CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Lucia Carla Alencar de Souza

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO FERRAMENTAS DE APOIO NA CONTAÇÃO DE HISTÓRIA NO MATERNAL 2

Rio de Janeiro
2024

Lucia Carla Alencar de Souza

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO FERRAMENTAS DE APOIO NA CONTAÇÃO DE HISTÓRIA NO MATERNAL 2

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. Ms. Marcos Antonio Silva
Prof. Dr. Victor Gonçalves Glória Freitas

Rio de Janeiro
2024

LUCIA CARLA ALENCAR DE SOUZA

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO FERRAMENTAS DE APOIO NA CONTAÇÃO DE HISTÓRIA NO MATERNAL 2

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

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

Examinado por:

gov.br Documento assinado digitalmente
MARCOS ANTONIO SILVA
Data: 28/05/2024 17:45:37-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Marcos Antonio Silva, M. Sc. (UniCarioca)
Presidente da Comissão Examinadora

Prof. André Cotelli do Espírito Santo, M. Sc. (UniCarioca)

Prof. André Damasceno Brown Duarte, D. Sc. (UERJ)

Rio de Janeiro
2024

S719t Souza, Lucia Carla Alencar de
As tecnologias digitais como ferramentas de apoio na contação de história no maternal 2 / Lucia Carla Alencar de Souza - Rio de Janeiro, 2024.
129 f.

Orientadores: Marcos Antonio Silva e Victor Gonçalves Glória Freitas
Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2024.

1. Maternal 2. 2. Sequência didática. 3.Contação de história. I. Silva, Marcos Antonio. II. Freitas, Victor Gonçalves Glória, prof. orient. III. Título.

CDD 371.344

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à memória do meu querido pai, que sempre torceu e esteve presente nas minhas conquistas.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, que me deu oportunidade, força de vontade e coragem para enfrentar todos os desafios dessa caminhada.

À minha mãe e grande amiga, Marlene das Graças, que cuidou de mim com carinho e atenção, que me educou, que sempre me deu palavras de incentivo e sabedoria quando precisava.

Aos meus filhos, Paulo Victor Santos e Alice Alencar, que por diversas vezes contribuíram de forma indireta: muitas das vezes, quando estava fazendo uma leitura qualquer para o trabalho, não me chamavam, pois sabiam que naquele momento iriam me atrapalhar; dessa forma, acreditaram e apoiaram o meu sonho.

À turma do mestrado, que incentivaram uns aos outros, por colaborarem com a minha jornada, nunca me deixando desistir da pesquisa.

A meu querido professor e orientador, Mestre Marcos Antonio Silva, pela paciência e oportunidade de me orientar na conclusão deste trabalho, por ter lido inúmeras vezes a mesma lauda e por ter me ajudado nas pesquisas bibliográficas.

Aos professores que deixaram marca, momentos maravilhosos, em toda minha trajetória, que vem desde a Educação básica até o Ensino Superior.

Aos professores do Centro Universitário Unicarioca, por me acolher no mestrado. Enfim, meu muito obrigada a todos que contribuíram direta e indiretamente para a realização desta pesquisa.

RESUMO

A presente dissertação é resultado de uma pesquisa realizada durante o curso de Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação e que teve, como objetivo geral, compreender como a contação de história, apoiada com as ferramentas digitais, favorece o desenvolvimento da oralidade, da criatividade e da leitura das crianças da turma de educação infantil. A partir do objetivo geral, percebeu-se que seria necessário desenvolver quatro objetivos específicos: 1. Conceituar a metodologia na prática da contação de história no ambiente escolar para crianças do maternal 2; 2. Identificar ferramentas digitais que favoreçam o incentivo à oralidade, à criatividade e à leitura, no contexto da educação infantil; 3. Criar uma sequência didática inserindo as ferramentas e aplicativos tecnológicos que ajudem o professor na contação de história; 4. Avaliar a pertinência da sequência didática junto aos professores da Educação Infantil. Inicialmente, foram realizados encontros em uma roda de conversa, estudo exploratório (pesquisa-ação) com 36 professores do Ensino de Desenvolvimento Infantil, do município do Rio de Janeiro. O primeiro encontro com os professores foi realizado com a intenção de obter dados para elaboração de uma Sequência Didática e, no segundo encontro, o foco principal foi a apresentação e avaliação desse material. Para alcançar esses objetivos, foi criada uma Sequência Didática, em cinco etapas, direcionada para a contação de história com a ajuda de ferramentas digitais, sendo desenvolvida uma metodologia inovadora e lúdica de ensino, com atividades de acordo com a faixa etária da criança e as demandas atuais da Educação Infantil, buscando favorecer o conhecimento e a demanda trazida pela BNCC, pois ela define a cultura digital como uma das competências gerais que solidificam a proposta da educação, que são as bases para preparar as crianças não apenas para usar as tecnologias digitais, mas que estabelece compreender seus resultados éticos, sociais e culturais. Durante a pesquisa, foi desenvolvido também um material digital lúdico, um E-book como meio de organizar, registrar e disponibilizar teoricamente a aplicação da Sequência Didática. A pesquisa contribuiu para o melhoramento das práticas pedagógicas na Educação Infantil, fornecendo uma metodologia de ensino adequada para os professores que desejam proporcionar um lugar de ensino motivador, inovador, agradável e de qualidade no processo ensino/aprendizagem. O resultado desse estudo apontou que a Sequência Didática é uma ferramenta eficaz para estimular os professores, favorecendo assim o uso das tecnologias digitas juntamente com os contos, de maneira crítica e contextualizada, para o desenvolvimento da oralidade, da criatividade e da leitura das crianças, no que diz respeito às demandas da função. Concluiu-se que nem todos os professores possuem facilidade com a era digital. Não basta a escola fornecer

