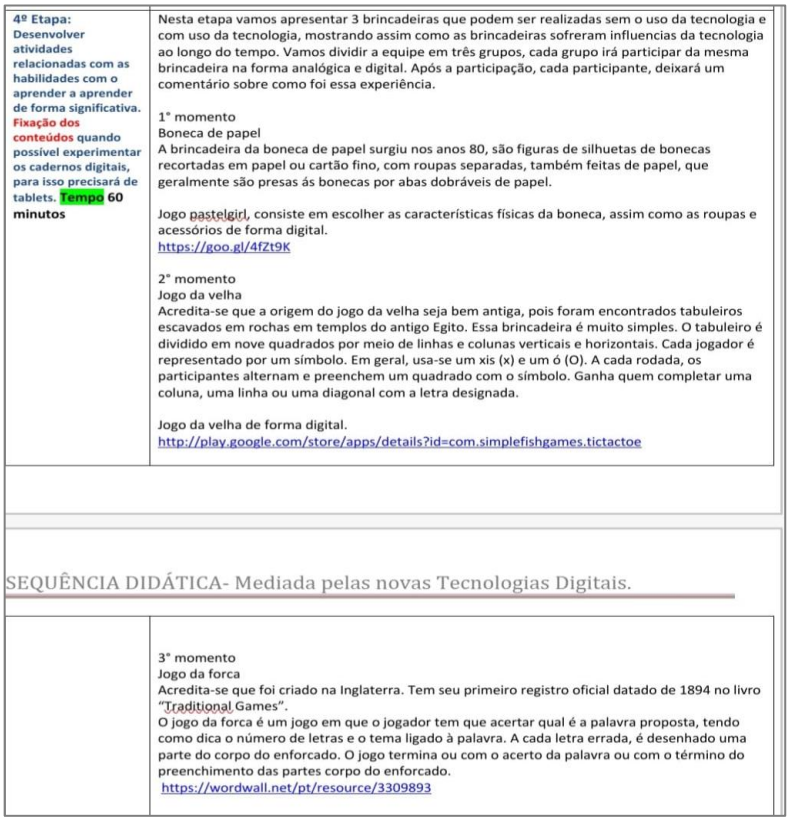
Figura 5 - Sequência Didática 2



Fonte: A pesquisadora (2025)

A segunda sequência didática apresenta, na 4ª etapa, três jogos tradicionais adaptados para um formato digital. Os educadores tiveram a oportunidade de se engajar nessas atividades tanto em sua forma clássica quanto em sua versão tecnológica, conforme ilustrado na Figura 6.

Figura 6 - Sequência Didática 2 - 4° Etapa - A influência da tecnologia digital nas brincadeiras tradicionais



4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo 60 minutos	Nesta etapa vamos apresentar 3 brincadeiras que podem ser realizadas sem o uso da tecnologia e com uso da tecnologia, mostrando assim como as brincadeiras sofreram influencias da tecnologia ao longo do tempo. Vamos dividir a equipe em três grupos, cada grupo irá participar da mesma brincadeira na forma analógica e digital. Após a participação, cada participante, deixará um comentário sobre como foi essa experiência. 1° momento Boneca de papel A brincadeira da boneca de papel surgiu nos anos 80, são figuras de silhuetas de bonecas recortadas em papel ou cartão fino, com roupas separadas, também feitas de papel, que geralmente são presas ás bonecas por abas dobráveis de papel. Jogo pastelgirl, consiste em escolher as características físicas da boneca, assim como as roupas e acessórios de forma digital. https://goo.gl/4fZt9K 2° momento Jogo da velha Acredita-se que a origem do jogo da velha seja bem antiga, pois foram encontrados tabuleiros escavados em rochas em templos do antigo Egito. Essa brincadeira é muito simples. O tabuleiro é dividido em nove quadrados por meio de linhas e colunas verticais e horizontais. Cada jogador é representado por um símbolo. Em geral, usa-se um xis (x) e um ó (O). A cada rodada, os participantes alternam e preenchem um quadrado com o símbolo. Ganha quem completar uma coluna, uma linha ou uma diagonal com a letra designada. Jogo da velha de forma digital. http://play.google.com/store/apps/details?id=com.simplefishgames.tictactoe

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	3° momento Jogo da forca Acredita-se que foi criado na Inglaterra. Tem seu primeiro registro oficial datado de 1894 no livro "Traditional Games". O jogo da forca é um jogo em que o jogador tem que acertar qual é a palavra proposta, tendo como dica o número de letras e o tema ligado à palavra. A cada letra errada, é desenhado uma parte do corpo do enforcado. O jogo termina ou com o acerto da palavra ou com o término do preenchimento das partes corpo do enforcado. https://wordwall.net/pt/resource/3309893

Fonte: A pesquisadora (2023).

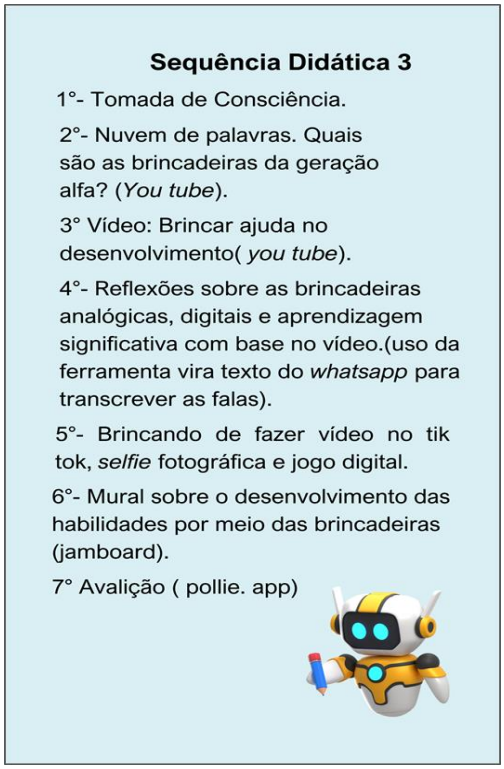
A maior parte dos professores pertencentes às gerações anteriores à era digital expressou uma grande satisfação ao participar de brincadeiras sem a intervenção da tecnologia. A atividade com bonecas de papel, na qual é possível trocar as roupas, foi especialmente recebida pelos os participantes. No entanto, alguns enfrentaram dificuldades ao adaptar essa brincadeira para o formato digital. O mesmo ocorreu com alguns educadores mais jovens, que enfrentaram desafios ao lidar com as roupinhas de papel para vestir as bonecas, mas mostraram habilidade ao realizar a mesma atividade em sua versão digital.

4.1.3 Sequência Didática 3 - As Brincadeiras Analógicas e Digitais no Processo de Aprendizagem Significativa

A terceira sequência didática (Figura 7), desenvolvida para a formação de professores, contemplou o conteúdo: as brincadeiras analógicas e digitais no processo de aprendizagem significativa. O objetivo foi avaliar o cotidiano da Educação Infantil, perceber e caminhar para um resgate e inovação das brincadeiras como

instrumento para uma aprendizagem significativa. Com o intuito de atingir os objetivos estabelecidos, foram sugeridas atividades lúdicas que empregam recursos analógicos e digitais presentes no dia a dia das crianças, os quais podem ser adotados pelos educadores com o intuito de criar um ambiente propício para a aprendizagem. Para a implementação da proposta, foram utilizadas ferramentas tecnológicas como: Mentimeter, Youtuber, TikTok, Jamboard, *Google e jogos eletrônicos.*

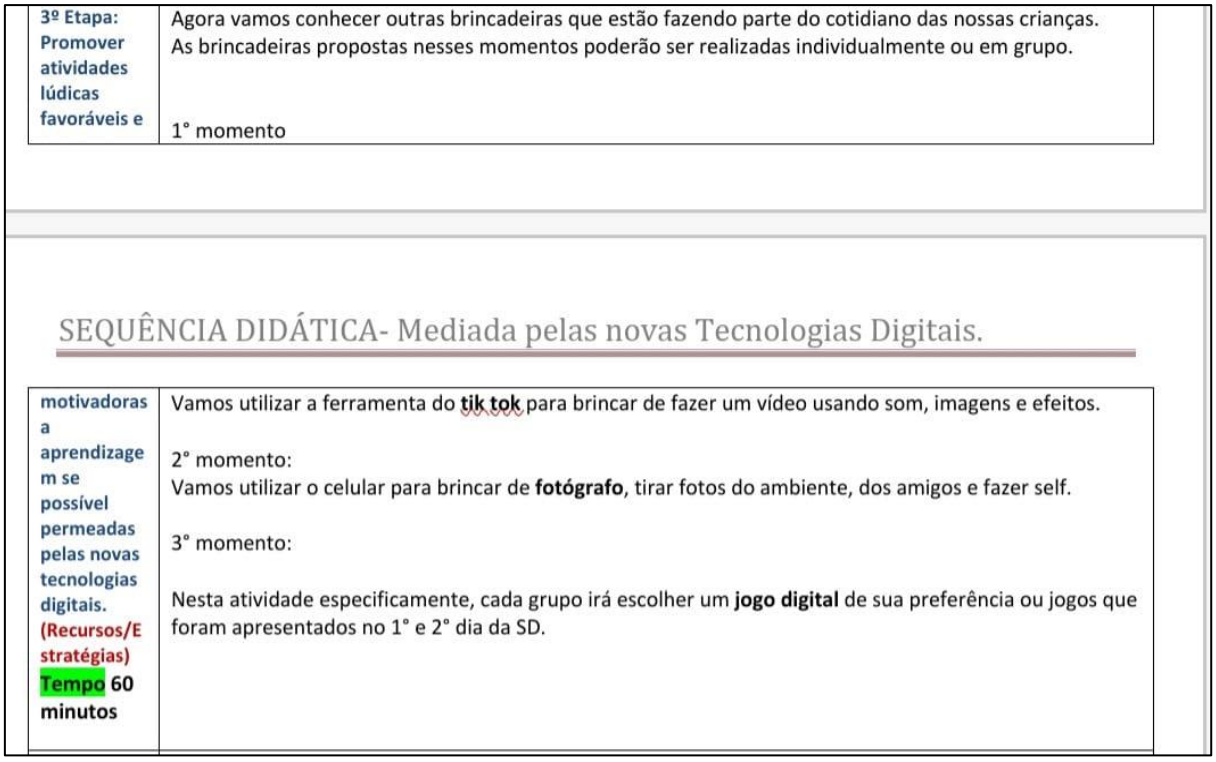
Figura 7 - Sequência Didática 3



Fonte: A pesquisadora (2025).

No dia da realização da terceira SD, durante a terceira etapa, os professores tiveram a oportunidade de se envolver em atividades lúdicas comuns no cotidiano das crianças contemporâneas. As atividades sugeridas incluíram TikTok, Fotógrafo e jogos eletrônicos, como mostrado na Figura 8.

Figura 8 - Sequência didática 3 - Etapa 3 - Brincadeiras atuais



3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e	Agora vamos conhecer outras brincadeiras que estão fazendo parte do cotidiano das nossas crianças. As brincadeiras propostas nesses momentos poderão ser realizadas individualmente ou em grupo. 1° momento

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo 60 minutos	Vamos utilizar a ferramenta do **tik tok** para brincar de fazer um vídeo usando som, imagens e efeitos. 2° momento: Vamos utilizar o celular para brincar de **fotógrafo**, tirar fotos do ambiente, dos amigos e fazer self. 3° momento: Nesta atividade especificamente, cada grupo irá escolher um **jogo digital** de sua preferência ou jogos que foram apresentados no 1° e 2° dia da SD.

Fonte: A pesquisadora (2023).

Os professores se envolveram de forma entusiasmada, participando das brincadeiras contemporâneas e, ao longo da sequência didática, perceberam que essas brincadeiras possuem a capacidade de promover o aprimoramento de habilidades e competências.

Dessa forma, ao desenvolver, implementar e avaliar a sequência didática (SD), buscou-se compreender as causas que levam os educadores a enfrentar dificuldades em integrar brincadeiras com recursos digitais no cotidiano da Educação Infantil. A sequência didática ofereceu aos professores a oportunidade de explorar e vivenciar diversas brincadeiras e atividades que utilizam tanto recursos analógicos quanto tecnológicos, com o objetivo de enriquecer seu conhecimento e ampliar seu repertório sobre as práticas pedagógicas lúdicas. O objetivo é incentivar reflexões e inovações nas práticas pedagógicas, promovendo o desenvolvimento físico, psicológico, intelectual e social das crianças.

4.2 Elaboração do Material Didático: Brincadeiras Analógicas e Tecnológicas para uma Aprendizagem Significativa na Educação Infantil

O e-book (Apêndice F) foi desenvolvido utilizando a plataforma *Canva*, que oferece uma versão gratuita para educadores, com uma variedade de recursos que possibilitam a elaboração de um desing atraente e de simples compreensão.

O material foi criado com a proposta de oferecer aos educadores da Educação Infantil conhecimento teórico e prático sobre as brincadeiras analógicas e digitais, para que ambas possam fazer parte do dia a dia da Educação Infantil, visando uma aprendizagem mais significativa. Esse material teve como guia as sequências didáticas, que possibilitaram a realização de várias atividades, debates e reflexões sobre o tema em questão.

Diversas atividades foram selecionadas para estimular os educadores a refletirem sobre seu papel como mediadores, promovendo uma cultura digital na Educação Infantil. O intuito é fazer com que os docentes não rejeitem práticas pedagógicas inovadoras, mas sim oferecer orientação acerca dos riscos e benefícios da tecnologia. As sugestões das atividades possibilitaram que os docentes revissem, experimentassem e criassem novas lembranças ao vivenciar brincadeiras tradicionais e contemporâneas que incorporam recursos digitais.

O resultado final foi a criação de um e-book intitulado “Brincadeiras Analógicas e Tecnológicas para uma Aprendizagem Significativa na Educação Infantil”, conforme ilustrado na capa do livro digital (Figura 9), desenvolvido para a capacitação de educadores da Educação Infantil.

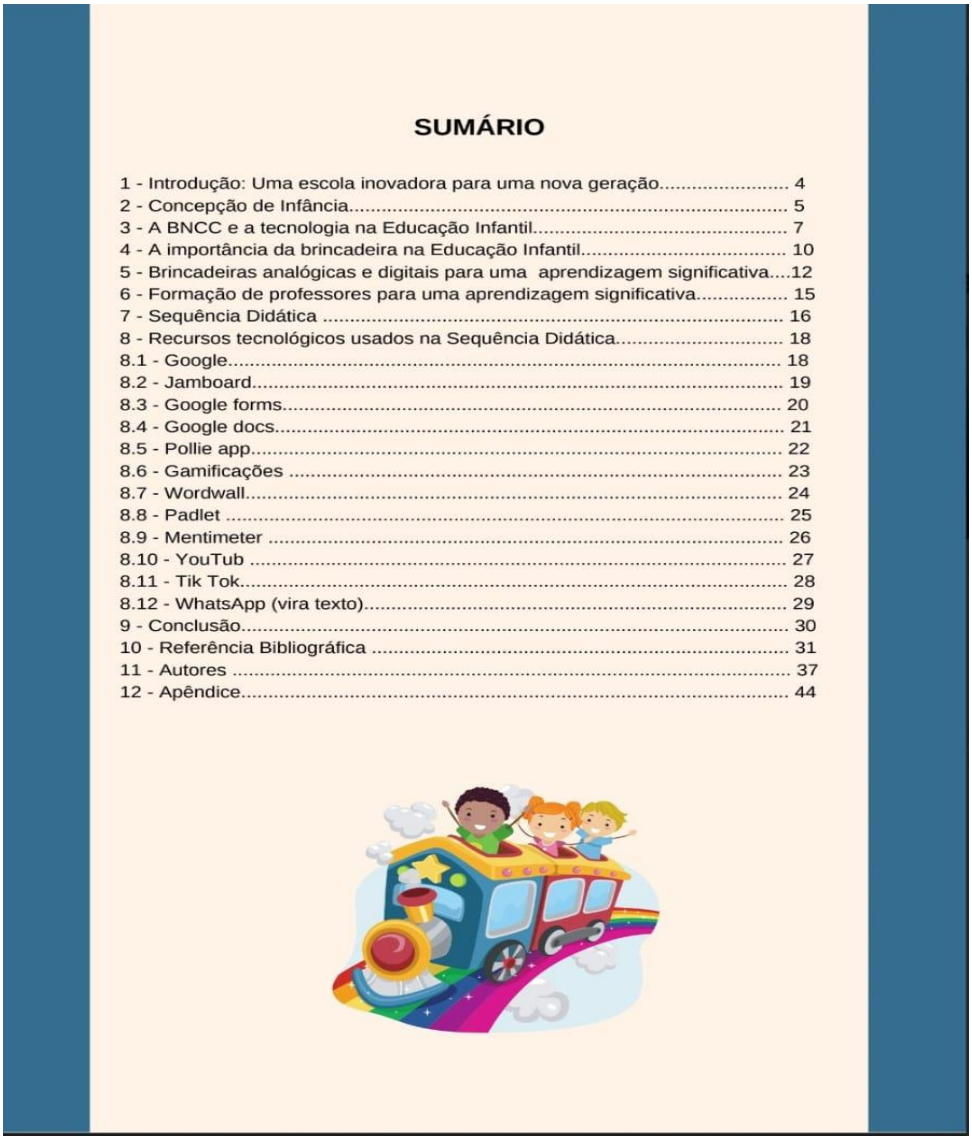
Figura 9 - Capa do Material Didático - (e-book-versão digital)



Fonte: A pesquisadora (2023).

O material é constituído por 61 páginas, e se caracteriza por conter uma parte teórica sobre o assunto abordado, a explicação de cada recurso utilizado, a conclusão e as referências bibliográficas, conforme podemos observar no sumário (Figura 10).

Figura 10 - Sumário do Material Didático



SUMÁRIO

1 - Introdução: Uma escola inovadora para uma nova geração..... 4
2 - Concepção de Infância..... 5
3 - A BNCC e a tecnologia na Educação Infantil..... 7
4 - A importância da brincadeira na Educação Infantil..... 10
5 - Brincadeiras analógicas e digitais para uma aprendizagem significativa....12
6 - Formação de professores para uma aprendizagem significativa..... 15
7 - Sequência Didática 16
8 - Recursos tecnológicos usados na Sequência Didática..... 18
8.1 - Google..... 18
8.2 - Jamboard..... 19
8.3 - Google forms..... 20
8.4 - Google docs..... 21
8.5 - Pollie app..... 22
8.6 - Gamificações 23
8.7 - Wordwall..... 24
8.8 - Padlet 25
8.9 - Mentimeter 26
8.10 - YouTub 27
8.11 - Tik Tok..... 28
8.12 - WhatsApp (vira texto)..... 29
9 - Conclusão..... 30
10 - Referência Bibliográfica 31
11 - Autores 37
12 - Apêndice..... 44

Fonte: A pesquisadora (2023).

O e-book apresenta, em sua introdução (Figura11), a importância do material para a formação de professores. Os capítulos subsequentes à introdução foram escritos com o intuito de problematizar a realidade atual em relação ao ato de brincar das crianças de hoje.

Figura 11 - Introdução do Material Didático



1 INTRODUÇÃO: UMA ESCOLA INOVADORA PARA UMA NOVA GERAÇÃO.

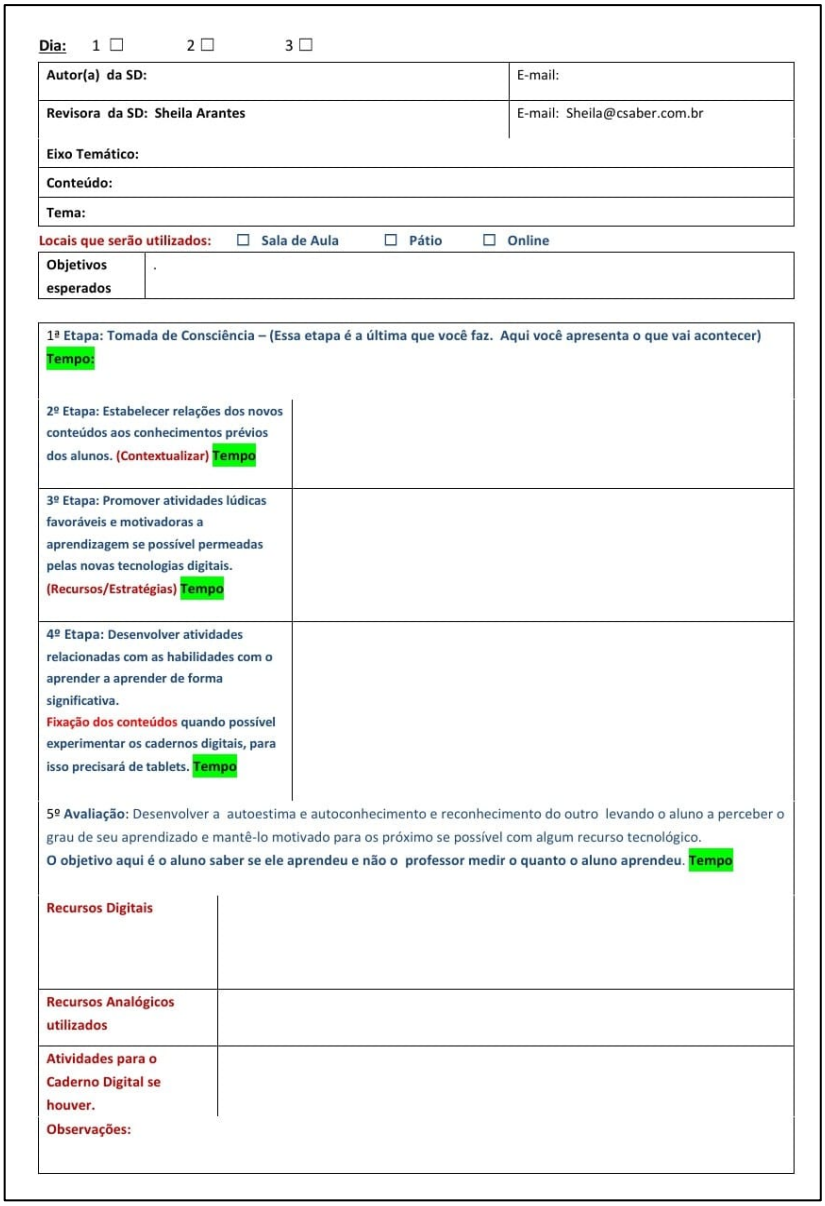
A educação infantil é a primeira etapa do ensino fundamental, uma etapa mágica onde tudo é possível para a criança, basta usar a imaginação. Para lidar com essa fase tão importante da vida do ser humano, é necessário pensar a criança, a infância e a educação. A criança é um ser único que possuí características próprias, a infância vem se transformando ao longo da história e a educação precisa acompanhar a transformação ocorrida na sociedade, na concepção de infância e na criança. Esse e-book vai nos levar ao mundo da criança e sua história através das brincadeiras, abordaremos questões como: concepções de infância, brincadeiras, tecnologia, BNCC, formação de professores, sequência didática e aprendizagem significativa.

A geração atual está conectada com um mundo tecnológico, produzindo uma nova cultura na sua forma de brincar e aprender, por isso, a escola precisa ser inovadora para receber essa novava geração.

Fonte: A pesquisadora (2023)

Em relação ao planejamento das atividades, o e-book apresenta a aplicabilidade do *framework* (Figura 12) proposto por Arantes (2024) para a estruturação e desenvolvimento da sequência didática de acordo com o eixo temático. As sequências didáticas elaboradas apresentam brincadeiras com recursos analógicos e digitais, dinâmicas, imagens, vídeos e outras propostas de uso das ferramentas digitais, incluindo seus links de acesso. Dessa forma, foi possível aproximar os professores das ferramentas digitais para a construção do conhecimento.

Figura 12 - Framework para sequência didática



Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐

Autor(a) da SD:	E-mail:
Revisora da SD: Sheila Arantes	E-mail: Sheila@csaber.com.br
Eixo Temático:	
Conteúdo:	
Tema:	

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

Objetivos esperados	.

1ª Etapa: Tomada de Consciência – (Essa etapa é a última que você faz. Aqui você apresenta o que vai acontecer) **Tempo:**

2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo	
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo	
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo	

5º Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximo se possível com algum recurso tecnológico.
O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu. Tempo

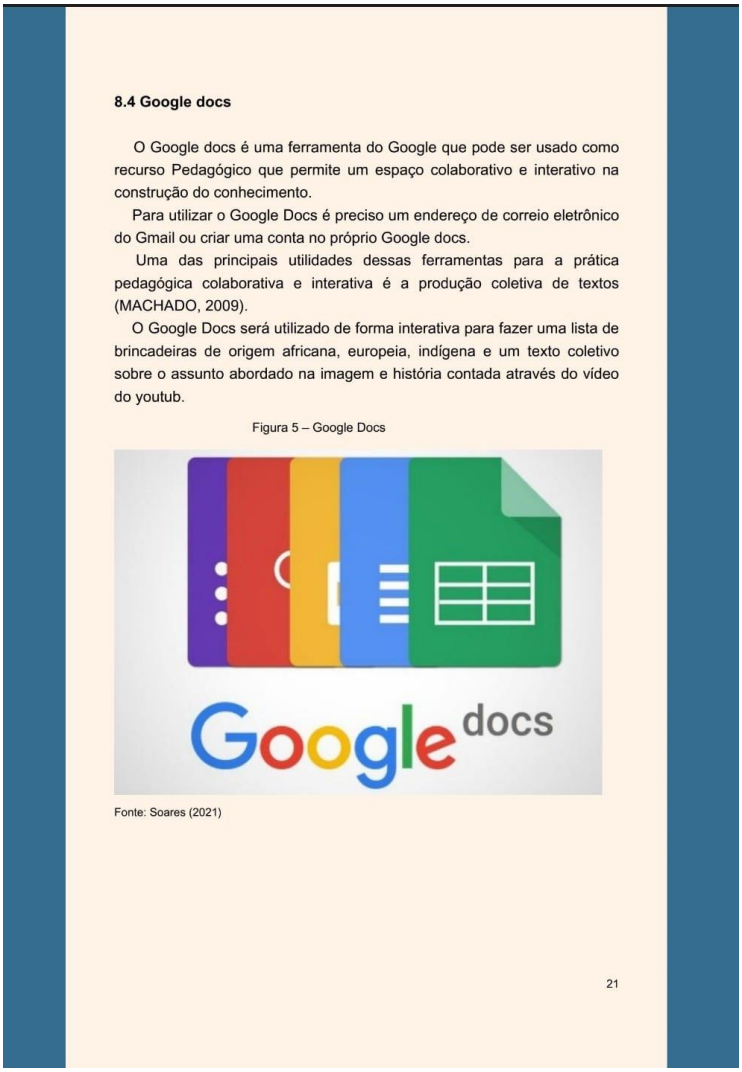
Recursos Digitais	
Recursos Analógicos utilizados	
Atividades para o Caderno Digital se houver.	

Observações:

Fonte: Arantes (2024).

De maneira a colaborar com a formação continuada sobre a evolução das brincadeiras ao longo do tempo e o impacto das brincadeiras digitais na atuação docente, o material destaca a importância da integração da tecnologia no cotidiano das crianças da Educação Infantil, visando aprimorar o processo de ensino e aprendizagem. Ele apresenta aos docentes diversas ferramentas digitais (Figura 13) que compõem o material como :*Google,* Jamboard, Google Forms, Google Docs, Pollie App, gamificações, Wordwall, Padlet, Mentimeter, YouTube, TikTok e Watsapp.

Figura 13 - Ferramentas digitais do Material Didático



8.4 Google docs

O Google docs é uma ferramenta do Google que pode ser usado como recurso Pedagógico que permite um espaço colaborativo e interativo na construção do conhecimento.

Para utilizar o Google Docs é preciso um endereço de correio eletrônico do Gmail ou criar uma conta no próprio Google docs.

Uma das principais utilidades dessas ferramentas para a prática pedagógica colaborativa e interativa é a produção coletiva de textos (MACHADO, 2009).

O Google Docs será utilizado de forma interativa para fazer uma lista de brincadeiras de origem africana, europeia, indígena e um texto coletivo sobre o assunto abordado na imagem e história contada através do vídeo do youtub.

Figura 5 – Google Docs

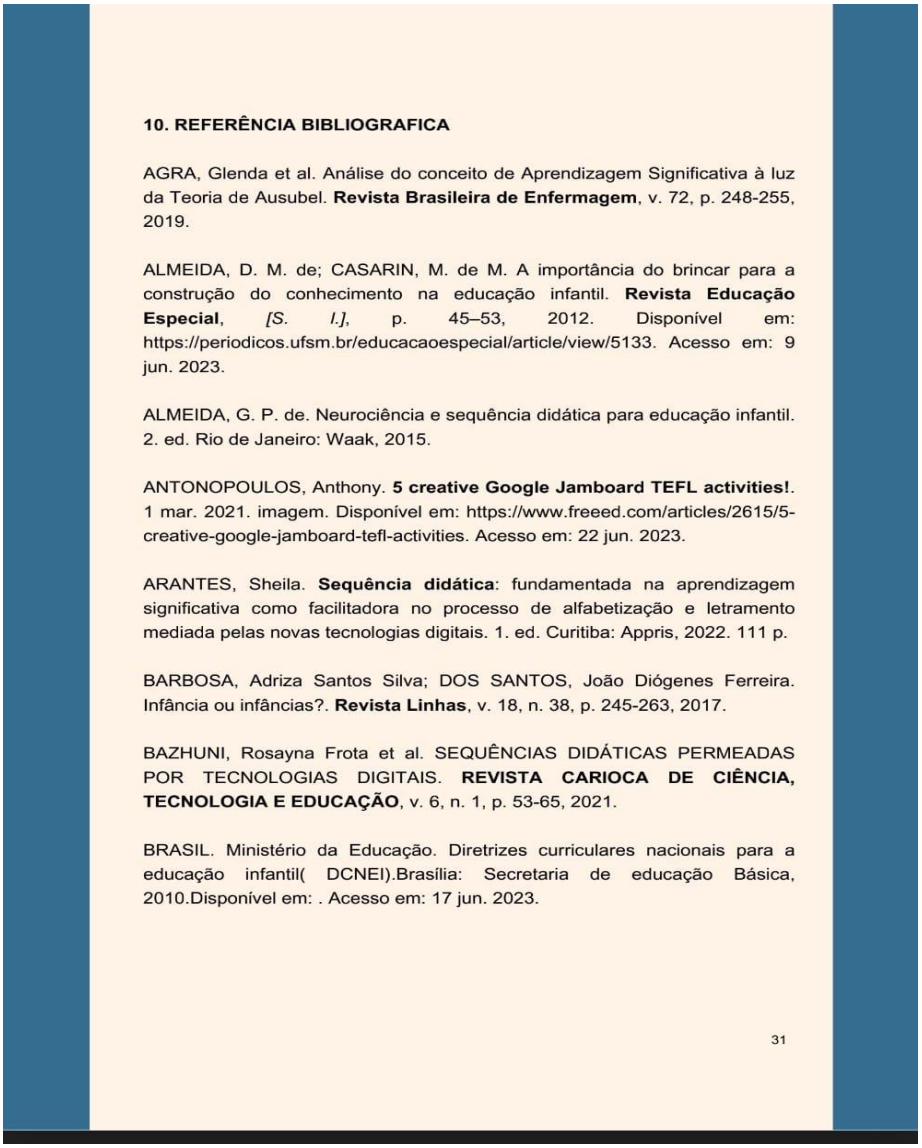
Fonte: Soares (2021)

21

Fonte: A pesquisadora (2023).

Para concluir, disponibilizamos as referências bibliográfica (Figura 14) para os professores interessados em aprofundar seus conhecimentos sobre o tema.

Figura 14 - Referência Bibliográfica do Material Didático



10. REFERÊNCIA BIBLIOGRAFICA

AGRA, Glenda et al. Análise do conceito de Aprendizagem Significativa à luz da Teoria de Ausubel. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 72, p. 248-255, 2019.

ALMEIDA, D. M. de; CASARIN, M. de M. A importância do brincar para a construção do conhecimento na educação infantil. **Revista Educação Especial**, *[S. l.]*, p. 45–53, 2012. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/educacaoespecial/article/view/5133. Acesso em: 9 jun. 2023.

ALMEIDA, G. P. de. Neurociência e sequência didática para educação infantil. 2. ed. Rio de Janeiro: Waak, 2015.

ANTONOPOULOS, Anthony. **5 creative Google Jamboard TEFL activities!**. 1 mar. 2021. imagem. Disponível em: https://www.freeed.com/articles/2615/5-creative-google-jamboard-tefl-activities. Acesso em: 22 jun. 2023.

ARANTES, Sheila. **Sequência didática**: fundamentada na aprendizagem significativa como facilitadora no processo de alfabetização e letramento mediada pelas novas tecnologias digitais. 1. ed. Curitiba: Appris, 2022. 111 p.

BARBOSA, Adriza Santos Silva; DOS SANTOS, João Diógenes Ferreira. Infância ou infâncias?. **Revista Linhas**, v. 18, n. 38, p. 245-263, 2017.

BAZHUNI, Rosayna Frota et al. SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS PERMEADAS POR TECNOLOGIAS DIGITAIS. **REVISTA CARIOCA DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO**, v. 6, n. 1, p. 53-65, 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil(DCNEI).Brasília: Secretaria de educação Básica, 2010.Disponível em: . Acesso em: 17 jun. 2023.

31

Fonte: A pesquisadora (2023).

O material didático destaca-se, especialmente, por não se tratar apenas de meras atividades a serem cumpridas, mas de propostas bem elaboradas que estimulam a reflexão sobre as práticas educativas e os currículos ocultos presentes nas brincadeiras.

4.3 Um Convite a Formação Continuada – A Evolução da Brincadeiras: Como as Brincadeiras Digitais estão Reformulando o Papel do Professor

Como pesquisa de campo, foi elaborada a formação continuada para os professores da Educação Infantil intitulada: “A Evolução das Brincadeiras: Como as Brincadeiras Digitais estão Reformulando o Papel do Professor”.

Os dias que antecederam a formação foram marcados pelos preparativos:

- Criação e postagem do convite (Figura 15) no grupo de WhatsApp da Unidade de Educação Infantil e no privado dos participantes, contendo em seu *template*, informações sobre a formação acadêmica da palestrante; dados referentes ao local, dia, hora e carga horária do certificado.

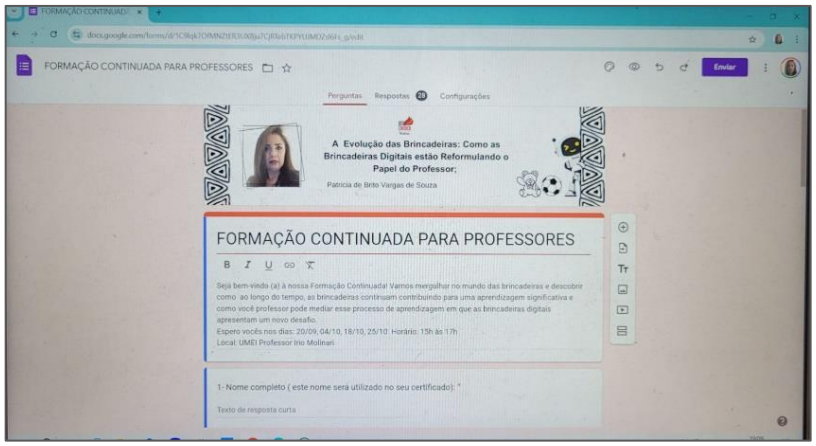
Figura 15 - Convite



Fonte: A pesquisadora (2023).

- Elaboração do formulário de inscrição para a formação continuada (Figura 16), utilizando o Google Forms, seguido do envio para os participantes através do aplicativo.

Figura 16 - Google Forms de inscrição da Formação Continuada



Fonte: A pesquisadora (2023).

- Foi criada uma lista de WhatsApp com a identidade visual da formação continuada (Figura 17), composta por 29 membros, entre os quais se encontra a orientadora da pesquisa. Contudo, apenas 25 indivíduos estiveram presentes em todas as atividades sugeridas.

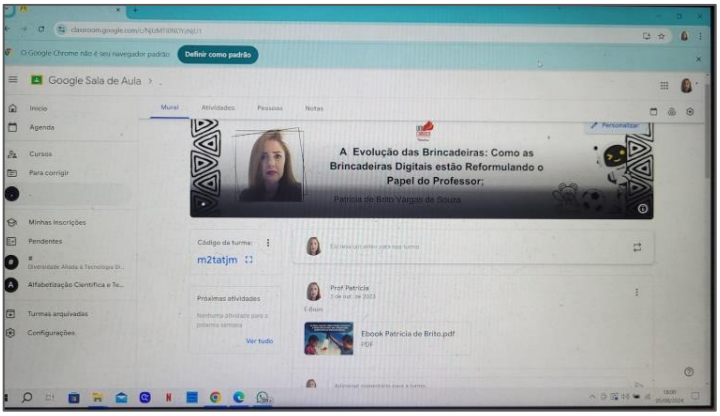
Figura 17 - Logo do grupo de WhatsApp



Fonte: A pesquisadora (2023).

- Delineamento da sala de aula Classroom (Figura 18) e inclusão do link de acesso na descrição do grupo de WhatsApp.

Figura 18 - Sala de aula Cassroom



Fonte: A pesquisadora (2023).

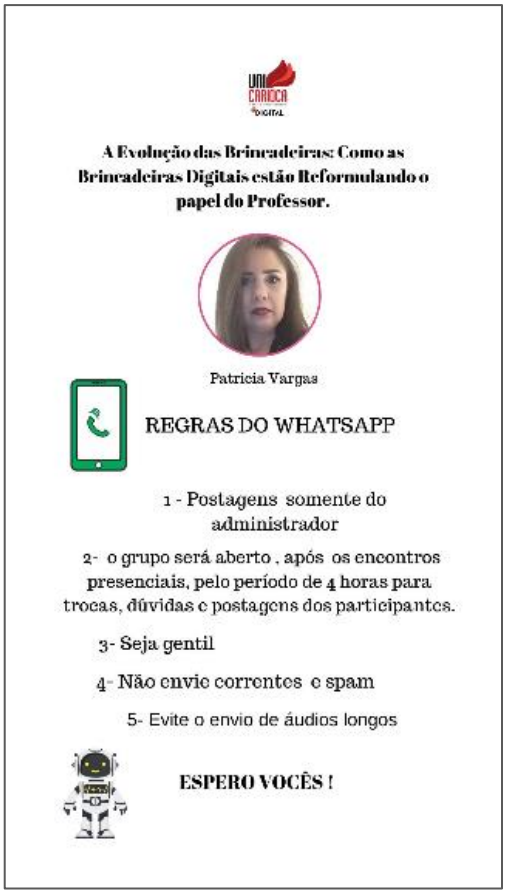
- Publicação no grupo do WhatsApp com informações sobre as boas-vindas (Figura 19), as normas do grupo (Figura 20) e orientações sobre as ferramentas digitais que seriam aplicadas ao longo da formação continuada.

Figura 19 – Boas-vindas



Fonte: A pesquisadora (2023).

Figura 20 - Regras do grupo



Fonte: A pesquisadora (2023).

- O cronograma de formação continuada (Figura 21) e o material didático em formato de E-book foram disponibilizados no Google Classroom.

Figura 21 - Cronograma



Fonte: A pesquisadora (2023).

- Compartilhamento no grupo da formação continuada de um tutorial sobre a ferramenta Padlet, com o objetivo de ajudar os participantes a acessarem o link fornecido e compartilharem suas imagens e informações para criar o mural de apresentação (Figura 22).

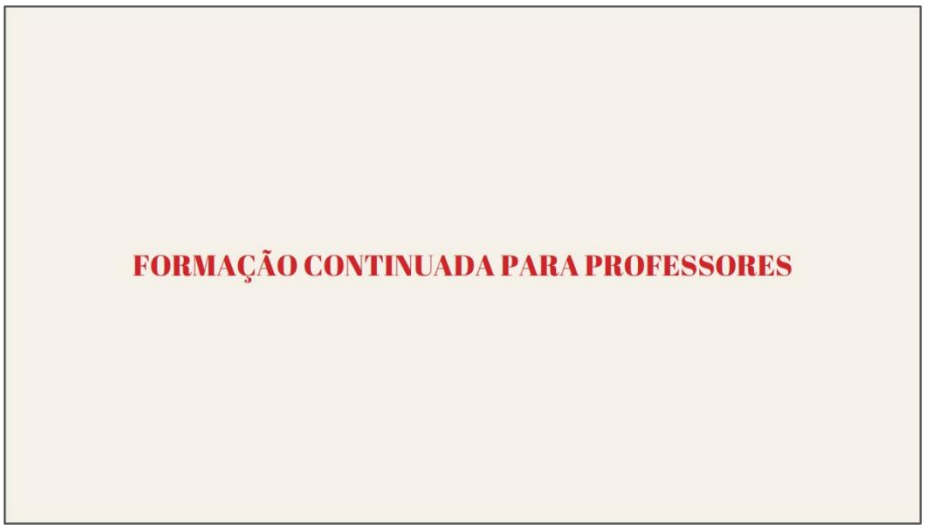
Figura 22 - Mural de apresentação



Fonte: A pesquisadora (2023)

- Elaboração de um slider (Figura 23) de apresentação para cada dia da formação continuada, por meio da ferramenta de design gráfico Canva.

Figura 23 – Slider



Fonte: A pesquisadora (2023).

- Organização de um *coffee break* (Figura 24) a cada dia do curso de formação continuada.

Figura 24 - *Coffee break*



Fonte: A pesquisadora (2023)

- Elaboração de recordações para o dia inaugural (Figura 25) e o dia final (Figura 26), com a inclusão de logotipos da formação continuada, a serem distribuídas aos participantes.

Figura 25 - Lembrança do 1° dia da Formação Continuada



Fonte: A pesquisadora (2023)

Figura 26 - Lembrança do último dia da Formação Continuada



Fonte: A pesquisadora (2023).

A formação continuada desempenha uma função primordial na trajetória do docente, pois leva o educador a refletir e a trilhar novos caminhos através dos conhecimentos adquiridos. A reflexão da sua práxis permite ao educador transformar a si mesmo e, consequentemente, o seu redor. O professor é um sujeito indispensável no processo educacional, por isso, deve ser valorizado, compreendido e respeitado.

Atualmente, os docentes encontram desafios que causam medo, angústia e insegurança. O avanço e a disseminação da tecnologia trazem novas formas de ensino e ferramentas, as quais as crianças dominam, pois fazem parte do seu cotidiano fora dos muros da escola. Muitas vezes, elas se apoderam de forma errônea, o que pode causar prejuízos a sua integridade física, mental e social.

A tecnologia presente na atualidade tanto pode trazer benefícios como malefícios, dependendo de como cada indivíduo irá proceder. No campo da educação, pode promover avanços, tornando necessário que o docente esteja disposto a mudanças para enfrentar os desafios da era digital.

Atualmente, as brincadeiras que utilizam recursos digitais fazem parte da vida das crianças. Elas se divertem com a tecnologia digital, muitas vezes sem a orientação e supervisão de um adulto. Não é possível voltar no tempo em que as brincadeiras não sofriam influência das tecnologias digitais. A sociedade está evoluindo depressa, e a escola precisa acompanhar essa evolução. Os professores precisam estar dispostos a se reinventar, tornando-se a conexão entre o ensino e aprendizagem.

Esta formação continuada trouxe, em seu escopo, reflexões sobre o desafio de ser professor nos dias atuais, considerando a utilização dos recursos analógicos e digitais nas brincadeiras do cotidiano da Educação Infantil para promover uma aprendizagem significativa. Proporcionou, também, aos participantes, resgatarem memórias e vivenciarem uma nova forma de brincar, que inclui o uso de recursos digitais, característicos da realidade das crianças de hoje.

4.3.1 Primeiro Dia da Formação Continuada - Apresentação e Diagnóstico dos participantes e suas Infâncias

Durante o evento de formação continuada, contamos com a presença da ASCOM, a Diretoria de Comunicação da Rede Municipal de Educação de Niterói, que esteve presente para registrar a atividade.

O evento teve início com a apresentadora se apresentando e compartilhando um breve relato de sua trajetória educacional. Em seguida, abordou o Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação e a proposta da Formação Continuada intitulada “A Evolução das Brincadeiras: Como as Brincadeiras Digitais estão Reformulando o Papel do Professor”. Ela esclareceu que sua pesquisa se concentra em incentivar os professores a refletirem sobre suas funções frente às inovações tecnológicas e como essas impactam as brincadeiras infantis, destacando tanto os aspectos positivos quanto os negativos.

Os participantes foram informados sobre o programa de formação continuada, que será realizado em formato híbrido, às quartas-feiras, durante o horário de planejamento. As aulas assíncronas, que não exigem interação em tempo real, ocorrerão por meio do Classroom e do WhatsApp, onde serão compartilhados materiais, tutorias e o envio de dúvidas. As aulas síncronas, que permitem a participação em tempo real, acontecerão exclusivamente pelo WhatsApp, destinadas apenas àqueles que não puderem comparecer. Todas as atividades serão compartilhadas no grupo da formação continuada no momento em que ocorrerem, possibilitando que os ausentes interajam de alguma forma com os participantes presenciais. O grupo no WhatsApp permanecerá ativo por até quatro horas após cada sessão, permitindo que os membros expressem contribuições, reflexões e expectativas.

Os envolvidos terão a oportunidade de explorar várias plataformas e aplicativos, além de se engajar em uma variedade de jogos clássicos e modernos, que podem auxiliar no processo de ensino e aprendizado das crianças na Educação Infantil. Haverá várias ocasiões para reflexão e debates sobre os obstáculos que os educadores enfrentam atualmente em relação às atividades lúdicas tradicionais e às influenciadas pela tecnologia.

Após receberem orientações, os participantes foram convidados a participar da atividade chamada “Teia do Envolvimento” (Figura 27). Ao grupo, foi solicitado se posicionar em círculo. A pesquisadora segurou uma ponta do fio e se apresentou, compartilhando seu nome e algumas experiências de sua infância. Em seguida, sem soltar a ponta do fio, ela lançou-o para outro participante, que também se apresentou e falou sobre sua própria infância. Esse processo continuou com os demais integrantes do grupo, mantendo o fluxo da atividade.

Figura 27 - Dinâmica - Teia do envolvimento



Fonte: A pesquisadora (2023).

Essa atividade evocou várias recordações de vivências, jogos e experiências que contribuíram para a construção de uma conexão de maneira agradável e relevante. Foi recompensador notar, através dos olhares, gestos e tons da fala, uma infância repleta de alegria, que agora gera nostalgia. Durante a atividade, diversas brincadeiras, brinquedos e memórias foram mencionados, conforme apresentado no Quadro 1.

Quadro 1 - Relatos da dinâmica do barbante

Pesquisadora	“Brincava de pique-esconde, chicotinho queimado, adorava me esconder na oficina do meu tio, brincava muito na rua, não gostava de brincar de vídeo game, meu irmão gostava muito, mas eu não tinha paciência, não gostava de brincar de bolinha de gude, gostava de brincar de panelinha, boneca, casinha, não tinha muitos brinquedos naquela época, eu tinha aquela boneca Para Pedro toda durinha que não mexia nem braço e perna, era de plástico. Era aquela boneca toda durinha que tinha o desenho do cabelo, mas não tinha cabelo. Eu era doida para ganhar meu bebê Bem me quer”;
Professora 01	“Até meus três anos, morava em uma casa no Jockey e brincava com meus cachorros e fazia eles de cavalos e quando não brincava com eles, ficava sentada na minha cadeirinha com minha boneca, brincando o dia todo. Fui para o prédio e no prédio eu descia com as crianças e brincava de pique, queimado e em casa de boneca ou com minha única amiga.”

Professora 02	“Minha infância foi muito de brincar na rua de chicotinho queimado, de bola, de se esconder. Brinquei muito de casinha, restaurante, e é uma das coisas que eu gosto muito que é cozinhar, também brinquei muito de boneca, elástico. Eu me divertia muito brincando de elástico, aproveitei bastante a minha infância. Uma coisa que marcou bastante foi aprender a andar de bicicleta, meu avô que me deu a bicicleta, então, eu aprendi desde pequena e é uma coisa que eu gosto até hoje”
Professora 03	“Tenho muitas recordações boas da minha infância. Já brinquei de tudo isso que foi falado, queimado, bandeirinha, gostava muito de brincar de bolinha de gude. Perto da minha casa tinha uma pracinha que tinha um gramado que era íngreme e a gente colocava papelão e escorregava e tinha um pé de jamelão nessa pracinha imenso, imenso! E eu adorava subir no pé de jamelão e chegava em casa com a roupa toda manchada e meu pai me batia, mas eu voltava no dia seguinte para o pé de jamelão”
Professora 04	Eu tive a oportunidade da minha família ter um sítio no interior de Petrópolis. Então, eu passei a minha infância toda brincando com livros, carrinho de papelão, carrinho de rolimã, fazendo comidinha de terra, subindo em árvores, entrando em cachoeira. Então, minha infância foi bem solta, não tinha horário para chegar, horário para sair de casa. Eu tenho ótimas recordações da minha infância”
Professora 05	“Minha infância, os melhores momentos foram na escola, amava estar na escola e eu brincava muito na escola de elástico, de bandeirinha, de queimado e em casa eu brincava de carrinho de rolimã. Eu morava em uma rua alta e que já era asfaltada e sempre era a última no carrinho de rolimã, porque a última sempre se dava mal, então, todas as vezes chegava ralada em casa. Eu também brincava de Porcina, eu amava brincar de Porcina que era brincar de casinha. Eu era a Porcina e minha prima era a Mina”
Professora 06	“Eu sou uma criança nascida e criada em São Paulo, capital. Filha de um pai que queria um filho homem. Então, minhas brincadeiras eram em casa de autorama, batalha naval, muito quebra cabeça e aos sábados e domingos, ele levava a gente para o parque de Ibirapuera, onde a gente andava de bicicleta. Quando eu passava férias aqui no Rio, na casa dos meus avós, aí meu pai ensinava a brincadeira de pipa, fazer rabiola, cerol e brincava com esses piques que eu aprendi no Rio de janeiro, lá em São Paulo, eu não conhecia essas coisas”;
Professor 07	“Eu tive o privilégio de nascer em um lugar afastado, andava a cavalo e pescava”
Professora 08	“A minha infância foi no mesmo lugar que ele, só que eu era uma criança, acho que por isso, eu sempre fui meio gordinha, eu não gostava das brincadeiras analógicas. Eu gostava mais das brincadeiras como jogos de tabuleiro, eu gostava de usar mais a cabeça do que o corpo, só tinha duas coisas que eu gostava que era o elástico e queimado, mas eu sempre gostei muito de vídeo game. Aos doze anos fui campeã brasileira de Odyssey, sempre gostei de coisas que eu precisasse pensar, sair. O samba era coisa que me encantava e não era filha de pais sambistas”
Professora 09	“Eu gostava muito de brincar de pique-esconde, pique – tá, amarelinha, pular corda. Gostava muito de bolinha de gude, soltar pipa. E eu ganhei uma boneca que eu gostava muito. Eu amava muito Chispita e um dia eu fiz fofoca do meu irmão para minha mãe e ele deu sumiço na minha boneca”
Professora 10	“Eu sempre morei em lugar mais rural, então, eu brinquei muito na rua e era praticamente brincando de carrinho de rolimã, brincando de pique. O dia inteiro brincando, praticamente até as onze da noite, e aí, quando a mãe gritava, você tinha que voltar, porque senão, ela descia e fazia aquele escândalo. Hoje, isso, não se tem mais e a gente sente falta, eu sinto falta disso com minha filha. Mas além disso, eu gostava de brincar de teatro, mas uma coisa que a gente gostava muito era de juntar todo mundo, pegava um livro, montava uma peça de teatro e os outros que sobravam eram os espectadores. Mas se alguém ficasse rindo, achasse graça, eu chorava. Eu não sabia muito lidar com isso, mas eu gostava da brincadeira”
Professora 11	“Na minha infância, eu me mudava muito. Passei por três casas diferentes, três lugares diferentes. Então, ficava mais em casa, era filha única até cinco anos. Quando eu estava maiorzinha fui morar na Parada Quarenta, que era uma rua fechada, sem saída e tinha mais parente do meu pai, umas primas e aí comecei a sair para brincar na rua, andar de bicicleta. Até então, era brincar sozinha ou com minha irmã e eu tinha muitos brinquedos. Eu não era muito de brincar na rua porque

	meu pai, era muito protetor. Brincava muito de boneca e só fui brincar na rua na Parada Quarenta. Tinha uma Barbie e muitas Susis"
Professora 12	"Eu brinquei de tudo isso que vocês estão falando. Brinquei muito com meu irmão de pipa, ratinho. Ratinho era a opção quando não tinha pipa. Meu pai pegava o fiapo da vassoura para poder endurecer o papel do ratinho, tinha toda uma técnica, mas uma coisa que eu me lembro e gosto muito de lembrar é que eu amava cortar o cabelo das minhas bonecas. Eu cortava o cabelo de todas e depois eu chorava porque não crescia. O engraçado é que na minha adolescência, eu cortei muitos cabelos, do meu pai, do meu irmão, todo mundo me dava a cabeça para eu cortar o cabelo. O povo era doido. Uma outra coisa que eu fazia para minhas bonecas era roupa, eu amava pegar os retalhos da minha mãe e fazer roupinhas para as minhas bonecas. E uma outra coisa que eu fazia com as crianças que moravam comigo, porque eu era a mais velha dessa época, era dar aula. Eu dava aula, eu pegava aquela folha roxa. O Carbex que as professoras iam jogar fora, eu pedia e levava para casa e ficava fazendo cópias, mas era cópia, cópia e cópia, só para usar o Carbex velho. Tinha Carbex coloridos para eu fazer desenhos e entregar para meus alunos. Fazia lista de materiais para os pais e ficava muito chateada porque os pais não compravam nenhum material. Então, eu lembro disso com muito carinho da minha infância. Como, assim, vocês não vão comprar o material? Como vou trabalhar?"
Professora 13	"Eu tenho muitas lembranças boas da minha infância. Como eu cresci com uma galera, somos quatro irmãs e com um menino cinco, então, minha mãe não tinha necessidade de deixar a gente na rua, porque já tinha uma quadrilha, até hoje quadrilha. Eu tenho muita lembrança boa de ter brincado de tudo isso. Uma, minha mãe trabalhava fora e como a gente tinha um quintal muito bom, a gente conseguia brincar de tudo que queria no nosso quintal. A gente fazia bolinha de barro, bolinho de barro, brincava muito de fazer coisas com a natureza e eu era muito viciada em boneca, a ponto de fazer roupa de boneca para vender na escola. Mas a fase que eu lembro com mais carinho e que eu mais gosto, era a época que eu brincava de Taso, eu era viciada, vinha no biscoito. Eu sempre gostei muito de televisão, assisti muita televisão e de gravar o que assistir. Então, eu ficava muito tempo na televisão, a ponto de faltar aula para ver os últimos episódios e para mim foi uma fase muito gostosa e eu também gostava muito de ler, eu gostava de brincar de Taso, caderno de perguntas"
Professora 14	Eu também brinquei de tudo que vocês falaram, mas minha paixão era os patins, quando eu aprendi a andar de patins! Foi uma avó no Natal que conseguiu me dar."
Professora 15	"Eu, nasci e vivi até aos sete anos no morro do Abacaxi, no Cubango e criança de morro, né, brinca de tudo. Então, tudo que vocês falaram, queimado, bandeirinha, pique-esconde, pique-pega, todos os tipos de piques possíveis, eu brinquei. E no quintal da minha casa tinha um abacateiro que ele era inclinado, vinha do chão, tronco largo assim! E ele vinha subindo. Nossa! Perdia horas naquele abacateiro aprontando, eu e meu irmão nesse abacateiro. E assim! Eu tinha muito menino na família e eu, era a única menina, então, não tinha muita companhia para brincar. Mas eu amava brincar de boneca, movelzinho de madeira que hoje, eu compro tudo para minhas filhas para ver se elas brincam, mas elas não querem, só querem saber de brincadeiras digitais. Mas é porque me remete esses momentos da minha infância que eu tinha contato com essas brincadeiras e eu amava. Aí depois disso, não brinquei tanto, porque a vida tomou outros rumos, mas até aos sete anos, eu me lembro claramente das brincadeiras e foram bastantes. Eu não ficava até onze horas na rua, porque a noitecia e tinha que voltar para casa, mas eu brincava muito na rua. Até esse período, eu fui bem feliz"
Professora 16	"Eu, brinquei dessas brincadeiras que vocês falaram. Agora a amiga me recordou uma coisa que não foi muito boa, que eu andava bastante de patins e a gente brincava muito de pique, e em uma dessas eu quebrei meu braço, aí depois fiquei com trauma, não quis brincar mais. Mas a infância foi boa. Eu tive umas vizinhas que a gente brincava bastante e a gente sempre ia para a casa delas e elas para nossa casa e a gente sempre inventava um monte de brincadeiras mirabolantes. A gente até tinha uma amiga imaginária, a gente brigava com essa amiga imaginária. Era uma coisa de louco! A gente fazia comidinha para essa amiga, até que chegou um dia que essa amiga imaginária faleceu. Choramos, fizemos o enterro e eu lembro

	que depois disso. Morreu, morreu! Vida que segue seu rumo. Aí foram outras brincadeiras. A gente brincava de cadeirinha, de escolinha, bicicleta. Eu tinha uma infância muito boa. Minha prima, quando vinha também para nossa casa, cada hora uma era professora e nessa dava treta também, professor com aluno. Mas era muito bom, nos divertíamos”
Professora 17	“No caso, eu sou da década de 60. Criança brincava na rua de velocípedes e depois veio a bicicleta. Árvores, quatro abacateiros e uma mangueira, vivia em cima e depois veio a televisão com Dine é um gênio, perdido no espaço, A feiticeira, bem antigo e Quinta da Boa Vista passear era tudo de bom”
Professora 18	“Fui criada minha infância toda em comunidade, e minha mãe era muito super protetora. Então, não podia brincar no beco, na rua, quando ela deixava eu brincava de pula carniça, brincava de adoleta, brincava de elástico, adorava brincar de elástico. Brincava mais em casa com as cadeiras. Como eu descia pouco, era raro, tinha um basculante na cozinha da minha mãe que ela me olhava no Beco. Ela subia em cima da pia para ficar me olhando, então, era raro porque era perigoso, ela ficar se arriscando assim. Então, brincava mais com as cadeiras mesmos, pulava ali, o vizinho de baixo reclamava, mas estava tudo certo. Já gostava muito maiorzinha de papel de carta, brinquei muito de boneca. Todo o Natal meu pai me dava uma boneca da estrela. Só teve um ano que eu não ganhei o ebezão, ganhei a bebezinha, fiquei um pouco decepcionada, mas era o que ele podia me dar, mas sempre fez minhas vontades no Natal e assim tive uma infância muito feliz, muito abençoada, bota da Xuxa, aquelas saias enormes jeans manchadas. A princesinha da comunidade”
Professora 19	“Minha infância foi lá na Avenida Intendente Magalhães, no Rio, Madureira. Eu fui aquela de ficar em casa mesmo, minha mãe me criou e minha irmã dentro de casa vendo Vila Sésamo, aprendi praticamente a ler com Vila Sésamo. As vezes brincava de bandeirinha quando era possível, minha mãe ia visitar as amigas que eram mães dos amigos da escola. A escola também era tudo pra mim, era meu parque de diversão, era minha alegria, sempre foi. E aí, eu brincava de elástico, bandeirinha, eu era boa em bandeirinha, era difícil me pegar. Então foi isso, brincava mais em casa, vendo televisão e brincava de elástico com as cadeiras bastante. Essa foi minha infância”
Professora 20	“Eu sempre morei em casa com um quintal amplo, meus primos e minhas primas iam lá em casa para brincar com a gente e minha casa sempre cercada de árvores. Então a gente brincava muito de brincadeiras de subir em árvores, bolinha de gude e essas brincadeiras que brincam as crianças e a gente gostava muito também de partida de dominó, campeonato de bambolê e era minha brincadeira preferida e eu rodava até o pescoço. Hoje em dia eu tentei, mas não consegui com esse bambolê”; “Esse bambolê é muito leve. Não tem mais nada dentro é oco”

Fonte: A pesquisadora (2023)**.**

Ao concluir a dinâmica na Teia do Envolvimento, a palestrante comentou sobre os depoimentos dos participantes. A teia foi construída a partir das experiências da infância, revelando que muitos compartilharam brincadeiras semelhantes, enquanto outros vivenciaram momentos distintos. Ela destacou que cada infância é moldada por diversos aspectos, como o local, a condição econômica, a bagagem histórica e a cultura, entre outros. O conceito de infância evolui e se altera ao longo dos anos.

A pesquisadora questionou os presentes sobre quais jogos digitais as crianças estão desfrutando atualmente. Entre as respostas estavam TikTok, jogos eletrônicos e videogames, além de outras atividades que envolvem a tecnologia. Em seguida, a palestrante perguntou se, ao observar esse novo grupo de crianças se divertindo com

essas brincadeiras tecnológicas, os participantes acreditavam que elas estavam felizes. A resposta foi: “Sim! A gente que compara com a nossa infância”. (grupo de professores)

De acordo com a resposta do grupo, a pesquisadora destacou que um dos desafios enfrentados pelos educadores, no que diz respeito às brincadeiras contemporâneas, é a comparação entre diferentes infâncias. A valorização das brincadeiras tradicionais é essencial para que as crianças possam se conectar com nossas histórias, memórias e experiências. Contudo, é importante reconhecer que tanto as brincadeiras quanto os brinquedos estão em constante evolução. Assim, nós, enquanto educadores da primeira infância, não devemos encarar as brincadeiras digitais como antagônicas às analógicas, mas sim reconhecê-las como complementares. Na Educação Infantil, é possível integrar ambos os tipos de brincadeiras para promover uma aprendizagem significativa.

Neste contexto, a palestrante descreve a aprendizagem significativa de maneira clara, afirmando: “Aprendizagem significativa significa ensinar a criança de maneira divertida, por meio do brincar, para que ela consiga expandir e reorganizar o que já aprendeu.”.

A pesquisadora enfatiza que, na Educação Infantil, o ato de brincar é essencial para o processo de aprendizagem, e tanto as brincadeiras tradicionais quanto as digitais desempenham um papel importante nesse contexto. Ela menciona, ao grupo, que é possível integrar diferentes tipos de atividades lúdicas, sublinhando que a tecnologia pode contribuir significativamente para a educação das crianças e que a inovação nas instituições de ensino é cada vez mais necessária. Para ilustrar seu ponto, a palestrante argumenta que não se pode limitar o uso apenas do quadro e giz, especialmente considerando a disponibilidade de lousas digitais. Além disso, não faz sentido restringir-se a brincadeiras com bonecas de papel, quando existem alternativas digitais. A pesquisadora reafirma a importância de o educador incorporar essas diversas experiências à sala de aula, destacando que a sequência didática pode fazer com que as crianças vivenciem momentos significantes, ao permitir que participem de brincadeiras tanto tradicionais quanto digitais.

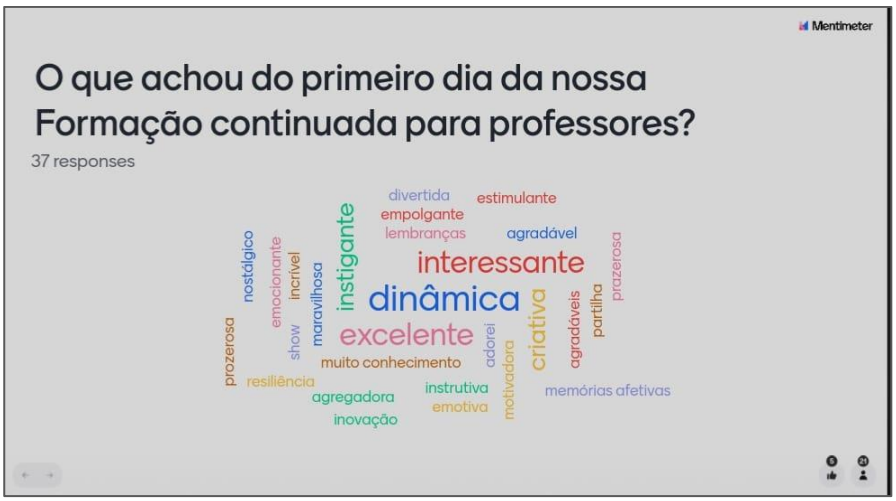
A pesquisadora menciona as ferramentas que serão empregadas no curso de formação continuada para educadores, integradas à sequência didática. Entre elas, destacam-se: Google, Jamboard, Google Forms, Google Docs, Pollie App, gamificações, Wordwall, Padlet, Mentimeter, YouTube, TikTok e WhatsApp.

A pesquisadora compartilhou que lidar com as ferramentas digitais tem sido um desafio, mas destacou que, a cada dia, tem conseguido progredir. Ressaltou ainda que é possível aprender e criar um ambiente inovador para as crianças, mesmo com recursos limitados.

Durante o encontro, foram discutidos os temas que fazem parte da sequência didática, entre eles: as mudanças nas brincadeiras ao longo do tempo; diferentes concepções sobre a infância; as infâncias indígena, africana e europeia.

Após essas explanações, os participantes foram incentivados a criar uma nuvem de palavras (Figura 28) utilizando o aplicativo Mentimeter. Um link foi compartilhado no grupo do WhatsApp, permitindo que cada participante contribuísse com duas palavras que descrevessem sua experiência durante o dia da apresentação do curso. No entanto, devido a instabilidades na conexão com a internet, não foi possível visualizar a nuvem completa naquele momento. Contudo, o link permaneceu disponível no grupo para que todos pudessem acessar o resultado final posteriormente.

Figura 28 - Nuvem de palavras



Fonte: A pesquisadora (2023).

O curso foi finalizado com a distribuição de lembranças e um *coffee break*. Nesse momento, a palestrante recebeu um convite para realizar uma entrevista para a ASCOM, na qual foi indagada: “A sua investigação sobre brincadeiras digitais trouxe alterações na prática pedagógica dos docentes?”. Em sua resposta, ela destacou as

atividades executadas pelos professores com seus alunos, enfatizando o uso das tecnologias digitais para promover aprendizagens relevantes.

Ao final do primeiro dia da formação continuada, o grupo no WhatsApp ficou disponível por quatro horas, a fim de que os participantes compartilhassem suas impressões sobre o encontro. Foram registrados os seguintes comentários:

> "*Amei relembrar minha infância. Quero muito, no próximo, aprender muitos aplicativos"* (Professor 01).
>
> "*Eu amei o nosso encontro. Me remeteu a muitas lembranças boas da minha infância"* (Professora 02).
>
> *"Revivi as minhas melhores memórias da infância!"* (Professora 03).
>
> *"Lembrei de várias memórias da minha infância. Que saudades"* (Professora 04).
>
> *"Achei muito interessante. Foi ótimo relembrar a infância. Espero novos aprendizados".* (Professora 05)
>
> "*O dia de hoje foi muito prazeroso e as expectativas para o próximo são adquirir conhecimentos, compartilhar saberes e assim poder tornar nossa práxis ainda melhor"* (Professora 6).
>
> *"Tudo bem dinâmico, foi ótimo*" (Professora 7).
>
> "*O tema Brincadeiras me encanta! Pensar sobre as Brincadeiras digitais e analógicas me instiga muito. Estou muito animada e ansiosa com o próximo encontro. Adorei!!"* (Professora 8).
>
> "*A dinâmica foi muito criativa! Compartilhamos nossas memórias afetivas de infância"!* (Professora 9)
>
> *Falar sobre nossas infâncias foi bem nostálgico. Falar sobre infâncias e as possibilidades de proporcionar às crianças novas memórias é sempre muito enriquecedor"* (Professora).
>
> *"Foi um encontro cheio de memórias afetivas! Estou ansiosa para os próximos encontros"* (Professora 11).
>
> *"Eu amei esse encontro e relembrar um pouco da nossa infância. Espero também aprender muito mais a mexer em outros aplicativos".* (Professora12).
>
> *"Amei relembrar minha infância"!* (Professora13).
>
> "*Gostei muito do encontro de hoje. Achei muito interessante a reflexão feita à cerca da importância das brincadeiras digitais levando em consideração que não há hierarquia entre brincadeiras analógicas e digitais" (*Professora14).
>
> *"Achei ótima a nossa formação. Pude relembrar bons momentos da minha infância e aprendi que as brincadeiras de hoje são tão significativas quanto as brincadeiras da nossa época*". (Professora15)
>
> *O encontro foi muito agradável. A dinâmica proposta fez relembrar as memórias de minha infância. Espero adquirir conhecimentos acerca da temática"* (Professora16).
>
> *"O tema é muito legal e nossa praia, brincar é inerente à educação infantil, lembra nossa infância, estimula a brincar com filhos, fora do trabalho, aconchego afetivo"* (Professora17).

> *“Foi muito bacana relembrar nossas brincadeiras e refletir o quão importante é brincar. Trazendo essas lembranças de nossa infância conseguimos perceber o quanto é significativo para o resto de nossas vidas”!* (Professora18)
>
> “*Muito bom voltar à infância. Primeiro dia de muita emoção e envolvimento. Dinâmica excelente. Amei”!* (Professora19)
>
> “*Relembrar as brincadeiras de infância foi super legal, e poder ver que a tecnologia também pode ajudar na aprendizagem”.* (Professora 20)
>
> *“Aguardando os próximos para juntas refletirmos e aprendermos sobre as brincadeiras das nossas crianças, nativas digitais”!* (Professora 21)

Em seguida, o grupo se manteve fechado.

4.3.2 Segundo Dia da Formação Continuada

Na semana que antecedeu o segundo dia da formação continuada, foi disponibilizado, na plataforma Google Classroom, o material didático em formato de e-book intitulado: **Brincadeiras Analógicas e Tecnológicas para uma Aprendizagem Significativa na Educação Infantil**. No grupo do WhatsApp relacionado à formação continuada, foram compartilhados tutoriais sobre os aplicativos: Jamboard, Google Forms, Wordwall e Google Docs.

O primeiro estágio consistiu em uma tomada de consciência sobre a relevância de reconhecer cada participante por meio do mural no Padlet e da atividade **Teia do Envolvimento**. A pesquisadora destacou que foram utilizadas duas abordagens para apresentar os participantes, demonstrando como, apesar das variações nos recursos utilizados, uma abordagem enriquece a outra. Na primeira abordagem, foi possível obter uma visão geral sobre a vida de cada um, incluindo seu nome, idade, formação acadêmica e algumas características pessoais. Já na segunda abordagem, o foco foi aprofundar-se nas experiências da infância de cada participante.

A pesquisadora mencionou que o período de aprendizagem seria marcado por uma série de reflexões acerca das ideias e definições de infância que foram elaboradas de maneira social, histórica e cultural.

Durante a sua apresentação, a palestrante discutiu com o grupo a conexão entre as pessoas e as marcas, ressaltando que cada indivíduo — ou pesquisa — possui sua própria identidade. A identidade desta pesquisa é simbolizada por um pequeno robô, que representa a junção entre brincadeira e tecnologia.

Para fomentar o debate, foram exibidos dois vídeos: o primeiro foca na brincadeira de uma certa região; o segundo aborda os conceitos de infância.

É possível notar diversas considerações no Quadro 2:

Quadro 2 - Reflexões sobre as brincadeiras territoriais e conceito de infância

Professor 3	“Infância industrializada”; “Infância negada”; “Infância de direitos”; “A criança como adulto”; “Eu estava pensando hoje como a gente estende essa visão de infância de nossos filhos, no comecinho, fala que na idade média as crianças eram vistas como adultas e se viravam. Hoje, a gente não deixa nossos filhos se virarem. Como que as coisas mudam, hoje temos uma dificuldade muito grande de entender que o filho cresceu e deixar”; “Não Proteger para sobreviver mais “; “Isso é um desabafo”.
Professor 12	“Uma coisa que me chamou atenção, comparando os dois vídeos, é que o primeiro destacou muito essa questão da criança que tem educação que vai para escola são as crianças da alta sociedade, as crianças privilegiadas economicamente e quando a gente vê o vídeo das brincadeiras, quem está brincando são as crianças pobres, as crianças estão com o pé no chão, estão no barro, estão livres. Então, assim, eu achei os dois vídeos muito contraditórios nesse aspecto”.
Professor 04	É porque as crianças ricas é uma questão histórica, prioridade era para as crianças ricas, mas isso mudou. A infância hoje e o acesso à educação foi democratizado, agora com que qualidade a gente pode discutir”.
Professor 20	“É a questão da brincadeira, não aparece o brincar na questão da concepção de criança, ele só chama a atenção ao direito a educação. Ele não fala da brincadeira em momento nenhum e o outro vídeo que mostra as brincadeiras não aparece nenhuma criança que podemos identificar que é uma criança abastada né, são as crianças mais humildes, estão sentadas no chão, brincando na terra, livres, então, isso me chamou atenção. A questão do brincar não aparece nos primeiros vídeos e sim a preocupação com a educação formal”.
Professor 18	“A gente vê nesse viés que está sendo colocado que quando pegamos a história da sociedade brasileira, mesmo do período escravocrata, os filhos dos engenhos brincavam com as crianças dos escravos, pula carniça, a brincadeira era a dos escravos, aí as vezes a mãe chegava assim: - Sai daí, garoto! - Deixa eu brincar com ele. A hora que eles realmente brincavam, era quando deixavam de lado essas questões sociais e de classe e realmente brincavam ali, os filhos dos donos do engenho com os filhos dos escravos. Só para finalizar porque a discussão é muito interessante, mas eu creio que essa questão da brincadeira também é muito do desafio pessoal e a brincadeira da infância industrializada tem pouco desafio. A criança, ela brinca quando ela cria um carrinho, quando ela inventa alguma coisa, ela tem uma criação ali, ela tem uma coisa que ela coloca dela mesma numa situação, ela modifica aquele objeto, aí acontece a brincadeira, a descoberta, ao meu ver né”.
Professor 07	“Geralmente as classes mais privilegiadas, já têm aqueles brinquedos prontos, boneca, carrinho, tecnologia de tudo quanto é tipo. As crianças que não têm esse poder aquisitivo, se vira na imaginação, na criatividade, no pé no chão, naquelas brincadeiras que vimos nos vídeos”.
Professor 08	“Minha avó nasceu em 1928. E ela começou a trabalhar em uma fábrica de luvas com 8 anos e isso ficou muito claro na minha cabeça, porque eu me via com 8 anos sem imaginar, da mesma forma que eu não me imaginava hoje com 50 anos do jeito que estou, porque eu imaginaria que estava com uma bengala e caquética. Eu, com 8 anos, ela me contando isso, eu achava uma coisa absurda porque eu não me imaginava trabalhando, porque na nossa geração para cá a gente já brincou, mas eu achava isso um absurdo, ele me contando isso. E ela, não parou de trabalhar desde os 8 anos de idade e isso não é tão longe assim porque ele fala de século XVI, mas eu, estou falando de século XX”.
Professor 15	“Essa questão também que levava criança, minha avó contava que ela era castanheira, né, e que ela ficava quebrando a castanha do Pará e meu pai

	embaixo da mesinha que quebrava só comendo castanha. Mas levava para trabalhar".
Professor 05	"Mas até hoje existe realidades e realidades": "Essa classificação é uma classificação muito genérica. A infância de direitos, depende, pra quem?".
Professor 14	"O primeiro vídeo trouxe o conceito de infância ligando a educação, e em momento algum no primeiro vídeo falou do direito de brincar, falou de a criança deixar de ser vista como mine adulto".
Professor 02	"É porque é para trazer a concepção de infância inicial e já o outro vai falar da infância brasileira hoje".
Professor 24	"É um tipo de Infância, retratou um tipo de infância "; "Bem regional, cultural, mostrou a infância de crianças da Bahia"; "Da periferia"; "É um recorte ".
Professor 13	"As nossas crianças não brincam desse jeito"; "Dentro da nossa sala, a gente tem crianças que brincam de forma diferente e vivem a infância de forma diferente, a gente nem precisa ir muito longe".
Professor 22	"Ele brinca no sentindo do brincar mesmo, ele se entrega à brincadeira, sai do pátio preto da cabeça aos pés, ele rola no chão, na rua também brinca assim, raramente mexe em celular, as coisas que fala que brincou na rua, na praia, no campo, correndo".
Professor 06	"Essa semana meu filho teve uma oportunidade única, foi jogar bola com o pai, o pai foi jogar e levou ele para assistir e caiu uma chuva e ele jogou a partida inteira junto com os adultos e ele chegou realizado, imundo, cheio de lama, com a chuteira cheia de terra, mas ela estava muito feliz".

Fonte: A pesquisadora (2023).

Em seguida, foi sugerida uma atividade no Jamboard, na qual cada participante deveria escrever, em um mural interativo, uma frase ou palavra sobre os assuntos abordados nos vídeos (Figura 29). A conexão com a internet não favoreceu muito a atividade, pois estava bastante lenta. Alguns participantes enfrentaram dificuldades para fazer suas postagens e acabaram abrindo outras abas, o que resultou em publicações em locais distintos, exigindo posterior organização. Além disso, algumas postagens foram indevidamente excluídas e precisaram ser refeitas. Embora a atividade tenha ultrapassado o tempo estipulado, o mural ficou bastante atrativo.

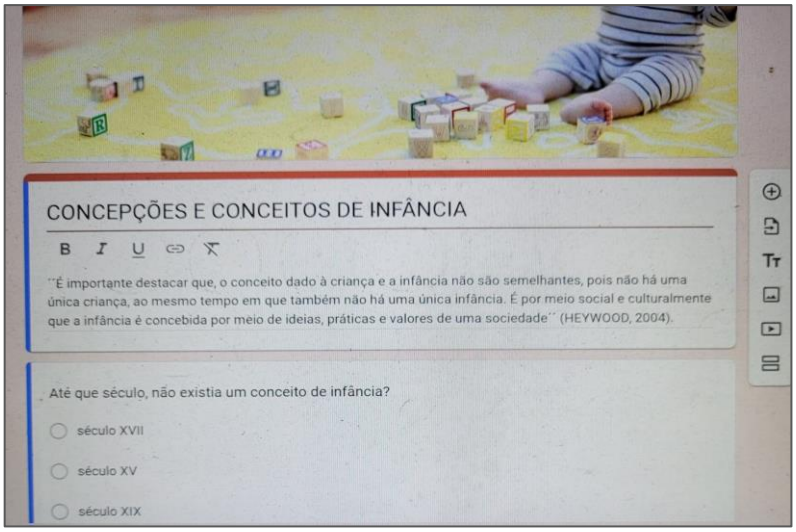
Figura 29 - Mural interativo



Fonte: Participantes da Formação Continuada (2023).

Os participantes foram convidados a responder um questionário (Figura 30), elaborado no Google Forms, relacionado aos temas discutidos nos vídeos, com o objetivo de vivenciar outra atividade enriquecida pelas tecnologias modernas. Apesar de conter apenas três questões, os docentes não demonstraram grande entusiasmo. Assim que a pesquisadora mencionou o aplicativo, os participantes associaram-no a avaliações e a atividades repetitivas e entediantes. A pesquisadora sugeriu que realizassem as questões em conjunto, enfatizando que o objetivo não era avaliar, mas sim familiarizar-se com o aplicativo, que pode ser bastante útil para o trabalho pedagógico. Em equipe, os participantes responderam de forma descontraída e trocaram dúvidas entre si.

Figura 30 - Questionário - Concepção de Infância



Fonte: A pesquisadora (2023).

No início da próxima tarefa, a palestrante comentou que uma sociedade abriga diversas infâncias e explicou que, para que os participantes pudessem explorar brinquedos e brincadeiras de raízes indígenas, africanas e europeias, eles seriam organizados em três grupos distintos.

O primeiro grupo participou de uma brincadeira de origem africana, conhecida como Escravo de Jó (Figura 31). Para essa atividade, foram empregadas peças de LEGO e um vídeo do YouTube com a canção que leva o mesmo nome da brincadeira. No entanto, os participantes optaram por cantar em vez de apenas ouvir. A atividade gerou bastante alegria, especialmente por ser necessário repetir várias vezes até conseguirem dominar o jogo.

Figura 31 - Brincadeira: Escravo de Jó



Fonte: A pesquisadora (2023)

O segundo grupo participou de uma atividade tradicional indígena conhecida como roda pião (Figura 32). Nessa dinâmica, somente duas pessoas se dispuseram a participar diretamente: uma aluna do curso de formação de professores e o jovem responsável pelo apoio fotográfico e técnico. Os demais participantes observaram atentamente para acompanhar as tentativas dos colegas em fazer o pião girar.

Figura 32 - Brincadeira roda pião



Fonte: A pesquisadora (2023).

O terceiro grupo se envolveu em um jogo europeu, conhecido como cara ou coroa (Figura 33). Para a realização da atividade, foi utilizada uma moeda de um real. A dupla que participou ficou incerta sobre qual lado da moeda correspondia à “cara” e qual ao “coroa”. Após algumas tentativas e discussão entre si, conseguiram determinar quem era o vencedor.

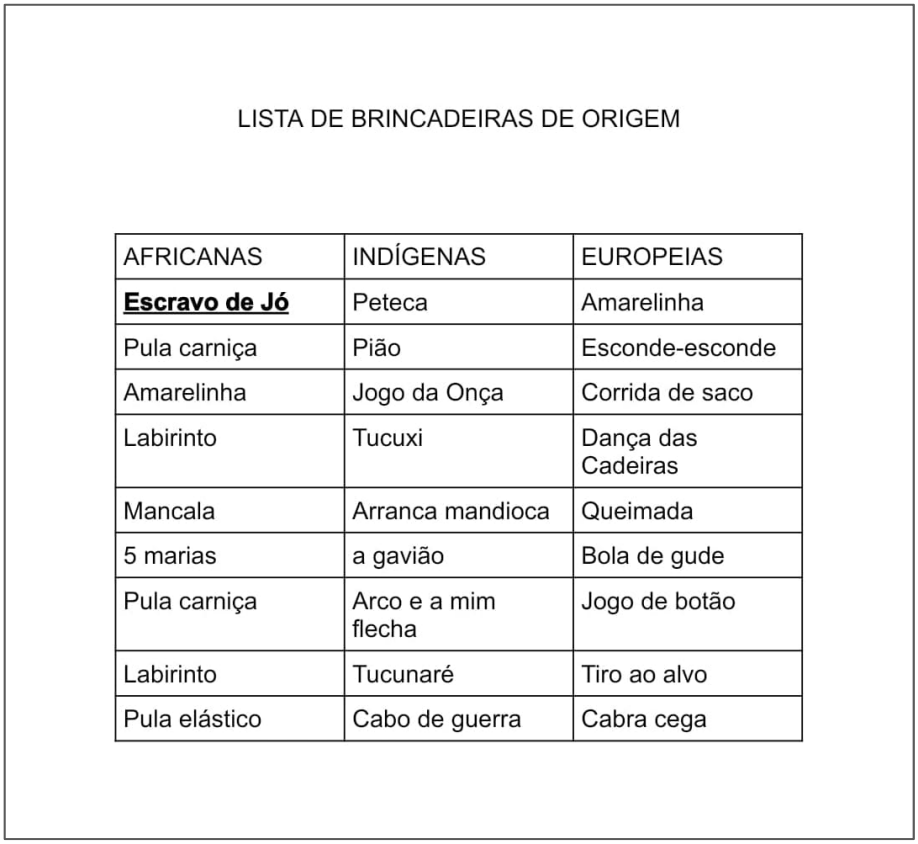
Figura 33 - Brincadeira cara ou coroa



Fonte: A pesquisadora (2023).

Os participantes empregaram o Google Docs para criar uma lista de brincadeiras provenientes de culturas africanas, indígenas e europeias (Figura 34).