os instrumentos tecnológicos, precisa proporcionar uma formação continuada acerca das ferramentas tecnológicas na educação, de forma que sejam valorizados momentos de reflexão, criticidade e discussão sobre o aprendizado, na busca do apreender e repreender, proporcionando novos sentidos ao ensino, de maneira colaborativa.

Palavras-chave: Maternal 2, Sequência Didática, Contação de História.

ABSTRACT

This dissertation is the result of research carried out during the Professional Master's degree in New Digital Technologies in Education and whose general objective was to understand how storytelling supported by digital tools favors the development of orality, creativity and reading. of children in the early childhood education class. From the general objective, it was realized that it would be necessary to develop 4 specific objectives: 1. Conceptualize the methodology in the practice of story telling in the school environment for children in kindergarten 2; 2.Identify digital tools that encourage the encouragement of orality, creativity and reading in the context of early childhood education; 3.Create a didactic sequence by inserting technological tools and applications that help the teacher in storytelling;4.Evaluate the relevance of the didactic sequence with Early Childhood Education teachers. Initially, meetings were held in a conversation circle, an exploratory study (research-action) with the 36 teachers of Early Childhood Development Education, from the Municipality of Rio de Janeiro, in which the first meeting was held with the teachers with the intention of obtaining data to develop a didactic sequence and in the second meeting the main focus was the presentation and evaluation of this material. To achieve these objectives, a Didactic Sequences was created, in 5 stages, aimed at storytelling with the help of digitais tools, developing an innovative and playful teaching methodology with activities according to the child's age group and demands. Current areas of Early Childhood Education, seeking to favor the knowledge and demand brought by BNCC, as it defines digital culture as one of the general competencies that solidify the education proposal, which are the bases for preparing children not only to use digital technologies, but which establishes understanding of its ethical, social and cultural. During the research, a playful digital material was also developed, an e-book as a means of organizing, recording and theoretically making the application of the Didactic Sequence available. The research contributed to the improvement of pedagogical practices in Early Childhood Education, providing an appropriate teaching methodology for teachers who wish to provide a motivating, innovative, pleasant and quality teaching place in the teaching/learning process. The result of this study showed that DS is an effective tool to stimulate teachers, favoring the use of digital technologies together with stories in a critical and contextualized way in the development of children's oral skills, creativity and reading, with regard to service demands. It was concluded that not all teachers are comfortable with the digital era. It is not enough for the school to provide technological instruments, it needs to provide continued training on technological tools in education, so that moments of reflection, criticism and discussion about learning are valued,

in the search for understanding and reprimanding, providing new meanings to the teaching of collaborative way.

Keywords: Maternal 2, Didactic Sequence, Storytelling.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1**:** Imagem da tela do YouTube através da Smart TV.....30
Figura 2: Imagem do Google do animal leopardo-africano 3D.....31
Figura 3: WhatsApp do grupo de pais do maternal 2.....32
Figura 4: Imagem da tela inicial do Padlet.....33
Figura 5: Imagem da tela inicial do TikTok do campus explorar.....35
Figura 6: Imagem da tela do aplicativo Anchor de um podcast publicado.....35
Figura 7: Esquema da SD.....37
Figura 8: Fluxograma do Percurso Metodológico.....41
Figura 9: Fluxograma da Sequência Didática.....43
Figura 10: 1º parte do cabeçalho do framework.....44
Figura 11: 2º parte do cabeçalho do framework.....45
Figura 12: 1ª Etapa – Tomada de Consciência (planejamento das aulas).....47
Figura 13: Rodapé do framewok.....51
Figura 14: Observações — Referências Bibliográficas.....52
Figura 15: Capa do E-book da sequência didática.....53
Figura 16: Grupo WhatsApp dos professores da escola.....55
Figura 17: Mensagem inicial do questionário.....58