Figura 34 - Listagem de brincadeiras de origem africana, indígena e europeia



LISTA DE BRINCADEIRAS DE ORIGEM

AFRICANAS	INDÍGENAS	EUROPEIAS
Escravo de Jó	Peteca	Amarelinha
Pula carniça	Pião	Esconde-esconde
Amarelinha	Jogo da Onça	Corrida de saco
Labirinto	Tucuxi	Dança das Cadeiras
Mancala	Arranca mandioca	Queimada
5 marias	a gavião	Bola de gude
Pula carniça	Arco e a mim flecha	Jogo de botão
Labirinto	Tucunaré	Tiro ao alvo
Pula elástico	Cabo de guerra	Cabra cega

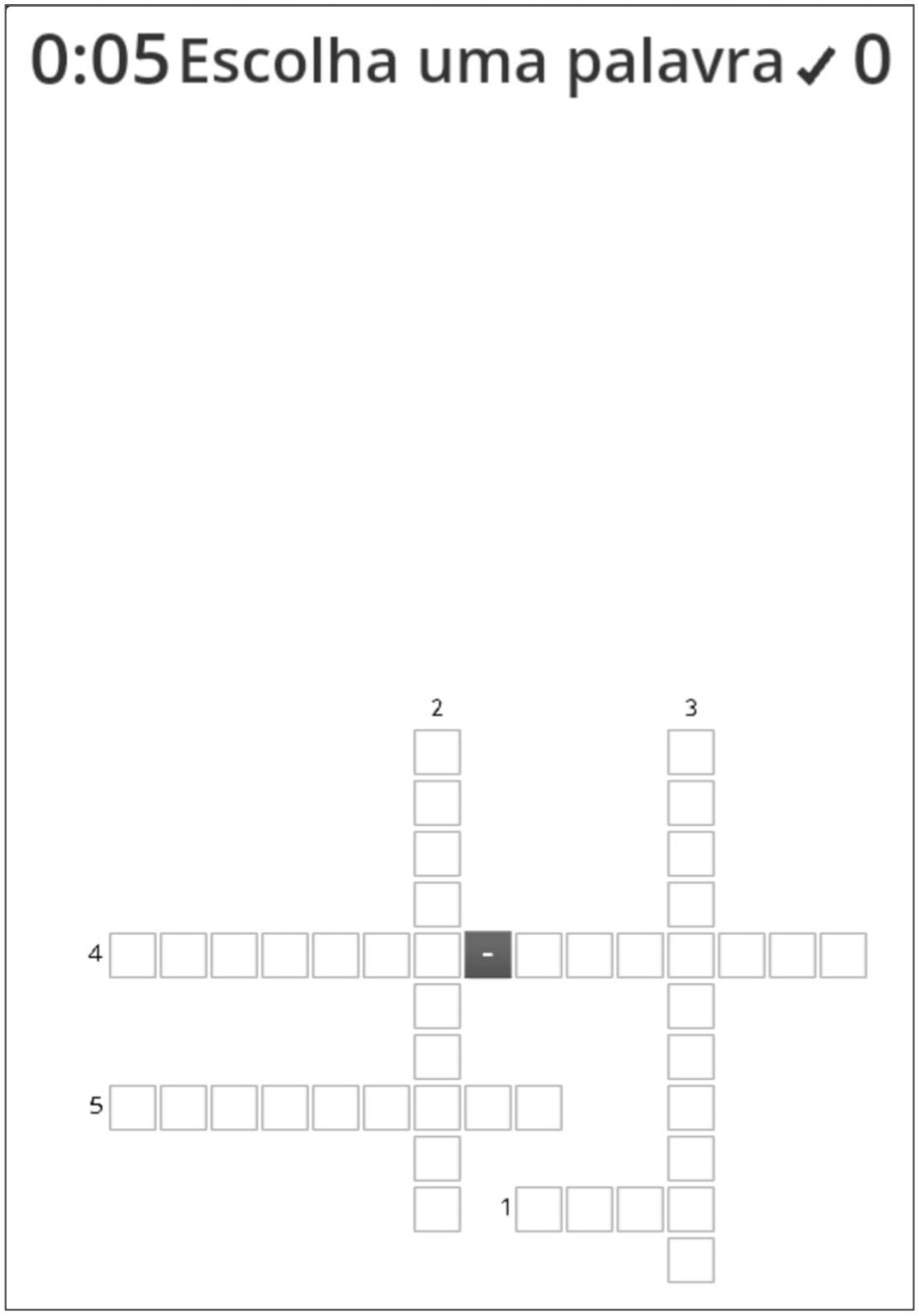
Fonte: A pesquisadora (2023).

Esse momento foi extremamente gratificante, representando uma oportunidade de troca e investigação. O discurso de uma das participantes destacou-se especialmente por abordar a influência da cultura europeia.

> *"Eu estou passada, porque as brincadeiras europeias dominaram a minha infância que foi queimado, esconde-esconde, cabra-cega, amarelinha*". (Professora 03)

O grupo teve a oportunidade de explorar diferentes jogos tradicionais que, embora tenham origem em práticas culturais populares, foram adaptadas pelo uso de tecnologias digitais. Utilizando a plataforma Wordwall, a pesquisadora desenvolveu três atividades: palavras cruzadas (Figura 35), jogo da memória (Figura 36) e jogo do avião (Figura 37).

Figura 35 - Cruzadinha



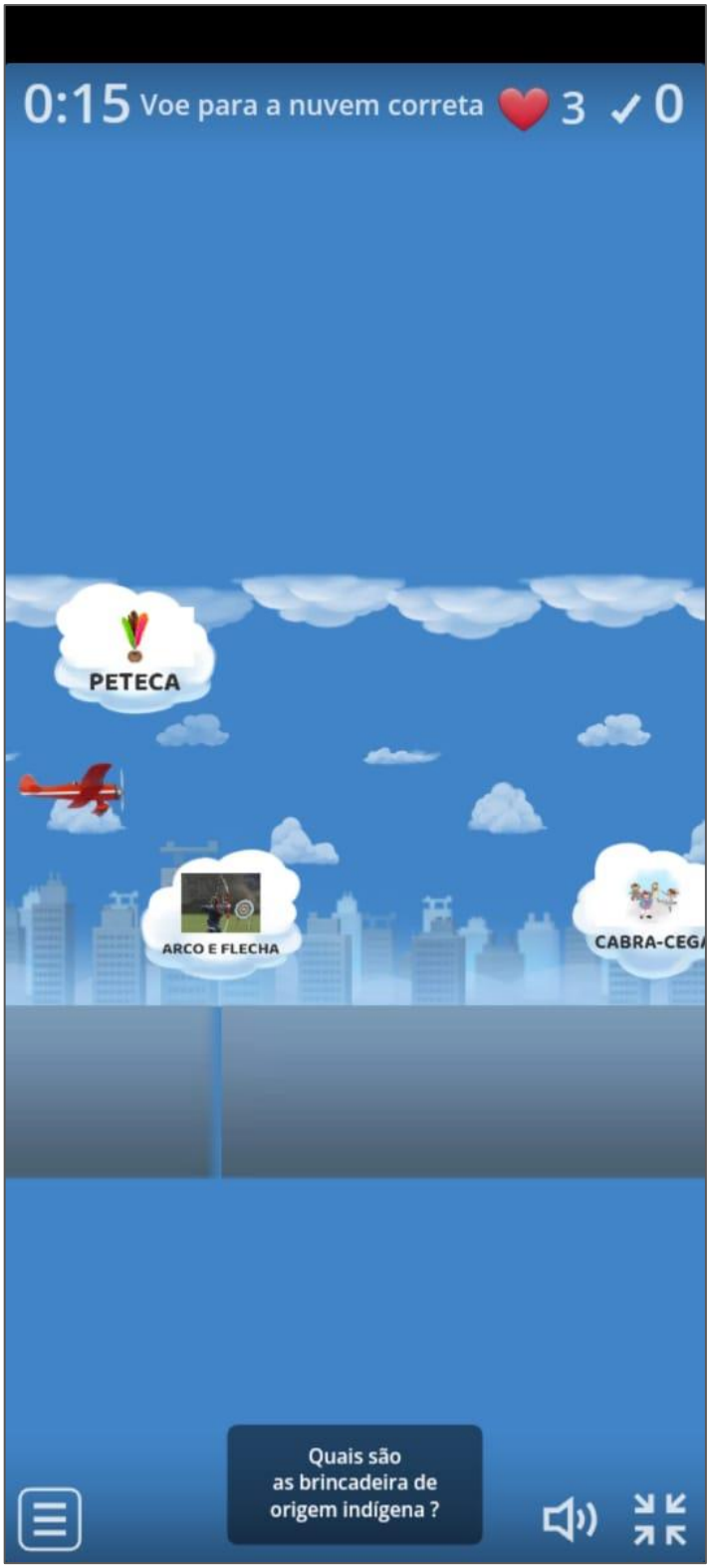
Fonte: A pesquisadora (2023).

Figura 36 - Jogo da memória



Fonte: A pesquisadora (2023).

Figura 37 - Jogo do avião



Fonte: A pesquisadora (2023).

Os jogos foram compartilhados no grupo do WhatsApp, permitindo que cada grupo de participantes selecionasse um jogo para se divertir. Os participantes levaram

algum tempo se envolvendo com as atividades, embora alguns tenham enfrentado dificuldades com o jogo da memória — nesse caso, a filha de uma funcionária acabou ajudando o grupo a concluir a tarefa. Todos apreciaram bastante essa atividade lúdica e expressaram interesse em experimentar os jogos dos outros grupos.

Ao término, foi criada uma pesquisa no grupo do WhatsApp, utilizando a ferramenta Pollie, para avaliar o segundo dia da capacitação, além disso, os participantes puderam desfrutar de um saboroso *coffee break.*

O grupo do WhatsApp permaneceu ativo após o final do segundo dia da formação continuada, permitindo que os participantes da pesquisa compartilhassem suas contribuições e reflexões.

> "*Adorei as brincadeiras."* (Professora 04)
>
> "*Muito legal!!"* (Professora 11)
>
> *"Muito interessante*". (Professora 02)
>
> "*Amei brincar com os joguinhos*." (Professora 12)
>
> *"Foi muito legal! Brincar é sempre divertido*!" (Professora 13)
>
> *"Muito legal os joguinhos!"* (Professora 17)
>
> "*A formação foi super interessante e reflexiva sobre as infâncias, direitos e brincadeiras ao longo dos séculos."* (Professora 23)
>
> "*O vídeo sobre as concepções de infância foi enriquecedor*". (Professora 25)
>
> *"Parabéns!!!Muito divertido".* (Professora 09)
>
> *"A formação foi super interessante e reflexiva sobre as infâncias, direitos e brincadeiras ao longo dos séculos."* (Professora 22)
>
> *"O vídeo sobre as concepções de infância foi enriquecedor*". (Professora 10)
>
> *"Foi muito rico trabalhar as brincadeiras digitalmente."* (Professora 21)
>
> *"Amei! O jogo da memória, demorei quase 4 minutos para acertar. E assim, mesmo a menininha que terminou pra mim*". (Professora 9)
>
> *"Gostei muito das brincadeiras propostas*". (Professora 20)
>
> "Adorei!!! Brincar é sempre muito bom!!!!!". (Professorara 01)
>
> *"Parabéns!!! Excelente formação!! Adorei as reflexões!!!" (*Professora 18)
>
> "*Excelente formação, vídeos bem pertinentes ao tema. Ainda bem que a infância foi inventada, conseguimos, atualmente, democratizar mais o ensino, embora faltem vagas na rede pública, já é um primeiro passo. Com relação às peculiaridades da infância, percebo um movimento que pode ser motivado pelas redes sociais, de esquecer que a criança não é um mini adulto: a criança é exposta, estimulada e até vestida com roupas de um, mas isso é discussão para outro momento. Precisamos proteger mais nossas crianças. E o brincar é tão rico, que qualquer coisa vira brinquedo na imaginação das crianças."* (Professora 08)

> *“É sempre bom destacar a importância do ato de brincar na educação. São reflexões sempre pertinentes a se fazer e a serem trazidas para o grupo. Muito interessante o trabalho”. “Foi muito maravilhosa a formação*”. (Professora 15)

Conforme acordado entre os integrantes, o grupo no WhatsApp foi encerrado quatro horas após o final da Formação, sem novas contribuições a serem feitas.

4.3.3 Terceiro Dia da Formação Continuada

Na véspera do terceiro dia do curso, a palestrante solicitou, através do WhatsApp, que os participantes baixassem o jogo *Pastel Girl* em seus smartphones. Adicionalmente, ela enviou uma mensagem escrita, relembrando a data e o horário do curso, e informou que os participantes impossibilitados de comparecer devido a problemas de saúde teriam a opção de acompanhar as aulas pelo WhatsApp em tempo real. Vale destacar que, mesmo diante dessas circunstâncias, alguns integrantes continuaram a interagir, participando das atividades na medida do possível e comentando à medida que as atividades eram compartilhadas.

Durante a formação continuada, a palestrante comparou as transformações nas brincadeiras ao ciclo de metamorfose das borboletas. De maneira semelhante às mudanças pelas quais algumas brincadeiras passaram, a sociedade contemporânea também vivencia situações que impactam nos comportamentos, ideias e interações entre as pessoas. Por esse motivo, as várias gerações são categorizadas em baby boomers, X, Y, Z e Alfa.

A pesquisadora apresentou dados sobre as características de cada faixa etária e o período a que pertencem, com o objetivo de ajudar os participantes a reconhecerem em qual geração estão inseridos.

Ao serem informados sobre as categorizações das variadas gerações, os participantes fizeram algumas observações à medida que as reflexões surgiam.

> “*Agora é Alfa? Eu não conheço nenhuma dessas gerações e nem sabia que tinha essas classificações.”* (Professor 03).

Depois das considerações dos participantes, a pesquisadora continuou a apresentar algumas características de cada geração.

As pessoas nascidas entre 1945 e 1964 são identificadas como pertencentes à geração dos baby boomers. Com o fim da Segunda Guerra Mundial, muitos soldados voltaram para casa e passaram a constituir famílias, levando a um crescimento significativo no número de nascimentos. Esse grupo almejou a conquista de carreiras consistentes e a criação de uma base financeira duradoura para as próximas gerações.

A Geração X, composta por indivíduos nascidos entre 1965 e 1984, foi a pioneira a experimentar os avanços tecnológicos. Eles observaram os pais saindo para o trabalho, o que os levou a assumir mais responsabilidades nas atividades do lar. Ademais, essa geração é marcada por uma postura mais flexível em relação ao mercado de trabalho e por fortes traços de liderança.

Neste instante, os professores teceram alguns comentários:

> "*Mandei um x no seu coração! Geração da Xuxa*" (Professora 11).
>
> "*Só que a gente só foi ter celular lá para os 18 anos"* (Professora 18).
>
> "*É, mas a internet era aquela discada"* (Professora 12).
>
> *"Eu só fui ter celular quando meu filho nasceu gente! Não tive celular antes. Em 2006 comprei meu primeiro celular porque percebi que fazia falta, porque eu achava totalmente fútil. Na minha cabeça, eu já tinha telefone em casa. No parto do meu filho de emergência, eu percebi que não era, porque passei o maior perrengue, pedindo o celular dos outros para ligar, aí percebi que fazia falta e era necessário"* (Professora 18).
>
> *"Gente quando o celular barateou, eu fui lá e comprei"; "Um tijolão da ATL"* (Professora 11).
>
> "*A geração X sofreu muito*" (Professora 11).
>
> *"Criança virando adulto também nessa geração*" (Professora 01).
>
> "*Por isso que hoje eu não quero fazer nada"* (Professora 03).
>
> *"A gente quer agora o robô para trabalhar*" (Professora 14).

A geração Y procura atingir a satisfação pessoal e não hesita em trocar de emprego quando necessário para alcançá-la. Valorizam mais o trabalho colaborativo do que as estruturas hierárquicas rígidas e tendem a dar menos importância à acumulação de bens materiais.

Podemos, então, notar outros relatos dos docentes a respeito desta geração:

> "*Não são apegados"* (Professor 03).
>
> "*Agora então que o FGTS é de 5 em e anos, aí que não ficam mesmo"* (Professor 17).

> *“Os pais já fizeram tudo, a geração X já fez*”. (Professor 11).
>
> “*O meu X não fez não gente”* (Professor 03).
>
> *“A detesto obedecer a ordens*” (Professor 21).

A geração Z, composta por pessoas nascidas entre 2000 e 2010, cresceu em um ambiente repleto de tecnologia, desenvolvendo competências para realizar várias atividades ao mesmo tempo. Esse grupo encontra desafios em se concentrar e é provável que desempenhe funções que ainda não existem no mercado de trabalho.

A geração Alfa refere-se às crianças que nasceram a partir de 2010. Esses jovens estão imersos em um ambiente tecnológico e, antes mesmo de aprenderem a ler, demonstram grande habilidade em manipular dispositivos móveis. Eles mostram grande capacidade de adaptação, independência e um forte senso de colaboração.

A pesquisadora destacou que as gerações não se caracterizam apenas pela faixa etária, mas também pelos comportamentos das pessoas. Ela mencionou o exemplo de um membro da geração baby boomers que, embora estivesse imerso na tecnologia e frequentemente distraído em encontros – jogando ou ouvindo música com fones –, sempre permanecia atento e respondia quando questionado. Com base nessa explanação, é possível analisar as observações dos professores.

> “*Nasceu no mesmo período, mas tem comportamentos diferentes.”* (Professor 5).
>
> *“Tá ligado a experiências, cada um tem reações, atitudes de acordo com as experiências que tem, as oportunidades, as influências.”* (Professor 19).
>
> “*Os gostos pessoais também influenciam.”* (Professor 14).

Após a tomada de consciência sobre as gerações e o que se passaria no terceiro dia, a palestrante apresentou uma imagem (Figura 38) com o objetivo de promover uma reflexão.

Figura 38 - Antes e depois da tecnologia digital



Fonte: Criatives. Disponível: https://www.criatives.com.br/2018/01/9-ilustracoes-comparam-a-enorme-diferenca-das-criancas-de-antigamente-e-as-de-hoje/05-232/.

No Quadro 3, a seguir, são apresentados os depoimentos dos participantes acerca da influência da tecnologia digital na vida infantil, tanto antes quanto depois de sua introdução.

Quadro 3 - Reflexões sobre o antes e depois das tecnologias digitais

Professor 18	“Antes, os responsáveis chamavam os filhos nas ruas, enquanto estavam brincando, para irem para a casa. Hoje em dia, a preocupação com a quantidade de horas que a criança passa em frente às telas, faz com que os responsáveis os levem para o convívio social”. (online)
Professor 19	“Antes, algumas gerações, tinham que ser literalmente arrastadas para casa para parar de conviver, brincar e viver, com ressalva de outros tempos, segurança de ficar nas ruas. Atualmente, com a tecnologia e acesso precoce das crianças a ela, as mesmas precisam ser arrastadas para o mundo real, aonde realmente a vida acontece”. (online)
Professor 08	“Antes as crianças passavam mais tempo nas brincadeiras na rua; hoje em dia muitas famílias tentam tirar as crianças das telas para que elas se divirtam com as brincadeiras tradicionais, não tecnológicas”. (online)
Professor 05	“Na nossa época, a gente jogava bola, bola de gude, a gente voltava sujo para casa, eu que sempre morei em rua sem asfalto, nossa! voltava suja demais para casa”.

Professor 17	“ A gente tinha poucas opções de entretenimento dentro de casa, porque a programação infantil era restrita a um determinado horário, depois a gente compartilhava tudo com os adultos e era uma única televisão dentro de casa, então , hoje em dia, as crianças têm muitos atrativos que elas se interessam da época delas e mais interessante, ela está em casa com o wi-fi que voa, com tudo ali disponível para ela, do que ir para um lugar que não vai ter sinal, ela não vai ter o vídeo game ali, vai ser difícil fazer o login das coisas que ela quer fazer. Então, assim, se criou situações que nós não vivíamos, porque não existia para essa geração”.
Professor 11	“Mas acho que também tem uma questão que temos que pensar que é a violência. Eu não tenho coragem de deixar a minha filha brincar na rua como minha mãe deixava. Eu acho que a geração foi criando recursos para poder tirar as crianças da rua, portanto que os prédios de hoje em dia têm total estrutura de lazer”.
Professor 12	“É, mas isso dentro de classes sociais, porque as crianças pobres brincam na rua, a gente conseguiu criar uma proteção para as crianças”;
Professor 06	“Eu sou de um lugar que não tinha isso, de brincadeira de rua, eu sou do centro de São Paulo, então, não tem brincadeira de rua. Mas a televisão juntava família, era uma televisão para todo mundo. Hoje em dia, tem uma televisão em cada quarto, o pessoal fica com seu celular cada um em seu quarto falando. Às vezes minha filha está no quarto e eu estou na sala, e ela me manda mensagem”.
Professor 04	“O bom de ter uma televisão era que todo mundo estava junto ali, hoje cada um tem um interesse diferente e você nem sabe o que o outro está assistindo, porque está no fone, está no celular. Não tem nem uma troca do que estão vendo”.
Professor 16	“É também a questão da noção do perigo para a criança né, porque com essa evolução da concepção de criança, cada vez mais se quer proteger a criança. Hoje em dia, tem família que querem ficar com a criança no colo, tem medo de colocar para andar, tem muito medo de tudo. Há um tempo atrás, isso não era comum, ter tanta apreensão com a criança”.
Professor 13	“Uma coisa que eu acho que alterou também foi que as crianças da geração X não tinha tantos compromissos como as crianças de hoje”. “A gente tinha muito tempo livre”.
Professor 01	“A gente não tinha curso de inglês, só rico fazia, então, era escola e casa. A casa era compartilhada com os vizinhos, tinha também os irmãos e se você quisesse brincar de casinha, você podia brincar com o irmão e com primos. Tinha quintal com várias casas e todas as crianças em casa, então era fácil essas brincadeiras coletivas. Hoje em dia é mais difícil. Eles brincam coletivamente, mas um jogo que é tecnológico, em que cada um fica no seu celular e eles vão falando e o que eu acho legal é que eles sentem falta um do outro, eles gostam de estar juntos, eles gostam de brincar juntos, mesmo que sejam com o celular”.
Professor 2	“É uma outra lógica, é uma outra forma de se relacionar”
Professor 16	“Às vezes, eles estão no mesmo espaço agarrados e no celular postando um para o outro. É a maneira deles verem o mundo e de se relacionarem. Quer dizer que não estão se relacionando? Não. É igual quando eu ouvi em um dia de formação sobre tecnologia que essa geração é uma geração que não lê. Não

	é verdade, é uma geração que lê e muito. Ela lê pouco livro impresso, mas eles leem e-book, poesias, muitas coisas. Tudo na tecnologia.”
Professor 20	“Eu acho que são poucas as crianças dessa geração que têm habito de leitura, mesmo com a tecnologia”.
Professor 03	“Mas quem não tem acesso, não tem acesso. A gente acha que todos têm acesso à internet, mas isso não é real”.
Professor 14	“Eu acho que isso vai de cada um. Eu sou uma leitora e sempre li e sempre gostei de ler desde minha adolescência, desde criança. Eu, sempre li muito para minha filha quando criança, desde quando engravidei. Ela não pega um livro para ler. Por mais que eu incentive, levo em livraria, eventos literários e ela não gosta, não é dela”.
Professor 20	“Eu acho que tem períodos, porque minha filha teve período na Educação Infantil que leu bastante, teve período que não pegava nenhum livro e agora está na fase que está lendo tudo, mas deu uma parada porque a escola está exigindo muito e ela não consegue dá conta dos livros que ela quer ler. Então, às vezes a gente extrapola nas atividades e a criança não consegue ter aquele momento de prazer e isso também acaba tirando esse gosto pela leitura, porque é tanta obrigação para fazer, como ela vai ter gosto pela leitura se está acumulada de coisas para realizar?”. “Eu ouvi um terapeuta dizer que o tempo do ócio para a criança e adolescente é muito importante. Por exemplo, a escola de horário integral, a criança precisa ter o tempo do ócio, tempo de fazer nada, tempo de fazer o que ela quer”.

Fonte: A pesquisadora (2023).

Após a análise das imagens, a palestrante compartilhou uma história chamada: "*Você não vem brincar?",* disponível no Youtube. Após assistirem à apresentação da história, os professores fizeram comentários para refletir sobre os tópicos apresentados, os quais podem ser encontradas no Quadro 4.

1- Na opinião de vocês, o garoto da narrativa estava brincando?

Quadro 4 - Reflexões 1 quanto à brincadeira – narrativa: Você não vem brincar?

Professor 01	“A criança achava que sim, mas na verdade ele estava com excesso de tempo de tela, mesmo interagindo com conteúdo interativos e até infantis, mas estava perdendo convívio com pares, familiares e deixando de viver. Um problema do nosso tempo e mau uso da tecnologia”. (on-line)
Professor 05	“A criança hoje em dia interage com outras crianças por meio de celulares, tablets, etc. Quantos jogos que eles interagem, por meio de telas, conversam entre eles on-line, etc. Muitos pequenos preferem passar os dias em frente aos seus celulares do que se movimentando, correndo e brincando. Criança no vídeo está brincando com seus amigos virtuais, mas longe do mundo real”. (on-line)
Professor 10	“São as questões que trazem de ficar tanto tempo parado olhando para uma tela, a visão, aí tem as questões de obesidade que acaba comendo, tem muitas questões. Mas assim, está brincado sem dúvida”.

Professor 11	Está passivo”.
Professor 20	“É uma brincadeira que a gente não reconhece como brincadeira, a gente não se identifica”.
Professor 22	“Porque a gente entende que brincadeira tem que ter movimento, brincadeira e movimento parece que estão associadas, nessa perspectiva, elas não estão mais associadas”.
Professor 15	“Mas não deixa de ser uma brincadeira”. “Ai, a gente pensa, não faz tão bem assim. Acho que deveria ter um equilíbrio”.
Professor 18	“Quando fala sobre a questão da vista de fazer mal para os olhos, eu lembro do meu pai assim que meu irmão ganhou o vídeo game, ele ficava apavorado com a televisão. Sai de perto da televisão! Você vai ficar com problema de vista, coloca a cadeira mais longe. Estar diante da televisão era um perigo, agora a gente está com a cara no celular”.

Fonte: A pesquisadora (2023).

2- Vocês não concordam que é importante manter um equilíbrio em todas as áreas da vida?

As observações podem ser encontradas no Quadro 5.

Quadro 5 - Reflexão 2 - Equilíbrio - narrativa: Você não vem brincar?

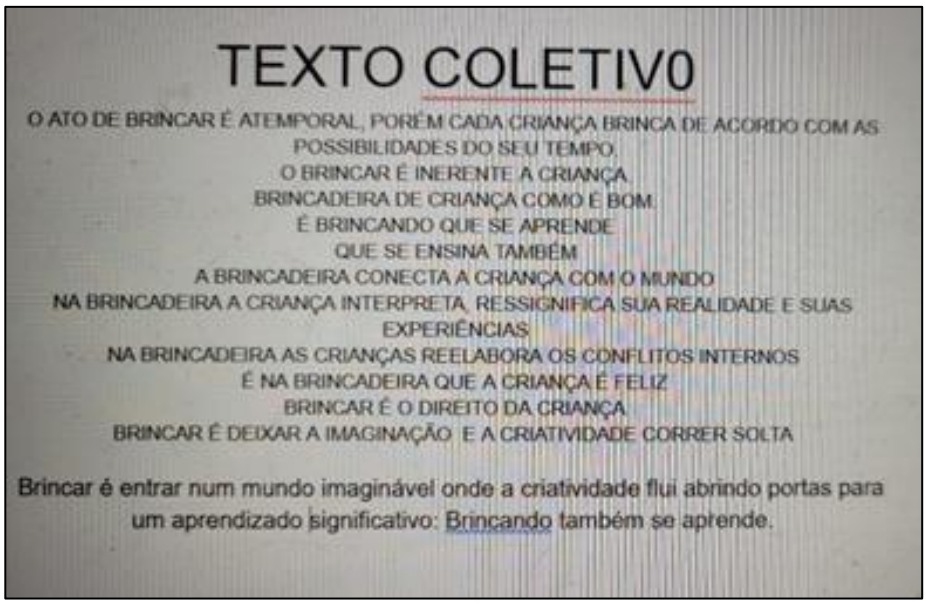
Professor 03	“Então, o ideal seria encontrar um equilíbrio entre brincar em movimento e brincar parado. Brincar com tela, deveria ter um equilíbrio. Assim todos os dois têm os seus benefícios”.
Professor 12	“Mas dá para brincar com movimento com tela, por exemplo o jogo *Kinect*, é um vídeo game, mas a criança dança, imita situações de jogos, luta, de corrida. É possível você associar a tecnologia com o movimento. Tem pessoas que colocam para dançar mesmo, ficam imitando a coreografia, enfim é possível e existe possibilidades”
Professor 23	“Agora tem uma simulação, eu vi no *Shopping*, um gol e a criança fica chutando a bola que é só uma projeção, no gol ela faz todo o movimento, mas na verdade é tudo virtual. Mas a criança está ali se exercitando”.
Professor 16	“Tem uma historinha que se chama: A menina da cabeça quadrada. É bem parecida com essa história. A menina ficou com a cabeça assim, ela e os amigos de tanto uso de tela, de tanta tv, computador, essas coisas. Na historinha, fala que o médico descobriu que era por conta disso e para a cabeça voltar ao normal, ficar redondinha, tinha que fazer brincadeiras redondinhas que era brincadeiras de roda, bola entre outras”.
Professor 20	“A questão de tudo é ter equilíbrio e também não deixar de ser uma brincadeira. A questão ali é como se a criança não tivesse brincando.”
Professor 17	“É a perspectiva de quem está vendo, não está em movimento, não está brincando”.
Professor 21	“A nossa geração vai ver isso, quem participou das brincadeiras, não vê isso como brincadeira”.

Professor 25	“Ou vê só as consequências ruins da brincadeira, é brincadeira, mas tem consequências ruins e acaba se preocupando mais do que valorizando a brincadeira”,
Professor 02	“Consequências que as brincadeiras ao ar livre também podem causar, você pode se quebrar”.
Professor 10	“Gente! A gente brincava de carniça, galinha choca, brincadeiras dos anos 80 terríveis”.
Professor 09	“Pião, criança pequena tacava aquilo em alguém, ia no olho”
Professor 07	“Bola de gude super perigoso”
Professor 04	“Brincadeira do taco, poderia dar uma madeirada em alguém”
Professor 01	“Cerol da linha”.
Professor 24	“Vamos listar os perigos das brincadeiras analógicas”.
Professor 06	“Mas hoje até o cerol evoluiu, agora é linha chilena, e é pior”.

Fonte: A pesquisadora (2023).

Em um determinado momento, a palestrante solicitou que os participantes se unissem na criação de um texto coletivo (Figura 39), utilizando uma ferramenta do Google. A atividade exigia a análise das imagens e da narrativa, com o objetivo de abordar a prática do brincar. No entanto, ao tentarem acessar o aplicativo, muitos deles enfrentaram dificuldades, o que levou à decisão de centralizar o registro das contribuições em uma única pessoa, tornando o processo mais eficiente.

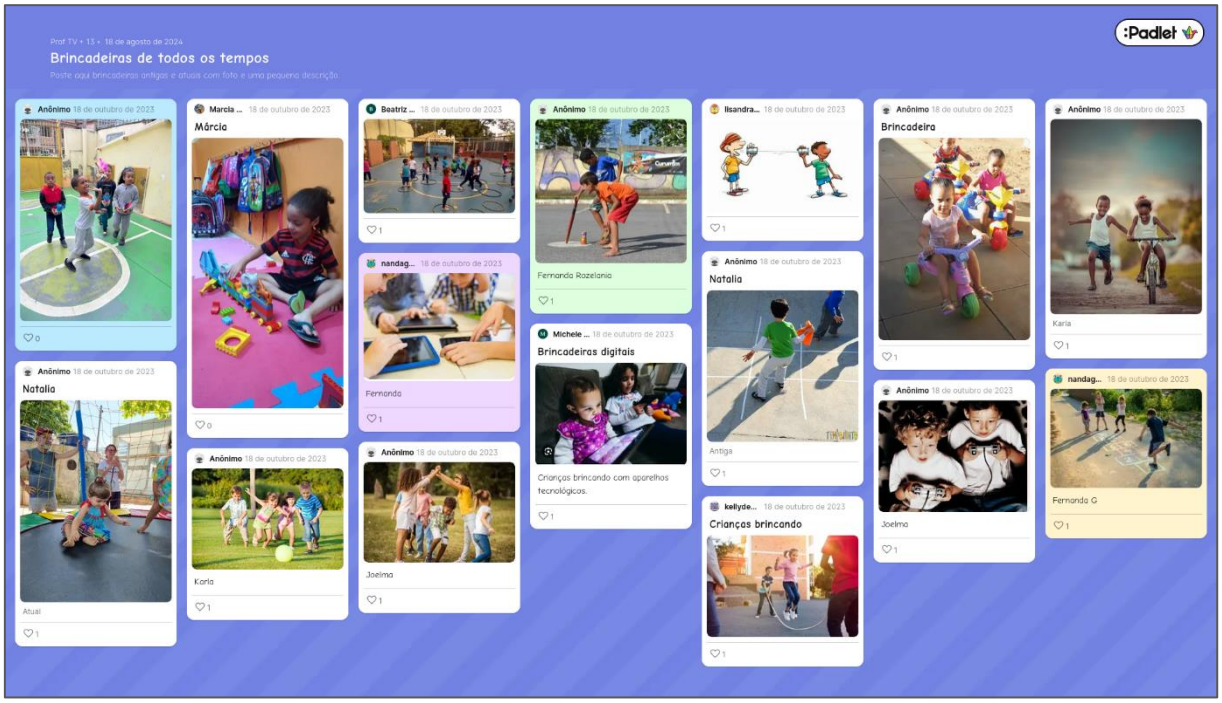
Figura 39 - Texto coletivo



Fonte: participantes da pesquisa (2023).

Após a conclusão da atividade, os membros da equipe montaram um mural com fotografias intitulado: *Brincadeiras de todos os tempos* (Figura 40). Nele, reuniram imagens de brincadeiras de épocas passadas e contemporâneos. O aplicativo Padlet foi utilizado para a elaboração do painel.

Figura 40 - Brincadeiras de todos os tempos



Fonte: Arquivo da pesquisadora (2023).

O Quadro 6 apresenta os questionamentos levantados ao longo da pesquisa das imagens destinadas ao mural.

Quadro 6 - Pesquisa de brincadeiras de todos os tempos

Professor 01	“Então, coloquei aqui criança brincando, não apareceu nenhuma criança brincando com a tela, só as brincadeiras de bola, brincadeiras e movimento do corpo”.
Professor 03	“nem brincando de vídeo game, nem de joguinhos eletrônicos. Pode se ver que só se consideram brincadeiras, as brincadeiras de quando a gente era criança”
Professor 7	“As tradicionais, analógicas”.
Professo 12	“Então, tem que modificar a forma de buscar. Colocar crianças brincando com tecnologias”.
Professor 20	“É, na verdade, esses brinquedos também são tecnologia, tudo que é invenção é tecnologia. Mas aí tem que ser tecnologias recentes, digitais”.

Professor 13	“As bonecas que eu pedia para meu pai sempre tinha uma tecnologia, elas riam, choravam. Isso, é uma tecnologia. Andar, empurrar o carrinho, cachorrinho latir, são tecnologias. A boneca em si é uma tecnologia, mas o que chamava minha atenção para querer essa ou aquela, era a boneca fazer alguma coisa que se atribuía a tecnologia”.
Professor 22	“Apareceu agora na minha busca. Eu coloquei assim: criança brincando com recursos digitais, aí apareceu até tocando órgão. Olha! Apareceu até brincando com óculos que a gente usou na sala, óculos virtual”.

Fonte: A pesquisadora (2023).

Após as atividades, os palestrantes foram organizados em três grupos com o objetivo de experimentar a mudança das brincadeiras tradicionais para as digitais. Para essa sequência didática, foram selecionadas três atividades que seriam apresentadas aos participantes tanto de forma analógica quanto digital, permitindo que eles compartilhem suas experiências ao brincar com cada uma delas. As atividades escolhidas foram: bonecas de papel (Figura 41), jogo da velha (Figura 42) e jogo da forca (Figura43).

Figura 41 - Bonecas de papel



Fonte: Arquivo da pesquisadora (2023).

Figura 42 - Jogo da velha



Fonte: Arquivo da pesquisadora (2023)

Figura 43 - Jogo da forca



Fonte: Arquivo da pesquisadora (2023)

No Quadro 7, os participantes relataram suas vivências ao se engajar na mesma atividade lúdica, tanto de maneira analógica quanto digital:

Quadro 7 - Percepção das brincadeiras analógicas e tecnológicas

Professora 01	“Eu adorava recortar as coisas da Avon, recortava os perfumes, os batons para brincar com as bonequinhas de papel, montava penteadeira de coisas recortadas”.
Professora 04	“Eu brinquei muito, trocava de roupa, colocava vestido”.
Professora 03	“Ela contemplou a diversidade, na minha época não lembro de ter uma bonequinha de papel negra. Só loirinhas e branquinhas”.
Professora 20	“Era padrão estrela, loiras e brancas.”
Professore 12	“A dificuldade de mexer. A analógica foi bem mais fácil “.
Professora 15	“Esse reloginho aqui me deixa extremamente apreensiva, fiquei pensando: Ele está me cobrando, tenho que ser mais rápida, aí eu não consigo pensar tão rápida quanto o relógio, o tempo está passando aqui. Eu não gostei do relógio não.”.
Professora 08	“Ah, eu gostava mais da bonequinha de papel, gostava mais do papel”.
Professora 02	“Não é que tenha mais desafio, não tem como explicar. Eu acho que eu gosto de mexer nas coisas, aqui é só apertar botão”.
Professora 07	“Mas nós somos da geração X”.
Professora15	“Mas eu acho que as crianças iam gostar mais desse da forma digital”.
Professora 23	“Eu prefiro mais a de papel. Você se movimentar aqui no papel é mais fácil, mais gostoso. Aqui você fica meio perdida, eu fico meio perdida. Muitas informações ao mesmo tempo, a gente coloca uma coisa e depois não consegue tirar, aí quer voltar atrás não consegue. No papel é mais prático e mais fácil”.
Professora 17	“Há! A geração Alfa sabe”
Professora 11	“Eu estou achando que neste caso, a brincadeira do jogo da velha foi igual, não está fazendo diferença”.
Professora 10	“Para a gente brincar com o jogo da velha tradicional, a gente precisa ter o material que é o papel e a caneta ou um lápis e aqui é só ter um celular. Eu estou achando mais prático pelo celular. Basta só ter bateria no celular para poder jogar”.
Professora 14	“E internet”.

Fonte: A pesquisadora (2023)

Ao longo da apresentação, a pesquisadora encorajou os participantes a utilizarem o Mentimeter para compartilharem uma palavra ligada ao tema abordado. Contudo, ocorreu um problema técnico na plataforma, e a pesquisadora não teve a possibilidade de visualizar a nuvem de palavras criada.

No final da reunião, foi apresentado um vídeo no canal do YouTube da Palavra Cantada com o título "*Criança não trabalha, criança dá trabalho*", que introduziu o tema a ser debatido no quarto dia do programa de formação continuada, além de um agradável *coffe break.*

Em seguida, as avaliações referentes ao terceiro dia da capacitação foram compartilhadas no grupo do WhatsApp.

> "*Nostalgia"* (Professor 1).
>
> *"Muito legal a reflexão sobre as brincadeiras das crianças de diversas épocas e compreender que em qualquer tempo a criança sempre brinca*". (Professor 5).
>
> "*Gostei da experiência de brincar com os jogos tradicionais na forma digital".* (Professor 16).
>
> "*Formação excelente! Muito interessante as reflexões!".* (Professor 17).
>
> "*Muito legal saber sobre as gerações e relembrar as brincadeiras que fizeram parte da nossa infância*". (Professor 20).
>
> "*Adorei a parte que me transportou a minha infância quando vestia bonequinhas de papel. As formações são sempre enriquecedoras".* (Professor 12).
>
> *"Todas informações enriquecem, e nos ensinam a lidar com a atualidade.* (Professor 03).
>
> "*Gostei dos exemplos práticos, do vídeo, do humor".* (Professor 04).
>
> "*As formações têm sido ótimas. Revisitando as brincadeiras de nossa infância e fazendo reflexões das brincadeiras atuais".* (Professor 15).
>
> "*A formação foi muito produtiva. É sempre bom relembrar nossa infância e adquirir conhecimentos sobre as infâncias na atualidade".* (Professor 21).
>
> "*Achei muito interessante também as classificações das crianças de acordo com os períodos de tempo, não que eu acredite em padronização, longe disso, mas que marca um comportamento associado ao contexto histórico de cada grupo".* (Professor 24).
>
> *"Eu também!! Principalmente o Pastel Girl. Eu amava brincar com as bonequinhas de papel".* (Professor 13).
>
> *"Eu também brincava muito com essas bonequinhas. Acho que por ter essa afetividade, preferi brincar com a brincadeira analógica. Mas confesso que a digital oferece muito mais recursos e é mais diversificada as opções".* (Professor 22).
>
> *"Não amassa, não rasga, não molha, tem diversas opções na ponta do dedo..., mas os movimentos finos para botar e tirar as roupinhas, a textura do papel, a paciência e a atenção que exige, as possibilidades imaginativas são especiais na brincadeira tradicional*". (Professor 6).
>
> *"Eu brinquei muito de bonequinha de papel e gostava também de recortar perfumes, maquiagens da revista do Avon para diversificar a brincadeira"* (Professor 7).
>
> *"A formação foi muito dinâmica, com desencadeamento de atividades e discussões. Perfeito! Parabéns! ".* (Professor 14).

4.3.4 Quarto Dia da Formação Continuada

No encontro de hoje, foi feita uma breve revisão da formação anterior, analisando as transformações nas brincadeiras ao longo do tempo. Também foi discutido o que estava previsto para a reunião e como as atividades que utilizam recursos digitais, voltadas para a Geração Alfa, podem trazer benefícios ao processo de aprendizado.

Iniciamos com a pergunta a seguir, com o objetivo de elaborar uma representação gráfica das preferências de atividades dessa geração. Foi utilizada a ferramenta do aplicativo Mentimeter, mas, novamente, encontramos obstáculos para apresentar a nuvem de palavras.

Após esse momento, os participantes assistiram a um vídeo que abordava o aprendizado das crianças através das brincadeiras, o que gerou algumas reflexões: No Quadro 8, os participantes expressaram suas opiniões sobre a seguinte indagação: *O ato de brincar é algo sério?*

Quadro 8 - Brincar é coisa séria

Professor 4	“Porque brincando a criança se desenvolve”.
Professor 1	“Eles aprendem através da brincadeira”.
Professor 10	“Interagindo através da brincadeira, dando sentido ao mundo. É uma oportunidade que a criança tem de interagir e aprender”.

Fonte: A pesquisadora (2023)

No Quadro 9, os participantes foram questionados sobre a relevância e as distinções entre supervisão e interferência durante as brincadeiras.

Quadro 9 - Diferença entre supervisão e interferência

Professor 02	“A brincadeira não tem que ser o tempo todo uma brincadeira dirigida”.
Professor 15	“O brincar pelo brincar é tão importante quanto o brincar direcionado”.
Professor 20	“Interferir é mediar quando precisar”.
Professor 13	“Tem escola que querem tirar a hora do recreio da brincadeira como punição”.
Professor 18	“Ou quer só que o recreio seja com brincadeiras dirigidas, aí não é mais recreio, porque é o momento que eles têm para brincar da maneira que querem. Quando você vai dirigir perdeu o interesse, o princípio do que é aquilo ali”.
Professor 05	“O interferir tem a ver com a mediação, não é uma brincadeira que você está brincando junto, ensinando. Ela mesma está criando sua própria brincadeira interagindo com o objeto”.

Professor 02	“Você não pode interferir se você não olha”.
Professor 25	“Então, são coisas diferentes”.
Professor 19	“Uma coisa é interferência, outra coisa é brincar junto. Também tem uma situação de você está brincando junto com a criança. O vídeo também fala do tempo da brincadeira. Quanto menos você intervir, mais ela está livre para viver o simbólico dela naquele momento, para ela se colocar no lugar, para elaborar coisas que estão atormentando a vida dela, situações complicadas que ela resolve na brincadeira. Quanto menos interferir melhor. Para que o tempo da brincadeira seja aquele mundo que ela entrou e ali ficou e é claro que você vai acompanhar para ver se vai se machucar. A brincadeira está indo para qual caminho. É o olhar pedagógico, é o olhar daquele que está ali para impedi que se machuque, que machuque o outro. Enfim, que até caminhe para conceitos nada agradáveis. Agora brincadeira é algo muito importante e a criança precisa viver esse simbólico e ela precisa sentir que ela tem total liberdade naquele momento. Aí, ela vai ser, ela mesma e vai brincar com vontade e realmente ter prazer naquele momento”.
Professor 6	“Mas as crianças também gostam muito de brincar com a gente, quando não estamos ali para interferir ou para ensinar a brincadeira em si, mas brincar junto com elas. Ontem brincamos de labirinto com as crianças e participamos da brincadeira igual a outras crianças, eles se divertiram muito, porque nos viram na mesma situação que eles e estávamos aprendendo mais da brincadeira que eles porque não sabíamos brincar de pedra, papel e tesoura direito. Tem coisa que a gente não sabia, o que significa, como a gente se comportava na brincadeira. E eles que foram dizendo, o papel embrulha a pedra e a gente demorou entender o que eles queriam dizer com isso. Eles gostaram muito de viver esse momento”.
Professor 22	“E eles gostam de saber que a gente não sabe”.
Professor 14	“Você perdeu para mim! Você está jogando de igual para igual”.
Professor 7	“Minha filha ganhou o Pop it eletrônico e eu peguei para jogar e ela ficou feliz da vida porque eu estava errando e não estava conseguindo jogar. Eles ficam feliz em poder ensinar o jogo que você não sabe”.
Professor 9	“Eu nem sabia que isso tinha regras. Para mim era só apertar as bolinhas”.
Professor 10	“É igual aquele gênio”.

Fonte: A pesquisadora (2023).

No decorrer da conversa, a palestrante enfatizou a relevância do olhar pedagógico do professor ao observar as brincadeiras das crianças, mesmo nas situações em que elas estão se divertindo de maneira livre. Ainda que as crianças se envolvam em suas brincadeiras sem a intervenção do educador, é fundamental que o professor permaneça com uma atenção cuidadosa e educativa ao assistir essas atividades.

Depois de uma conversa em grupo, na qual foram ponderados os tópicos apresentados no vídeo, a pesquisadora solicitou aos participantes que entrassem no grupo do WhatsApp da formação continuada e utilizassem a função do microfone no

teclado, chamada "vira texto", para compartilhar suas opiniões sobre como as brincadeiras podem favorecer um aprendizado enriquecedor na Educação Infantil.

Quadro 10 - Brincadeira e aprendizagem significativa

Professor 01	“É através das brincadeiras que as crianças aprendem se desenvolve e elaboram conceitos”.
Professor 19	“As brincadeiras permitem o acesso ao concreto de forma lúdica, onde a criança repensa a sua realidade e a reconstrói a partir dos conhecimentos adquiridos ampliando os seus conhecimentos prévios”.
Professor 04	“Porque através das brincadeiras as crianças conseguem elaborar hipóteses e desenvolver habilidades e conceitos”.
Professor 03	“As crianças de hoje em dia têm mais interesse pelo mundo virtual, logo as brincadeiras ligadas as ferramentas digitais se tornam mais significativas para eles”. “Brincadeira é brincadeira, não importa se é analógica ou não, a criança aprende independente da forma que seja essa brincadeira”.
Professor 16	“Porque nas brincadeiras as crianças resolvem conflitos e situações que surgem diante delas”.
Professor 19	“As brincadeiras digitais podem ajudar em uma aprendizagem significativa quando a criança traz seu conhecimento prévio, e ,na brincadeira, reelabora esse conhecimento. Formando uma nova percepção do assunto”.
Professor 13	“As brincadeiras contribuem para a formação integral das crianças, ajudando em sua formação enquanto cidadão, nas interações com os seus pares, criando e recriando situações de vida reproduzindo significados ou reformulando-os”.
Professor 09	“É por meio da brincadeira que a criança interage, resolve conflitos, aprende”.
Professor 07	“Tanto as brincadeiras digitais quanto as analógicas permitem com que as crianças elaborem questões que as afligem e assim constroem de forma lúdica as devidas soluções e aprendizagens.”
Professor 04	“Durante a brincadeira, as crianças criam hipóteses para solucionar problemas pertinentes e realmente significativos para o cotidiano dela, o que favorece o desenvolvimento de diversas habilidades e conceitos que serão trampolim para novas aprendizagens”.
Professor 05	“Contribui para o autoconhecimento”.
Professor 17	“É através das brincadeiras que as crianças aprendem a lidar com conflitos, e nessas interações também desenvolvem papéis sociais.”
Professor 08	“Através das brincadeiras, as crianças se relacionam, constroem e reconstroem as suas relações com os outros e consigo mesma. Tanto nas brincadeiras analógicas quanto as digitais.”
Professor 15	“A criança brinca sempre, na ausência ou presença do brinquedo, seja analógico ou digital. A brincadeira é algo inerente à criança e indispensável

	para o seu desenvolvimento cognitivo e emocional. As crianças brincam com qualquer objeto de forma simbólica, ressignificando seus usos. Brincar com caixas, panelas, pregadores... o essencial é permitir e/ou favorecer o brincar de forma analógica ou digital".

Fonte: A pesquisadora (2023).

Posteriormente, os participantes foram divididos em três grupos menores, cada um encarregado de uma atividade digital específica. As atividades abarcavam: fotografia (Figura 44), TikTok (Figura 45) e jogos na internet (Figura 46).

Vários educadores optaram por se entreter como fotógrafos, fazendo selfies. Outra opção foi se envolver no TikTok, fantasiando-se e dançando ao ritmo de uma canção. Por último, apenas alguns se juntaram à diversão de jogar no celular.

Figura 44 - Fotografia - selfieis



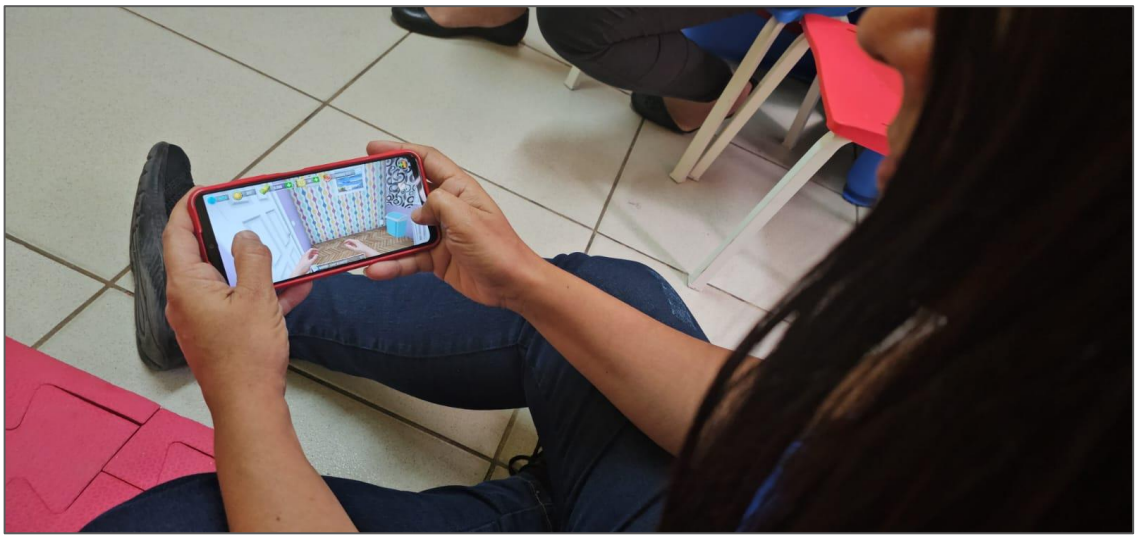
Fonte: Arquivo da pesquisadora (2023).

Figura 45 -Brincando com o Tik tok



Fonte: Arquivo da pesquisadora (2023).

Figura 46 - Brincando com Jogos online



Fonte: Arquivo da pesquisadora (2023).

Ao finalizar essa tarefa, o próximo passo foi procurar imagens de jogos no Google, com o intuito de criar um mural no Jamboard, destacando as competências e habilidades que podem ser melhoradas por meio dessas ações. O mural foi desenvolvido em conjunto pelos participantes, que optaram por utilizar fotos de atividades anteriores (como TikTok, fotografia e jogos digitais) para ilustrar e explicar as habilidades que podem ser aprimoradas por meio dessas brincadeiras. O mural, intitulado “Brincar é coisa séria”, foi dividido em três partes: habilidades adquiridas

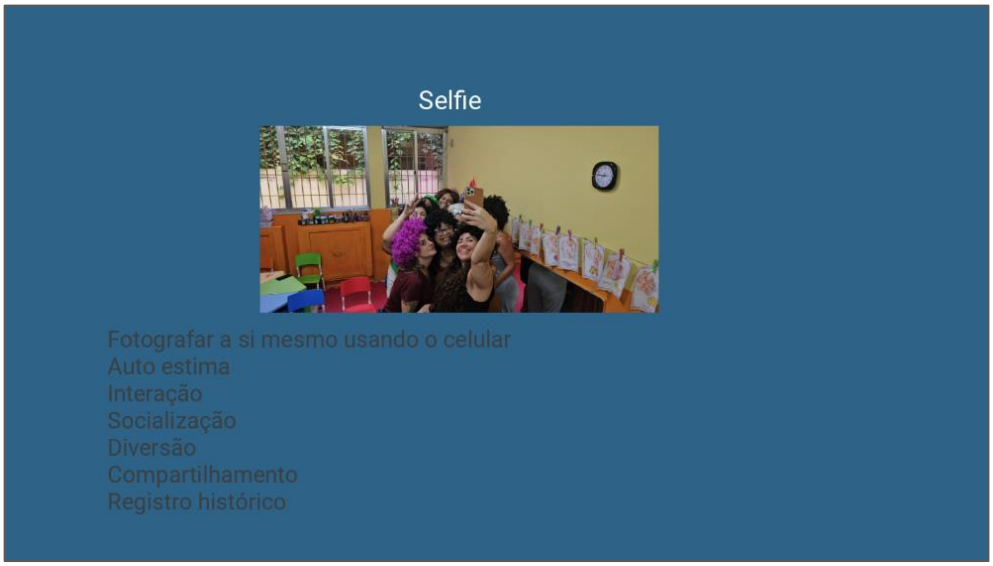
através do jogo virtual (Figura 47); habilidades obtidas com a selfie (Figura 48); e habilidades desenvolvidas com o TikTok (Figura 49).

Figura 47 - Habilidades adquiridas com o jogo virtual



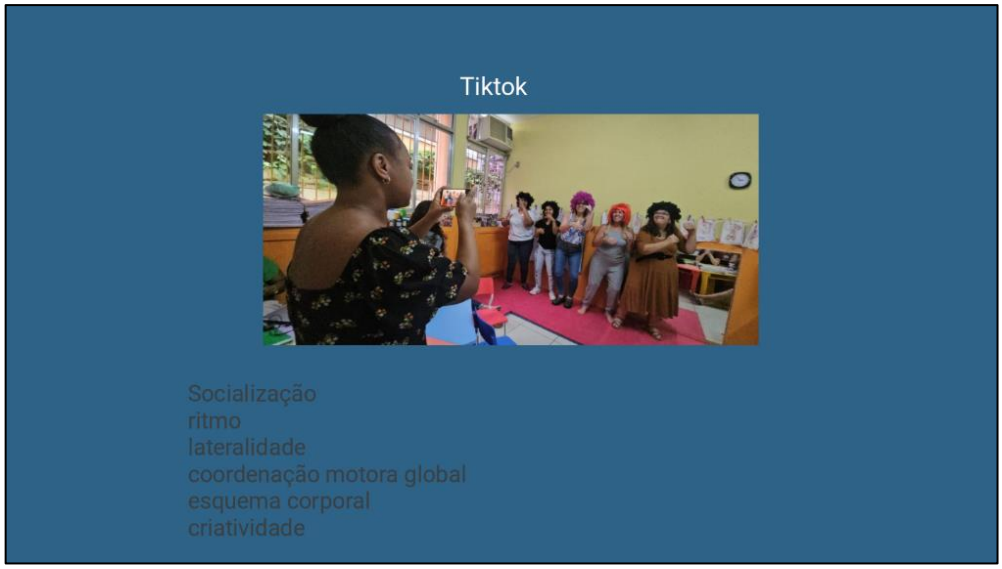
Fonte: Arquivo da autora (2023).

Figura 48 - Habilidades obtidas com a selfie



Fonte: Arquivo da pesquisadora (2023).

Figura 49 - Habilidades desenvolvidas com o TikTok



Fonte: Arquivo da pesquisadora (2023).

Ao final do encontro, os participantes utilizaram o aplicativo Pollie para fazer uma avaliação das atividades de capacitação. Foi disponibilizado um presente da formação continuada, além de um delicioso café da manhã.

Os membros expressaram as seguintes opiniões:

> "*Adorei a formação!"* (Professor 01).
>
> *Foi muito bom refletir sobre as contribuições das brincadeiras digitais e analógicas para uma aprendizagem significativa. Parabéns Patrícia!" (*Professor 05).
>
> "*Que maravilhoso ciclo de formações! Estou vendo as brincadeiras digitais com outros olhos. Hoje vejo como um grande recurso pedagógico sem deixar de lado as brincadeiras analógicas*" (Professor 7).
>
> *"Acredito que faltam oportunidades para que a nova geração conheça e brinque mais com a brincadeiras analógicas. Os mais velhos precisam apresentá-los, assim como precisam se permitir a conhecer um pouco mais das brincadeiras digitais. Foi uma ótima reflexão!"* (Professor 20).
>
> *"Adorei a tarde de hoje!!! Muitas ideias novas para usar com as crianças.*" (Professor 13).
>
> *"Muito bom saber que podemos ter as brincadeiras analógicas e digitais para explorar o desenvolvimento e o aprendizado das crianças" (*Professor 04).
>
> "*Mais uma formação repleta de aprendizagens!"* (Professor 12).
>
> *"Falar das infâncias e do brincar é sempre um momento de muita riqueza, muito aprendizado e também de muita alegria! Formação maravilhosa e cheia de aprendizado"* (Professor 16).
>
> "*O papel do educador é "orientar" a brincadeira, independente do objeto do brinquedo. Observando-o analógico ou digital a brincadeira é sempre uma construção espontânea da criança"* (Professor 25).

Parabéns pela formação e obrigada por fazer parte do seu objeto de estudo" (Professor 17).

"Parabéns pela formação, muito pertinente, bem conduzida e também muito prazerosa!" (Professor 6).

*"A formação, além de ter sido muito prazerosa, nos fez refletir sobre a importância do brincar no desenvolvimento global da criança, seja através da brincadeira digital ou analógica. Sendo livre ou dirigida, a brincadeira leva a criança a significar e ressignificar o mundo no qual está inserida" (*Professor 14).

"A formação foi enriquecedora. Nela pudemos refletir, trocar conhecimentos e experiências acerca das infâncias e brincadeiras. Parabéns pela temática escolhida e abordagem dada nos encontros" (Professor 03).

"*Fechou com chave de ouro um ciclo de debates e aprendizagens sobre o brincar na educação infantil!"* (Professor 01).

"*Que o "brincar" faça sempre parte do dia a dia das nossas crianças. Parabéns pela formação, muito rica em informações e debates*" (Professor 02).

"O brincar é a forma como a criança interpreta a realidade, então é essencial na infância, é o ofício da criança. Precisamos sempre incentivar esse momento" (Professor 19).

"Brincar é uma "magia" que leva a criança a "voar" em sua imaginação e a nós, adultos, a sermos capazes de, por alguns instantes, "voltarmos" a nossa infância" (professor 11).

Interessante é, que em muitos casos, que a pessoa "não teve infância" ela consegue experimenta-la de forma simples e significativa." (Professor 16)

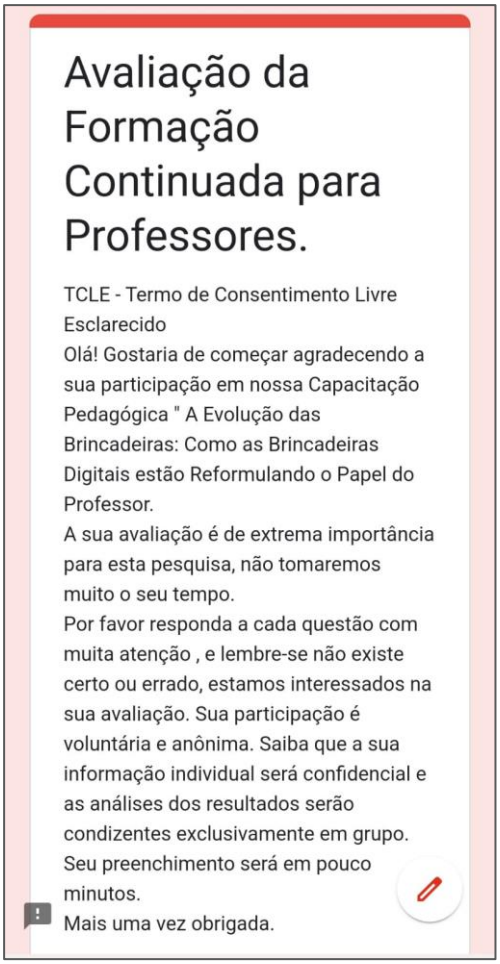
5 AVALIAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO

A avaliação é uma atividade frequente e essencial em diversas áreas de nossas vidas. Constantemente, tomamos decisões com base em determinados critérios e expectativas, seja em situações cotidianas, profissionais ou acadêmicas. Na pesquisa e no contexto educacional, a avaliação se apresenta como uma ferramenta indispensável e intencional para alcançar os objetivos de forma consciente e coerente, desde que os critérios estabelecidos sejam claros e bem definidos.

A forma como a avaliação é realizada tem passado por transformações consideráveis, abandonando a antiga perspectiva de categorização e julgamento. Quando se diz que a avaliação é classificatória, refere-se ao seu objetivo de colocar alunos, instituições e professores em diferentes grupos, utilizando provas, testes ou outras formas de avaliação. Já a avaliação sentenciadora busca avaliar o valor ou a qualidade da escola e dos educadores, que têm a responsabilidade de registrar e confirmar as atividades desenvolvidas com os alunos. Hoje, a avaliação é percebida como um processo contínuo e dinâmico, que permeia todas as fases do ensino. Zabalza (1998) enfatiza a relevância de desenvolver uma cultura que se afaste da lógica classificatória, incentivando os educadores a repensarem seus métodos e práticas, promovendo uma reflexão sobre os aspectos positivos e negativos de sua atuação pedagógica.

A fase final da pesquisa consistiu em uma avaliação para assegurar a qualidade e a relevância dos resultados. O levantamento foi conduzido por intermédio de um formulário avaliativo (Figura 50), estruturado no Google Forms e utilizando a escala Likert, que foi enviado aos participantes do estudo no grupo de formação continuada através de um link.

Figura 50 - Formulário avaliativo



Fonte: Arquivo da pesquisadora (2023)

O formulário elaborado continha 75 perguntas, das quais 7 eram abertas e 68 fechadas. Os participantes responderam às perguntas fechadas selecionando entre as opções: concordo totalmente; concordo parcialmente; nem discordo nem concordo; discordo parcialmente e discordo totalmente. Foi possível notar que as respostas seguiram uma ordem específica, com o primeiro item representando o maior nível de concordância, o último o maior nível de discordância e o item do meio sendo neutro e equilibrado, conforme descrito por Aguiar; Correa; Campos (2011).

Para Esteban (1999), a avaliação, enquanto prática de pesquisa, implica questionamentos constantes e é uma ferramenta essencial para educadores engajados com uma instituição de ensino democrática. Esse envolvimento frequentemente os coloca perante situações desafiadoras e requer que sejam cada vez mais habilidosos na análise de sua prática, criando soluções eficazes para os desafios, cientes de que sempre há espaço para melhorias.

O formulário de avaliação foi elaborado de maneira objetiva e acessível, com o intuito de reunir informações sobre as metas a serem atingidas. As questões foram organizadas em categorias (Figura 51), que incluem a caracterização do público, formação continuada e sequência didática.

Figura 51 - Categorias das questões da avaliação



Fonte: Arquivo da pesquisadora (2025).

É fundamental destacar que a avaliação da formação continuada, da sequência didática e do produto final, não se limitou apenas ao questionário do Google Forms, mas sim a uma avaliação constante com o propósito de contribuir com uma prática pedagógica mais criativa. A pesquisadora procurou avaliar todo o processo, desde a

seleção do tema discutido; das atividades propostas; dos retornos recebidos; da elaboração da SD e da sua implementação no curso de capacitação continuada; de cada palavra, gesto, emoção expressa ou não, presencialmente ou através do grupo do WhatsApp; chegando até a conclusão do produto e da pesquisa. Todas as fases foram submetidas a uma análise criteriosa.

Conforme Freire (1982), a avaliação incide sobre a prática educativa como um todo e não apenas em uma parte dela. É importante também que o aluno participe da avaliação da prática, já que ele é um dos protagonistas dessa atividade, a menos que o consideremos apenas como objeto de nossa práxis.

A pesquisa tem como principal objetivo apresentar aos professores as formas de integrar brincadeiras mediadas pelas novas tecnologias digitais no dia a dia da Educação Infantil, por meio da utilização de sequências didáticas. Além disso, destaca-se a importância do professor como mediador, garantindo que essa abordagem inovadora contribua para uma aprendizagem significativa, de forma segura e divertida para as crianças. A formação continuada aborda as mudanças no brincar ao longo do tempo, a brincadeira em diversos contextos culturais e a contribuição das brincadeiras tradicionais e digitais no processo de aprendizagem das crianças, buscando promover reflexões sobre as práticas pedagógicas tradicionais e atuais no ambiente escolar. Não se trata de substituir os métodos pedagógicos existentes pela tecnologia, mas de buscar abordagens mais atualizadas para o processo de ensino e aprendizagem, alinhadas com as mudanças ocorridas na sociedade e com essa nova geração digital.

Sendo assim, neste capítulo, discutiremos a respeito dos resultados da pesquisa e seus desdobramentos.

5.1 Análise dos dados e discussão - Caracterização do público

A pesquisa foi realizada em uma instituição de Educação Infantil localizada na Ilha da Conceição, na parte norte de Niterói. Atualmente, a ilha é reconhecida por sua indústria naval e pela atividade pesqueira, possuindo basicamente uma única estrada que apresenta um fluxo intenso de veículos, frequentemente resultando em congestionamentos significativos. A escola atende até 120 crianças com idades variando de 2 a 5 anos e 11 meses, incluindo filhos de residentes locais e de

profissionais que vieram de outros estados e decidiram se estabelecer na região. Essa realidade enriquece a diversidade cultural da instituição.

A equipe de educadores é formada por 15 professoras regentes, alocadas em 6 turmas de tempo integral, além de 3 professoras de apoio, 1 coordenadora de turno, 4 merendeiras, 3 auxiliares de limpeza, 1 secretária, 1 pedagoga e 2 diretoras.

O estudo envolveu as professoras regentes, as professoras de apoio, a equipe da EAP, estagiários e professores convidados. Um total de 28 pessoas se inscreveram para a formação continuada, mas, por motivos pessoais, algumas professoras participaram das reuniões remotamente, enquanto outras optaram por abandonar o curso. Assim, a avaliação final foi realizada apenas por 25 educadores.

A primeira série de perguntas consistiu em 9 itens, com a finalidade de compreender o perfil dos participantes e seu relacionamento com a tecnologia digital. As Tabelas 1 e 2 apresentam o perfil dos professores entrevistados em relação à sua formação acadêmica e trajetória profissional.

Tabela 1 - Perfil acadêmico

Formação Acadêmica	Participantes	Percentual (%)
Estudante do curso normal	1	4%
Curso normal (nível médio)	1	4%
Estudante (ensino superior)	1	4%
Graduação	2	8%
Pós-graduação	18	72%
Mestrado	2	8%
Doutorado	0	0,0%

Fonte: A pesquisadora (2025).

Tabela 2 - Tempo de atuação profissional

Tempo de atuação na docência	Participantes	Percentual (%)
Não tem experiência	0	0,0%
Experiências somente como estagiário	2	8%
Menos de 5 anos	4	16%
Entre 5 e 10 anos	0	0,0%
Entre 10 a 15 anos	6	24%
Entre 15 a 20 anos	6	24%
Mais de 20 anos	7	28%

Fonte: A pesquisadora (2025).

O artigo 62 da Lei de Diretrizes e Base (LDB), de 1996, estabelece que a capacitação de professores para atuar na Educação Básica deve ser feita em nível superior, por meio de um curso de licenciatura completo. Para a atuação na Educação Infantil e nos cinco primeiros anos do Ensino Fundamental, admite-se, como requisito mínimo, a formação de nível médio na modalidade normal.

Ao analisarmos as tabelas, nota-se que 18 professores possuem pós-graduação, 2 possuem graduação, 2 têm mestrado, 1 está atualmente cursando a graduação, 1 concluiu apenas o curso normal e 1 é estagiário desse mesmo curso. Esses dados evidenciam o esforço dos profissionais em se aprimorar continuamente, investindo em sua formação com recursos próprios, a fim de enriquecer suas práticas pedagógicas.

Quanto à experiência profissional, 7participantes possuem mais de 20 anos de atuação, 6 possuem entre 15 e 20 anos, outros 6 acumulam de 10 a 15 anos de experiência, 4 contam com menos de cinco anos na área, e 2 participantes têm apenas experiência em estágios.

A Lei Municipal n°3067/2013, da cidade de Niterói, em seu artigo 13, estabelece que a formação continuada e o tempo de serviço são fatores que contribuem para o aumento do piso salarial dos professores. Essa legislação atua como um incentivo para que os educadores busquem constantemente novos conhecimentos. O texto completo da referida lei afirma:

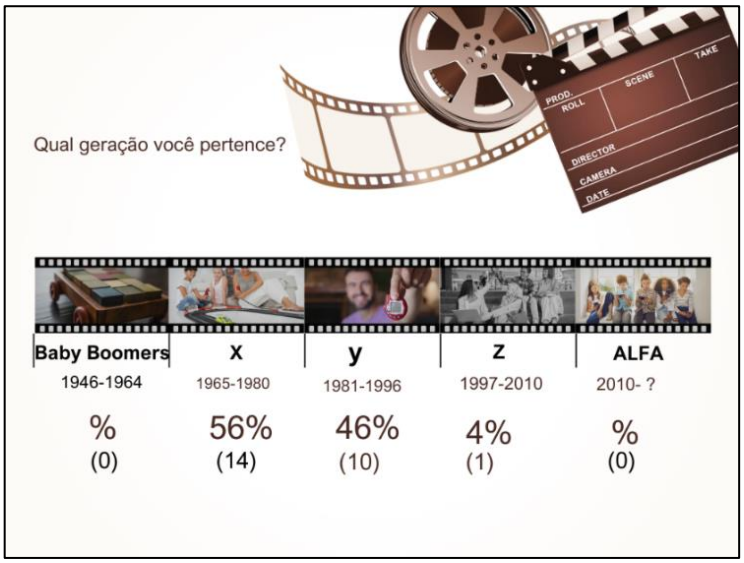
> A remuneração do titular de cada um dos cargos do Plano é constituída pelo vencimento, acrescido das seguintes vantagens pecuniárias:
> I. Adicional por Tempo de Serviço, na forma de quinquênio;
> II. Adicional por Formação Continuada; (Niterói, 2013, n.p.).

No Gráfico 1, é possível notar outras particularidades relevantes, como o fato de que, entre os 25 participantes, 14 educadores fazem parte da geração X — um período marcado por diversas mudanças, incluindo o início da era digital. Ainda de acordo com o gráfico, 10 educadores fazem parte da geração Y, enquanto apenas 1 pertence a geração Z. Esta última representa indivíduos que vieram ao mundo em um contexto fortemente influenciado pelas tecnologias digitais.

A chamada geração nativa digital é composta por aqueles que cresceram rodeados por Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), tendo acesso imediato à internet e a dispositivos como celulares, computadores, tablets e brinquedos tecnológicos. Essa realidade altera seus modos de agir, brincar,

comunicar-se e relacionar-se, especialmente quando comparadas às gerações anteriores de professores Tal diferença pode gerar certo estranhamento, uma vez que as brincadeiras do passado, geralmente realizadas ao ar livre, não eram influenciadas pelo ambiente digital e proporcionavam experiências agradáveis, típicas daquela época.

Gráfico 1 - Gerações



Fonte: A pesquisadora (2025).

De acordo com Souza e Gomes (2022), a sociedade passou por várias transformações ao longo da história, delineando gerações de formas distintas. A ampla adoção das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) provocou uma diferenciação entre as gerações, cujas características estão frequentemente associadas ao uso dessas tecnologias em constante evolução, especialmente quando têm acesso a elas.

Vale destacar que apenas nascer na era digital não garante, por si só, proficiência nos recursos digitais. O acesso a esses recursos é fundamental, e isso nem sempre é uma realidade para aqueles com menos recursos financeiros. Nesse cenário, evidencia-se a relevância das instituições de ensino em proporcionar essa oportunidade de inclusão digital, além da urgência de contar com educadores preparados, não apenas para instruir sobre como utilizar as ferramentas, mas também para orientar sobre os riscos e os benefícios envolvidos.

A análise das Tabelas 3 e 4 revela que os educadores que demonstram competências em tecnologias digitais, em sua maioria, possuem alguma formação

relacionada. Ao comparar os dados das duas tabelas, observa-se que não existem grandes diferenças nos números a respeito de possuir cursos na área de tecnologias digitais e possuir habilidades para a realização de atividades práticas com este recurso. Dos participantes, 6 professores afirmam categoricamente possuir habilidades em tecnologias digitais, enquanto 5 afirmam ter formação na área. Outros 10 educadores concordam parcialmente sobre suas habilidades, e 7 expressam o mesmo em relação à sua formação. Além disso, 6 professores se posicionam de maneira neutra tanto em relação às suas habilidades quanto à realização de cursos na área. Três professores demonstram desacordo parcial sobre suas competências em tecnologias digitais, e o mesmo número em relação à realização de cursos. Por fim, embora nenhum educador tenha declarado total discordância em relação às suas habilidades em tecnologias digitais, 4 afirmaram não possuir formação nessa área.

Tabela 3 - Cursos na área de tecnologia

Curso na área de tecnologia digital	Participantes	Percentual (%)
Concordo totalmente	5	20%
Concordo parcialmente	7	28%
Nem concordo nem discordo	6	24%
Discordo parcialmente	3	12%
Discordo totalmente	4	16%

Fonte: A pesquisadora (2025).

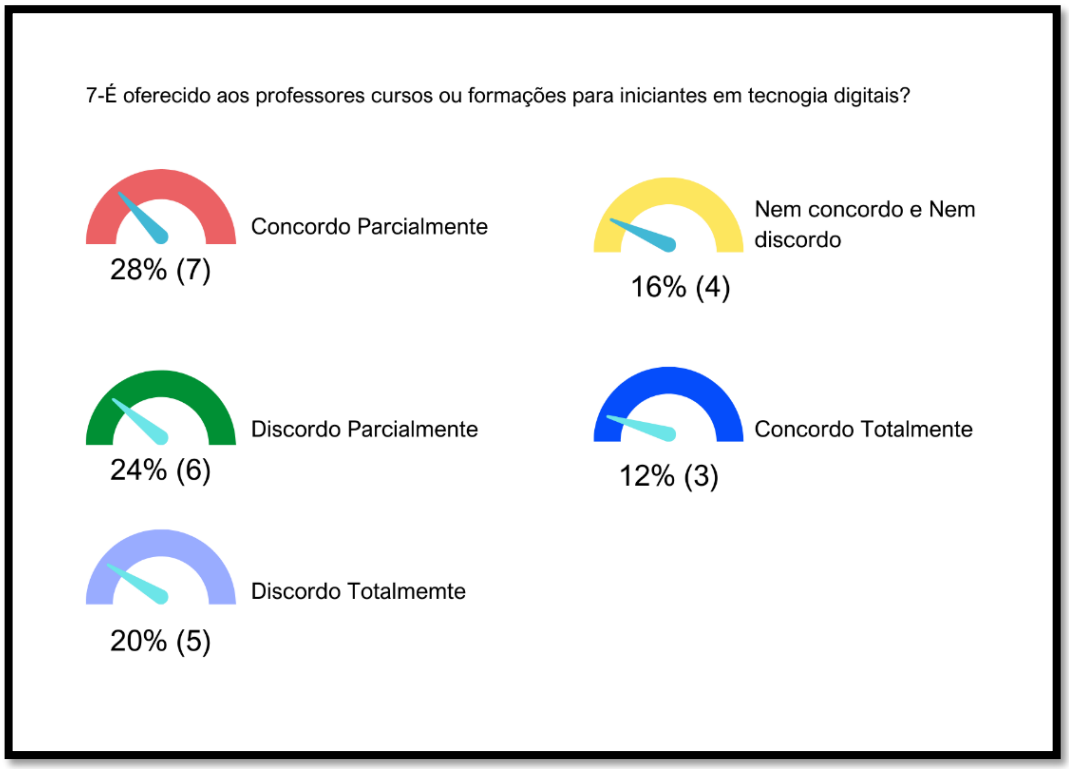
Tabela 4 - Habilidades com as tecnologias digitais

Habilidades com as tecnologias digitais	Participantes	Percentual (%)
Concordo totalmente	6	24%
Concordo parcialmente	10	40%
Nem concordo nem discordo	6	24%
Discordo parcialmente	3	12%
Discordo totalmente	0	0,0%

Fonte: A pesquisadora (2025).

Observa-se, no Gráfico 2, que, entre os 25 docentes que responderam à pesquisa, 3 afirmam concordar plenamente com a existência de cursos e formações em tecnologia digital voltados para iniciantes. Outros 7 demonstram concordância parcial, enquanto 4 adotam uma postura neutra. Por outro lado, 6 professores expressam discordância parcial, e 5 discordam completamente quanto à oferta desse tipo de formação.

Gráfico 2 - Cursos ou formações em tecnologias digitais

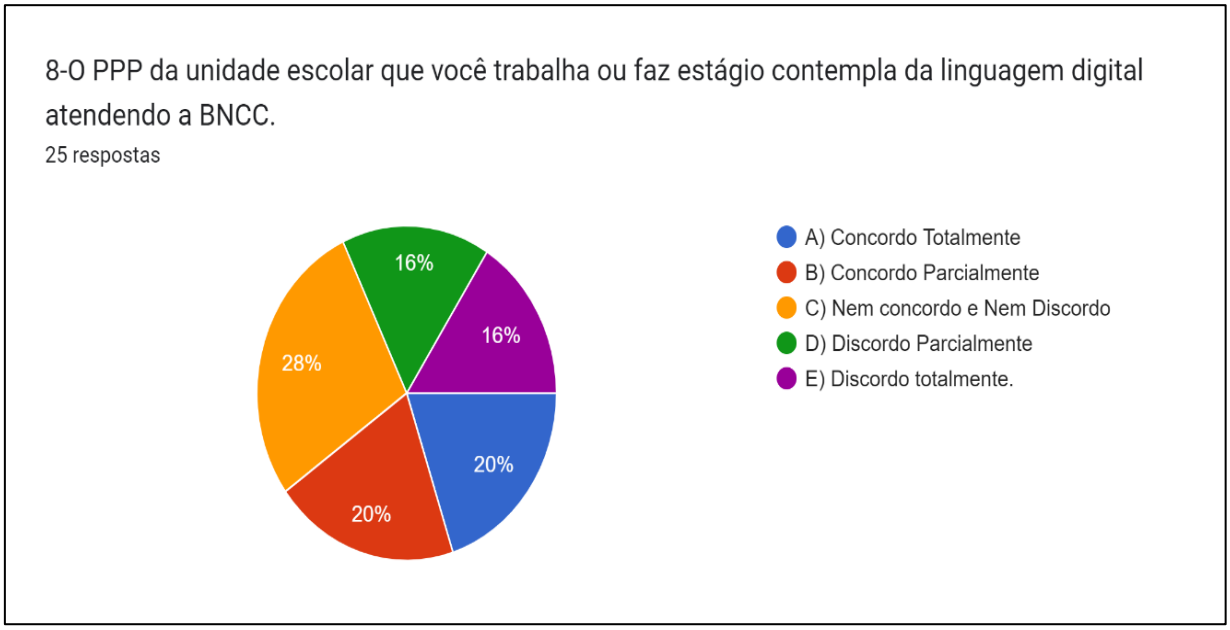


Fonte: A pesquisadora (2025).

As Tabelas 3 e 4, assim como o Gráfico 2, abordam as tecnologias digitais sob três perspectivas: formação acadêmica, competências adquiridas e disponibilidade de cursos voltados para o campo digital. Segundo Kenski (2012), apenas ter acesso a dispositivos tecnológicos não é suficiente; é fundamental entender como utilizá-los e descobrir as maneiras mais eficazes de explorar suas funcionalidades para satisfazer as demandas dos usuários. O autor acrescenta que, para que essas inovações tecnológicas sejam úteis a outras pessoas além de seus criadores, é necessário que sejam ensinadas e aprendidas.

O Gráfico 3 visa ilustrar se a instituição onde a pesquisa foi conduzida incorpora a linguagem digital em conformidade com a BNCC. Dentre os 25 docentes que participaram, 5 estão completamente de acordo, 5 concordam em parte, 7 estão neutros, 4 discordam parcialmente e 4 discordam totalmente.

Gráfico 3 - PPP e a linguagem digital



Fonte: Arquivo da pesquisadora (2025).

O P.P.P da unidade escolar, revisado em 2023, menciona que, após a direção e três docentes iniciarem o mestrado em Novas Tecnologias na Educação, a unidade tem incentivado o uso de novas ferramentas digitais na rotina das crianças.

Dessa forma, é possível notar que já está em andamento um esforço para integrar a cultura digital, visando aprimorar o aprendizado e as competências das crianças, ainda que de maneira gradual.

5.2 Análise dos dados e discussão - Formação Continuada

Em relação à formação continuada, foi realizada uma análise na tabela 5, considerando os seguintes aspectos: local, horário, método de ensino e recursos utilizados.

Tabela 5 - Formação continuada

Questões	Concordo totalmente	Concordo parcialmente	Nem concordo nem discordo	Discordo parcialmente	Discordo totalmente
Realizar a formação no local de trabalho foi satisfatório?	100%	–	–	–	–
O horário da formação continuada foi adequado?	96%	4%	–	–	–
O objetivo pedagógico da formação continuada em propor o uso de recursos analógicos e digitais nas brincadeiras no cotidiano da Educação Infantil ficou explícito?	100%	–	–	–	–
O objetivo da formação continuada foi atingido?	100%	–	–	–	–
A didática priorizada na formação foi satisfatória?	96%	4%	–	–	–
Os recursos analógicos e digitais foram adequados?	100%	–	–	–	–

Fonte: A pesquisadora (2025).

No que diz respeito à formação contínua no ambiente de trabalho, todos os 25 participantes demonstraram total concordância sobre a adequação dessa formação. Segundo estudos feitos pelo Google, a área conta com apenas uma única via de acesso, o que frequentemente resulta em grande volume de tráfego e congestionamentos, dificultando a locomoção dos professores.

Em relação ao horário da formação, 24 participantes (96%) expressaram total concordância quanto à sua adequação. O horário adotado foi o previsto para as formações contínuas na rede de Niterói, realizadas todas as quartas-feiras, das 15h às 17h. Essa programação busca atender, ainda que parcialmente, às exigências da Lei Federal n° 11.738/2008, que determina que um terço da carga horária do professor da Educação Básica deve ser reservado para planejamento pedagógico e estudos.

Ao serem indagados sobre a proposta de integrar recursos analógicos e digitais nas brincadeiras diárias da Educação Infantil, todos os 25 participantes (100%) afirmaram, de forma unânime, que o objetivo da atividade estava claramente definido. Da mesma forma, todos os 25 (100%) concordaram que o objetivo da formação continuada foi alcançado com sucesso.

Em relação à abordagem didática adotada pela pesquisadora na formação continuada, 24 (96%) dos envolvidos expressaram total satisfação, enquanto apenas 1 (4%) demonstrou concordância parcial.

Conforme a opinião de todos os 25 participantes (100%), os materiais, tanto analógicos quanto digitais, estavam apropriados ao tema e às atividades propostas, no que se refere às brincadeiras que empregam esses recursos.

Além do ambiente, do tempo e dos recursos disponíveis, destaca-se a importância da didática na formação continuada, pois ela possibilita que os educadores desenvolvam conhecimentos, habilidades e competências essenciais para aprender e ensinar de maneira significativa.

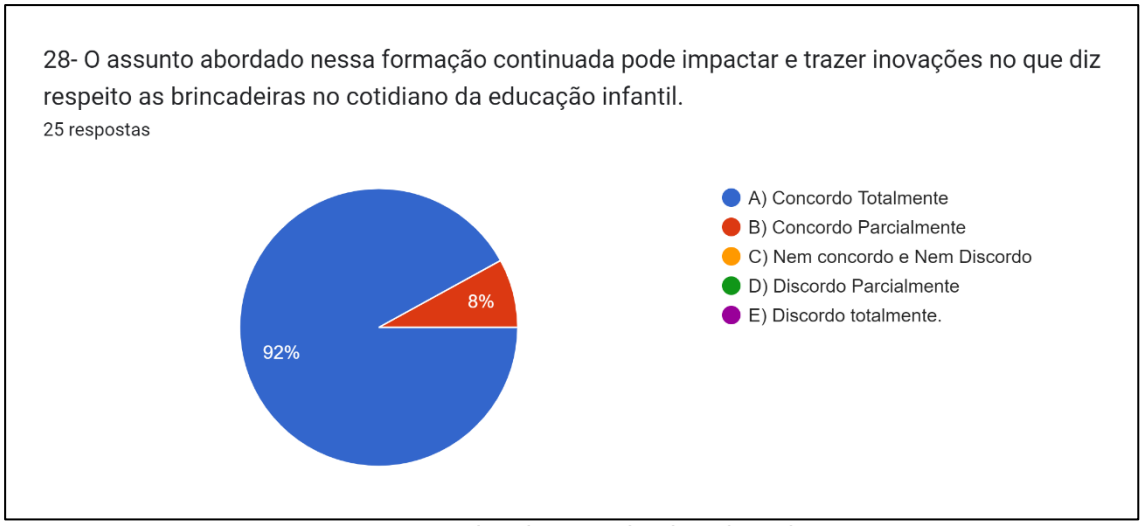
Conforme Líbaneo (1992), a didática é parte integrante dos saberes e das práticas pedagógicas indispensáveis à atuação docente. No entanto, Moran e Masetto (2013) observa que, nos cursos de licenciatura e pedagogia, muitos estudantes tendem a não valorizar as disciplinas pedagógicas, o que pode resultar na falta de reconhecimento da importância dessas competências para a carreira docente.