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Convite feito aos professores colaboradores se aceitam participar da pesquisa 60
Gráfico 2: Faixa etária 60
Gráfico 3: Gênero 61
Gráfico 4: Formação 62
Gráfico 5: Tempo de atuação na educação 63
Gráfico 6: Preparado para usar ferramentas tecnológicas no cotidiano da EI 64
Gráfico 7: Ferramenta tecnológica utilizada dentro da sala de aula 65
Gráfico 8: As tecnologias digitais que são utilizadas em sala 66
Gráfico 9: As tecnologias digitais melhoram o processo educacional 67
Gráfico 10: As crianças com dificuldade na linguagem oral 68
Gráfico 11: Crianças com dificuldades de relatar ou formular respostas 69
Gráfico 12: A contação de história é uma ferramenta pedagógica que pode ser uma grande aliada da EI 70
Gráfico 13: As ferramentas tecnológicas da Sequência Didática, aplicada na contação de história, despertam a atenção da criança 71
Gráfico 14: As ferramentas tecnológicas da Sequência Didática com mais potencial para ajudar no desenvolvimento da linguagem oral 72
Gráfico 15: A Sequência Didática foi bem elaborada no intuito de ajudar nas dificuldades de aprendizagem 73
Gráfico 16: As ferramentas tecnológicas usadas na Sequência Didática irão ajudar as crianças a desenvolver a fala 74
Gráfico 17: Os contos utilizados na Sequência Didática auxiliam no desenvolvimento da leitura 75
Gráfico 18: Os contos trabalhados na Sequencia Didática ampliam a criatividade e a oralidade das crianças 76
Gráfico 19: O YouTube é uma ferramenta bastante utilizada na Sequência Didática porque auxilia no desenvolvimento da criatividade, da ludicidade e da oralidade 77

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Perguntas para o questionário.....56
Quadro 2: Escala Likert de concordância.....57

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

COVID – 19 – Coronavírus disease (doença do corona vírus), enquanto “19” se refere a 2019

EDI – Espaço de Desenvolvimento Infantil

EI – Educação Infantil

INEP – Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira

LDB – Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional

PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais

PNE – Plano Nacional de Educação

RA – Realidade Aumentada

RCNEI – Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil

RC – Roda de Conversa

SCIELO – Scientific Electronic Library Online

SD – Sequência Didática

SMS – Short Message Service (Serviço de Mensagens Curtas)

TD – Tecnologias Digitais

TDICs – Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação

3D – Tridimensional

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 17
1.1. Inquietação 18
1.2. Caracterização do Problema 20
2. OBJETIVOS 23
2.1. Objetivo Geral 23
2.2. Objetivos Específicos 23
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 23
3.1. Contação de História na Educação Infantil 23
3.2. Tecnologias Digitais na Educação 27
3.3. As Ferramentas Digitais Utilizadas na SD 29
3.3.1. YouTube 29
3.3.2. Realidade aumentada 30
3.3.3. WhatsApp 32
3.3.4. Padlet 33
3.3.5. TikTok 34
3.3.6. Anchor 35
3.4. Sequência Didática 36
3.5. Roda de Conversa na Educação Infantil 37
4. METODOLOGIA 39
4.1 Método 39
4.2 Percurso Metodológico 41
4.2.1 Conversa inicial com estudo exploratório para obter dados 42
4.2.2 Elaboração da Sequência Didática 43
4.2.3 Construção do E-book 52
4.2.4 Apresentação e avaliação da SD na roda de conversa 53
4.2.4.1. Elaboração do questionário avaliativo 55
5. RESULTADOS E DISCUSSÕES 58
5.1. Perfil do Professor Colaborador 60
5.2. Avaliação da Sequência Didática 69
6. CONCLUSÃO 78
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 81
APÊNDICE I - FRAMEWORK 84

APÊNDICE II - SD.....85
APÊNDICE III - E-BOOK 92
APÊNDICE IV- QUESTIONÁRIO 119
ANEXO I - DEMANDA.....129

1. INTRODUÇÃO

Como primeira etapa da Educação Básica, a Educação Infantil é o início e o fundamento do processo educacional. A entrada na creche ou na pré-escola significa, na maioria das vezes, um momento de expansão dos vínculos para além da família mononuclear (BNCC, 2018). A motivação pela pesquisa nesta área surgiu diante da necessidade de ampliar experiências, conhecimentos e habilidades dessas crianças na faixa etária de 3 a 4 anos, diversificando e consolidando novas aprendizagens.

Algumas das funções do professor são refletir, selecionar, organizar, planejar, mediar e monitorar o processo de ensino e aprendizagem para facilitar o desenvolvimento pleno das crianças. Na prática pedagógica, são as interações e as brincadeiras que possibilitam às crianças aprenderem a construir e apropriar-se de conhecimentos, aprendizagens, desenvolvimento e socialização.

A escola pode ser compreendida como reflexo da sociedade. Com um maior acesso desta às tecnologias digitais, é importante que o professor tenha acesso à informação e formação continuada para enfrentar os desafios cotidianos. As tecnologias podem ser mais uma ferramenta de ensino, no processo de ensinar e aprender. Segundo Carmo (2008), a utilização das tecnologias influencia no relacionamento da criança com a escola e pode favorecer as formas de aprendizagem e a apropriação do conhecimento.

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEIs) (2009, p.12) definem o currículo como um componente da proposta pedagógica:

> O currículo da educação infantil é concebido como um conjunto de práticas que buscam articular as experiências e os saberes das crianças com os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural, artístico, científico e tecnológico. Tais práticas são efetivadas por meio de relações sociais que as crianças desde bem pequenas estabelecem com os professores e as outras crianças, e afetam a construção de suas identidades.

Conforme o texto do documento do currículo, as instituições escolares têm um papel fundamental no acolhimento desse saber que a criança já traz consigo e que pode ser aumentado por meio das vivências envolvendo o brincar, contação de história, nos passeios que realiza, na relação entre pares e na convivência familiar.

Na educação infantil, a contação de história é uma ferramenta muito utilizada pelos professores. Geralmente, essa prática é utilizada para ministrar algum conteúdo escolhido de

uma determinada disciplina, de acordo com seu planejamento escolar. A contação de histórias apresenta, entre seus objetivos, o despertar da oralidade, a criatividade, a imaginação, a ludicidade e o gosto pela leitura, contribuindo assim com a formação da personalidade da criança, a partir de uma aprendizagem significativa e rica de pluralidade na escola.

No entanto, as crianças de hoje em dia se sentem mais atraídas pelas novas tecnologias digitais; desde bebês, muitas famílias deixam as crianças fazerem o uso de algumas ferramentas tecnológicas digitais, como: Smart TV, tablete, celular, entre outros. Portanto, as ferramentas são fornecidas a elas como uma forma de distração e/ou ocupação do tempo.

Nesse sentido, o professor busca introduzir as novas tecnologias digitais como uma ferramenta de apoio na contação de história na sala de aula. No entanto, alguns professores sentem dificuldades em aliar as tecnologias digitais em seus planos pedagógicos, pois precisam elaborar estratégias, escolher o material de acordo com os conteúdos trabalhados, o tom de voz, a postura, enfim, planejar e fornecer um conhecimento prévio para que atinja seus objetivos de aprendizagem e possa contribuir na formação destas crianças.

1.1. Inquietação

Minha trajetória na educação iniciou-se no Estado do Rio de Janeiro, como professora de matemática do fundamental (6º ao 9º ano), na Prefeitura Municipal de Itaguaí, no ano de 2011. Logo em seguida, procurei outras oportunidades para lecionar em outras instituições de ensino, na busca de aumentar minha renda financeira. Seguindo essa linha de raciocínio, fui trabalhar como professora de matemática na Prefeitura Municipal de Seropédica, em 2012, onde contribuí também por vários anos com algumas ideias para realização da feira educacional de matemática do Município.

Ao longo da minha carreira, lecionei em escolas públicas e privadas, mas foi na Prefeitura Municipal de Japeri —município pelo qual tenho um carinho muito grande —, atuando desde o ano de 2014, como professora de matemática, que me foi dada uma oportunidade, depois de quatro anos de serviço prestado à comunidade: foi proposto um convite, que aceitei de imediato, no ano de 2018, pela antiga secretária de educação de Japeri, Roberta Bailune, de trabalhar na Secretaria Municipal de Japeri, no Setor Pedagógico, exercendo algumas funções como supervisora escolar das escolas e docente no Projeto Prepara. Logo fui buscar novos conhecimentos de estudos em uma pós-graduação *lato sensu* em Gestão Escolar e uma segunda graduação em Pedagogia. Esse período em que atuei no município de Japeri, em especial no Projeto Prepara, foi muito gratificante, pois ajudei e incentivei muitos

jovens a ingressarem em escolas técnicas federais conceituadas no Estado do Rio de Janeiro. No entanto, obtive uma vivência maior na educação infantil (EI), quando realizava visitas de supervisão nas instituições escolares que ofertam esta primeira etapa da educação básica, no citado município. Nessas visitas, fazia parte conversar e relatar as demandas do mês, como: alunos com dificuldades, olhar os trabalhos feitos em sala de aula, professor que não alcançou todos objetivos do bimestre, entre outros. Em diversas conversas com alguns professores, seja da mesma ou de outra escola, os relatos eram bem parecidos: algumas crianças tinham dificuldades na aprendizagem em relação à linguagem oral, escrita e leitura.