Na prática, torna-se evidente o quanto essa habilidade é fundamental para o processo de ensino-aprendizagem, especialmente na atualidade, em que os estudantes buscam mais do que aulas expositivas, que vão além da simples transmissão de conteúdos.

Atualmente, os alunos desejam assumir um papel ativo na construção de seu próprio conhecimento, enquanto o professor deve atuar como mediador desse processo. Nesse sentido, durante a formação continuada, é essencial que tudo seja organizado de maneira a proporcionar ao professor um ambiente seguro e acolhedor, no qual ele possa se sentir à vontade para compartilhar suas opiniões, discutir os conteúdos e refletir sobre sua prática docente.

O Gráfico 4 revela que 23 (92%) dos participantes estão totalmente de acordo que o tema discutido na capacitação pode influenciar e trazer novidades para a rotina da Educação Infantil. Somente 2 (8%) expressaram parcial concordância.

Gráfico 4 - Impacto e inovações nas brincadeiras



Fonte: Arquivo da pesquisadora (2025).

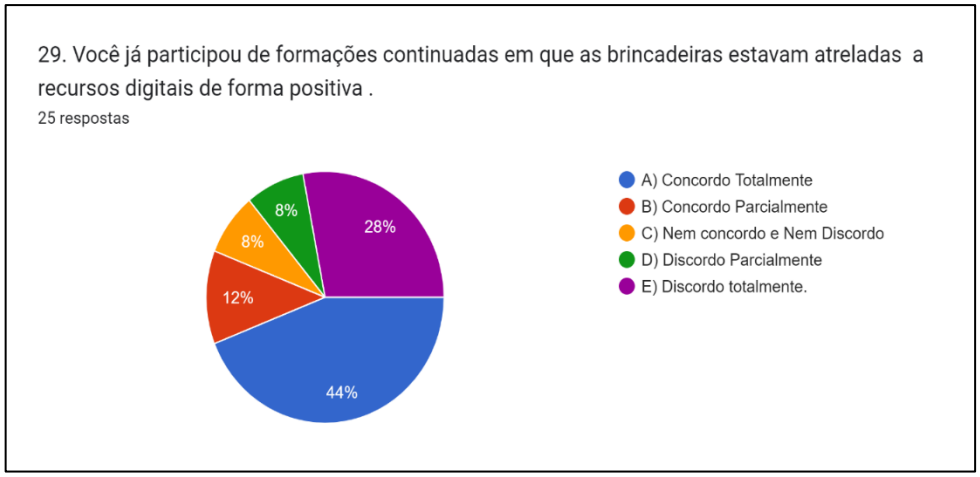
Segundo Moran (2015), a introdução da tecnologia tem levado a mudanças significativas em nossa sociedade, afetando a maneira como produzimos e comercializamos produtos, nos divertimos e adquirimos conhecimento.

De acordo com Oliveira, Almeida e Trota (2020), a pluralidade caracteriza a era atual em que estamos. A diversidade de temas, com sua vasta gama de assuntos, cresceu a um ponto em que o modelo educacional tradicional não tem conseguido atender ou satisfazer as expectativas da nova geração.

As brincadeiras que fazem uso de ferramentas digitais podem representar um desafio para os professores, uma vez que nem todos estão capacitados tecnologicamente para interagir com crianças que, desde cedo, já demonstram familiaridade com esses instrumentos. Esse descompasso pode gerar impactos emocionais, pois essas crianças apresentam comportamentos distintos daqueles vivenciados pelos docentes em sua própria infância. Por outro lado, essas práticas também têm o potencial de introduzir novidades no processo de ensino-aprendizagem.

O gráfico 5 revela que 44% dos entrevistados afirmaram concordar plenamente com a ideia de que já tiveram experiências de formação continuada nas quais as brincadeiras associadas a recursos pedagógicos eram apreciadas. Por outro lado, 28% discordaram totalmente dessa afirmação. Além disso, 12% estão parcialmente de acordo, 8% se posicionam neutros e 8% discordam parcialmente.

Gráfico 5 - Brincadeiras atreladas aos recursos digitais



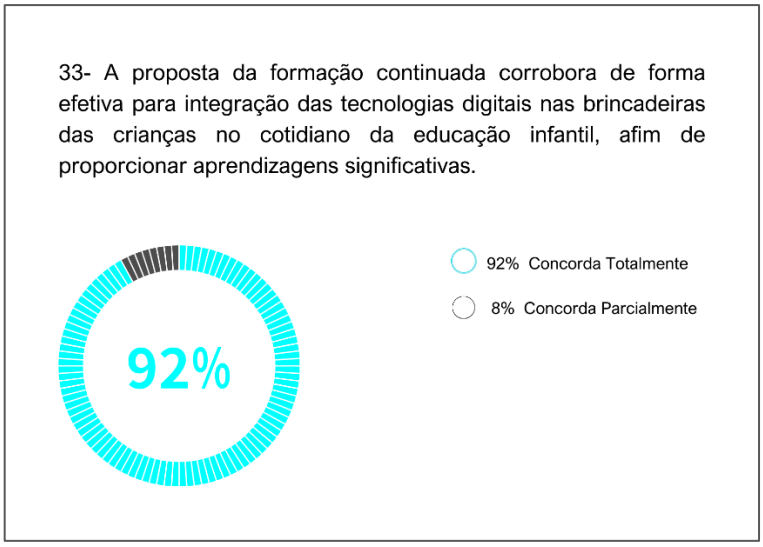
Fonte: A pesquisadora (2025).

A associação entre tecnologia e infância frequentemente evoca uma percepção desfavorável, especialmente para aqueles que observam as crianças passando longas horas em frente a dispositivos eletrônicos.

Conforme apontam Oliveira, Almeida e Trota (2020), os debates a respeito da tecnologia, seja a favor ou contra, evidenciam a força significativa que ela exerce em diversos contextos contemporâneos, incluindo a educação. Ignorar esta discussão e afastar a responsabilidade para terceiros impede que o diálogo ocorra. As opiniões manifestadas devem refletir as narrativas sobre a eficácia ou ineficácia da tecnologia tanto como ferramenta quanto como forma de comunicação

Conforme as informações apresentadas no gráfico 6, 23 participantes, representando 92% do total, afirmaram de maneira plena que a formação continuada foi fundamental para a incorporação das tecnologias digitais nas brincadeiras do dia a dia da Educação Infantil, buscando promover aprendizados significativos. Apenas 2 participantes, o que equivale a 8%, manifestaram concordância parcial.

Gráfico 6 - Tecnologias digitais e aprendizagem significativa



Fonte: Arquivo da pesquisadora (2025).

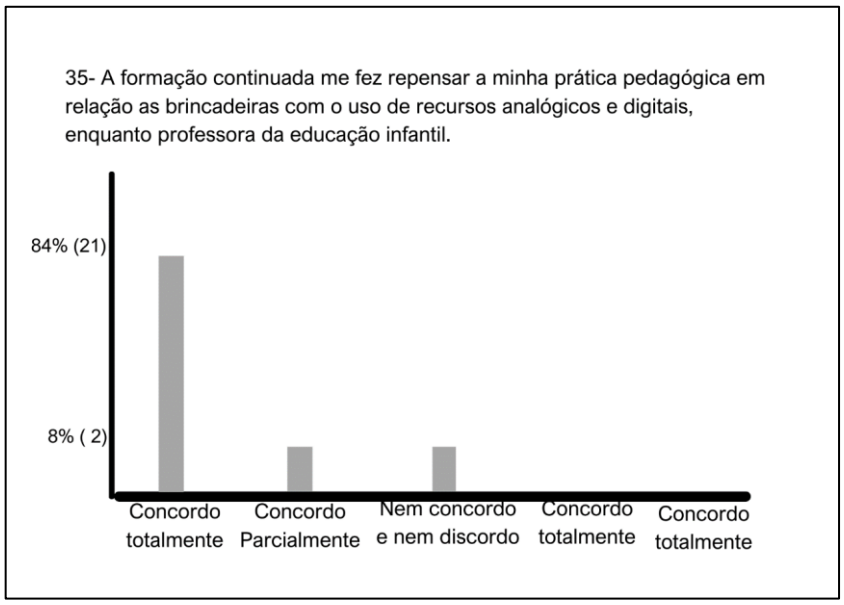
Conforme Farias (2022), a aprendizagem significativa proposta por Ausubel ocorre quando uma nova ideia se relaciona com conhecimentos pré-existentes na estrutura cognitiva do aprendiz, resultando em aprendizado. A teoria desse autor busca explicar o processo de assimilação que um indivíduo vivencia ao construir conhecimento e organizar significados em sua cognição. É claro, na abordagem de Ausubel, que a aprendizagem deve se fundamentar no que a pessoa já sabe e em suas experiências anteriores, estabelecendo, assim, as bases para um aprendizado significativa. O autor ressalta que o educador deve estar atento ao realizar intervenções, tanto na apresentação do conteúdo quanto em sua organização, levando em conta a formação da estrutura cognitiva do estudante. Essa teoria oferece contribuições valiosas para várias áreas do saber, com ênfase no desenvolvimento da Competência em Informação.

A Formação continuada é essencial, pois por meio dela os educadores têm a oportunidade de se atualizar sobre novas metodologias, tecnologias e pesquisas, favorecendo, assim, um aprendizado significativo.

Conforme as informações apresentadas no Gráfico 7, entre os 25 indivíduos que participaram da pesquisa, 21 (84%) manifestaram total concordância de que as discussões e reflexões promovidas na formação continuada, que tratou da integração das brincadeiras utilizando recursos analógicos e digitais no contexto da Educação Infantil, os levaram a reconsiderar sua abordagem pedagógica. Por outro lado, 2

participantes (8%) expressaram concordância parcial em relação ao tema, enquanto 2 (8%) se mostraram neutros.

Gráfico 7 - Repensando a prática pedagógica

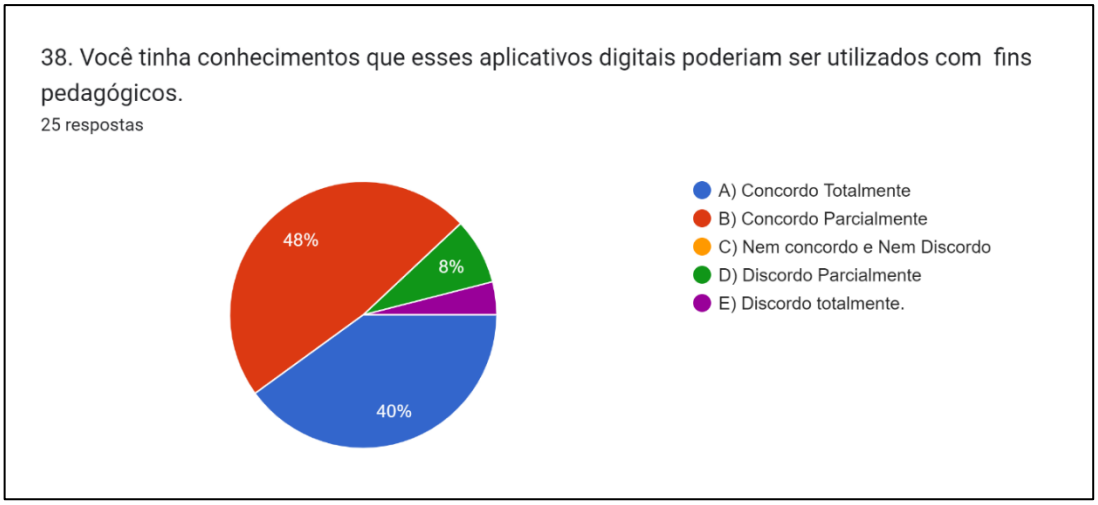


Fonte: Arquivo da pesquisadora (2025).

A BNCC (Brasil, 2018) afirma que a responsabilidade pelas adequações necessárias à formação docente cabe à União, sendo a primeira tarefa a revisão da formação inicial e continuada dos professores para alinhá-las à BNCC.

O Gráfico 8 apresenta os aplicativos empregados na capacitação continuada. Dos 25 participantes, 12 (48%) afirmaram concordar parcialmente com o fato de terem ciência de que esses aplicativos poderiam ser aplicados de maneira pedagógica. Além disso, 10 participantes concordaram plenamente com essa afirmação, 2 (8%) mostraram desacordo parcial e 1 (4%) discordou integralmente.

Gráfico 8 - Aplicativos digitais com fins pedagógicos



Fonte: A pesquisadora (2025).

Conforme Moran (2015), a presença das tecnologias na educação tende a aumentar. O autor acredita que o ideal é que as ferramentas da web 2.0, que são gratuitas, colaborativas e de fácil acesso, sejam incorporadas ao plano pedagógico da instituição, tornando-se uma parte essencial das propostas para cada série, curso ou área de saber.

Vários desses aplicativos foram incluídos na capacitação, permitindo que os educadores se familiarizassem com ele e aprendessem a utilizá-los para fins educacionais.

O quadro 11 apresenta os aspectos favoráveis e desfavoráveis identificados pelos 25 participantes. Entre os aspectos positivos, foram ressaltados: a escolha do tema, a qualidade do conteúdo, as brincadeiras (tanto analógicas quanto digitais), a qualificação da pesquisadora, as reflexões, a interação entre os participantes, a participação ativa, as dinâmicas, o processo de aprendizagem, o local, o horário e a diversidade. Por outro lado, os aspectos negativos envolveram a ausência de recursos tecnológicos e a instabilidade da internet.

Quadro 11 - Pontos positivos e negativos da Formação continuada

(Continua)

26 – Comente sobre os pontos positivos e negativos da formação continuada:	
Pontos Positivos	Pontos Negativos
“Foi dinâmico desenvolvemos atividades de forma participativa.”	“Não percebi pontos negativos. Foi excelente!”
“O conteúdo em si.”	“A tecnologia da escola, com a internet oscilando...”
“A formação foi enriquecedora ampliando o meu olhar quanto a importância das brincadeiras digitais.”	“O tema é importante para educação infantil e poderíamos ter mais tempo hábil para abordarmos mais o assunto.”
“Adorei o conteúdo que foi trabalhado no curso e a professora Patrícia se mostrou extremamente qualificada.”	----------
“Abrangeu satisfatoriamente a proposta.”	----------
“A temática escolhida, recursos utilizados, dinâmicas propostas.”	----------
“Enriquecedora, com novas formas de abordar brincadeiras.”	----------
“Foi prazeroso e muito enriquecedor todo conhecimento e trocas durante as formações.”	----------
“Aprender conteúdos novos.”	“Alguns equipamentos tecnológicos que deixaram a desejar.”
“Ótima proposta e muito pertinente ao nosso fazer pedagógico.”	----------
“Reflexões sobre o brincar e brinquedos. Ponderações a respeito dos benefícios e possíveis prejuízos tanto de brinquedos analógicos como digitais para o desempenho infantil.”	“Dificuldades com a Internet e pouca disponibilidade de equipamentos eletrônicos e/ou digitais, como computadores e projetores, por exemplo.”
“Aprendizagens que valorizam as brincadeiras analógicas e digitais em uma perspectiva de que a brincar é algo intrínseco a criança independente do tempo e do espaço que ela ocupa.”	“Não observei pontos negativos.”
“As informações sobre tecnologias.”	“Negativo. Não tem”
“Ser no local de trabalho, ser após o horário de trabalho, com minhas colegas de trabalho”	“Não conhecer alguns apps usados na formação e o acesso à Internet.”
“Observar que é possível trabalhar tanto brincadeiras analógicas quanto digitais.”	----------
“Uma nova abordagem do assunto.”	“Deveria ter mais formações nesse formato.”
“Fez a ponte de forma satisfatória entre as brincadeiras analógicas e digitais.”	“Poderia durar mais, pois foi muito interessante e extremamente divertida!”
“As dinâmicas propostas, eloquência da SD e domínio da pesquisadora.”	“A ausência de um data show e as falhas da internet.”
“As dinâmicas propostas foram de muita valia.”	----------
“A formação foi muito interessante e me permitiu refletir sobre minha prática.”	“A falta de recursos digitais é um fator negativo para colocar em prática o que aprendemos na formação.”
“Dentro do horário de trabalho, não precisei ocupar outro momento do dia.”	“Ponto negativo, não sei dizer.”
“As atividades propostas foram dinâmicas e bem lúdicas.”	----------

(Conclusão)

26 – Comente sobre os pontos positivos e negativos da formação continuada:	
Pontos Positivos	Pontos Negativos
“A formação além de ter sido muito prazerosa, me fez refletir sobre a importância do brincar no desenvolvimento global da criança, seja através da brincadeira digital ou analógica. Sendo livre ou dirigida, a brincadeira leva a criança a significar e ressignificar o mundo no qual está inserida. O que possibilita um melhor desenvolvimento das habilidades tanto físicas quanto intelectuais, dentro de sala de aula, assim, aumentando os recursos dos professores para o ensino.”	----------
“Diversidade”	----------

Fonte: A pesquisadora (2025).

É fundamental que haja mais capacitações regulares sobre o tema discutido e investimentos em recursos tanto analógicos quanto digitais, especialmente no que diz respeito à tecnologia. Várias das atividades somente puderam ser realizadas graças aos instrumentos disponibilizados pelos próprios educadores.

5.3 Análise dos dados e discussão - Sequência Didática

A sequência didática desempenhou um papel fundamental para o sucesso da formação continuada. A tabela 7 apresenta informações relevantes sobre a sua avaliação.

Entre os 25 envolvidos, 11 (44%) afirmaram estar plenamente cientes da sequência didática, enquanto 9 (36%) expressaram uma concordância parcial, 3 participantes (12%) se mostraram neutros, e 2 (8%) desacordaram totalmente.

No que diz respeito à aplicação em suas práticas de ensino, 12 (48%) confirmaram que já integraram a sequência didática em sua atividade pedagógica, 9 (36%) mostraram concordância parcial, 2 permaneceram neutros e 2 (8%) se manifestaram em desacordo absoluto.

Quanto a relação da SD com os recursos analógicos e digitais, 10 (40%) dos participantes concordam totalmente que conheciam a forma de trabalhar a SD, fazendo uso dos recursos analógicos e digitais, 10 (44%) concordam parcialmente, 2(8%) nem concordam e nem discordam e 2 (8%) participantes discorda totalmente.

Em relação à conexão entre a SD e a utilização de recursos analógicos e digitais, 10 (40%) afirmaram estar completamente de acordo que já conheciam a

abordagem da SD utilizando esses recursos, enquanto 10 (44%) concordaram de forma parcial. Outros 2 (8%) estão neutros, e 2 (8%) discordam completamente.

Todos os 25 participantes (100%) expressaram total concordância sobre o assunto discutido na SD pertencer ao currículo da Educação Infantil e o tema abordado fazer parte do universo da criança.

Os 24 (96%) concordaram totalmente que a linguagem adotada estava de acordo com o público alvo e 1 (4%) concordou parcialmente.

Em relação aos recursos digitais empregados na sequência didática, 23 participantes (92%) afirmam estar totalmente de acordo com que esses materiais despertam o interesse das crianças na Educação Infantil, enquanto 2 participantes demonstram concordância parcial.

No que diz respeito às atividades propostas, 23 participantes (92%) afirmaram estar totalmente de acordo de que elas possibilitam diversos olhares sobre o aluno, enquanto 2 participantes (8%) concordam apenas em parte.

Tabela 6- Sequência Didática

(Continua)

Questões	Concordo totalmente	Concordo parcialmente	Nem concordo nem discordo	Discordo parcialmente	Discordo totalmente
Você tinha conhecimento da sequência didática?	44% (11)	36% (9)	12% (3)	8% (2)	–
Você já utilizou a sequência didática (SD) na sua prática docente?	48% (12)	36% (9)	8% (2)	8% (2)	–
Você conhecia essa forma de trabalhar a SD, usando recursos analógicos e digitais de forma prática?	40% (10)	44% (11)	8% (2)	8% (2)	–
Os assuntos abordados na sequência didática fazem parte do currículo da Educação Infantil?	100% (25)	–	–	–	–
O tema desenvolvido na sequência didática faz parte do universo do educando?	100% (25)	–	–	–	–
A linguagem apresentada está adequada ao público-alvo?	96% (24)	4% (1)	–	–	–
Os recursos digitais utilizados na sequência didática podem despertar o interesse dos alunos nas	92% (23)	8% (2)	–	–	–

Questões	Concordo totalmente	Concordo parcialmente	Nem concordo nem discordo	Discordo parcialmente	Discordo totalmente
atividades propostas na Educação Infantil?					
As atividades propostas possibilitam ter múltiplos olhares sobre o aluno?	92% (23)	8% (2)	–	–	–

Fonte: A pesquisadora (2025)

Conforme afirmam Ugalde e Roweder (2020), ao elaborar uma sequência didática, é fundamental considerar as interações e os diálogos que ocorrem entre professor e aluno, bem como entre os próprios alunos. É importante analisar como os temas ou conteúdos afetam essas interações, além de definir claramente o papel de cada um no processo de aprendizagem. Isso envolve a organização dos conteúdos, a gestão do tempo e do espaço, a escolha dos recursos didáticos e a forma de avaliação. Um planejamento cuidadoso e estruturado é essencial para garantir o sucesso na execução das atividades.

O Gráfico 9 ilustra os aspectos da sequência utilizada, organizando-os de maneira decrescente, com base na importância atribuída pelos participantes.

A aplicação de materiais analógicos para oferecer uma variedade de brincadeiras foi considerada essencial pelos envolvidos, que tiveram a oportunidade de recordar a própria infância e descobrir novas brincadeiras do cotidiano infantil atual. Muitas dessas brincadeiras utilizam tecnologia e podem contribuir para o aprendizado.

Segundo Arantes (2024), a seleção de ferramentas e materiais pedagógicos é uma fase essencial na elaboração de uma sequência didática, uma vez que esses elementos são fundamentais para a realização das atividades e alcance dos objetivos propostos. Os recursos e materiais devem ser escolhidos levando-se em consideração sua capacidade para fortalecer e aprimorar o processo educativo, tornando-o mais envolvente e relevante para os estudantes.

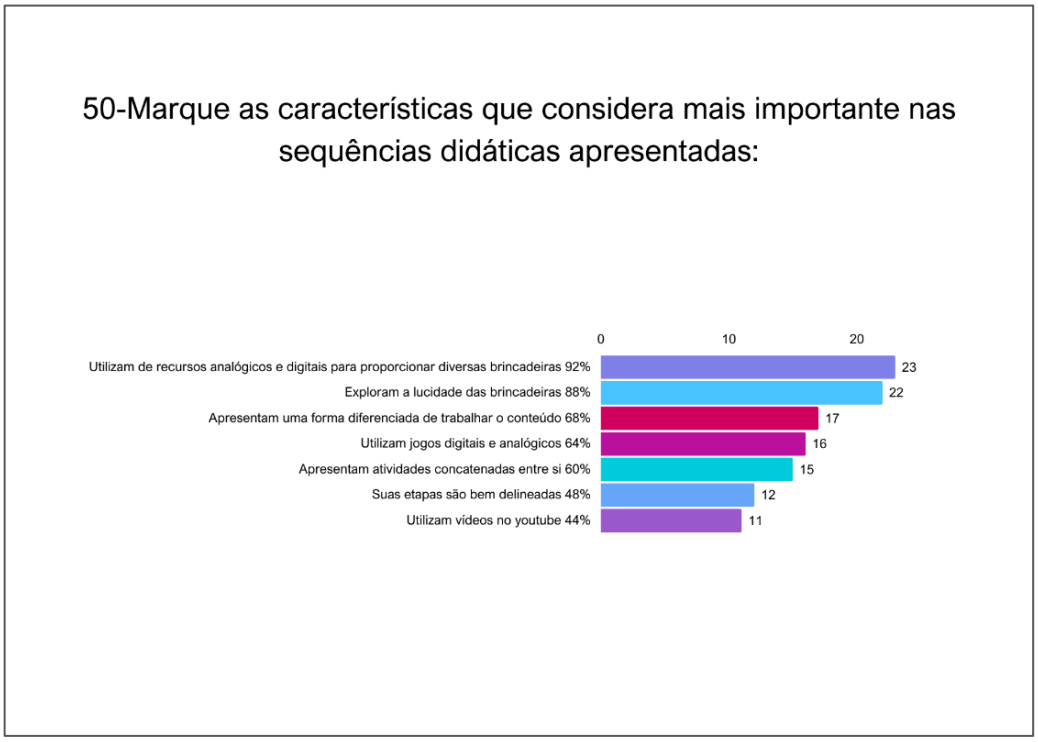
A sequência didática também permitiu que os participantes explorassem a ludicidade das brincadeiras. Muitas vezes, não conseguimos perceber a ludicidade nas brincadeiras que utilizam de aparatos tecnológicos, mas ela se encontra presente. A criança que utiliza esses aparatos também recorre à imaginação, ao sonho e à fantasia ao brincar com recursos digitais. Arantes (2024, p.31) afirma que “essas atividades lúdicas não apenas tornam a aprendizagem mais prazerosa, mas também ajudam a desenvolver habilidades cognitivas, motoras e socioemocionais”.

A sequência didática ofereceu uma abordagem inovadora para abordar o tema. A metodologia utilizada procurou inspiração nos desafios enfrentados pelos educadores da Educação Infantil, baseando-se nas observações feitas no dia a dia escolar sobre interações entre jogos e tecnologia. O material foi organizado de forma ordenada e progressiva, levando em conta o conhecimento prévio dos alunos. Foram escolhidos vários temas que pudessem ser integrados a diferentes disciplinas, contextualizando-os para que os alunos pudessem perceber a importância e a aplicação do que aprenderam.

A sequência didática incluiu jogos tanto analógicos quanto digitais, permitindo que os envolvidos pudessem comparar a experiência de jogar de maneira analógica e, em seguida, de forma digital. Todas as atividades estavam interconectadas, criando um percurso bem estruturado.

Além disso, os vídeos do YouTube contribuíram para incentivar os participantes a se engajarem nas atividades subsequentes, tornando a apresentação dos conteúdos mais agradável e relevante.

Gráfico 9 - Características da sequência didática



Fonte: Arquivo da pesquisadora (2025).

O Quadro 12 apresenta as percepções dos participantes sobre os aspectos favoráveis e desfavoráveis da formação. Entre os aspectos positivos, destacam-se: a elaboração e a execução de atividades, a boa organização, o conhecimento adquirido de maneira significativa e interconectada, o engajamento dos participantes, a relevância dos conteúdos, as etapas bem estruturadas, a proposta inovadora, as novas perspectivas sobre as brincadeiras, a dinâmica acessível, a criatividade, a diversidade, a intencionalidade e a clareza nos objetivos. Em relação aos aspectos negativos, embora a maioria tenha optado por não comentar, foram mencionadas a escassez de recursos e a rigidez e inflexibilidade da SD.

De acordo com Arantes (2024), as observações e informações coletadas no decorrer da elaboração e aplicação da sequência didática permitem ao educador realizar alterações nesse processo, possibilitando a incorporação de recursos, o ajuste de abordagens ou a reavaliação dos objetivos estabelecidos, tudo isso visando a adaptação às necessidades dos estudantes.

Quadro 12- Pontos positivos e negativos da sequência didática

26 – Escreva os pontos positivos e negativos das SDs apresentadas:	
Pontos Positivos	Pontos Negativos
“Bem aplicada, organizada.”	----------
----------	“Não percebi pontos negativos.”
“Os pontos positivos são os conhecimentos serem consolidados de maneira mais significativa, segura e interligada, como um projeto didático.”	“O ponto negativo é que nem todos aprendem da mesma maneira, necessitando de outras formas de apresentar os conteúdos.”
“O conteúdo trabalhado foi bem elaborado e todos os profissionais estavam envolvidos (de fato) no curso.”	----------
“Sequência didática excelente.”	----------
“Apresentou etapas bem delineadas.”	----------
“Positivos: novas propostas, novos olhares sobre as brincadeiras.”	Negativo: a forma “engessadas” que a SD é proposta
“Foi super positivo por enriquecer a prática pedagógica.”	----------
“Ponto positivo - estruturar um objetivo.”	Ponto negativo - trazer um conteúdo fechado.
“As SDs foram muito bem elaboradas.”	----------
“Bem elaborada e acessível de aplicação.”	----------
“Ter a SD favorece o caminho a percorrer e tem mais clareza sobre os objetivos que se deseja alcançar.”	Em contrapartida é rígido e sua inflexibilidade pode trazer dificuldades para algumas crianças.
“Ajuda na intencionalidade do planejamento.”	----------
“As SDs estavam de acordo com os objetos propostos.”	----------
“Facilita a organização das atividades propostas.”	“Negativo: a diversidade cultural, os diferentes tipos de locais.”

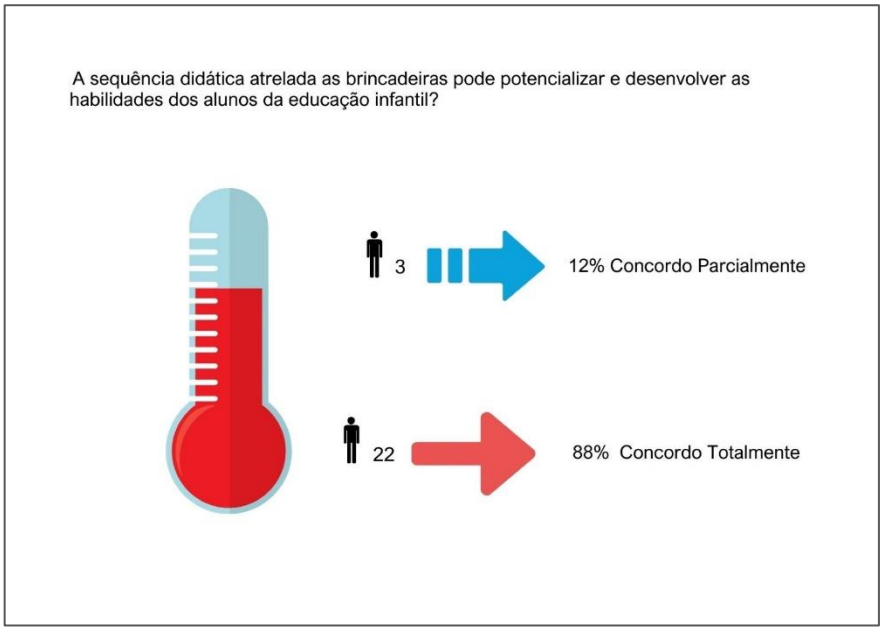
(Conclusão)

26 – Escreva os pontos positivos e negativos das SDs apresentadas:	
Pontos Positivos	Pontos Negativos
“A sequência didática favorece a aprendizagem e o envolvimento das crianças.”	----------
“As SDs foram bem desenvolvidas.”	----------
“Estão de acordo com a realidade educacional da unidade escolar.”	----------
“Foram dinâmicas e criativas.”	“A falta de recursos nas escolas públicas dificultaria seu desenvolvimento na íntegra.”
----------	“Não sei dizer.”
“Foram apresentados diversos jogos analógicos e digitais que virarão possibilidades de usarmos nos planejamentos das SDs.”	----------
“Achei as atividades muito perspicaz”	----------
“Brincadeiras diversas.”	----------

Fonte: A pesquisadora (2025).

O Gráfico10 indica que 22 (88%) envolvidos afirmam totalmente que a abordagem pedagógica combinada com as brincadeiras pode aprimorar e fomentar as competências dos estudantes da Educação Infantil, enquanto 3 (12%) manifestam concordância parcial.

Gráfico 10 - Sequência didática e o desenvolvimento das habilidades



Fonte: A pesquisadora (2025).

A sequência didática, atrelada às brincadeiras, pode incorporar propostas analógicas e digitais desafiadoras, com o objetivo de desenvolver habilidades e competências.

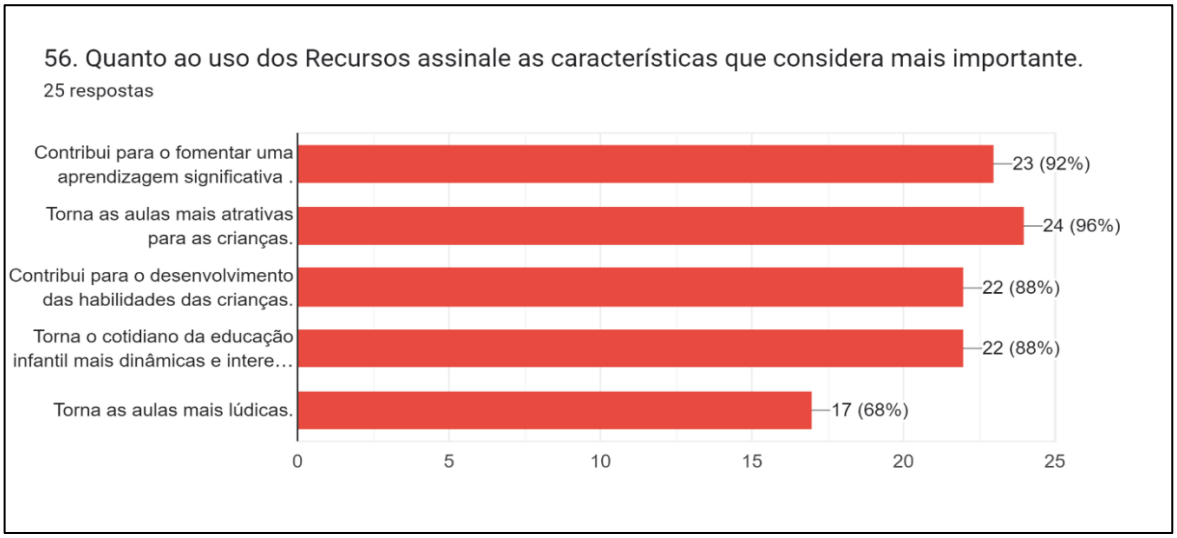
5.4 Análise dos dados e discussão - Recursos analógicos e digitais

No que tange aos recursos analógicos e digitais integrados à sequência didática voltada para a formação de professores, é possível afirmar que desempenharam um papel crucial na efetividade da formação dos educadores. Esses recursos, de maneira conjunta, são capazes de aprimorar habilidades e competências, capacitando os docentes a enfrentar uma nova realidade no campo educacional.

O Gráfico 11 apresenta as principais características dos recursos empregados na formação de docentes, organizadas em ordem decrescente de importância.

De acordo com o gráfico, a principal característica apontada pelos participantes foi a de que os recursos tornam as aulas mais cativantes para as crianças. Outras características relevantes incluíram: a promoção de uma aprendizagem significativa, o auxílio no desenvolvimento das habilidades infantis, a dinamização do cotidiano na Educação Infantil e, por último, a realização de aulas mais divertidas.

Gráfico 11 - Características dos recursos



Fonte: Arquivo da pesquisadora (2025).

O Quadro 13 apresenta os prós e contras que influenciaram a adoção de recursos digitais nas atividades lúdicas da Educação Infantil. Dentre os aspectos

favoráveis, os entrevistados mencionaram a possibilidade de explorar o mundo e suas culturas sem sair da sala de aula; a melhoria no processo de aprendizagem; a transformação das atividades em experiências mais cativantes, agradáveis e recreativas; além da interação da criança com os materiais. Por outro lado, os desafios incluem a insuficiência de recursos; o receio dos educadores; o acesso limitado a uma conexão de internet satisfatória e a falta de investimentos governamentais.

Quadro 13 - Aspectos positivos e negativos dos recursos digitais

(Continua)

57– Escreva os aspectos positivos e negativos que favorecem ou dificultam a utilização dos recursos digitais nas brincadeiras da educação infantil	
Aspectos positivos	Aspectos negativos
	O que dificulta o uso dos recursos digitais é a falta deles. Na maioria das vezes precisamos dispor de recursos próprios.
	Falta de equipamentos e internet
Positivo: conhecer o mundo e suas culturas em sala de aula.	Negativo: o acesso à internet não é democrático.
Quando os recursos são bem explorados tanto pelos professores quanto pelos os alunos, eles favorecem a aprendizagem,	mas quando o professor e o aluno não sabem utilizá-los acabam atrapalhando o desenvolvimento da aula.
	Muitas escolas não possuem os recursos tecnológicos necessários.
	Falta de recursos digitais.
Pontos positivos: atrai o interesse das crianças, torna as atividades mais prazerosas e lúdicas;	pontos negativos: falta de recursos tecnológicos, problemas de conectividade
Positivo: faz parte do cotidiano da maioria das crianças; traz ludicidade e interação entre as crianças.	Negativo: falta de acesso aos equipamentos.
Ampliar possibilidades de diferentes aprendizagens	
Positivo - interesse das crianças	Negativo – Necessita de bons equipamentos tecnológicos
	Não há investimento governamental com aparelhos e internet de qualidade para o uso da tecnologia na EI.
	Insuficiência de recursos materiais e internet de qualidade
Favorece uma maior interação entre a criança e objeto estudado devido ao gosto pelas tecnologias digitais que são de grande interesse das crianças.	O que dificulta é a falta de acesso a essas tecnologias.
Ajuda na aprendizagem	
A curiosidade das crianças, a facilidade no aprendizado dos recursos digitais favorece a utilização Positivo: aulas mais lúdicas.	já a falta de conhecimento, o medo de errar dos professores, a falta dos equipamentos digitais e o acesso à internet dificultam a utilização dos recursos. Pontos negativos: internet nas escolas.

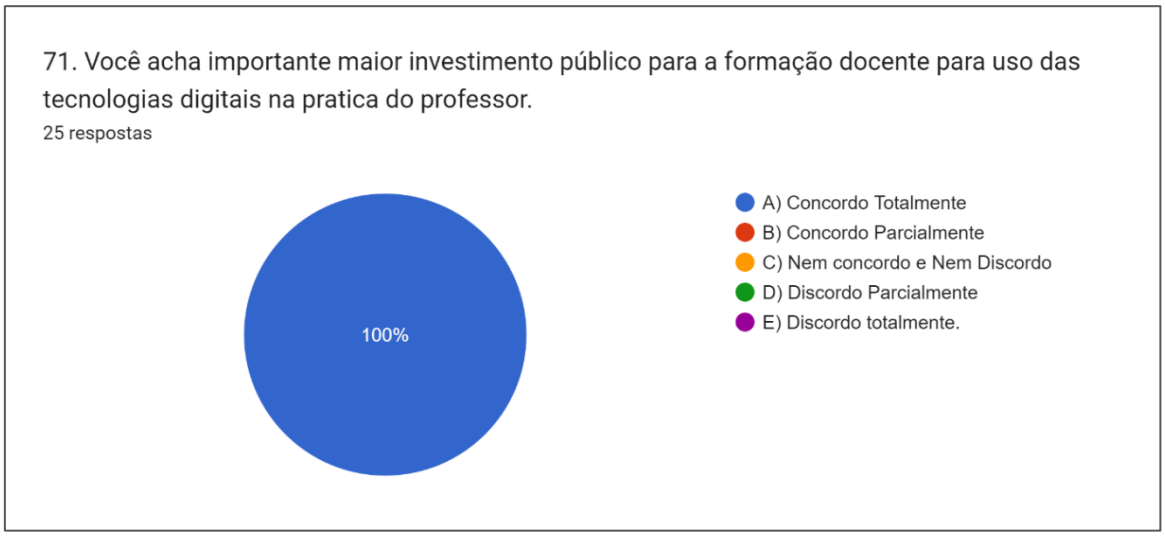
(Conclusão)

57– Escreva os aspectos positivos e negativos que favorecem ou dificultam a utilização dos recursos digitais nas brincadeiras da educação infantil	
Aspectos positivos	Aspectos negativos
Aspectos positivos: Estimulam o interesse e a participação das crianças.	Aspectos negativos: não podem ser usados em todo o tempo da vida das crianças, pois elas precisam ter experiências analógicas para a organizar o pensamento e desenvolver memórias sensoriais.
	Falta de recursos na própria instituição é o maior problema de todos.
Os recursos digitais podem ser explorados pelos educadores em sua pratica	
O interesse das crianças favorece.	A falta de recurso dificulta.
	A falta de recursos digitais na escola.
	Faz-se necessário o alerta do tempo de uso das telas
A falta de acesso à internet em muitas regiões e a falta de treinamento dos profissionais da educação para utilização de recursos tecnológicos são pontos que dificultam a utilização dos aprendizados sobre brincadeiras digitais na educação infantil.	Mas por outro lado hoje em dia temos a facilidade de a nova geração já terem desde pequenos as habilidades para os recursos tecnológicos.
Explorar conteúdos, e aprender	

Fonte: A pesquisadora (2025)

O Gráfico 12 mostra que os 25 participantes (100%) consideram importante maior investimento por parte do poder público em cursos de capacitação para os docentes, objetivando o uso dos recursos tecnológicos em sua prática pedagógica.

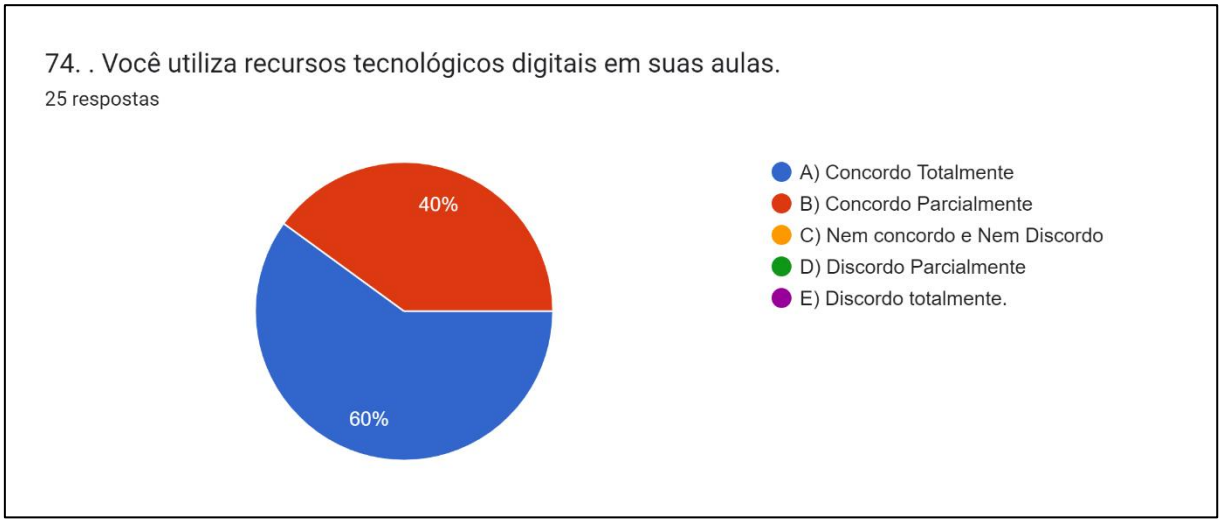
Gráfico 12 - Investimento na formação docente para uso dos recursos digitais



Fonte: A pesquisadora (2025)

Já o Gráfico 13 revela que 15 (60%) dos participantes concordam totalmente que utilizam de recursos digitais na sua prática pedagógica e 10 (40%) concordam parcialmente.