Nessa caminhada, prestei concurso para professor da educação infantil na Prefeitura do Rio de Janeiro, em 2019, no qual passei e onde atualmente trabalho em um EDI (Espaço de Desenvolvimento Infantil), localizado em Inhoaíba. Tenho visto a dificuldade e o fracasso da educação, ainda na primeira fase da infância, na educação infantil. Ao longo dos anos, foi surgindo minha inquietação sobre aprendizagem das crianças na faixa etária de 3 até 4 anos, em que percebi dificuldades de desenvolvimento, tanto na linguagem oral, quanto na criatividade e na escrita. No entanto, em algumas conversas com outros colegas de profissão, pude perceber que temos a mesma inquietação em relação a essas dificuldades das crianças. Neste sentido, minha inquietação está relacionada às dificuldades de desenvolvimento da oralidade, da criatividade e leitura das crianças do maternal 2.

O cenário que contribuiu para o surgimento dessa inquietação foi na rede pública da Prefeitura do Rio de Janeiro, no EDI: após o período de isolamento da Covid-19 e retorno das aulas presenciais, a maioria das crianças voltaram para a escola, sem saber formular oralmente uma frase ou ao menos uma palavra, sem criatividade e, na escrita, com dificuldade na coordenação motora fina. Assim, pude constatar que a pandemia trouxe um prejuízo para a educação infantil e notei essas dificuldades dentro da sala de aula, quando o aluno tentava se comunicar e não conseguíamos entender, quando fazíamos perguntas e elas não eram respondidas, entre outras.

O momento da contação de história é um excelente recurso para serem trabalhadas essas dificuldades, mas algumas crianças acabam, muitas das vezes, não prestando atenção na história, ou na hora acabam se distraindo com qualquer coisa naquele instante. A contação é um momento mágico e enriquecedor, é o primeiro contato com a leitura.

Portanto, observei que a contação de história pode andar lado a lado com as novas tecnologias, visto que as crianças já fazem uso delas em suas casas e, quando são utilizadas em sala, elas ficam mais atentas.

Na unidade de ensino onde trabalho, os contos escolhidos normalmente são associados à proposta pedagógica e ao projeto da escola naquele bimestre, assim, posso citar como exemplo o mês de novembro, quando trabalhamos o Projeto do Dia da Consciência Negra; neste período, procurei contar histórias que possuem afinidade com o tema, utilizando alguns recursos digitais, como os aplicativos *Meu Livro de Historinha* e *YouTube Kids*, pois são aplicativos que ajudam a criança no desenvolvimento da fala, criatividade, imaginação e leitura.

Portanto, o conto é o primeiro passo para a leitura, sejam de forma material ou virtual. Nesse momento de apresentação da história, estamos introduzindo a leitura, a oralidade e a ludicidade, entre outros. Mesmo tendo consciência de que as crianças ainda não sabem ler, elas estão aprendendo com o simples fato da escuta e, depois, podem reproduzir da maneira deles.

A unidade escolar disponibiliza para sua equipe docente alguns recursos digitais como: Smart TV, internet, data show portátil e aparelho de som com caixa e microfone, mas nem todos os docentes utilizam essas ferramentas. Alguns professores utilizam a Smart TV e a internet, que já estão instalados em cada sala de aula.

As crianças se sentem naturalmente atraídas por histórias, vídeos e brincadeiras. Então, por que não usar a favor da educação?

Acredito que a contação de história na educação é uma metodologia didática atrativa e encantadora, mas ainda podemos torná-la mais favorável, utilizando a inovação que os recursos tecnológicos digitais disponibilizam no uso do nosso cotidiano. Atualmente, o maior desafio são os professores conseguirem notar que as tecnologias podem tornar o processo de ensino-aprendizagem melhor. Portanto, a causa por não utilizar esses recursos talvez esteja na formação insuficiente do professor, tornando difícil explorar as potencialidades pedagógicas das novas tecnologias; assim, em muitos casos, isso pode levar a uma certa resistência com relação ao seu uso, fazendo com que métodos mais tradicionais continuem sendo reproduzidos em sala de aula.

A busca por novas formas de explorar os recursos tecnológicos acaba por depender da iniciativa do próprio professor. Os desafios do uso da tecnologia na escola são muitos e precisa do empenho e do envolvimento da comunidade escolar para que todos aproveitem as potencialidades desses recursos.

1.2. Caracterização do problema

No Brasil, as crianças fazem parte de uma parcela da população afetada pelo confinamento geral imposto pela pandemia; sendo assim, o ensino emergencial remoto e o

isolamento social resultaram em dois anos de prejuízos na aprendizagem das crianças e, em específico, a educação infantil foi significativamente desfavorecida.

Moran (2022, p. 1) faz um comentário a esse respeito: “Depois de dois anos tão excepcionais vivendo realidades tão inesperadas em todos os campos, enfrentamos agora cenários bem desafiadores e desiguais na educação”. Com o retorno das aulas presenciais, as crianças tiveram que voltar à escola e começamos a perceber algumas deficiências na aprendizagem como a linguagem oral e a comunicação com outras crianças da sala de aula. Nesse sentido, muitas delas não sabem expressar seus desejos, ou seja, não conseguem se comunicar e interagir com outros colegas da sala.

A BNCC (2018), no seu campo de experiência *Escuta, fala, pensamento e imaginação*, descreve que as crianças têm direito ao diálogo com os adultos e com outras crianças, manifestando uma conversa sadia, por meio da qual possa expressar suas opiniões, sentimentos e necessidades (habilidade EI02EF01).

Nesse sentido, observei que, quando chega a hora da atividade proposta pelo professor, como a contação de história — que é um momento muito esperado por todos —, o professor conta a história e depois conversa sobre o assunto com as crianças, mas nem todos conseguem falar, relatar experiências e fatos acontecidos na história, de uma forma compreensível.

A esse respeito, a BNCC (2018, p. 42), no campo de experiência *Escuta, fala, pensamento e imaginação*, faz a seguinte observação:

> Na Educação Infantil, é importante promover experiências nas quais as crianças possam falar e ouvir, potencializando sua participação na cultura oral, pois é na escuta de histórias, na participação em conversas, nas descrições, nas narrativas elaboradas individualmente ou em grupo e nas implicações com as múltiplas linguagens que a criança se constitui ativamente como sujeito singular e pertencente a um grupo social.

No contato com as histórias oferecidas na escola, seja através dos contos, fábulas, poemas, entre outros, o professor como mediador na sala de aula ajudará a estimular a leitura, a criatividade, a direção que a escrita é conduzida para manipulação dos livros e a fala da criança, só pelo simples fato de elas estarem escutando o vocabulário da história lida pelo mediador.

Seguindo essa linha de raciocínio, o professor estimula e dialoga com o conhecimento, desenvolvendo uma aprendizagem e estimulando a imaginação e o gosto pela leitura. Dessa forma, pode-se adquirir o conhecimento de mundo.

Freire explica (2006, p. 19): “Não existe ensinar sem aprender e com isto eu quero dizer mais do que diria se dissesse que o ato de ensinar exige a existência de quem ensina e de quem

aprende". Percebe-se que a educação, adquirir aprendizado, é um direito de todos, independentemente de qualquer coisa.

Nesse sentido, isso me levou a refletir e começar a questionar qual seria a melhor maneira para ajudar a mitigar os atrasos que dois anos de pandemia causaram às crianças, ou seja, uma estratégia pedagógica de ensino para ser utilizada em sala de aula, que possa beneficiar o aprendizado delas.

A contação de história infantil é uma estratégia pedagógica importante, porque por meio dela a criança consegue estimular a imaginação, desenvolve habilidades cognitivas, dinamiza o processo de leitura e escrita, além de enriquecer a linguagem infantil.

Na escola em que leciono na turma do maternal 2, quando chega o momento da contação de história, em rodinha, dentro da sala de aula ou em algum outro espaço do ambiente escolar, alguns instrumentos de trabalho são utilizados, como livros de literatura, acessórios, fantasia, brinquedos, instrumentos de música, fantoche, entre outros materiais para ajudar na contação. Entretanto, notei que, quando utilizamos as tecnologias digitais associadas com a contação de histórias, como o uso da smart TV para acessar o YouTube para reproduzir um conto de história, torna-se mais atrativo e lúdico para as crianças. Nesse momento, notei também que as crianças ficam mais concentradas e encantadas.

Moran (2013, p. 36) faz o seguinte comentário a respeito das possibilidades de uso dos recursos digitais pelos docentes:

> [...] o uso dos recursos digitais pelo professor dentro das instituições de ensino, fazendo o uso principalmente da internet, como apoio para pesquisa, realização de tarefas com os alunos, entre outras possiblidades que venham surgir ao longo do seu planejamento de aula.