Gráfico 13 - Recursos digitais na sala de aula



Fonte: A pesquisadora (2025)

Foi proposto aos docentes diversas maneiras de integrar a tecnologia, tanto no planejamento das aulas quanto no ato de brincar, visando a uma aprendizagem mais relevante. Entretanto, ainda enfrentamos várias restrições no que diz respeito ao uso da tecnologia, pois, apesar de sua presença nas escolas, há uma carência de investimentos públicos em equipamentos, manutenção e capacitação dos educadores.

De acordo com Moran (2008, n.p.) “a chegada das tecnologias móveis à sala de aula traz tensões, novas possibilidades e grandes desafios.”

6 CONCLUSÃO

Esta pesquisa teve como objetivo investigar os desafios enfrentados por educadores da Educação Infantil diante da introdução das brincadeiras digitais no ambiente escolar, bem como compreender as razões pelas quais tais práticas não são frequentemente incorporadas à rotina pedagógica, apesar de seu potencial para promover uma aprendizagem significativa.

A análise exploratória permitiu examinar detalhadamente os gestos, comportamentos e percepções dos docentes, além de evidenciar a necessidade de formação continuada para que possam atuar de forma mais qualificada diante das demandas contemporâneas da Educação Infantil. Observou-se que a resistência ao uso de recursos tecnológicos nas brincadeiras está fortemente associada à nostalgia dos professores, que frequentemente comparam a infância atual com suas próprias experiências e tendem a valorizar práticas lúdicas desprovidas de tecnologia. Esse fenômeno gera uma dicotomia entre gerações e reflete a dificuldade em reconhecer o potencial pedagógico das brincadeiras digitais quando mediadas adequadamente.

Outro aspecto relevante identificado foi o receio dos educadores em relação às possíveis repercussões do uso de tecnologias na saúde e no desenvolvimento das crianças. Além disso, a escassez de recursos tecnológicos, bem como a insuficiência de investimentos em infraestrutura e formação docente, dificulta a implementação de abordagens inovadoras compatíveis com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que preconiza o desenvolvimento de competências e habilidades digitais desde a Educação Infantil.

Durante a execução da sequência didática proposta, os educadores tiveram a oportunidade de vivenciar e refletir sobre diferentes práticas lúdicas, combinando brincadeiras tradicionais e digitais. Esse processo possibilitou a ampliação do repertório pedagógico dos docentes, permitindo-lhes explorar novas estratégias para promover o desenvolvimento psicomotor, social, afetivo e cognitivo das crianças, além de incorporar, de maneira crítica e intencional, as tecnologias digitais como ferramentas de aprendizagem.

Dessa forma, conclui-se que a atuação do professor na contemporaneidade exige um reposicionamento diante da cultura digital. A escola não pode se eximir da responsabilidade de preparar as novas gerações para lidar com os desafios e oportunidades que as tecnologias oferecem. Em vez de negar ou limitar o uso de

recursos digitais, o papel do educador deve ser o de mediador, orientando as crianças a usufruírem dessas ferramentas de maneira equilibrada e pedagógica.

Os resultados da pesquisa indicam que a combinação de experiências lúdicas tradicionais e digitais pode enriquecer o ambiente escolar, ampliando as possibilidades de ensino e aprendizagem. A formação continuada dos docentes, estruturada a partir de sequências didáticas, mostrou-se uma abordagem eficaz para transformar práticas pedagógicas, permitindo aos professores desenvolver um olhar mais reflexivo e inovador sobre o uso das tecnologias no brincar infantil.

Considerando os achados deste estudo, recomenda-se que futuras pesquisas aprofundem a análise do impacto das brincadeiras digitais no desenvolvimento infantil a longo prazo, especialmente em relação às habilidades socioemocionais e cognitivas. Além disso, é essencial investigar a eficácia de diferentes metodologias para a formação continuada dos professores, visando compreender quais estratégias são mais adequadas para promover uma integração equilibrada das tecnologias na educação. Outra vertente a ser explorada envolve a influência da cultura digital nos processos de socialização das crianças e como as escolas podem atuar para garantir um desenvolvimento saudável e inclusivo.

Portanto, este estudo reforça a importância de um ensino que integre diferentes linguagens e ferramentas, respeitando o desenvolvimento integral da criança e possibilitando a construção de saberes significativos. Espera-se que os achados desta pesquisa contribuam para futuras discussões e intervenções pedagógicas voltadas à implementação das tecnologias digitais na Educação Infantil, sempre de forma crítica, ética e contextualizada às necessidades das novas gerações.

REFERÊNCIAS BIBIOGRÁFICA

AGUIAR, Bernardo; CORREIA, Walter; CAMPOS, Fábio. **Uso da escala likert na análise de jogos**. Salvador: SBC-Proceedings of SBGames Anais, v. 7, n. 2, 2011.

AGRA, Glenda et al. Análise do conceito de Aprendizagem Significativa à luz da Teoria de Ausubel. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 72, p. 248-255,2019. Disponível em: https://www.scielo.br/j/reben/a/GDNMjLJgvzSJKtWd9fdDs3t/?lang=pt&format=pdf. Acesso em: 17 jul. 2024.

ALMEIDA, Damiana Machado. de; CASARIN, Melânia de Melo. A importância do brincar para aconstrução do conhecimento na educação infantil. **Revista Educação Especial**, [S. l.], p. 45–53, 2012. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/educacaoespecial/article/view/5133. Acesso em: 9 jun. 2023.

ANDRADE, Micael Doria. de; CAMARGO, Rosangela. Andrade. Aukar. de. Promoção da Aprendizagem Significativa no contexto da saúde, educação e cultura. **Temas em Educação e Saúde**, Araraquara, v. 16, n. 1, p. 201–214, 2020. DOI: 10.26673/tes.v16i1.13469. Disponível em: https://periodicos.fclar.unesp.br/tes/article/view/13469. Acesso em: 25 nov. 2024.

ARANTES, Sheila. **Sequência didática**: fundamentada na aprendizagem significativa como facilitadora no processo de alfabetização e letramento mediada pelas novas tecnologias digitais. 1. ed. Curitiba: Appris, 2022. 111 p.

ARANTES, Sheila. **Sequência didática**: Fundamentos e Inovações para o Ensino. 1. ed. Rio de Janeiro: Saber online, 2024.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2022.

AUSUBEL, David. Paul. A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel. São Paulo: Moraes, 1982

AURELIANO, Francisca Edilma Braga Soares; QUEIROZ, Damiana Eulinia de**.** As tecnologias digitais como recurso pedagógico do ensino remoto: implicações na formação continuada e nas práticas docentes. **Educação em Revista**, [S. l.], v. 39, n. 39, 2022. Disponível em: https://periodicos.ufmg.br/index.php/edrevista/article/view/39080. Acesso em: 27 abr. 2025.

BARRETO, Michelle De Jesus et al. Os impactos do tempo de tela no desenvolvimento infantil. **Revista Saúde Unifan**, v. 3, n. 1, p. 58-66, 2023. Disponível em: https://saudeunifan.com.br/wp-content/uploads/2023/04/OS-IMPACTOS-DO-TEMPO-DE-TELA-NO-DESENVOLVIMENTO-INFANTIL.pdf. Acesso em: 20 nov. 2024.

BAZHUNI, Rosayna. Frota. et Al. Sequências didáticas permeadas por tecnologias digitais: uma proposta inovadora para a educação infantil. **Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação**, *[S. l.]*, v. 6, n. 1, p. 53–65, 2021. DOI: 10.17648/2596-058X-recite-v6n1-4. Disponível em: https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/197. Acesso em: 27 abr. 2024.

BRASIL. **Lei n° 8069, de 13 de julho de 1990**. Estatuto da Criança e do Adolescente. Brasília, DF, [1990]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 20 jun. 2024.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF, [1996] Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 30 jun. 2024

BRASIL. **Lei nº 15.100, de 13 de janeiro de 2025**. Dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nos estabelecimentos públicos e privados de ensino da educação básica. Brasília, DF, [2025]. Disponível em: https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2025/lei-15100-13-janeiro-2025-796892-publicacaooriginal-174094-pl.html. Acesso em: 28 fev. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação**. Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil(DCNEI)**.Brasília: Secretaria de educação Básica, 2010. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/acesso-ainformacao/media/seb/pdf/d_c_n_educacao_basica_nova.pdf. Acesso em: 17 jun. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil: formação pessoal e social.** Brasília: MEC/SEF, v.01 e 02.1998. 85p. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf. Acesso em: 10 jun. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: 2018. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf Acesso em: 17 set 2023.

BRITO, Celso. Eduardo.; ALMEIDA, Lucas. Martins A Utilização da Gamificação na Aprendizagem de Análise Combinatória: possibilidades atreladas ao uso do H5P e do Wordwall. **Revista de Investigação e Divulgação em Educação Matemática**, *[S. l.]*, v. 6, n. 1, 2022. DOI: 10.34019/2594-4673.2022.v6.38185. Disponível em: https://periodicos.ufjf.br/index.php/ridema/article/view/38185. Acesso em: 25 nov. 2024.

CABRAL, Fernanda Mendes; DIAS, Adelaide Alves. A criança nas i/ma (r) gens de infância: da (in) visibilidade ao protagonismo social. **Revista Teias**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 56, p. 436-462, 2019. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/revistateias/article/view/34534/28525. Acesso em: 18 set 2024.

CAMILLO, Cíntia Moralles; MEDEIROS, Liziany Muller; SILVA, J. P. M. D. Vídeos do Youtube: uma análise composicional. **Renote**, Rio Grande do Sul, v. 16, n. 1, p. 1-8,

jul./2018. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/85901/49293. Acesso em: 9 set. 2024

CARDOSO, Geni Santana. A importância da cultura digital na Educação Infantil. **Revista Primeira Evolução**, São Paulo, Brasil, v. 1, n. 32, p. 51–54, 2022. Disponível em: https://primeiraevolucao.com.br/index.php/R1E/article/view/310. Acesso em: 25 set. 2024.

CRIATIVES. Infância antiga 05. Disponível: https://www.criatives.com.br/2018/01/9-ilustracoes-comparam-a-enorme-diferenca-das-criancas-de-antigamente-e-as-de-hoje/05-232/

CRUZ, Jhennyfer Rebeca; SALDANHA, Raphaela Fernandes Saldanha. GIMENES, Lúcio Flavio de Santana. **Tecnologia no Desenvolvimento Infantil**: benção ou maldição? 2023. Disponível em: http://65.108.49.104/xmlui/bitstream/handle/123456789/766/TCC%20-%20JHENNYFER%20E%20RAPHAELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y Acesso em: 20 jun. 2024.

CUNHA, Thiago. Rodrigo de Almeida. O conceito de infância ao longo da história. **Humanas em Perspectiva**, [S. l.], v. 10, 2024. DOI: 10.51249/hp10.2024.1830. Disponível em: https://www.periodicojs.com.br/index.php/hp/article/view/1830. Acesso em: 22 nov. 2024.

ESTEBAN, Maria Tereza (org.) **Avaliação**: uma prática em busca de novos sentidos. 1 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 1999.

FARIAS, Gabriela. Belmont de. Contributos da aprendizagem significativa de David Ausubel para o desenvolvimento da Competência em Informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte , v. 2, n. 27, p. 58-76, jun./2022. Disponível em: https://doi.org/10.1590/1981-5344/39999. Acesso em: 31 out. 2024.

FARIAS, Fernanda Chimende; DAL PIZZOL, Andrieli; SANTINELLO, Jamile. A tecnologia digital e a relação com o brincar infantil: reflexões teóricas. **Revista Sítio Novo**, v. 4, n. 4, p. 271-281, 2020.

FERRARINI, Rosilei; SAHEB, Daniele; TORRES, Patrícia Lupion. Metodologias ativas e tecnologias digitais: aproximações e distinções. **Revista Educação em Questão** , Natal , v. 57, n. 52, p. 1-30, fev./2025. Disponível em: https://periodicos.ufrn.br/educacaoemquestao/article/view/15762/11342. Acesso em: 13 nov. 2024.

FETTER, Shirlei Alexandra; SILVA, Denise Regina Quaresma da. Na escola eu brinco de quê? **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 22, nº 6, 15 de fevereiro de 2022. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/6/na-escola-eu-brinco-de-que Acesso em: 01 out. 2024.

FONSECA, Ronald Assis et al. O uso do Mentimeter como metodologia ativa virtual no curso de gestão ambiental da faculdade única de Ipatinga. **Revista Multidisciplinar de Educação e Meio Ambiente**, v. 2, n. 4, p. 1-7, 2021. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/355332814_USO_DO_MENTIMETER_COMO_METODOLOGIA_ATIVA_VIRTUAL_NO_CURSO_DE_GESTAO_AMBIENTAL_DA_FACULDADE_UNICA_DE_IPATINGA. Acesso em: 09 out. 2024.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. **À sombra desta mangueira**. 11. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2021.

FREIRE, Paulo. Educação: o sonho possível. In: BRANDÃO, Carlos R. (Org.). **O Educador: vida e morte.** Rio de Janeiro: Graal, 1982.

GOMES, Jakeline Simões; DE LUCENA, Nedja Lima. Desafios da docência no ensino superior remoto: uma experiência em morfologia e sintaxe. **Revista Docência e Cibercultura,** Rio de Janeiro, v. 6, n.1, p. 01-17, 2022. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/363869493_DESAFIOS_DA_DOCENCIA_NO_ENSINO_SUPERIOR_REMOTO_UMA_EXPERIENCIA_EM_MORFOLOGIA_E_SINTAXE. Acesso em: 08 out. 2024.

GONÇALVES, Adriana De Marchi; KANAANE, Roberto. A prática docente e as tecnologias digitais. **Revista Eletrônica Pesquiseduca**, Santos, v. 13, n. 29, p. 256-265, 2021. Disponível em: https://periodicos.unisantos.br/pesquiseduca/article/view/1030/903. Acesso em: 08 out. 2024.

GRILLO, Martha Inês Hermes; AHLERT, Edson Moacir. Utilização dos recursos do programa Google for Education nas práticas docentes dos professores do Centro De Educação Profissional da Univates. **Revista Destaques Acadêmicos**, Lajeado, v. 10, n. 4, 2018. Disponível em: https://www.univates.br/revistas/index.php/destaques/article/view/2039/1456. Acesso em: 02 out. 2024.

HABOWSKI, Adilson Cristiano; RATTO, Cleber Gibbon. **A escola como lugar de redenção**: pistas de devir-criança do brincar. Horizontes, Itatiba, v. 42, n. 1, p. 1-23, jul./2024. Disponível em: https://revistahorizontes.usf.edu.br/horizontes/article/view/1669/848. Acesso em: 31 out. 2024.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. 8. ed. São Paulo: Papirus, 2012.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 1. ed. São Paulo: Cortez Editora, 1992.

MACHADO, Ana Claudia Teixeira. A ferramenta Google Docs: construção do conhecimento através da interação e colaboração. **Revista Paidéi@-Revista Científica de Educação a Distância**, Ribeirão Preto, v. 2, n. 1, 2009. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/309284468_A_ferramenta_Google_Docs_construcao_do_conhecimento_atraves_da_interacao_e_colaboracao. Acesso em: 01 nov. 2024.

MACHADO, Aline Álvares de; AMARAL, Marília Abrahão. Uma análise crítica da competência cultura digital na Base Nacional Curricular Comum. **Ciência & Educação,** Bauru, v. 27, 2021. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ciedu/a/xPtrsyZK5Sd4bPctZwC4wYd. Acesso em: 01 nov. 2024.

MATOS, Luciana Oliveira Santos da Silva; ARANTES, Sheila Ferreira da Silva; MÓL, Antônio Carlos de Abreu; CARVALHO, Paulo Victor Rodrigues de. Letramento e alfabetização digital de professores do Ensino Fundamental: um diálogo entre educação midiática e as novas tecnologias. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 24, nº 33, 10 de setembro de 2024. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/24/33/letramento-e-alfabetizacao-digital-de-professores-do-ensino-fundamental-um-dialogo-entre-educacao-midiatica-e-as-novas-tecnologias Acesso em: 16 out. 2024.

MICARELLO, Hilda. **Avaliação e transições na Educação Infantil**. Portal MEC: 2010. Disponível em: https://blogproinfanciabahia.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/03/avaliacao_transicoes_hilda_micarello.pdf Acesso em: 31 out. 2024.

MONTEIRO, Sandrelena da Silva; LIMA, Gustavo Roberto. Uso do Jamboard como recurso didático e avaliativo no ensino superior. **Revista Prática Docente**, Mato Grosso, v. 7, n. 1, p. e005-e005, 2022. Disponível em: https://periodicos.cfs.ifmt.edu.br/periodicos/index.php/rpd/article/view/253. Acesso em: 11 out. 2024.

MORAN, José Manuel. Aprendizagem significativa. **Portal Escola conectada**, [entrevista], 2008.

MORAN**,** José Manuel**. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. 6. ed. Campinas: Papirus, 2015

MORAN, José Manuel. A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. Entrevista concedida ao portal **Escola Conectada, Fundação Ayrton Senna,** 01 ago. 2008. Disponível em: https://professoralidianacantinhofeliz.blogspot.com/2011/03/escola-conectada.html. Acesso em: 27 abr. 2025.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Maria Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21. ed. Campinas: Papirus, 2013.

MOTTA, Flávia Miller Naethe; FREIRE, Iara Maravalha. " Mano como assim", a produção infantil na era da linguagem midiática: o que dizem as crianças nos aplicativos tik tok e instagram. **Porto das Letras**, Tocantins, v. 9, n. 1, p. 438-458, 2023. Disponível em: https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/portodasletras/article/view/15687. Acesso em: 31 out. 2024.

MOTA, Janine da silva. Utilização do Google forms na pesquisa acadêmica. **Humanidades & Inovação**, Palmas, v. 6, n. 12, p. 371-373, jan./2019. Disponível em: https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/1106. Acesso em: 15 out. 2024.

NITERÓI. Lei nº 3067, de 12 de dezembro de 2013. Institui o novo Plano Unificado de Cargos, Carreira e vencimentos dos servidores da fundação municipal de educação de Niterói: Câmara Municipal, Disponível em: https://leismunicipais.com.br/a/rj/n/niteroi/lei-ordinaria/2013/307/3067/lei-ordinaria-n-3067-2013-institui-o-novo-plano-unificado-de-cargos-carreira-e-vencimentos-dos-servidores-da-fundacao-municipal-de-educacao-de-niteroi. Acesso em: 28 de abril de 2023.

NOGARO, Arnaldo; JUNG, Hildegard Susana; CONTE, Elaine. Infância: desaparecimento ou metamorfose?. **Revista HISTEDBR On-line**, Campinas, v. 18, n. 3, p. 745-765, 2018. Disponível em: https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/histedbr/article/view/8652022/18607. Acesso em: 7 out. 2024.

OLIVEIRA, Sabrina Guedes; ALMEIDA, Verônica Eloi de; TROTTA, Leonardo Monteiro. As tecnologias e o mundo globalizado: reflexões sobre o cotidiano contemporâneo. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 20, nº 2, 14 de janeiro de 2020. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/2/as-tecnologias-e-o-mundo-globalizado-reflexoes-sobre-o-cotidiano-contemporaneo Acesso em: 7 out. 2024.

PEREIRA, Graciele Perciliana de Carvalho; DEON, Vanessa Aparecida. As concepções de infância e o papel da família e da escola no processo de ensino-aprendizagem. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 22, nº 5, 8 de fevereiro de 2022. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/5/as-concepcoes-de-infancia-e-o-papel-da-familia-e-da-escola-no-processo-de-ensino-aprendizagem Acesso em: 14 set. 2024.

PEREIRA, Danilo Cesar; SILVA, D. D. S. A importância do brincar para o desenvolvimento da criança. **EDUCERE - Revista da Educação da UNIPAR**, Umuarama, v. 21, n. 1, p. 111-130, jan./2021. Disponível em: https://www.revistas.unipar.br/index.php/educere/article/view/7357/4153. Acesso em: 13 nov. 2024

PEREIRA, Jocimario Alves; DA SILVA JÚNIOR, Jairo Ferreira; LEITE, Bruno Silva. O uso do WhatsApp na educação: análise do aplicativo no ensino de Química. **Revista Debates em Ensino de Química**, Recife, v. 7, n. 1, p. 262-280, 2021. Disponível em: https://www.journals.ufrpe.br/index.php/REDEQUIM/article/view/3040/482484243. Acesso em: 19 set. 2024.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. 25. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999.

POTTMEIER, Sandra et al. Reflexões acerca da história da criança: da antiguidade à modernidade**. Letras–Ciências Humanas–Ciências Sociais**, 2020.

RIBEIRO, Ruana Soares. Políticas públicas educacionais: o papel da formação continuada no desenvolvimento da Educação Básica. **Revista Educação Pública**, v. 20, nº 23, 23 de junho de 2020. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/23/politicas-publicas-educacionais-o-papel-da-formacao-continuada-no-desenvolvimento-da-educacao-basica. Acesso em: 19 nov. 2024.

RODRIGO DE ALMEIDA CUNHA, T. O conceito de infância ao longo da história. **Humanas em Perspectiva**, [S. l.], v. 10, 2024. DOI: 10.51249/hp10.2024.1830. Disponível em: https://www.periodicojs.com.br/index.php/hp/article/view/1830. Acesso em: 22 nov. 2024.

ROCHA, Ávila Nara de Souza; FERREIRA, Bruna Milene. Adultização precoce nas mídias contemporâneas: por onde anda a responsabilidade familiar? **EDUCAÇÃO E CULTURA EM DEBATE**, v. 9, n. 1, p. 98-118, 2023. Disponível em: Acesso em: 20 nov. 2024.

SETIMI, Stela Ruth Cunha dos Santos; ARANTES, Sheila da Silva Ferreira; COTELLI, Andre; SIQUEIRA, Ana Paula Legey de; MÓL, Antônio Carlos de Abreu. Formação para professores da Educação Infantil com foco na cultura digital. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 23, nº 13, 11 de abril de 2023. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/13/formacao-para-professores-da-educacao-infantil-com-foco-na-cultura-digital. Acesso em: 10 nov. 2024.

SANTOS, Amanda Souza. Contribuições das tecnologias digitais nas práticas pedagógicas. **CIENTEC-Revista de Ciência**, Recife, Tecnologia e Humanidades do IFPE, v. 9, n. 3, 2018. Disponível em: https://revistas.ifpe.edu.br/cientec/article/view/124. Acesso em: 10 nov. 2024.

SILVA, Débora Cristina Pardinho de Oliveira; ALBUQUERQUE, Grazielli Alves do Carmo Silva; DOS SANTOS, Magali Maciel. Gamificação na educação infantil. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 8, n. 7, p. 1041-1046, 2022. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/6391/2461. Acesso em: 01 nov. 2024.

SILVA, Janailsom Nunes da; COSTA, Taíse Silva; SOARES, Maria Cecilia. Crianças conectadas: o impacto das tecnologias no ato de brincar. **Facit Business and Technology Journal**, Tocantins, v. 1, n. 27, 2021. Disponível em: https://www.academia.edu/107137732/Crian%C3%A7as_Conectadas_O_Impacto_Das_Tecnologias_No_Ato_De_Brincar. Acesso em: 07 nov. 2024.

SILVA, Patrícia Grasel da; DE LIMA, Dione Sousa. Padlet Como Ambiente Virtual De Aprendizagem Na Formação De Profissionais Da Educação. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 16, n. 1, 2018. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/86051/49407. Acesso em: 1 out. 2024.

SILVÉRIO, Marcela Silva Martins, FERREIRA, Mônica de Morais Santos; Gilson Xavier de Azevedo. "Os desafios do uso das tecnologias na educação infantil." **REEDUC-Revista de Estudos em Educação,** Quirinópolis, (2675-4681) 8.1 (2022): 272-297. Disponível em: https://www.revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/12613/8845. Acesso em: 31 out. 2024.

SOUZA, Andrey Lopes de; MASCARENHAS, Maria Sônia Antunes; CARDOSO, Bianca Roberta Silva; JESUS, Rafaela Santos de. Exposição excessiva às telas digitais e suas consequências para o desenvolvimento infantil. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 23, nº 14, 18 de abril de 2023. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/14/exposicao-excessiva-as-telas-digitais-e-suas-consequencias-para-o-desenvolvimento-infantil Acesso em: 1 out. 2024.

SOUZA, Elaine Santana de; GOMES, Ingrid Carlos. As características das gerações na sala de aula. The characteristics of generations in the classroom. **Brazilian Journal of Development**, v. 8, n. 1, p. 7895-7909, 2022. Disponível em: https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/43472/pdf. Acesso em: 10 out. 2024.

UGALDE, Maria Cecília Pereira; ROWEDER, Charlys. Sequência didática: uma proposta metodológica de ensino-aprendizagem. **Educitec - Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico**, Manaus, Brasil, v. 6, n. ed.especial, p. e99220, 2020. DOI: 10.31417/educitec.v6ied.especial.992. Disponível em: https://sistemascmc.ifam.edu.br/educitec/index.php/educitec/article/view/992. Acesso em: 10 out. 2024.

UMEI Professor Irio Molinari. P.P.P. 2010-2022 - atualizado em 2023

VILLELA, Ana Beatriz Alves Garcia; MOREIRA, Luciene Corrêa de Miranda. Brincar e tecnologia: reflexões sobre a segunda infância na era da cibercultura. **Cadernos de Psicologia**, v. 5, n. 9, 2023. Disponível em: https://seer.uniacademia.edu.br/index.php/cadernospsicologia/article/view/3739/2716 .Acesso em: 31 out. 2024.

VYGOTSKY, Lev. Semionovitch. **A formação social da mente**: desenvolvimento dos processos mentais superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

YOGUI, Silvia Harue. Brincadeiras tradicionais na Educação Infantil: um traço cultural**. Revista Primeira Evolução**, São Paulo, Brasil, v. 1, n. 54, p. 137–142, 2024. Disponível em: https://primeiraevolucao.com.br/index.php/R1E/article/view/652. Acesso em: 7 out. 2024.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa**: como ensinar. Trad. Ernani F. da Rosa- Porto Alegre: Artmed, 1998.

ZABALZA, Miguel A. **Qualidade em Educação Infantil**.1. ed. Porto Alegre: Artmed, 1998.

APÊNDICE A - Termo de assentimento livre esclarecido (TCLE)

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Convidamos o (a) Sr. (a) _____, para participar da Pesquisa **" A Evolução das Brincadeiras: Como as Brincadeiras Digitais estão Reformulando o papel do Professor"**, a ser realizada de forma hibrida com atividades presenciais na UMEI Professor Irio Molinari, através de materiais disponíveis na sala de aula do *Google Classroom* e *Whatsapp*. As atividades estarão disponíveis no grupo do Whatsapp em tempo real para aqueles que eventualmente não puderem está presente por motivos particulares em algum dia da formação. A pesquisa sob a responsabilidade do/a pesquisador/a Patricia de Brito Vargas de Souza, a qual tem por objetivo proporcionar formação continuada para os professores de educação infantil com o intuito de ressaltar a importância do brincar no desenvolvimento infantil, resgatando brincadeiras tradicionais, no entanto, sem despreciar a cultura do brincar que está sendo construída com as brincadeiras digitais. Destacando assim, a importância de ambas para uma aprendizagem significativa. Sua participação é voluntária e se dará por meio de um estudo exploratório, na própria unidade de educação onde a pesquisadora trabalha, por meio de uma pesquisa- ação que é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com (metodologia/instrumento de pesquisa de forma resumida e explicado de forma clara). Os riscos decorrentes de sua participação na pesquisa são apresentados na forma de desconforto, constrangimento, insegurança e indisposição que poderão ser gerados a partir de coletas de dados. Caso uma dessas vivencias ocorra durante a aplicação de alguma atividade ou gravação de vídeo ou áudio, o participante terá o direito de não realizar as tarefas propostas ou poderá desistir a qualquer momento da participação da pesquisa, no entanto, para amenizar os riscos, a pesquisadora fará com que você e todo o grupo se sinta respeitado e confortável. A pesquisadora adotará uma conduta ética, respeitosa. Se o/a Sr. (a) aceitar participar, as respostas obtidas por esta pesquisa poderão contribuir com novos conhecimentos e para outras formações continuadas para professores sobre o assunto proposto. O/a Sr. (a) não terá nenhuma despesa e também não receberá nenhuma remuneração referente a esta pesquisa. Entretanto, caso o/a Sr. (a) tenha alguma despesa decorrente desta pesquisa será totalmente ressarcido/a pelo pesquisador/a responsável. Os resultados da pesquisa serão analisados e publicados, mas a sua identidade não será divulgada, uma vez que será guardada em sigilo. Para qualquer outra informação, o (a) Sr. (a) poderá entrar em contato com o/a pesquisador/a Patricia de Brito Vargas de Souza, no seguinte endereço: Rua Salo Brand 753, CEP: 24050070, Bairro Ilha da Conceição, pelo telefone (21) 988954955 ou pelo e-mail patriciabvargas76@gmail.com ,ou com o Comitê de Ética em Pesquisa.

Eu, _____, fui informado sobre o que o/a pesquisador/a quer fazer e porque precisa da minha colaboração, e entendi a explicação. Por isso, eu concordo em participar da pesquisa, sabendo que não vou ganhar nada e que posso sair quando quiser. Este documento é emitido em duas vias originais, as quais serão assinadas por mim e pelo/a pesquisador/a, ficando uma via com cada um de nós.

_____

Assinatura do/da participante da pesquisa

_____

Assinatura do Pesquisador responsável

DATA: ___/____/_____

APÊNDICE B - Termo de imagem, vídeo e voz

Termo de Autorização Uso de Imagem, Voz e Apresentação

Termo de autorização para divulgação de material audiovisual e slides pela Enap.

Nome completo:
_____

CPF:_____ *E-mail*: _____-
_____

Instituição: UMEI Professor Irio Molinari
Nome do evento: Formação Continuada para Professores.

Data de realização: 20/09; 04/10; 18/10 e 01/11

Nome da apresentação: A Evolução das Brincadeiras: Como as Brincadeiras Digitais estão Reformulando o Papel do Professor.

Termo de autorização:

Autorizo, para todos os fins em direito admitidos, a utilização da minha imagem e voz constantes em fotos, gravações e filmagens decorrentes da minha participação no evento acima especificado, assim como autorizo a divulgação da minha apresentação em slides, sob a responsabilidade da Escola Nacional de Administração Pública (Enap), sendo que a referência ao meu nome, que constitui um direito moral, deverá ser respeitada sempre.

As imagens, voz e apresentação poderão ser exibidas nos relatórios parcial e final do referido evento, em apresentações audiovisuais do mesmo, em publicações e divulgações disponibilizadas em acesso aberto, por meio do portal, dos perfis em redes sociais, e do Repositório Institucional da Enap, bem como de outros sistemas de disseminação da informação e do conhecimento.

A autorização neste termo especificada é gratuita e por prazo indeterminado. Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos à minha imagem e voz.

_____

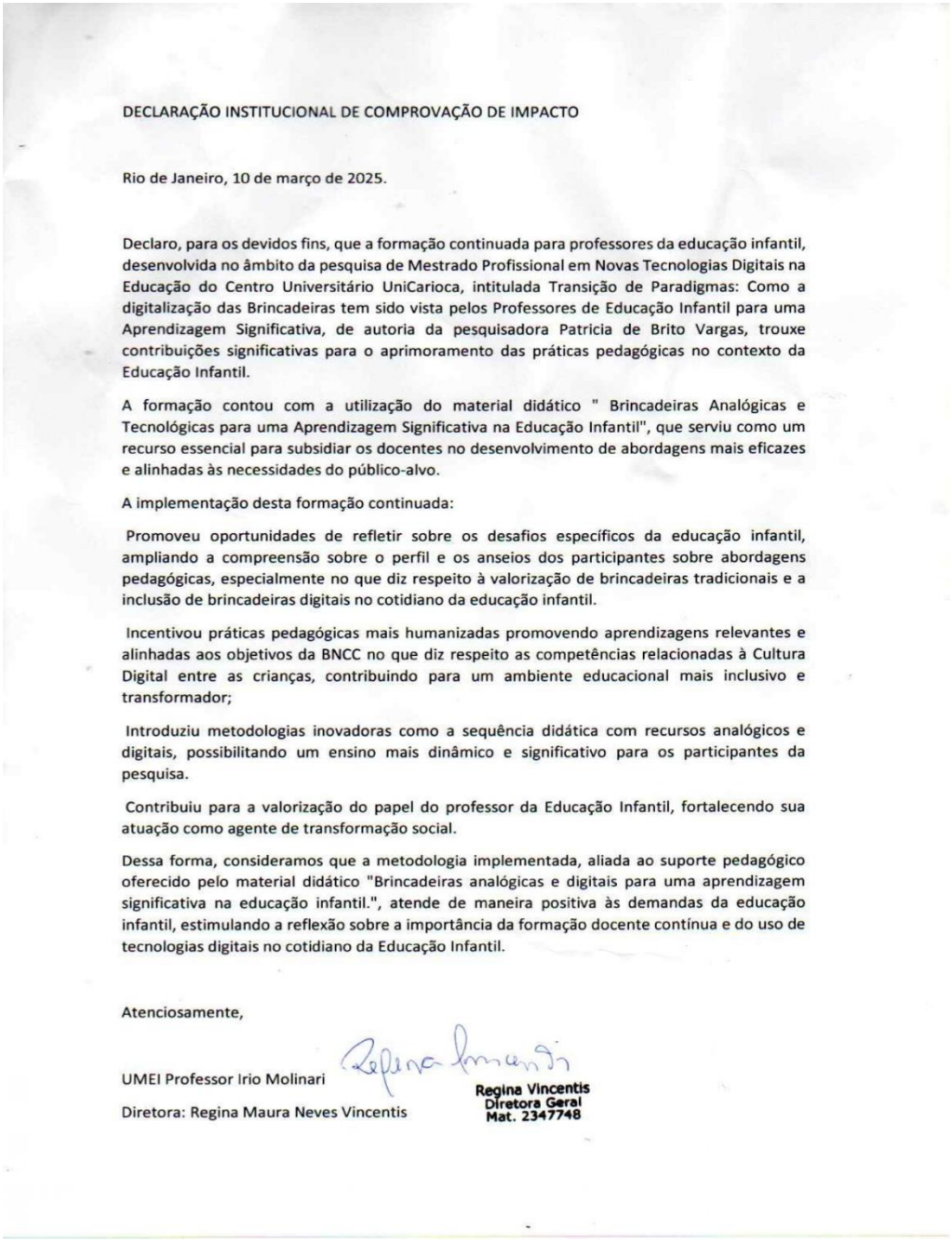
_____/_____/_____

Local Data

_____

Assinatura

APÊNDICE C - Declaração Institucional de Comprovação de Impacto



DECLARAÇÃO INSTITUCIONAL DE COMPROVAÇÃO DE IMPACTO

Rio de Janeiro, 10 de março de 2025.

Declaro, para os devidos fins, que a formação continuada para professores da educação infantil, desenvolvida no âmbito da pesquisa de Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca, intitulada Transição de Paradigmas: Como a digitalização das Brincadeiras tem sido vista pelos Professores de Educação Infantil para uma Aprendizagem Significativa, de autoria da pesquisadora Patricia de Brito Vargas, trouxe contribuições significativas para o aprimoramento das práticas pedagógicas no contexto da Educação Infantil.

A formação contou com a utilização do material didático " Brincadeiras Analógicas e Tecnológicas para uma Aprendizagem Significativa na Educação Infantil", que serviu como um recurso essencial para subsidiar os docentes no desenvolvimento de abordagens mais eficazes e alinhadas às necessidades do público-alvo.

A implementação desta formação continuada:

Promoveu oportunidades de refletir sobre os desafios específicos da educação infantil, ampliando a compreensão sobre o perfil e os anseios dos participantes sobre abordagens pedagógicas, especialmente no que diz respeito à valorização de brincadeiras tradicionais e a inclusão de brincadeiras digitais no cotidiano da educação infantil.

Incentivou práticas pedagógicas mais humanizadas promovendo aprendizagens relevantes e alinhadas aos objetivos da BNCC no que diz respeito as competências relacionadas à Cultura Digital entre as crianças, contribuindo para um ambiente educacional mais inclusivo e transformador;

Introduziu metodologias inovadoras como a sequência didática com recursos analógicos e digitais, possibilitando um ensino mais dinâmico e significativo para os participantes da pesquisa.

Contribuiu para a valorização do papel do professor da Educação Infantil, fortalecendo sua atuação como agente de transformação social.

Dessa forma, consideramos que a metodologia implementada, aliada ao suporte pedagógico oferecido pelo material didático "Brincadeiras analógicas e digitais para uma aprendizagem significativa na educação infantil.", atende de maneira positiva às demandas da educação infantil, estimulando a reflexão sobre a importância da formação docente contínua e do uso de tecnologias digitais no cotidiano da Educação Infantil.

Atenciosamente,

UMEI Professor Irio Molinari

Diretora: Regina Maura Neves Vincentis

Regina Vincentis
Diretora Geral
Mat. 2347748

APÊNDICE D - Sequência Didática

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐

Autor(a) da SD: Patricia de Brito Vargas de Souza	E-mail: patriciabvargas76@gmail.com
Revisora da SD: Sheila Arantes	E-mail: Sheila@csaber.com.br
Eixo Temático: Como as brincadeiras de todos os tempos, podem contribuir para o processo de aprendizagem significativa na Educação Infantil.	
Conteúdo: Concepção de infância e as influências culturais, sociais, econômica no brincar.	
Tema: brincadeiras e tecnologia	

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

Objetivos esperados	Identificar o conceito e concepção de infância ao longo da história. Reconhecer a influência de diversas culturas nos brinquedos e brincadeiras

1ª Etapa: Tomada de Consciência – (Essa etapa é a última que você faz. Aqui você apresenta o que vai acontecer)
Tempo:20 minutos

O brincar é fundamental no desenvolvimento das crianças, por isso faz parte de documentos importantes como o ECA e a BNCC. A brincadeira é fundamental no processo de aprendizagem. Muitos encontros de formação continuada ressaltam a importância das brincadeiras no desenvolvimento das crianças, sempre tentando propor um resgate das brincadeiras tradicionais. No entanto, não podemos esquecer que estamos vivendo intensas mudanças, principalmente em relação aos jogos, brinquedos e a forma de brincar dessas crianças, o que nos leva a questionar se essa nova forma de brincar permeada pelas tecnologias, é considerada brincadeira pela comunidade escolar. E porque como brincadeira, temos tantas dificuldades de encontra-las no cotidiano da Educação Infantil?

Os avanços tecnológicos estão metamorfoseando as brincadeiras e assim como as brincadeiras analógicas, as digitais possuem um papel importante na aprendizagem significativa das crianças, com tudo, como qualquer outra brincadeira deve ser supervisionada para evitar danos a integridade da criança.

Precisamos ter um olhar mais apurado sobre as crianças de hoje, resgatando a cultura do brincar dos seus antepassados, sem despreciar a cultura do brincar que está sendo construída por elas hoje. Afinal estamos falando de uma nova geração.

A formação será de três dias com os profissionais da educação infantil, na qual, abordaremos: As concepções e conceito de infância; A tecnologia e as transformações no brincar; Ás brincadeiras analógicas e digitais no processo de aprendizagem significativa.

Neste primeiro dia de formação, vamos buscar as concepções e conceitos de infância que foram construídas socialmente, historicamente, culturalmente e para isso, vamos utilizar de brincadeiras analógicos e digitais e alguns recursos tecnológicos como: Joambord, google forms, google docs e wordwall

2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo 60 minutos	1° momento Dinâmica para apresentação dos participantes. Teia do Envolvimento. O principal objetivo da dinâmica da teia que vamos propor é de conhecer as pessoas e um pouco da sua infância de forma breve e sucinta, o que é fundamental para a aplicação da SD. Essa aproximação também faz com que todos passem a respeitar e valorizar mais o trabalho dos colegas e traz muitos benefícios para o cotidiano escolar e para o processo de aprendizagem das crianças. O funcionamento da dinâmica da teia é bastante simples e precisa apenas de um rolo de barbante e um espaço amplo que comporte todas as pessoas (pátio). Os participantes devem se posicionar formando um círculo para que a atividade possa começar. O colaborador que dará início à dinâmica deverá segurar uma ponta do barbante e fazer um breve resumo sobre si, falando seu nome, sua função na escola e como foi sua infância. Vale lembrar que não existe uma ordem e a ideia é realmente criar uma teia, por isso é interessante passar o fio para aqueles que estão posicionados na frente. As apresentações e a passagem do rolo de barbante devem continuar até que a última pessoa tenha participado, ela deverá entregá-lo para aquele que iniciou a atividade. Nesse momento, a teia já terá se

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	formado e o organizador deverá pedir que todos observem a formação dessa rede, mostrando que todos são peças fundamentais na escola e no processo de aprendizagem das crianças. 2° momento Depois de conhecer os participantes e um pouco da infância de cada um, vamos assistir dois vídeos sobre infância. Após os vídeos, vamos realizar uma roda de conversa para reflexão sobre o assunto tratado nos vídeos. https://youtu.be/fj_FIhYYi5k tempo: 6 min. https://youtu.be/CslYn0Ddm1s 2min 27sengundos 3° momento: Elaboração de um mural interativo com os profissionais da educação sobre o conceito de infância. Os cursistas poderão se expressar através de palavras ou frases acompanhada com uma ilustração que represente o que aprendeu sobre o tema tratado, após a reflexão feita em grupo. Será usado o aplicativo **Jamboard.** https://jamboard.google.com/d/1V8WVyyTrg9V9o_gFevdDPm5q1pN95Xgjtto480_lD98/edit?usp=sharing
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo 60 minutos	1° momento: Agora vamos utilizar o google forms para aprender mais um pouco sobre a infância https://forms.gle/Ca6zqq96KC1mfnYu9 2°momento Vimos que uma mesma sociedade comporta diferentes infância, por isso, vamos conhecer alguns brinquedos e brincadeiras da cultura indígena, africana e europeia que fazem parte da nossa infância. Vamos dividir os cursistas em três grupos e cada grupo vai explorar uma brincadeira e descobrir através do google sua origem e outras brincadeiras da mesma origem. 1° Brincadeira: **Escravos de Jó**[i] é um jogo infantil de cantiga de roda que exige, principalmente, as habilidades de agilidade e concentração. Formada a roda, as crianças (ou jogadores) permanecem paradas, podendo inclusive ficar sentadas, com um objeto igual para todos (pedrinhas, copo, caneca, etc), na mão direita. Ao ritmo da música, marcando os tempos fortes, iniciam a brincadeira de passar o objeto que têm na mão direita para o vizinho da direita, e receber com a mão esquerda o objeto do vizinho da esquerda (se estiver em pé), trocando-o rapidamente de mão. Quando a letra diz *"zigue, zigue, zá"*, o objeto é retido na mão direita, e só passado para a pessoa da direita na última palavra. https://youtu.be/AJCVHKEohAg 2°Brincadeira: **Pião** é um objeto de madeira afunilado com uma ponta em metal. Também existem piões sem ser necessário usar uma corda para os girar. Pode realizar este jogo com duas crianças ou mais. Pega o cordãozinho que vem junto, dá uma volta na parte de cima, vai pra baixo, faz o mesmo na ponta e sobe passando em torno do corpo dele. Não pode enrolar tudo, porque precisa sobrar um pouco na mão e ficar bem justinho para lançar. Após isso, segura o pião e prende o fio nos dedos e depois joga de lado e, quando tocar o chão, puxa forte e pronto, vai ver girando.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	3° brincadeira: **Cara ou Coroa** é um jogo simples, que consiste em se atirar uma moeda ao ar para então verificar qual de seus lados ficou voltado para cima após sua queda. É comumente utilizado para se escolher entre duas alternativas ou para resolver uma disputa entre duas partes. 2° momento: Agora vamos fazer uma lista de brincadeiras de origem africana, indígena e europeia. https://docs.google.com/document/d/1X_IMNBghzj4AOrbN4-ldAQJrTzB0wjlOFv6RKtLzUBA/edit?usp=sharing
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo 30 minutos	Agora vamos conhecer outras brincadeiras analógicas, usando a tecnologia. Vamos utilizar os jogos tecnológicos para brincar e aprender usando a ferramenta wordwall. 1°momento Cruzadinha: Descubra as brincadeiras https://wordwall.net/play/55992/628/422 2°momento Avião: Descubra quais são as brincadeiras indígenas, mas cuidado para o avião não bater em outras brincadeiras. https://wordwall.net/pt/resource/55993768 3° momento Vamos brincar de jogo da memória com imagens de brinquedos analógicos e tecnológicos. https://wordwall.net/play/55994/604/964

5º **Avaliação**: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximo se possível com algum recurso tecnológico.
O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu. Tempo 10 Minutos
Que tal uma avaliação do seu processo de aprendizagem. Reflita sobre seu processo de aprendizagem neste dia, fazendo o uso da ferramenta pollie.