As tecnologias digitais fazem parte do cotidiano de uma parcela das famílias e das crianças, embora saibamos que tantas outras ainda não têm acesso a elas, devido ao cenário de exclusão social. No entanto, podemos incluir os recursos tecnológicos dentro da sala de aula, inclusive na contação de história, que é um momento prazeroso para as crianças e no qual os professores podem reter mais a atenção delas, buscando destrinchar alguns dos problemas que a pandemia acabou piorando. As crianças podem usufruir das tecnologias na educação, como por exemplo: após uma história contada utilizando um recurso tecnológico, pode ser trabalhada a reprodução dela pelas crianças, assim estamos estimulando a aprendizagem. Nesse sentido, podemos conversar, escutar e deixar que eles recontem a história da maneira deles, apesar de algumas crianças apresentarem obstáculos ao reproduzir a história da maneira delas, devido às dificuldades na oralidade e na criatividade.

A BNCC (2018), por sua vez, destaca a habilidade EI02EF05: O professor precisa dar oportunidades para as crianças relatarem experiências, fatos acontecidos, histórias que ouviram, filmes, entre outros.

A nossa hipótese, na pesquisa, é começarmos a utilizar as novas tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem como ferramentas de apoio na contação de histórias para as crianças, pois, por meio dos contos, os professores poderão estimular muitos desses atrasos. Neste contexto, meu problema de pesquisa consiste nas dificuldades encontradas na oralidade, criatividade e leitura de crianças do Maternal 2, segunda etapa da Educação Infantil.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo Geral

Compreender como a contação de história apoiada com as ferramentas digitais pode favorecer o desenvolvimento da oralidade, da criatividade e da leitura das crianças de uma turma do Maternal 2, de Educação Infantil.

2.2. Objetivos Específicos

- Conceituar a metodologia na prática da contação de história no ambiente escolar para crianças do Maternal 2;
- Identificar ferramentas digitais que favoreçam o incentivo à oralidade, criatividade e leitura no contexto da Educação Infantil;
- Criar uma sequência didática inserindo as ferramentas e aplicativos tecnológicos que ajudem o professor na contação de histórias;
- Avaliar a pertinência da sequência didática junto a professores da educação infantil.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1. Contação de história na Educação Infantil

A contação de história é uma prática que surgiu antes da escrita, quando as pessoas se utilizavam da fala, da oralidade para narrar acontecimentos à sociedade, se reuniam ao redor da fogueira e contavam suas lendas e contos, espargiam a sua cultura e os seus costumes.

No decorrer do tempo, as histórias passaram a ser transmitidas em vários locais, como em um jantar, um café ou em quaisquer lugares onde fosse oportuno e houvesse ouvintes. Assim, o contador transmitia, de forma oral, informações, ensinamentos, valores e mitos, de geração em geração.

Bernardinho e Souza (2011, p. 23) comentam que:

> O homem descobriu que a história além de entreter, causava admiração e conquistava a aprovação dos ouvintes. O conto de histórias tornou-se o centro da atenção popular pelo prazer que suas narrativas proporcionavam.

Neste sentido, os contadores de histórias proporcionaram momentos mágicos pelo prazer de contar suas histórias de uma maneira entusiasmante e com paixão, assim trazendo o encanto que suas palavras proporcionam aos ouvintes, sejam eles crianças ou adultos.

Segundo Matos (2020, p. 22), os contadores podiam repetir a mesma história diversas vezes, que os seus ouvintes escutavam com atenção e empolgação a mesma história, como se fosse a primeira vez que estivessem escutando.

Matos (2020, p. 1) ainda descreve que “Os contadores de histórias são guardiões de tesouro feitos de palavras, que ensinam a compreender o mundo e a si mesmo. Eles semeiam sonhos e esperança. São carinhosamente chamados de ‘gente das maravilhas’ pelos árabes”.

Ao passar do tempo, surgiu o sistema de escrita e a contação de história foi perdendo espaço na sociedade. Os contadores foram desaparecendo e assim chegando a vez das anotações, que eram escritas feitas em papéis, conforme Schermack (2012, p. 1) explica:

> Assim entendido, antes da escrita, os saberes da humanidade eram transmitidos por meio da oralidade e, à medida que o falar tornou-se insuficiente para expressar e manifestar a cultura de uma sociedade, o homem começou a pensar em materiais palpáveis que organizassem o conhecimento adquirido, isto é, a escrita.
>
> Dessa forma, a oralidade materializou-se trazendo consigo a necessidade da leitura em um determinado suporte, decorrendo que as histórias foram narradas a partir de um texto escrito, causando impacto positivo entre os ouvintes, posto que a qualidade dos escritos era melhor elaborada e a multiplicidade dos textos tornou-se mais socializada.