1°momento:

Aprender sobre infância, foi significativo?

https://pollie.app/oexpp

Clique num link para votar:

Sim
👉 https://pollie.app/ue5r9

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Não
👉 https://pollie.app/vjw70

📊 Ver resultados:
https://pollie.app/76s9

2° Momento:

O que será que vamos aprender no segundo dia sobre ás brincadeira?
https://youtu.be/oaJH-UGnlpc

Esse vídeo fala sobre metamorfose, mas, o que isso, tem a ver com brincadeiras e tecnologia?

Recursos Digitais	Tv, celulares e computadores.
Recursos Analógicos utilizados	Pião, moeda, tampinhas de garrafa e barbante
Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações:	

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐

Autor(a) da SD: Patricia de Brito Vargas de Souza	E-mail: patriciabvargas76@gmail.com
Revisora da SD: Sheila Arantes	E-mail: Sheila@csaber.com.br
Eixo Temático: Como as brincadeiras de todos os tempos, podem contribuir para o processo de aprendizagem significativa na Educação Infantil.	Público Alvo: Profissionais da Educação Infantil da UMEI Professor Irio Molinari
Conteúdo: O conflito das gerações e as brincadeiras antigas e atuais	
Tema: brincadeiras e tecnologia	

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

Objetivos esperados	Identificar qual o olhar dos profissionais da educação sobre as brincadeiras antigas e atuais (tecnológicas) no processo da aprendizagem significativa.

1ª Etapa: Tomada de Consciência – (Essa etapa é a última que você faz. Aqui você apresenta o que vai acontecer)
Tempo: 10 minutos

Hoje é o segundo dia da nossa formação pedagógica. Vamos mergulhar nas tecnologias e nas transformações que aconteceram nas brincadeiras.

Vamos dialogar sobre as características das gerações classificadas como baby boomers, x, y, z e alfa, e a metamorfose causada pela tecnologia nas brincadeiras.

Também vamos abordar uma história, elaborar um texto coletivo, construir um mural com brincadeiras das diversas gerações e conhecer algumas brincadeiras que sofreram metamorfose. Faremos muitas destas coisas utilizando recursos tecnológicos digitais como o youtube,padlet, google forms, goo docs, wordwall e mentimeter.

2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) **Tempo 60 minutos**	No primeiro dia vimos que a concepções de Infância variam historicamente e a cada dia as crianças estão em contínua mudança. 1°momento: 1° etapa Observe a imagem.  O responsável deverá perguntar a cada participante, o que cada um está observando na imagem.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	2° etapa Agora os participantes irão assistir a história: Você não vem brincar?. Essa história está disponibilizada no youtube. História: Você não vem brincar? https://youtube.com/watch?v=T-kS6kjL0wA&feature=share Tempo: 1 min 42seg. 3° etapa Através de uma roda de conversa os participantes deverão fazer uma relação da imagem da 1° etapa com o vídeo da 2° etapa. Essa reflexão dará base para escrita de um texto coletivo. Para construção desse texto coletivo, usaremos a ferramenta do google docs. https://docs.google.com/document/d/1M2aRtbPW9vMa8QI6wVmfWuCxDb1Okf7FHaX171t87n0/edit?usp=sharing
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo 40 minutos	1° momento Após trazer à tona alguns conhecimentos prévios e aprendizagens sobre o brincar de diversas gerações, vamos elaborar um mural com diversas brincadeiras antigas e atuais, usando como ferramenta o padlet. http://padlet.com/patriciabvargas76/brincadeiras-de-todos-os-tempos-au6tsyjwwzimthbr
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo 60 minutos	Nesta etapa vamos apresentar 3 brincadeiras que podem ser realizadas sem o uso da tecnologia e com uso da tecnologia, mostrando assim como as brincadeiras sofreram influencias da tecnologia ao longo do tempo. Vamos dividir a equipe em três grupos, cada grupo irá participar da mesma brincadeira na forma analógica e digital. Após a participação, cada participante, deixará um comentário sobre como foi essa experiência. 1° momento Boneca de papel A brincadeira da boneca de papel surgiu nos anos 80, são figuras de silhuetas de bonecas recortadas em papel ou cartão fino, com roupas separadas, também feitas de papel, que geralmente são presas ás bonecas por abas dobráveis de papel. Jogo pastelgirl, consiste em escolher as características físicas da boneca, assim como as roupas e acessórios de forma digital. https://goo.gl/4fZt9K 2° momento Jogo da velha Acredita-se que a origem do jogo da velha seja bem antiga, pois foram encontrados tabuleiros escavados em rochas em templos do antigo Egito. Essa brincadeira é muito simples. O tabuleiro é dividido em nove quadrados por meio de linhas e colunas verticais e horizontais. Cada jogador é representado por um símbolo. Em geral, usa-se um xis (x) e um ó (O). A cada rodada, os participantes alternam e preenchem um quadrado com o símbolo. Ganha quem completar uma coluna, uma linha ou uma diagonal com a letra designada. Jogo da velha de forma digital. http://play.google.com/store/apps/details?id=com.simplefishgames.tictactoe

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	3° momento Jogo da forca Acredita-se que foi criado na Inglaterra. Tem seu primeiro registro oficial datado de 1894 no livro "Traditional Games". O jogo da forca é um jogo em que o jogador tem que acertar qual é a palavra proposta, tendo como dica o número de letras e o tema ligado à palavra. A cada letra errada, é desenhado uma parte do corpo do enforcado. O jogo termina ou com o acerto da palavra ou com o término do preenchimento das partes corpo do enforcado. https://wordwall.net/pt/resource/3309893

5º **Avaliação**: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximo se possível com algum recurso tecnológico.
O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu.
Tempo 10 minutos

1° momento
Após a formação de hoje, a avaliação será realizada através da construção de nuvem de palavras online onde cada profissional da educação deverá expressar em uma única palavra o sentimento experimentado em relação as brincadeiras e o aprendizado proporcionado no primeiro dia da SD.
Vamos usar o aplicativo mentimeter
https://www.menti.com/alcjfuvi9qt4

2° momento
Finalizando o encontro o responsável pela SD irá colocar um vídeo com uma música sobre o próximo assunto que será tratado no terceiro dia.
https://youtu.be/Q_sF0sO6SSQ
Tempo:48 segundo

Assunto a ser tratado: As brincadeiras e aprendizagem significativa segundo Ausubel e Moran.

Recursos Digitais	Data show, notebook, celulares, tv, caixa de som e internet
Recursos Analógicos utilizados	Papel fotográfico, papel sulfite, caneta
Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações:	

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒

Autor(a) da SD: Patricia de Brito Vargas de Souza	E-mail: patriciabvargas76@gmail.com
Revisora da SD: Sheila Arantes	E-mail: Sheila@csaber.com.br
Eixo Temático: Como as brincadeiras de todos os tempos, podem contribuir para o processo de aprendizagem significativa na Educação Infantil.	
Conteúdo: As brincadeiras analógicas e digitais no processo de aprendizagem significativa.	
Tema: brincadeiras , tecnologias e aprendizagem	

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

Objetivos esperados	Avaliar o cotidiano da educação infantil , perceber e caminhar para um resgate e inovação das brincadeiras como instrumento de uma aprendizagem significativa.

1ª Etapa: Tomada de Consciência – (Essa etapa é a última que você faz. Aqui você apresenta o que vai acontecer)
Tempo: 20 minutos

No nosso terceiro dia, vamos apresentar algumas brincadeiras analógicas e digitais que fazem parte do cotidiano das nossas crianças e que podem ser usadas pelos professores da educação infantil no processo de uma aprendizagem significativa.

2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo 60 minutos	No terceiro dia da nossa SD, aprendemos sobre as transformações que as brincadeiras sofreram ao longo do tempo com o avanço da tecnologia. Agora vamos aprender como as brincadeiras culturais e tecnológicas que fazem parte do cotidiano da geração alfa, pode contribuir para o processo da aprendizagem significativa. 1° momento: Vamos iniciar fazendo uma nuvem de palavras ,usando a ferramenta mentimer para responder a questão abaixo. Quais são as brincadeiras da geração alfa? https://www.menti.com/alkiukr8m4f6 2° momento: Neste momento, vamos assistir um vídeo que mostra como a criança aprende brincando. https://youtu.be/JA59pV8EePM 3°momento: Agora em uma roda de conversa, vamos refletir sobre os assuntos abordados no 1° e 2° momento. As brincadeiras digitais e analógicas da geração alfa podem contribuir para uma aprendizagem significativa na educação infantil ? Após a reflexão cada professor, irá responder a pergunta, utilizando o aplicativo do **whatizapp** chamado **vira texto**, no qual transcreve o áudio em texto.
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e	Agora vamos conhecer outras brincadeiras que estão fazendo parte do cotidiano das nossas crianças. As brincadeiras propostas nesses momentos poderão ser realizadas individualmente ou em grupo. 1° momento

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo 60 minutos	Vamos utilizar a ferramenta do **tik tok** para brincar de fazer um vídeo usando som, imagens e efeitos. 2° momento: Vamos utilizar o celular para brincar de **fotógrafo**, tirar fotos do ambiente, dos amigos e fazer self. 3° momento: Nesta atividade especificamente, cada grupo irá escolher um **jogo digital** de sua preferência ou jogos que foram apresentados no 1° e 2° dia da SD.
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo 30 minutos	1° momento: Escolher de todas as brincadeiras citadas nesse terceiro dia da SD, no mínimo 5 das mais utilizadas pelas crianças da geração alfa. 2° momento: Utilizar o google para escolher uma figura que represente cada brincadeira e colocar na sua galeria. 3° momento: Neste momento, vamos dividir os participantes em 5 grupos ou mais, dependendo da quantidade de brincadeiras escolhida. Agora vamos construir um mural utilizando a ferramenta **jamboard** que é um quadro virtual do google. Cada grupo irá colocar no mural sua brincadeira e a imagem que representa. Depois em conjunto, vamos descobrir quais são as habilidades que podem ser desenvolvidas com as brincadeiras propostas para a educação infantil. Um representante de cada grupo ficará responsável para digitalizar as habilidades nos campos específicos. https://jamboard.google.com/d/1zMcZ0lyHRom55oHOJAUi6qRvXzFbZzTgfsOpPL73LBM/edit?usp=sharing

5º **Avaliação**: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximo se possível com algum recurso tecnológico.
O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu. Tempo **10 Minutos**

Após tudo que vimos durante esses três dias de formação, observe o que diz Moran:

A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos, procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais.
A partir da citação de Moran, faça uma reflexão sobre o que você aprendeu sobre o contexto da educação infantil em relação às brincadeiras analógicas e digitais e responda se essa aprendizagem foi significativa ou não?
https://pollie.app/iq4ht

A votação é possível até domingo, 31 de dezembro de 2023 23:05

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Clique num link para votar:

Sim
👉 https://pollie.app/2w1wj

Não
👉 https://pollie.app/oppi
y

📊 Ver resultados:
https://pollie.app/cxfif

Recursos Digitais	Celulares, tabletes e tv
Recursos Analógicos utilizados	
Atividades para o Caderno Digital se houver.	

Observações:

APENDICE E – Quadro com link dos aplicativos

APLICATIVOS	LINKS
GOOGLE	https://www.google.com.br/
GOOGLE FORMS	https://docs.google.com/forms/
GOOGLE DOCS	https://docs.google.com/?hl=pt-BR
WHATSAPP	https://www.whatsapp.com/?lang=pt_BR
JAMBOARD	https://jamboard.google.com/
POLIEE.APP	https://www.pollie.app/
WORDWALL	https://wordwall.net/pt
PADLET	https://pt-br.padlet.com/
MENTIMETER	https://www.mentimeter.com/
YOUTUBE	https://www.youtube.com/
TIKTOK	https://www.tiktok.com/upload?lang=pt-BR
CANVA	https://www.canva.com/pt_br/
GOOGLE CLASSROOM	https://classroom.google.com/u/0/

APÊNDICE F - Ficha do Material Didático - E-book

Título: Material Didático – Brincadeiras Analógicas e Tecnológicas para uma Aprendizagem Significativa na Educação Infantil

Título em inglês: Didactic Material – Analogical and Technological Games for Meaningful Learning in Early Childhood Education

Descrição do Material Didático e de sua finalidade: O e-book visa, por meio da metodologia de sequências didáticas, capacitar educadores atuantes na Educação Infantil. O conteúdo didático discute a relevância de revitalizar brincadeiras tradicionais e incorporar brincadeiras digitais no dia a dia escolar. A proposta fundamenta-se na ideia de que uma sequência didática que inclua tanto atividades analógicas quanto digitais, considerando o conhecimento prévio das crianças e seu referencial cultural e histórico, pode tornar o processo de aprendizado mais eficaz e significativo.

Natureza: Digital (E-book On-line)

Finalidade: Este e-book serve como um guia para ajudar os educadores a desenvolver sequências didáticas que favoreçam aprendizagens significativas, utilizando tanto recursos tradicionais quanto digitais no dia a dia da Educação Infantil.

Demanda:

(X) Externa
( ) Edital
( ) Interna

Avanços tecnológicos/grau de novidade:

( ) Produção com alto teor inovativo: desenvolvimento com base em conhecimento inédito;
(x) 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.

Descrição da Abrangência realizada: O material didático foi utilizado em um curso para formação de professores, ministrado em uma unidade municipal de Educação Infantil na cidade de Niterói/RJ. A temática aborda a importância de integrar tanto as brincadeiras tradicionais quanto as digitais no contexto da educação infantil para promover uma aprendizagem significativa.

Descrição da Abrangência potencial: O material digital foi produzido para ser aplicado tanto na rede pública ou privada, em âmbito nacional. Ele foi pensado e escrito para o contexto de professores da Educação Infantil. O seu potencial está na reflexão da prática pedagógica do professor para a inserção de metodologias inovadoras.

Descrição da Replicabilidade: A estruturação deste material, através de uma sequência didática, pode ser aplicada a diferentes conteúdos e áreas do saber, bem como em diversos níveis de educação. Isso proporciona abordagens variadas para o ensino e a aprendizagem, promovendo experiências mais agradáveis e relevantes. O objetivo é que os recursos empregados sejam versáteis e possam ser ajustados para outros temas, enriquecendo o trabalho dos professores.

APÊNDICE G - Material Didático E- book



Reitor
Celso Niskier

Coordenação do Mestrado Profissional em
Novas Tecnologias Digitais na Educação
Profa. Ana Paula Legey, D. Sc
Prof. Antônio Carlos de Abreu Mól, D. Sc

Secretária do Mestrado
Elizabeth Jeane Bento Cavalcante Garcia

Coordenador do Núcleo de
Computação Aplicada (NUCAP)
Prof. André Cotelli do Espírito Santo, MSc.

Práticas Pedagógicas para
Orientação no Reforço Escolar
Prof. André Cotelli do Espírito Santo, MSc.
Profa. Sheila da Silva Ferreira Arantes, MSc.
Profa. Tharcila de Abreu Almeida, MSc.
Profa. Ana Paula Legey, D. Sc
Prof. Antônio Carlos de Abreu Mól, D. Sc

Coordenadora da Biblioteca
da UniCarioca
Rachel Louredo

UNI CARIOCA Centro Universitário DIGITAL

S231m Souza, Patricia de Brito Vargas de
Material didático - brincadeiras analógicas e tecnológicas para uma aprendizagem significativa na educação infantil / Patricia de Brito Vargas de Souza, André Cotelli do Espírito Santo, Sheila da Silva Ferreira Arantes, Tharcila de Abreu Almeida, Ana Paula Legey, Antônio Carlos de Abreu Mól. - Rio de Janeiro, 2023.
Recurso digital; 61 p.

ISBN: 978-65-01-37627-1

E-book (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2023.

1.Material didático – Educação infantil. 2. Aprendizagem. 3. Brincadeiras – Educação infantil. 4. Tecnologia da educação. I. Espírito Santo, André Cotelli do. II. Arantes, Sheila da Silva Ferreira. III. Almeida. Tharcila de Abreu. IV. Ana Paula Legey. V. Mol, Antônio Carlos Antônio de Abreu. III. Título.

CDD 371.344



SUMÁRIO

1 - Introdução: Uma escola inovadora para uma nova geração..... 4
2 - Concepção de Infância..... 5
3 - A BNCC e a tecnologia na Educação Infantil..... 7
4 - A importância da brincadeira na Educação Infantil..... 10
5 - Brincadeiras analógicas e digitais para uma aprendizagem significativa....12
6 - Formação de professores para uma aprendizagem significativa..... 15
7 - Sequência Didática 16
8 - Recursos tecnológicos usados na Sequência Didática..... 18
8.1 - Google..... 18
8.2 - Jamboard..... 19
8.3 - Google forms..... 20
8.4 - Google docs..... 21
8.5 - Pollie app..... 22
8.6 - Gamificações 23
8.7 - Wordwall..... 24
8.8 - Padlet 25
8.9 - Mentimeter 26
8.10 - YouTub 27
8.11 - Tik Tok..... 28
8.12 - WhatsApp (vira texto)..... 29
9 - Conclusão..... 30
10 - Referência Bibliográfica 31
11 - Autores 37
12 - Apêndice..... 44



1 INTRODUÇÃO: UMA ESCOLA INOVADORA PARA UMA NOVA GERAÇÃO.

A educação infantil é a primeira etapa do ensino fundamental, uma etapa mágica onde tudo é possível para a criança, basta usar a imaginação. Para lidar com essa fase tão importante da vida do ser humano, é necessário pensar a criança, a infância e a educação. A criança é um ser único que possuí características próprias, a infância vem se transformando ao longo da história e a educação precisa acompanhar a transformação ocorrida na sociedade, na concepção de infância e na criança. Esse e-book vai nos levar ao mundo da criança e sua história através das brincadeiras, abordaremos questões como: concepções de infância, brincadeiras, tecnologia, BNCC, formação de professores, sequência didática e aprendizagem significativa.

A geração atual está conectada com um mundo tecnológico, produzindo uma nova cultura na sua forma de brincar e aprender, por isso, a escola precisa ser inovadora para receber essa novava geração.



2. CONCEPÇÃO DE INFÂNCIA

A infância pode ser vista de várias perspectivas. Neste e-book, vamos analisar sob a ótica histórica.

A palavra Infância, nos remete a um período mágico, cheio de aventuras e peraltices. No entanto, nem sempre foi ou é assim. A infância não possui apenas um significado, porque não existe apenas uma infância (BARBOSA e SANTOS,2017).






Para Rocha e Ferreira (2023), a nova infância digital da contemporanei dade faz um retrocesso no que diz respeito a adultização das crianças, voltando assim ao período em que as crianças eram tratadas como adultos em miniatura.

Na idade antiga, o sentimento de infância não existia. A criança era vista como adultos em miniaturas em todos os seus aspectos, apenas o tamanho os diferenciava.

Segundo Rocha e Ferreira (2023), o conceito de infância foi construído, a partir do final da idade média e a igreja teve um papel fundamental junto com o sentimento de família que agora passou a se sentir responsável pela criança.

A relação criança/infância foi se transformando a partir da difusão de novos pensamentos e condutas da Igreja Católica. As crianças vão ganhando espaço, surgem as escolas e as crianças passam a serem vistas como indivíduos pertencentes a sociedade.

Na idade moderna, segundo Airés (2014) o que se referia as crianças, passa a ser um assunto sério e digno de atenção. Para Rocha e Ferreira(2023) ,a atenção em relação as crianças se aproxima do que temos hoje, em relação aos mobiliários próprios em casa e nas escolas, literaturas, músicas e brincadeiras de acordo com a idade, práticas de higiene e o surgimento das vacinas.

Em tempos modernos, observamos concepções de infância, tendo como parâmetro as tecnologias, pois a cada dia que passa as crianças estão mais imersas a esses avanços. Segundo Rocha e Ferreira (2023) em dias atuais, mesmo tendo diversos documentos que protegem a criança, a sociedade involuntariamente está estimulando comportamentos que não condizem com a faixa etária da criança. Para Rocha e Ferreira (2023) o uso excessivo da tecnologia, sem supervisão, sem limite e de forma exploratória acarreta no abandono ou o fim da infância.

As crianças já nascem inseridas nessa cultura digital, não tem como voltar atrás. A tecnologia como tudo que faz, parte do cotidiano infantil, apresenta malefícios e benefícios O uso desses artefatos pela criança necessita de limite e mediação por parte da família e educadores.

Enfim, percebemos que as concepções ou concepção de infância foi mudando no decorrer da história e está sempre relacionada a ciência, economia, a política e a cultura.



3. A BNCC E A TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

No decorrer da história percebemos várias concepções de infância. Agora na atualidade estamos vivendo uma cultura digital em que as crianças cada vez mais cedo, se aproximam dos artefatos tecnológicos, chegam a escola com um conhecimento prévio sobre o uso das tecnologias que a escola precisa dar conta.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) traz em sua integra uma nova oportunidade de se pensar a escola no campo tecnológico, é claro que temos muito a avançar no campo da educação infantil no que diz respeito a esse quesito, mas podemos perceber uma luz no fim do túnel, porém, temos que ter sempre um olhar crítico sob o conteúdo do documento para que nossa pratica não possa produzir ou reproduzir conhecimentos de acordo com os interesses de quem está no poder.

Para MACHADO e AMARAL (2021), a educação é campo de disputas, portanto, os professores devem ter um olhar crítico e situado sob sua prática pedagógica.

A BNCC (2018), corrobora com o movimento de aproximar as crianças dos artefatos tecnológicos nas instituições, porém, não de uma forma especifica para a educação infantil.

Dentre as 10 competências citadas na BNCC, três estão relacionadas com a tecnologia.

> 1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e [digital] para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva. (BRASIL,2018,p.9)
> 4. Utilizar diferentes linguagens - verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e [digital] -, bem como conhecimentos das linguagens artísticas, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo. (BNCC,2018,p.9)
>
> 5. Compreender, utilizar e criar [tecnologias digitais] de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimento, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BNCC, 2018,p.9)

BNCC

7

Essas três competências precisam estar atreladas ao que foi proposto pelo documento para a educação infantil, considera-se que o conhecimento sobre o mundo digital deve ser valorizado e trabalhado de forma que contribua para o desenvolvimento da aprendizagem dessas crianças.

Segundo o documento a Educação Infantil é o início do processo educacional e a função da escola é complementar a educação da família tendo como foco a aprendizagens sobre socialização, autonomia e a comunicação. O documento também explana sobre a importância de acolher as vivências e os conhecimentos construídos pelas crianças, ou seja, os conhecimentos prévios, de respeitar as diversidades culturais, de ampliar o universo de experiência, conhecimentos e habilidades dessas crianças, diversificando e consolidando novas aprendizagens.

De acordo com a BRASIL (2018) o professor deve organizar e propor experiências de aprendizagem com intencionalidade. O trabalho do educador é refletir, selecionar, organizar, planejar, mediar e monitorar o conjunto das práticas e interações, garantindo a pluralidade de situações que promovam o desenvolvimento pleno das crianças.

O acompanhamento da trajetória dos alunos é feito por meio de relatórios, registros e portfólios. O aluno segundo a BRASIL (2018) é um ser que observa, questiona, levanta hipóteses, conclui, faz julgamentos e assimila valores e que constrói conhecimentos e se apropria do conhecimento sistematizado por meio da ação e nas interações com o mundo físico e social, não deve resultar no confinamento dessas aprendizagens a um processo de desenvolvimento natural ou espontâneo.

O aluno é visto como ativo, criativo, que questiona e participa e que está envolvido no seu processo de aprendizagem, ele constrói o seu conhecimento.

BRASIL (2018) apresenta dois conceitos, o primeiro são dois eixos estruturantes das práticas pedagógicas e o segundo os seis direitos da aprendizagem e desenvolvimento. Os dois eixos que vão conectar as ações na educação infantil, são eles a interação e a brincadeira. Eles garantem a realização dos seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento que são brincar, conviver, expressar-se, conhecer-se, participar ativamente e explorar. O explorar será por meio das artes, escrita, ciência e tecnologia.



BRASIL (2018) também apresenta, os conceitos de cinco campos de experiência: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação e Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações. Para os campos define-se os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento que se organizam por faixa etária em três grupos: Bebês (0- 1a6m), Crianças bem pequenas (1a7m-3a11m) e Crianças Pequenas (4a-5a11m).

Podemos observar que a palavra tecnologia no que diz respeito a educação infantil na BNCC, só aparece uma vez, no entanto se apresenta de forma peculiar no documento e precisa ser trabalhada para que a escola avance e se torne inovadora.



4. A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A LDB, Lei de Diretrizes e Bases da Educação, Lei n°. 9.394/9, define e organiza todo o sistema educacional brasileiro, do ensino infantil até o superior. A LDB é oficializada como aquela que irá atender crianças entre 0 até 6 anos em instituições de ensino públicas ou privadas propondo uma educação formal e não mais assistencialista.

Em relação a educação infantil a LDBEN, Lei n°9.394/96 diz:

> Art. 29. A Educação Infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.(BRASIL,1996,p.12)

A educação Infantil é o primeiro contato da criança com uma nova experiência fora do seu contexto familiar. É na educação Infantil que a criança terá oportunidade de aprender a se relacionar e viver em sociedade.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil, (RCNEI), Brasil, (1998):

> A criança é um ser social que nasce com capacidades afetivas, emocionais e cognitivas. Tem desejo de estar próxima às pessoas e é capaz de interagir e aprender com elas de forma que possa compreender e influenciar seu ambiente. Ampliando suas relações sociais, interações e formas de comunicação, as crianças sentem-se cada vez mais seguras para se expressar (BRASIL 1998,p.21)

Quando a criança chega em uma instituição de Educação infantil, no princípio ela chora e fica sentida por estar sendo inserida em um espaço diferente do familiar, mas a partir do momento que se sente segura e percebe que este espaço foi preparado para ela, começa a ampliar suas relações sociais, explorar o ambiente e influencia-lo, aprendendo com o outro, com as brincadeiras e brinquedos.

O brincar faz parte do mundo infantil independente da cultura, religião, raça ou classe social. A brincadeira é tão importante para o indivíduo, que deixou de ser apenas um momento de prazer, para evoluir na história como um direito, fazendo parte também do processo educacional.



Como direito, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) em seu artigo 16, IV, cita: "o direito à liberdade compreende os aspectos dentre eles: brincar, praticar esportes e divertir-se". (BRASIL, 1988). Esse direito de brincar não está restrito só ao campo educacional, mas em todo espaço que a criança se faz presente. A criança brinca na escola, na rua, no parque, em casa, no shopping e em diversos lugares que está presente. A brincadeira faz parte do mundo infantil.

Quanto as instituições de educação infantil, a brincadeira tem um caráter além do brincar por brincar, a brincadeira está atrelada ao ato de aprender.

Nas Instituições de educação infantil, a brincadeira é considerada uma importante ferramenta para o processo de aprendizagem. A criança aprende brincando e ao brinquedo é atribuído várias funções dependendo de quem o manipula. Na mão de uma criança, o brinquedo necessariamente não precisa ser um objeto de valor comprado. Uma simples caixa de papelão pode ser transformada em um brinquedo inesquecível com o uso da criatividade e imaginação. É através de atividades lúdicas que a criança se coloca e se expressa, reproduz seu cotidiano e transforma sua realidade.

Conforme o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil:

> O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente á realidade de maneira não literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos. (BRASIL,1998,p27)

São várias as brincadeiras que fazem parte do repertório da criança e que são fundamentais para o seu desenvolvimento infantil e para a vida. Através das brincadeiras a criança desenvolve sua capacidade de raciocinar, julgar e argumentar, além de desenvolver, a personalidade, afetividade, motricidade, inteligência e sociabilidade.

O campo da brincadeira é enorme e muito pode contribuir para o desenvolvimento integral da criança. A instituição de Educação infantil deve ter como prática de aprendizagem a brincadeira, não deixando esta perder lugar para os exercícios repetitivos que não levam a uma aprendizagem significativa.



5 BRINCADEIRAS ANALÓGICAS E DIGITAIS PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA.

O brincar está presente em diferentes tempos e lugares. Segundo Farias, Pizzol e Santinello (2020) o brincar demorou para adentrar no universo lúdico das crianças e surgiu após a consciência de infância, como uma forma de ensinar a criança como a sociedade se organizava.

Boneca; carrinho; bola; pular corda; pular elástico; bandeirinha; queimado, pique se esconde; pique-esconde, pique alto, cabra-cega, bolinha de gude, pião, pipa entre outras, são apenas algumas das brincadeiras tradicionais, ou seja, analógicas que não têm qualquer envolvimento com a tecnologia.

Segundo Silva, Costa e Soares (2021) as crianças da contemporaneidade estão perdendo contato com essas brincadeiras, porque estão ficando dependentes dos brinquedos eletrônicos e produtos tecnológicos, não brincando mais como as gerações passadas.

As brincadeiras digitais são aquelas que sofreram influências e transformações do mundo tecnológico. São jogos executados nos computadores, videogames e dispositivos móveis, além de brincadeiras usando aplicativos como tiktok, you tube para produzir pequenos vídeos usando a imaginação. As crianças criam e recrian diversas brincadeiras utilizando esses artefatos.

As crianças estão sempre brincando, utilizam-se tanto das brincadeiras tradicionais como das brincadeiras digitais para se divertirem, usar a imaginação, se comunicar, se expressar, se relacionar e criar, pois, a brincadeira faz parte do mundo infantil.

As brincadeiras analógicas e digitais, não podem ser vistas como opostas, ou como se uma fosse melhor que a outra. A criança escolhe suas brincadeiras conforme suas necessidades, ela é capaz de planeja-la sem interferência do adulto.





De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL,1998, p.23, v.2)

> Brincar constitui-se, dessa forma, em uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Também tornam-se autoras de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em práticas suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata.

As brincadeiras tradicionais não desapareceram com o surgimento das brincadeiras digitais, muitas delas foram se modificando, assim como a sociedade e a cultura. É claro, que muitas dessas brincadeiras precisam ser resgatadas. Mas isso, não é culpa é das brincadeiras tecnológicas.

A criança não pode brincar daquilo que ela não conhece, por isso, a necessidade do resgate. A educação infantil, pode trabalhar nesse sentido, tanto na recuperação das brincadeiras tradicionais, como na mediação das crianças com as brincadeiras tecnológicas para uma aprendizagem significativa.

Este é o desafio da educação Infantil fazer com que esses dois conceitos de brincadeira contribuam para uma aprendizagem significativa para as crianças.

Segundo a Resolução das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (BRASIL, 2010)

> A propostas pedagógicas da Educação Infantil deverão considerar que a criança, centro do planejamento curricular, é sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura. (BRASIL, 2010,p.12)

A brincadeira precisa ser empolgante, cheia de encanto e magia, o seu uso no processo de aprendizagem não pode ser empobrecida, se não ela perde todo o significado para a crianças.



As escolas já estão cheias de instrumentos ineficazes para o desenvolvimento da aprendizagem da criança, não precisa de mais um. Para que o brincar auxilie na aprendizagem de forma significativa, o brincar precisa ser fundamental no espaço escolar. A escola precisa exalar e estimular toda e qualquer tipo de brincadeira que faz parte tanto do tradicional como do moderno. O professor de educação infantil precisa acreditar no potencial das brincadeiras, precisa acreditar no lúdico, brincar com a criança, entrar no seu mundo de faz de conta e entender sua forma de brincar e agir.



6 FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA.

No decorrer da história a educação passa por várias transformações no seu pensar pedagógico, principalmente em relação a aprendizagem. Atualmente nos reportamos a uma aprendizagem significativa para nossas crianças proposta por David Ausubel, psiquiatra e psicólogo que optou por se dedicar a educação.

Para Ausubel (1963) a aprendizagem parte de um conhecimento prévio que interage com novos conhecimentos, ampliando e reconfigurando. Diferente do ensino tradicional, o qual o professor é o fornecedor e o aluno receptor.(AGRA, FORMIGA, OLIVEIRA, COSTA, FERNANDES, NOBREGA, 2018)

A aprendizagem significativa é uma revolução no campo educacional, no entanto, é necessário um olhar no campo da formação dos professores, pois muitos, ainda se encontram encapsulados nas suas práticas tradicionais que ofuscam o conhecimento prévio dos alunos, fazendo com que sejam meros receptores sem importância.

De acordo com Agra, Formiga, Oliveira, Costa, Fernandes, Nobrega (2018) o professor deve estar aberto para que o aluno possa revelar as suas expectativas vividas, dos objetos incorporados na sua vida, das condições existenciais e não apenas o aspecto intelectual.

Para desenvolver uma aprendizagem caracterizada pela interação do conhecimento prévio com os novos conhecimentos, o professor precisa ter uma nova forma de pensar sobre aprendizagem.

A formação docente deve ser continuada, o professor precisa buscar aperfeiçoamento, atualização em relação as novas práticas educacionais, tomar conhecimento das leis e documentos que regem a educação e estabelecer uma conexão com o cotidiano do aluno e a cultura vigente.

Sendo assim, uma escola inovadora, não é só aquisição de artefatos tecnológicos e um prédio moderno, mas também uma nova forma de pensar o currículo e a formação dos professores.



7 SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Investigando um pouco sobre a SD (Sequência Didática) para compor o E-book percebemos que a mesma, é utilizada como um recurso metodológico eficaz para o processo de aprendizagem e pode ser usado em qualquer seguimento da educação. A sequência didática, segundo Ugalde e Roweder (2020) é uma metodologia centrada no aluno, afim de promover uma aprendizagem significativa e que vem sendo adotada por professores que desejam mudanças no seu fazer pedagógico.

A sequência didática presente neste e-book, tomou como base o fluxograma apresentado por Arantes (2022) em seu livro Sequência Didática fundamentada na Aprendizagem Significativa como facilitadora no processo de Alfabetização e Letramento mediada pelas novas tecnologias digitais. A proposta do fluxograma construído por Arantes (2022) parte do princípio da valorização do conhecimento prévio do aluno e dá SD elaborada com foco em uma aprendizagem significativa permeada pela tecnologia.

A sequência didática aqui proposta tem como público alvo a formação de professores da educação infantil, com intuito de estimular uma pratica pedagógica inovadora com o uso das tecnologias e SD no processo de ensino aprendizagem dos alunos da educação infantil.

Utilizando-se do fluxograma elaborado por Arantes (2022), apresentamos as brincadeiras tecnológicas e tradicionais, com intuito de promover a valorização de ambas no âmbito da educação infantil para um processo de aprendizagem significativa.

A estrutura do fluxograma de Arantes (2022) é composta por seis etapa:

- Eixo temático: escolha do tema conforme a BNCC e integração com a proposta curricular de acordo com a etapa da educação.
- Tomada de consciência: apresentação do tema e caminhos que serão percorridos de forma lúdica, uso de materiais dentro do contexto sociocultural e histórico.
- Atividades significativas: estabelecer uma ligação entre o conhecimento prévio do aluno com os novos conhecimentos proporcionando uma aprendizagem significativa.

- Atividades lúdicas permeadas pelas novas tecnologias digitais: uso de jogos digitais pautados em ações planejadas e dentro do contexto e conteúdos propostos na SD.
- Fixação do conteúdo no caderno digital e ou analógico: elaborar e registrar sua escrita nos cadernos digitais ou comum.
- Avaliação significativa: Não se resume a resultados e sim desenvolver autoestima, autoconhecimento, reconhecimento e motivação para continuar o processo de aprendizagem.

Figura 1 - Fluxograma



Fonte: Arantes (2022, p.73)

A SD foi elaborada utilizando o framework de (ARANTES, 2022) que consta todas essas etapas do fluxograma.



8 RECURSOS TECNOLÓGICOS USADOS NA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Para elaboração desta sequência didática usamos alguns recursos e brincadeiras tecnológicas que podem fazer parte do currículo da educação infantil flexibilizando, aprimorando e dinamizando as práticas pedagógicas do professor buscando uma aprendizagem significativa para as crianças.

As tecnologias podem muito corroborar com a educação possibilitando uma inovação no processo de ensino aprendizagem (ARANTES, 2022).

Vamos apresentar algumas ferramentas que podem ser utilizadas no contexto escolar.

8.1 Google

A empresa Google foi fundada por Larry Page e Sergey. O google é considerada a ferramenta mais utilizada do mundo, ocupa a posição de líder entre os buscadores mais utilizados no Brasil e desenvolve uma série de serviços e produtos na Internet. A google possui uma variedade de ferramentas (GRILLO e AHLERT,2018).

O google foi utilizado na SD como ferramenta de pesquisa de imagens e informações.

Figura 2 - Google



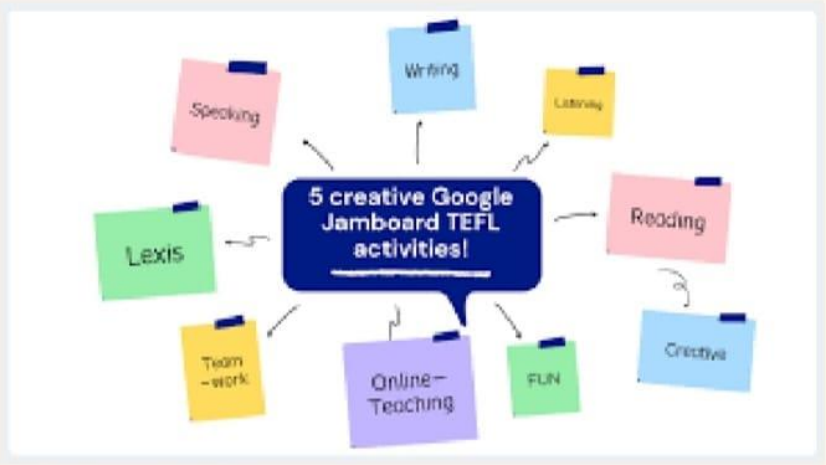
Fonte: Pixabay (2022)

8.2 Jamboard

Jamboard é uma plataforma do Google interativa e colaborativa, parecido com um quadro branco que permite que a pessoa desenhe, faça anotações e use sua criatividade. É um arquivo composto de vários frames ou quadros em brancos editáveis (DA SILVA, 2022).

O Jamboard será utilizado pelos profissionais da educação Infantil para elaboração de murais interativos.

Figura 3 - Jamboard



Fonte: Antonopoulos (2021)

8.3 Google forms

O Google forms é um aplicativo que se pode criar formulários de pesquisa ou utilizar os já existentes, basta ter uma conta no Gmail. O autor do formulário pode convidar outras pessoas para trabalhar de forma colaborativa, no entanto, estes não têm permissão para apagar os arquivos compartilhados, apenas editá-lo. Ele é prático na coleta de dados e os seus resultados são organizados em forma de gráficos e planilhas e direcionando a um resultado quantitativo facilitando a análise de dados. Ele também pode ser enviado para o público alvo através de e-mail ou link.(DA SILVA MOTA,2019)

O google forms será utilizado nesta SD como instrumento de sistematização do conhecimento prévio e do conhecimento adquirido na aprendizagem significativa e também como feedbacks para o responsável pela SD.

Figura 4 - Tudo começa na tela do formulário



Fonte: Rattes (2021)

8.4 Google docs

O Google docs é uma ferramenta do Google que pode ser usado como recurso Pedagógico que permite um espaço colaborativo e interativo na construção do conhecimento.

Para utilizar o Google Docs é preciso um endereço de correio eletrônico do Gmail ou criar uma conta no próprio Google docs.

Uma das principais utilidades dessas ferramentas para a prática pedagógica colaborativa e interativa é a produção coletiva de textos (MACHADO, 2009).

O Google Docs será utilizado de forma interativa para fazer uma lista de brincadeiras de origem africana, europeia, indígena e um texto coletivo sobre o assunto abordado na imagem e história contada através do vídeo do youtub.

Figura 5 – Google Docs



Fonte: Soares (2021)

8.5 Pollie App

A enquete é uma estratégia usada para escolha de forma simples e interativa. O aplicativo Pollie permite fazer upload de imagem, migrar para o modo quiz, coletar votos únicos ou múltiplos. Delimitar uma data para encerramento e compartilhamento do resultado(GOMES, 2022).

O uso da ferramenta pollie.app será utilizada pelo discente para fazer sua própria avaliação do seu processo de aprendizagem. Assim ele pode perceber o quanto aprendeu e se manter motivado para dar continuidade a SD

Figura 6 - Pollie.app



Fonte: www.siteconfiavel.com.br (2021)

8.6 Gamificações

Gamificação são jogos que podem contribuir para o processo de aprendizagem porque são envolventes, divertidos, emocionantes e gratificantes.

A gamificação oferece benefícios se usadas de maneira equilibrada, podendo ser um recurso poderoso no currículo educacional, pois pode abranger uma gama de conhecimentos, tornar a atividade mais lúdica, cooperativa e interativa (DE OLIVEIRA SILVA, ALBUQUERQUE, DOS SANTOS, 2022).

Através das gamificações, vamos apresentar brincadeiras que sofreram transformações com o uso da tecnologia como: bonecas de papel, jogo da velha e jogo da forca.

Figura 7 – Pastel Girl: Dress Up Mod APK



Fonte: https://liteapks.com (2023)

8.7 Wordwall

Wordwall é uma plataforma online para criar jogos usando poucas palavras ou funções. A plataforma possui pequenos modelos de games prontos e com sons sonoros eletrônicos. É permitido criar cinco jogos na versão grátis. É um ótimo recurso didático para utilizar com os alunos (BRITO,ALMEIDA,2022).

O Wordwall foi utilizado com o objetivo de criar jogos de acordo com os assuntos abordados na SD e proporcionar aos docentes cursistas uma nova ferramenta metodológica que pode ser usada no seu cotidiano da sala de aula como brincadeira que pode proporcionar uma aprendizagem significativa.

Figura 8 - Wordwall



Fonte: Pazetto (2023)

8.8 Padlet

O Padlet é uma ferramenta que pode ser usada como recurso Pedagógico pelos professores por ter uma característica colaborativa que permite a interação dos sujeitos. Ele possibilita a construção de murais virtuais, na qual os alunos podem curtir, comentar, avaliar às postagens dos materiais publicado, além de compartilhar (DA SILVA, 2018).

De forma colaborativa e interativa, vamos elaborar um mural com brincadeiras de todos os tempos utilizando o padlet.

Figura 9 - Padlet



Fonte: https://infopedagogica.com.br/ (2023)

8.9 Mentimeter

O Mentimeter é uma plataforma que permite a colaboração on-line na área da educação. A plataforma permite que os usuários compartilhem conhecimento e feedback em tempo real no smartphone, Tablet, notebook ou PC.

É possível escolher diversas ferramentas como gráficos, tabelas, enquetes, nuvens de palavras entre outras(FONSECA, 2021).

Vamos construir uma nuvem de palavras utilizando o mentimeter. Os cursistas deverão expressar em uma única palavra o sentimento que experimentaram em relação as brincadeiras e aprendizado proporcionado.

Figura 10 - Mentimeter



Fonte: https://www.mentimeter.com (2023)

8.10 YouTube

O YouTube é uma plataforma desenvolvida por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim que foi lançada oficialmente em 2005. O YouTube é uma plataforma na qual se pode inserir, compartilhar e assistir vídeos pela internet, contribuindo muito com educadores e educandos (CAMILLO, MEDEIROS e DA SILVA,2018)

O YouTube foi utilizado para apresentação de vídeos sobre os assuntos abordados na SD.

Figura 11 - Novo logo do YouTube: maior mudança em doze anos de história (Google/Reprodução)



Fonte: Dearo (2017)

8.11 Tik Tok

O Tik Tok é um aplicativo de rede social que possui uma configuração própria com músicas, dublagens, filtros, efeitos, linguagem verbal e criação espontânea de vídeos de curta duração. Para interagir com outros usuários e produzir conteúdo é necessário cadastro. É uma rede social de abordagem interativa e colaborativa e que inspira criatividade (MOTTA, 2023).

Vamos apresentar para os docentes, como as crianças utilizam o aplicativo para brincar usando a imaginação e a criatividade na construção de vídeos curtos. Será proposto aos docentes realizar essa experiência de elaborar um vídeo

Figura 12 - Tik Tok



Fonte: https://folhaestado.com/ (2023)

8.12 Whatsapp (vira texto)

O WhatsApp é um aplicativo que permite o envio de mensagens de textos, áudios, fotos ,vídeos e contatos de celular para outro com uso da Internet e criação de grupos.

O aplicativo tem se tornado um recurso Pedagógico por sua popularidade, agilidade e pela possibilidade do diálogo (PEREIRA, DA SILVA JÚNIOR, LEITE, 2021).

Vamos utilizar uma ferramenta do Whatsapp chamada vira texto, no qual transcreve o áudio em texto. Os docentes irão fazer uso da ferramenta para relatar sobre a contribuição das brincadeiras para uma aprendizagem significativa.

Figura - 13 Whatsapp



Fonte: https://br.freepik.com/ (2023)

9. CONCLUSÂO

Não dá para ensinar a essa nova geração como ensinamos as gerações anteriores. Uma nova geração precisa aprender de forma compatível com sua realidade. A aprendizagem precisar ser significativa, a escola precisa ser mais atraente do que o cotidiano do outro lado do muro, porque senão ela perde o seu poder de ressignificar a realidade.

Para essa nova geração precisamos de uma escola inovadora, que rompa com os modelos tradicionais de ensinar e educar e caminhe para um espaço de oportunidades para desenvolvimento das habilidades sociais, comportamentais e emocionais.

A escola realmente precisa ressurgir das cinzas, não pode se apresentar como uma escola morta para crianças tão cheias de vida, cativantes, cheias de personalidades que adoram brincar, se divertir e curtir. A escola precisa estar atenta para a nova concepção de Infância que vem surgindo com os avanços tecnológicos para não excluir essa nova cultura que está sendo construída, mas também para garantir o direito dessas crianças diante das leis já estabelecidas. A criança deve sempre ocupar um espaço prioritário dentro do ambiente escolar. Já o professor precisa está aberto a uma aprendizagem contínua para que possa se apropriar e refletir sobre ás demandas da sociedade atual e leis que regem a educação.



10. REFERÊNCIA BIBLIOGRAFICA

AGRA, Glenda et al. Análise do conceito de Aprendizagem Significativa à luz da Teoria de Ausubel. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 72, p. 248-255, 2019.

ALMEIDA, D. M. de; CASARIN, M. de M. A importância do brincar para a construção do conhecimento na educação infantil. **Revista Educação Especial**, *[S. l.]*, p. 45–53, 2012. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/educacaoespecial/article/view/5133. Acesso em: 9 jun. 2023.

ALMEIDA, G. P. de. Neurociência e sequência didática para educação infantil. 2. ed. Rio de Janeiro: Waak, 2015.

ANTONOPOULOS, Anthony. **5 creative Google Jamboard TEFL activities!**. 1 mar. 2021. imagem. Disponível em: https://www.freeed.com/articles/2615/5-creative-google-jamboard-tefl-activities. Acesso em: 22 jun. 2023.

ARANTES, Sheila. **Sequência didática**: fundamentada na aprendizagem significativa como facilitadora no processo de alfabetização e letramento mediada pelas novas tecnologias digitais. 1. ed. Curitiba: Appris, 2022. 111 p.

BARBOSA, Adriza Santos Silva; DOS SANTOS, João Diógenes Ferreira. Infância ou infâncias?. **Revista Linhas**, v. 18, n. 38, p. 245-263, 2017.

BAZHUNI, Rosayna Frota et al. SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS PERMEADAS POR TECNOLOGIAS DIGITAIS. **REVISTA CARIOCA DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO**, v. 6, n. 1, p. 53-65, 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil(DCNEI).Brasília: Secretaria de educação Básica, 2010.Disponível em: . Acesso em: 17 jun. 2023.

BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente. Lei n° 8069, de 13 de julho de 1990

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. Referencial curricular nacional para a educação infantil: formação pessoal e social. Brasília: MEC/SEF, v.01 e 02.1998. 85p.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: 2018. Disponível em: . Acesso em: 17 jun 2023.

BRITO, Celso Eduardo; ALMEIDA, Lucas Martins. A Utilização da Gamificação na Aprendizagem de Análise Combinatória: possibilidades atreladas ao uso do H5P e do Wordwall. Revista de Investigação e Divulgação em Educação Matemática, v. 6, n. 1, 2022.

CAMILLO, Cíntia Moralles; MEDEIROS, Liziany Muller; DA SILVA, Juliane Paprosqui Marchi. Vídeos do YouTube: uma análise composicional. **RENOTE**, v. 16, n. 1, 2018.

COSTA, Rossilene Milhomem Jardim et al. Mediações para o desenvolvimento da imaginação e da criatividade na educação infantil através do stop motion. **Revista Educativa-Revista de Educação**, v. 22, n. 1, p. 6282, 2019.

DA SILVA MONTEIRO, Sandrelena; LIMA, Gustavo Roberto. USO DO JAMBOARD® COMO RECURSO DIDÁTICO E AVALIATIVO NO ENSINO SUPERIOR. **Revista Prática Docente**, v. 7, n. 1, p. e005-e005, 2022.

DA SILVA MOTA, Janine. Utilização do Google Forms na pesquisa acadêmica. **Humanidades & Inovação**, v. 6, n. 12, p. 371-373, 2019.

DA SILVA, Patrícia Grasel; DE LIMA, Dione Sousa. Padlet Como Ambiente Virtual De Aprendizagem Na Formação De Profissionais Da Educação. **RENOTE**, v. 16, n. 1, 2018.

DEARO, Guilherme. **Novo logo do YouTube**: maior mudança em doze anos de história. 29 ago. 2017. imagem. Disponível em: https://exame.com/marketing/youtube-apresenta-novo-logo/. Acesso em: 22 jun. 2023.

DE OLIVEIRA SILVA, Débora Cristina Pardinho; ALBUQUERQUE, Grazielli Alves do Carmo Silva; DOS SANTOS, Magali Maciel. GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 8, n. 7, p. 1041-1046, 2022.

DE SOUZA ROCHA, Ávila Nara; FERREIRA, Bruna Milene. ADULTIZAÇÃO PRECOCE NAS MÍDIAS CONTEMPORÂNEAS: por onde anda a responsabilidade familiar?. **EDUCAÇÃO E CULTURA EM DEBATE**, v. 9, n. 1, p. 98-118, 2023.

FARIAS, Fernanda Chimende; DAL PIZZOL, Andrieli; SANTINELLO, Jamile. A tecnologia digital e a relação com o brincar infantil: reflexões teóricas. **Revista Sítio Novo**, v. 4, n. 4, p. 271-281, 2020.

FOLHA DO ESTADO. **Biden decide banir o Tik tok dos Estados Unidos**. 16 mar. 2023. imagem. Disponível em: https://folhaestado.com/biden-decide-banir-o-tik-tok-dos-estados-unidos/. Acesso em: 22 jun. 2023.

FONSECA, Ronald Assis et al. O USO DO MENTIMETER COMO METODOLOGIA ATIVA VIRTUAL NO CURSO DE GESTÃO AMBIENTAL DA FACULDADE ÚNICA DE IPATINGA. Revista Multidisciplinar de Educação e Meio Ambiente, v. 2, n. 4, p. 1-7, 2021.

FREEPIK. **Imagens Logotipo Whatsapp**. 2023. imagem. Disponível em: https://br.freepik.com/fotos-vetores-gratis/logotipo-whatsapp. Acesso em: 22 jun. 2023.

GOMES, Jakeline Simões; DE LUCENA, Nedja Lima. DESAFIOS DA DOCÊNCIA NO ENSINO SUPERIOR REMOTO: UMA EXPERIÊNCIA EM MORFOLOGIA E SINTAXE. Revista Docência e Cibercultura, v. 6, n. 1, p. 01-17, 2022

GRILLO, Martha Inês Hermes; AHLERT, Edson Moacir. Utilização dos recursos do programa Google for Education nas práticas docentes dos professores do Centro De Educação Profissional da Univates. **Revista Destaques Acadêmicos**, v. 10, n. 4, 2018.

INFOPEDAGÓGICA. **O que é Padlet e como utilizar**. 3 fev. 2022. imagem. Disponível em: https://infopedagogica.com.br/o-que-e-padlet-e-como-utilizar/. Acesso em: 22 jun. 2023.

JÚNIOR, João Fernando Costa et al. Um olhar pedagógico sobre a Aprendizagem Significativa de David Ausubel. **Rebena-Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem**, v. 5, p. 51-68, 2023.

LITEAPKS. **Pastel girl**: Dress Up Mod APK – The healing video game has a lovely girl that may be decked out in pastel hues and backdrops.. 16 jan. 2023. imagem. Disponível em: https://liteapks.com/pastel-girl-dress-up-game.html. Acesso em: 22 jun. 2023.

MACHADO, Ana Claudia Teixeira. A ferramenta Google Docs: construção do conhecimento através da interação e colaboração. **Revista Paidéi@-Revista Científica de Educação a Distância**, v. 2, n. 1, 2009.

MASINI,E.F.S.;MOREIRA,M.A.Aprendizagemsignificativa:ateoriadeaprendizagemdeDavidAusubel.SãoPaulo:CentauroEditora.2ªedição,2006.

MENTIMETER. **Crie Word Clouds ao vivo**. 2023. imagem. Disponível em: https://www.mentimeter.com/pt-BR/features/word-cloud. Acesso em: 22 jun. 2023.

MERCADO, Karen. **Materiais essenciais para animação em stop motion**. 2023. imagem. Disponível em: https://www.domestika.org/pt/blog/9390-materiais-essenciais-para-animacao-em-stop-motion. Acesso em: 22 jun. 2023.

MOTTA, Flávia Miller Naethe; FREIRE, Iara Maravalha. " MANO COMO ASSIM", A PRODUÇÃO INFANTIL NA ERA DA LINGUAGEM MIDIÁTICA: O QUE DIZEM AS CRIANÇAS NOS APLICATIVOS TIK TOK E INSTAGRAM. Porto das Letras, v. 9, n. 1, p. 438-458, 2023

PAZETTO, Gabrielly. **Como integrar atividades do Wordwall no Twygo**. 19 jun. 2023. imagem. Disponível em: https://www.twygoead.com/site/blog/wordwall-e-twygo/. Acesso em: 22 jun. 2023.

PEREIRA, Jocimario Alves; DA SILVA JÚNIOR, Jairo Ferreira; LEITE, Bruno Silva. O uso do WhatsApp® na educação: análise do aplicativo no ensino de Química. **Revista Debates em Ensino de Química**, v. 7, n. 1, p. 262-280, 2021.

PIXABAY. **Google logotipo**. 2022. imagem. Disponível em: https://pixabay.com/pt/vectors/google-logotipo-internet-marca-1015751/. Acesso em: 24 jun. 2023.

RATTES, Tiaggo. **Tudo começa na tela do formulário**. 6 maio 2021. imagem. Disponível em: https://porvir.org/professor-desenvolve-jogo-do-absolutismo-para-turma-do-fundamental-2-usando-formularios/. Acesso em: 22 jun. 2023.

RAVASIO, Marcele Homrich; FUHR, Ana Paula de Oliveira. Infância e tecnologia: aproximações e diálogos. **ETD Educação Temática Digital**, v. 15, n. 02, p. 220-229, 2013.

RE MACHADO, Aline Alvares; AMARAL, Marília Abrahão. Uma análise crítica da competência cultura digital na Base Nacional Curricular Comum. **Ciência & Educação (Bauru)**, v. 27, 2021

SANTOS, Jonathas Fontes; DE MAGALHÃES PORTO, Cristiane; DOS SANTOS, Isabella Silva. As mídias digitais na pré-escola: uma análise a partir da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). **EccoS–Revista Científica**, n. 56, p. 13436, 2021.

SOARES, Lucas. **Google Docs ganha atualização e fica ainda mais parecido com o Word**. 25 maio 2021. imagem. Disponível em: https://olhardigital.com.br/2021/05/25/internet-e-redes-sociais/google-docs-ganha-atualizacao-com-funcao-presente-no-word-desde-1997/. Acesso em: 22 jun. 2023.

SITECONFIAVEL. **O site pollie.app é confiável?**. 2023. imagem. Disponível em: https://www.siteconfiavel.com.br/site/pollie-app. Acesso em: 23 jun. 2023.

TEIXEIRA, Hélita Carla. A importância do brincar no contexto da educação infantil: creche e pré-escola. 2014.

UGALDE, Maria Cecília Pereira; ROWEDER, Charlys. Sequência didática: uma proposta metodológica de ensino-aprendizagem. **Educitec-Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico**, v. 6, p. e99220-e99220, 2020.

11. AUTORES



PATRICIA DE BRITO VARGAS DE SOUZA

Mestranda no Centro Universitário Unicarioca em Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação. Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal Fluminense (2002). Possui pós-graduação em Psicopedagogia pela Universidade Cândido Mendes (2003). Atualmente é diretora adjunta na Umei Irio Molinari da Fundação Municipal de Educação de Niterói.



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 Instituto de Engenharia Nuclear, utilizou tecnologias de realidade virtual na criação de ambientes virtuais como ferramenta de auxílio para estudo e definição de estratégias de segurança física e nuclear, avaliação e correção dessas estratégias e treinamento da equipe que irá colocá-la em prática na instalação real. Atualmente, no IEN, trabalha como colaborador na criação de ambientes virtuais para planejamento de circulação em áreas de sujeitas a radiação (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 07/2014 - Bolsista TCT).



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 Univercidade da Cidade (2005). Atualmente é diretora Pedagógica do Instituto de Educação Colônia do Saber responsável inclusive por todos os cursos na modalidade EAD da insituição.



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.



ANA PAULA LEGEY

Atualmente é Bolsista de Produtividade em Pesquisa 2 pelo CNPq (Divulgação Científica- 2020 a 2023). É Jovem Cientista do Nosso estado do Rio de Janeiro- FAPERJ (2021- atual). Já foi Bolsista de Produtividade em Pesquisa em Divulgação Científica no período de 2015-2018. 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/1997) 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. Participa como pesquisadora colaboradora do Laboratório de Realidade Virtual do Instituto de Engenharia Nuclear participando da linha de pesquisa: Realidade Virtual na Área Nuclear e neste instituto orientou três dissertações de Mestrado Acadêmico na área de Divulgação Cientifica no IEN/PPG em Ciência e Tecnologias Nucleares/CNEN.

Atuou como Professora Adjunta na Universidade Gama Filho nos cursos de graduação em Medicina, Biologia, Nutrição, Enfermagem. Atuou como docente no Mestrado Profissional Ensino na Saúde da Universidade Gama Filho (6 orientações concluídas) e foi responsável pela linha de pesquisa ? Utilização de Tecnologias de Realidade Virtual e Inteligência Artificial para Divulgação, Ensino, Treinamento, Avaliação na Área da Saúde?. Orientou alunos de Iniciação científica- PIBIC/CNPq ; alunos de Iniciação Científica bolsistas da FAPERJ (Apoio Edital de Apoio às Escolas Públicas do Rio de Janeiro; alunos bolsistas Jovens Talentos da FAPERJ (Edital de Apoio às Escolas Públicas); bolsista de TCT da FAPERJ (Apoio ao Edital Escolas Públicas). Atualmente orienta alunos PIBIC/CNPq, bolsistas de Apoio Técnico do CNPq; alunos de Iniciação Cientificas da UniCarioca além de dissertações do Mestrado Profissional da UniCarioca. Atuou como pesquisadora colaboradora do Grupo de Pesquisa em Computação Avançada (GPCA) e do Laboratório de Realidade Virtual da UGF.



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. Bolsista de Produtividade em Pesquisa CNPq Nível 1C, Cientista do Nosso Estado pela FAPERJ e duas vezes Jovem Cientista do Estado do RJ. Participou como pesquisador proponente e coordenador da linha 4 (Realidade Virtual Aplicada na Área Nuclear) do INCT de Reatores Nucleares Inovadores - CNPq/MCTI durante todo o período de funcionamento dessa rede de excelência em C&T. 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), CDTN (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)

12. APÊNDICE

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐

Autor(a) da SD: Patricia de Brito Vargas de Souza
Revisora da SD: Sheila Arantes

Eixo Temático: Como as brincadeiras de todos os tempos, podem contribuir para o processo de aprendizagem significativa na Educação Infantil.
Conteúdo: Concepção de infância e as influências culturais, sociais, econômica no brincar.
Tema: brincadeiras e tecnologia

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

Objetivos esperados	Identificar o conceito e concepção de infância ao longo da história. Reconhecer a influência de diversas culturas nos brinquedos e brincadeiras

1ª Etapa: Tomada de Consciência – (Essa etapa é a última que você faz. Aqui você apresenta o que vai acontecer)
Tempo: 20 minutos

O brincar é fundamental no desenvolvimento das crianças, por isso faz parte de documentos importantes como o ECA e a BNCC. A brincadeira é fundamental no processo de aprendizagem. Muitos encontros de formação continuada ressaltam a importância das brincadeiras no desenvolvimento das crianças, sempre tentando propor um resgate das brincadeiras tradicionais. No entanto, não podemos esquecer que estamos vivendo intensas mudanças, principalmente em relação aos jogos, brinquedos e a forma de brincar dessas crianças, o que nos leva a questionar se essa nova forma de brincar permeada pelas tecnologias, é considerada brincadeira pela comunidade escolar. E porque como brincadeira, temos tantas dificuldades de encontra-las no cotidiano da Educação Infantil?

Os avanços tecnológicos estão metamorfoseando as brincadeiras e assim como as brincadeiras analógicas, as digitais possuem um papel importante na aprendizagem significativa das crianças, com tudo, como qualquer outra brincadeira deve ser supervisionada para evitar danos a integridade da criança. Precisamos ter um olhar mais apurado sobre as crianças de hoje, resgatando a cultura do brincar dos seus antepassados, sem despreciar a cultura do brincar que está sendo construída por elas hoje. Afinal estamos falando de uma nova geração.

A formação será de três dias com os profissionais da educação infantil, na qual, abordaremos: As concepções e conceito de infância; A tecnologia e as transformações no brincar; Ás brincadeiras analógicas e digitais no processo de aprendizagem significativa.

Neste primeiro dia de formação, vamos buscar as concepções e conceitos de infância que foram construídas socialmente, historicamente, culturalmente e para isso, vamos utilizar de brincadeiras analógicos e digitais e alguns recursos tecnológicos como: Joambord, google forms, google docs e wordwall

2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) **Tempo 60 minutos**	1° momento Dinâmica para apresentação dos participantes. Teia do Envolvimento. O principal objetivo da dinâmica da teia que vamos propor é de conhecer as pessoas e um pouco da sua infância de forma breve e sucinta, o que é fundamental para a aplicação da SD. Essa aproximação também faz com que todos passem a respeitar e valorizar mais o trabalho dos colegas e traz muitos benefícios para o cotidiano escolar e para o processo de aprendizagem das crianças. O funcionamento da dinâmica da teia é bastante simples e precisa apenas de um rolo de barbante e um espaço amplo que comporte todas as pessoas (pátio). Os participantes devem se posicionar formando um círculo para que a atividade possa começar. O colaborador que dará início à dinâmica deverá segurar uma ponta do barbante e fazer um breve resumo sobre si, falando seu nome, sua função na escola e como foi sua infância. Vale lembrar que não existe uma ordem e a ideia é realmente criar uma teia, por isso é interessante

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	passar o fio para aqueles que estão posicionados na frente. As apresentações e a passagem do rolo de barbante devem continuar até que a última pessoa tenha participado, ela deverá entregá-lo para aquele que iniciou a atividade. Nesse momento, a teia já terá se formado e o organizador deverá pedir que todos observem a formação dessa rede, mostrando que todos são peças fundamentais na escola e no processo de aprendizagem das crianças. 2° momento Depois de conhecer os participantes e um pouco da infância de cada um, vamos assistir dois vídeos sobre infância. Após os vídeos, vamos realizar uma roda de conversa para reflexão sobre o assunto tratado nos vídeos. https://youtu.be/fj_FIhYYi5k tempo: 6 min. https://youtu.be/CslYn0Ddm1s 2min 27sengundos 3° momento: Elaboração de um mural interativo com os profissionais da educação sobre o conceito de infância. Os cursistas poderão se expressar através de palavras ou frases acompanhada com uma ilustração que represente o que aprendeu sobre o tema tratado, após a reflexão feita em grupo. Será usado o aplicativo **Jamboard.** https://jamboard.google.com/d/1V8WVyyTrg9V9o_gFevdDPm5q1pN95Xgjtto480_ID98/edit?usp=sharing
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/ Estratégias) Tempo 60 minutos	1° momento: Agora vamos utilizar o google forms para aprender mais um pouco sobre a infância https://forms.gle/Ca6zqq96KC1mfnYu9 2°momento Vimos que uma mesma sociedade comporta diferentes infância, por isso, vamos conhecer alguns brinquedos e brincadeiras da cultura indígena, africana e europeia que fazem parte da nossa infância. Vamos dividir os cursistas em três grupos e cada grupo vai explorar uma brincadeira e descobrir através do google sua origem e outras brincadeiras da mesma origem. 1° Brincadeira: **Escravos de Jó**[i] é um jogo infantil de cantiga de roda que exige, principalmente, as habilidades de agilidade e concentração. Formada a roda, as crianças (ou jogadores) permanecem paradas, podendo inclusive ficar sentadas, com um objeto igual para todos (pedrinhas, copo, caneca, etc), na mão direita. Ao ritmo da música, marcando os tempos fortes, iniciam a brincadeira de passar o objeto que têm na mão direita para o vizinho da direita, e receber com a mão esquerda o objeto do vizinho da esquerda (se estiver em pé), trocando-o rapidamente de mão. Quando a letra diz *"zigue, zigue, zá"*, o objeto é retido na mão direita, e só passado para a pessoa da direita na última palavra. https://youtu.be/AJCVHKEohAg 2°Brincadeira: **Pião** é um objeto de madeira afunilado com uma ponta em metal. Também

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	existem piões sem ser necessário usar uma corda para os girar. Pode realizar este jogo com duas crianças ou mais. Pega o cordãozinho que vem junto, dá uma volta na parte de cima, vai pra baixo, faz o mesmo na ponta e sobe passando em torno do corpo dele. Não pode enrolar tudo, porque precisa sobrar um pouco na mão e ficar bem justinho para lançar. Após isso, segura o pião e prende o fio nos dedos e depois joga de lado e, quando tocar o chão, puxa forte e pronto, vai ver girando. 3° brincadeira: **Cara ou Coroa** é um jogo simples, que consiste em se atirar uma moeda ao ar para então verificar qual de seus lados ficou voltado para cima após sua queda. É comumente utilizado para se escolher entre duas alternativas ou para resolver uma disputa entre duas partes. 2° momento: Agora vamos fazer uma lista de brincadeiras de origem africana, indígena e europeia. https://docs.google.com/document/d/1X_IMNBghzj4AOrbN4-ldAQJrTzB0wjlOFv6RKtLzUBA/edit?usp=sharing
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. **Fixação dos conteúdos** quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. **Tempo 30 minutos**	Agora vamos conhecer outras brincadeiras analógicas, usando a tecnologia. Vamos utilizar os jogos tecnológicos para brincar e aprender usando a ferramenta wordwall. 1°momento Cruzadinha: Descubra as brincadeiras https://wordwall.net/play/55992/628/422 2°momento Avião: Descubra quais são as brincadeiras indígenas, mas cuidado para o avião não bater em outras brincadeiras. https://wordwall.net/pt/resource/55993768 3° momento Vamos brincar de jogo da memória com imagens de brinquedos analógicos e tecnológicos. https://wordwall.net/play/55994/604/964
5º Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximo se possível com algum recurso tecnológico. **O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu. Tempo 10 Minutos** Que tal uma avaliação do seu processo de aprendizagem. Reflita sobre seu processo de aprendizagem neste dia, fazendo o uso da ferramenta pollie.	

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

1°momento:

Aprender sobre infância, foi significativo?

https://pollie.app/oexpp

Clique num link para votar:

Sim
👉 https://pollie.app/ue5r9

Não
👉 https://pollie.app/vjw70

📊 Ver resultados:
https://pollie.app/76s9

2° Momento:

O que será que vamos aprender no segundo dia sobre ás brincadeira?
https://youtu.be/oaJH-UGnlpc

Esse vídeo fala sobre metamorfose, mas, o que isso, tem a ver com brincadeiras e tecnologia?

Recursos Digitais	Tv, celulares e computadores.
Recursos Analógicos utilizados	Pião, moeda, tampinhas de garrafa e barbante
Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações:	

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐

Autor(a) da SD: Patricia de Brito Vargas de Souza
Revisora da SD: Sheila Arantes
Eixo Temático: Como as brincadeiras de todos os tempos, podem contribuir para o processo de aprendizagem significativa na Educação Infantil.
Conteúdo: O conflito das gerações e as brincadeiras antigas e atuais
Tema: brincadeiras e tecnologia

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

Objetivos esperados	Identificar qual o olhar dos profissionais da educação sobre as brincadeiras antigas e atuais (tecnológicas) no processo da aprendizagem significativa.

1ª Etapa: Tomada de Consciência – (Essa etapa é a última que você faz. Aqui você apresenta o que vai acontecer)
Tempo:10 minutos

Hoje é o segundo dia da nossa formação pedagógica. Vamos mergulhar nas tecnologias e nas transformações que aconteceram nas brincadeiras.

Vamos dialogar sobre as características das gerações classificadas como baby boomers, x, y, z e alfa, e a metamorfose causada pela tecnologia nas brincadeiras.
Também vamos abordar uma história, elaborar um texto coletivo, construir um mural com brincadeiras das diversas gerações e conhecer algumas brincadeiras que sofreram metamorfose. Faremos muitas destas coisas utilizando recursos tecnológicos digitais como o youtube,padlet, google forms, goo docs, wordwall e mentimeter

2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo 60 minutos	No primeiro dia vimos que a concepções de Infância variam historicamente e a cada dia as crianças estão em contínua mudança. 1°momento: 1° etapa Observe a imagem. 

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	O responsável deverá perguntar a cada participante, o que cada um está observando na imagem. 2° etapa Agora os participantes irão assistir a história: Você não vem brincar?. Essa história está disponibilizada no youtube. História: Você não vem brincar? https://youtube.com/watch?v=T-kS6kjL0wA&feature=share Tempo: 1 min 42seg. 3° etapa Através de uma roda de conversa os participantes deverão fazer uma relação da imagem da 1° etapa com o vídeo da 2° etapa. Essa reflexão dará base para escrita de um texto coletivo. Para construção desse texto coletivo, usaremos a ferramenta do google docs. https://docs.google.com/document/d/1M2aRtbPW9vMa8QI6wVmfWuCxDb1Okf7FHaX171t87n0/edit?usp=sharing
3° Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo 40 minutos	1° momento Após trazer à tona alguns conhecimentos prévios e aprendizagens sobre o brincar de diversas gerações, vamos elaborar um mural com diversas brincadeiras antigas e atuais, usando como ferramenta o padlet. http://padlet.com/patriciabvargas76/brincadeiras-de-todos-os-tempos-au6tsyjwwzimthbr
4° Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo 60 minutos	Nesta etapa vamos apresentar 3 brincadeiras que podem ser realizadas sem o uso da tecnologia e com uso da tecnologia, mostrando assim como as brincadeiras sofreram influencias da tecnologia ao longo do tempo. Vamos dividir a equipe em três grupos, cada grupo irá participar da mesma brincadeira na forma analógica e digital. Após a participação, cada participante, deixará um comentário sobre como foi essa experiência. 1° momento Boneca de papel A brincadeira da boneca de papel surgiu nos anos 80, são figuras de silhuetas de bonecas recortadas em papel ou cartão fino, com roupas separadas, também feitas de papel, que geralmente são presas ás bonecas por abas dobráveis de papel. Jogo pastelgirl, consiste em escolher as características físicas da boneca, assim como as roupas e acessórios de forma digital. https://goo.gl/4fZt9K 2° momento Jogo da velha Acredita-se que a origem do jogo da velha seja bem antiga, pois foram encontrados tabuleiros escavados em rochas em templos do antigo Egito. Essa brincadeira é muito simples. O tabuleiro é dividido em nove quadrados por meio de linhas e colunas verticais e horizontais. Cada jogador é representado por um símbolo. Em geral, usa-se um xis (x) e um ó (O). A cada rodada, os participantes alternam e preenchem um quadrado com o

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Jogo da velha Acredita-se que a origem do jogo da velha seja bem antiga, pois foram encontrados tabuleiros escavados em rochas em templos do antigo Egito. Essa brincadeira é muito simples. O tabuleiro é dividido em nove quadrados por meio de linhas e colunas verticais e horizontais. Cada jogador é representado por um símbolo. Em geral, usa-se um xis (x) e um ó (O). A cada rodada, os participantes alternam e preenchem um quadrado com o símbolo. Ganha quem completar uma coluna, uma linha ou uma diagonal com a letra designada. Jogo da velha de forma digital. http://play.google.com/store/apps/details?id=com.simplefishgames.tictactoe 3° momento Jogo da forca Acredita-se que foi criado na Inglaterra. Tem seu primeiro registro oficial datado de 1894 no livro "Traditional Games". O jogo da forca é um jogo em que o jogador tem que acertar qual é a palavra proposta, tendo como dica o número de letras e o tema ligado à palavra. A cada letra errada, é desenhado uma parte do corpo do enforcado. O jogo termina ou com o acerto da palavra ou com o término do preenchimento das partes corpo do enforcado. https://wordwall.net/pt/resource/3309893
5º Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximo se possível com algum recurso tecnológico. O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu. Tempo **10 minutos** 1° momento Após a formação de hoje, a avaliação será realizada através da construção de nuvem de palavras online onde cada profissional da educação deverá expressar em uma única palavra o sentimento experimentado em relação as brincadeiras e o aprendizado proporcionado no primeiro dia da SD. Vamos usar o aplicativo mentimeter https://www.menti.com/alcjfuvi9qt4 2° momento Finalizando o encontro o responsável pela SD irá colocar um vídeo com uma música sobre o próximo assunto que será tratado no terceiro dia. https://youtu.be/Q_sF0sO6SSQ Tempo:48 segundo Assunto a ser tratado: As brincadeiras e aprendizagem significativa segundo Ausubel e Moran.	
Recursos Digitais	Data show, notebook, celulares, tv, caixa de som e internet

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Recursos Analógicos utilizados	Papel fotográfico, papel sulfite, caneta
Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações:	

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒

Autor(a) da SD: Patricia de Brito Vargas de Souza	
Revisora da SD: Sheila Arantes	
Eixo Temático: Como as brincadeiras de todos os tempos, podem contribuir para o processo de aprendizagem significativa na Educação Infantil.	
Conteúdo: As brincadeiras analógicas e digitais no processo de aprendizagem significativa.	
Tema: brincadeiras , tecnologias e aprendizagem	
Locais que serão utilizados: ☒ Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Online	
Objetivos esperados	Avaliar o cotidiano da educação infantil , perceber e caminhar para um resgate e inovação das brincadeiras como instrumento de uma aprendizagem significativa.

1ª Etapa: Tomada de Consciência – (Essa etapa é a última que você faz. Aqui você apresenta o que vai acontecer) Tempo:20 minutos No nosso terceiro dia, vamos apresentar algumas brincadeiras analógicas e digitais que fazem parte do cotidiano das nossas crianças e que podem ser usadas pelos professores da educação infantil no processo de uma aprendizagem significativa.	
2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo 60 minutos	No terceiro dia da nossa SD, aprendemos sobre as transformações que as brincadeiras sofreram ao longo do tempo com o avanço da tecnologia. Agora vamos aprender como as brincadeiras culturais e tecnológicas que fazem parte do cotidiano da geração alfa, pode contribuir para o processo da aprendizagem significativa. 1° momento: Vamos iniciar fazendo uma nuvem de palavras ,usando a ferramenta mentimer para responder a questão abaixo. Quais são as brincadeiras da geração alfa? https://www.menti.com/alkiukr8m4f6 2° momento: Neste momento, vamos assistir um vídeo que mostra como a criança aprende brincando. https://youtu.be/JA59pV8EePM 3°momento: Agora em uma roda de conversa, vamos refletir sobre os assuntos abordados no 1° e 2° momento. As brincadeiras digitais e analógicas da geração alfa podem contribuir para uma aprendizagem significativa na educação infantil ? Após a reflexão cada professor, irá responder a pergunta, utilizando o aplicativo do **whatizapp** chamado **vira texto**, no qual transcreve o áudio em texto.
3º Etapa: Promover atividades	Agora vamos conhecer outras brincadeiras que estão fazendo parte do cotidiano das nossas crianças. As brincadeiras propostas nesses momentos poderão ser realizadas individualmente ou em

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/ Estratégias) Tempo 60 minutos	grupo. 1° momento Vamos utilizar a ferramenta do **tik tok** para brincar de fazer um vídeo usando som, imagens e efeitos. 2° momento: Vamos utilizar o celular para brincar de **fotógrafo**, tirar fotos do ambiente, dos amigos e fazer self. 3° momento: Nesta atividade especificamente, cada grupo irá escolher um **jogo digital** de sua preferência ou jogos que foram apresentados no 1° e 2° dia da SD.
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo 30 minutos	1° momento: Escolher de todas as brincadeiras citadas nesse terceiro dia da SD, no mínimo 5 das mais utilizadas pelas crianças da geração alfa. 2° momento: Utilizar o google para escolher uma figura que represente cada brincadeira e colocar na sua galeria. 3° momento: Neste momento, vamos dividir os participantes em 5 grupos ou mais, dependendo da quantidade de brincadeiras escolhida. Agora vamos construir um mural utilizando a ferramenta **jamboard** que é um quadro virtual do google. Cada grupo irá colocar no mural sua brincadeira e a imagem que representa. Depois em conjunto, vamos descobrir quais são as habilidades que podem ser desenvolvidas com as brincadeiras propostas para a educação infantil. Um representante de cada grupo ficará responsável para digitalizar as habilidades nos campos específicos. https://jamboard.google.com/d/1zMcZ0lyHRom55oHOJAUi6qRvXzFbZzTgfsOpPL73LBM/edit?usp=sharing
5º Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximo se possível com algum recurso tecnológico. O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu. Tempo 10 Minutos Após tudo que vimos durante esses três dias de formação, observe o que diz Moran: **A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis, nem medidas simples. Mas essa escola está envelhecida nos seus métodos,**	

procedimentos, currículos. A maioria das escolas e universidades se distanciam velozmente da sociedade, das demandas atuais.
A partir da citação de Moran, faça uma reflexão sobre o que você aprendeu sobre o contexto da educação infantil em relação às brincadeiras analógicas e digitais e responda se essa aprendizagem foi significativa ou não?
https://pollie.app/iq4ht

A votação é possível até domingo, 31 de dezembro de 2023 23:05

Clique num link para votar:

Sim
👉 https://pollie.app/2w1wj

Não
👉 https://pollie.app/oppi
y

📊 Ver resultados:
https://pollie.app/cxfif

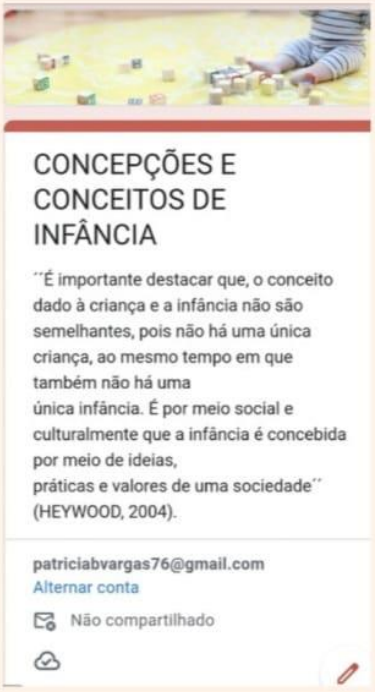
Recursos Digitais	Celulares, tabletes e tv
Recursos Analógicos utilizados	
Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações:	

Mural interativo



https://jamboard.google.com/d/1V8WVyyTrg9V9o_gFevdDPm5q1pN95Xgjtto480_ID98/edit?usp=sharing

Aprendendo sobre a Infância



https://forms.gle/Ca6zqq96KC1mfnYu9

55

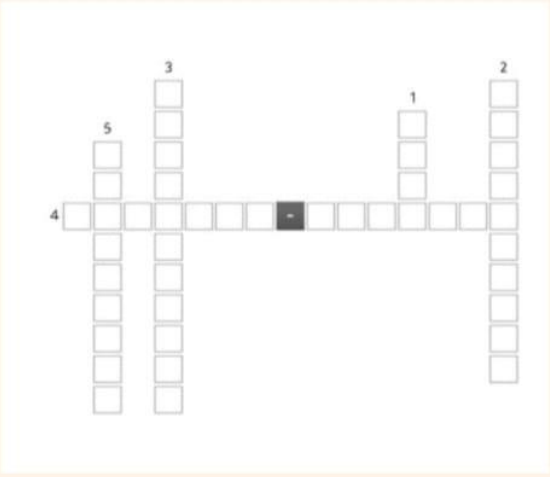
Brincadeiras

LISTA DE BRINCADEIRAS DE ORIGEM

AFRICANAS	INDÍGENAS	EUROPEIA

https://docs.google.com/document/d/1X_IMNBghzj4AOrbN4-ldAQJrTzB0wjlOFv6RKtLzUBA/edit?usp=sharing

Cruzadinha: descubra as Brincadeiras



https://wordwall.net/play/55992/628/422

56

Avião



https://wordwall.net/pt/resource/55993768

Jogo da memória



https://wordwall.net/play/55994/604/964

57

Pollie.app



https://pollie.app/oexpp

Texto coletivo



lhttps://docs.google.com/document/d/1M2aRtbPW9vMa8QI6wV
mfWuCxDb1Okf7FHaX171t87n0/edit?usp=sharing

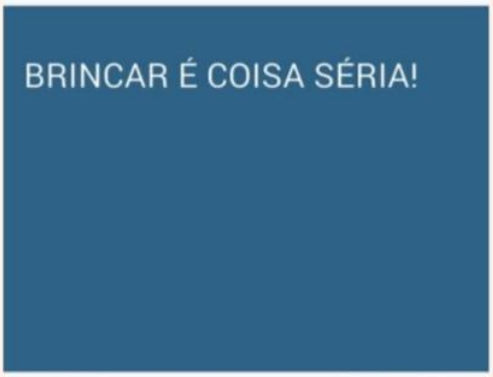
58

Núvem de palavras



https://www.menti.com/alkiukr8m4f6

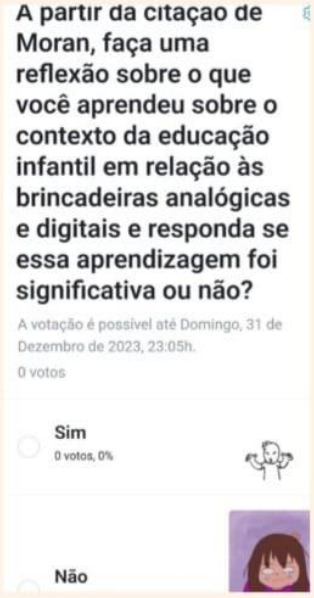
Brincar é coisa séria



https://jamboard.google.com/d/1zMcZ0lyHRom55oHOJAUi6qRvXzFbZzTgfsOpPL73LBM/edit?usp=sharing

60

Pollie.app



https://pollie.app/iq4ht

UNICARIOCA
Centro Universitário
+DIGITAL

61