De acordo com Souza e Bernardinho (2011), no século XXI, a figura do contador de histórias e do professor/contador de história é uma tradição oral e houve o ressurgimento em diversos lugares como bibliotecas, feiras de livros, livrarias e escolas, sendo assim utilizada a contação como uma ferramenta de aprendizagem na educação, para o desenvolvimento da linguagem oral e escrita das crianças.

Para enfatizar um conto oral, Bâ (1994, p. 250 apud MATOS, 2020, p. 19):

> Um conto de tradição oral pode ser percebido em vários níveis. No primeiro nível, ele é puramente recreativo, e seu objetivo é dividir e distrair crianças e adultos.[...]
> Num outro nível, o conto é um suporte de ensinamento para a iniciação às regras morais, sociais e tradicionais da sociedade, na medida em que revela o comportamento ideal de um ser humano no seio da família ou da comunidade.
> Enfim, o conto é dito iniciático na medida em que ilustra as atitudes a imitar ou a rejeitar, as armadilhas a discernir e as etapas a vencer quando se dá engajado no difícil caminho da conquista e da realização de si mesmo.

Há diversos tipos de contos, os populares ou tradicionais são histórias contadas há milhares de anos, de geração em geração, representando uma herança valiosa que preserva a tradição de uma sociedade. No entanto, existem também os contos autorais, que são contos produzidos por escritores profissionais ou por aqueles que gostam de publicar seus trabalhos desenvolvidos com seus nomes ou seus pseudônimos.

Dentro dessa perspectiva sobre o tipo de conto, entende-se o quanto é importante ter a consciência de que os contadores de histórias e os contos precisam estar em harmonia. Nesse sentido, as crianças podem iniciar seu primeiro contato com a contação de histórias na educação infantil, explorando o mecanismo ofertado por ela.

Na Educação Básica do Brasil, temos alguns documentos normativos que envolvem a educação infantil, como a BNCC (2018, p. 7), que "[...] define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da educação básica [...]". O documento é formado por normas e etapas da aprendizagem da educação básica.

A construção e a implantação da BNCC também estão previstas no artigo 26 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996) que obteve alteração pela Lei nº 12.796/2013 (2013, p. 2), reforçando a necessidade de orientações em âmbito nacional:

> Os currículos da educação infantil, do ensino fundamental e do ensino médio devem ter base nacional comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e em cada estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e dos educandos.

O Plano Nacional de Educação (PNE) traça metas e direitos para garantir a qualidade da aprendizagem da educação e a BNCC atende esses direitos, no campo *Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento* para educação infantil.

A BNCC (2018, p. 49), no Campo de Experiências *Escuta, fala, pensamento e imaginação*, descreve as seguintes habilidades:

> (EI02EF02) Identificar e criar diferentes sons e reconhecer rimas e aliterações em cantigas de roda e textos poéticos.
> (EI02EF03) Demonstrar interesse e atenção ao ouvir a leitura de histórias e outros textos, diferenciando escrita de ilustrações, e acompanhando, com orientação do adulto-leitor, a direção da leitura (de cima para baixo, da esquerda para a direita).
> (EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.
> (EI02EF05) Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc.
> (EI02EF06) Criar e contar histórias oralmente, com base em imagens ou temas sugeridos.
> (EI02EF07) Manusear diferentes portadores textuais, demonstrando reconhecer seus usos sociais.
> (EI02EF08) Manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (parlendas, histórias de aventura, tirinhas, cartazes de sala, cardápios, notícias etc.).
> (EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.

Portanto, segundo a BNCC, temos que trabalhar nas escolas a contação de histórias de diferentes gêneros e portadores textuais, buscando obter informação e desenvolver o hábito de ler com prazer. Conforme as crianças adquirem conhecimento, aprendizagem e gosto pela leitura, começam a desenvolver com maestria a oralidade, a criatividade e a leitura.

As histórias, sejam elas contadas ou lidas, de diferentes gêneros textuais propiciam que a criança pense sobre os acontecimentos, descrevendo ou relatando ideias em relação ao que escutou. Dessa forma, é importante que seu cotidiano seja repleto de cultura e acesso à leitura com livros, cartazes, revistas, entre outros materiais. Em se tratando da manipulação de objetos de leitura, a BNCC explica que o contato com diferentes gêneros textuais como contos, fábulas e poemas propicia familiaridade e aprendizagem das crianças (BRASIL, 2018).

Segundo o Referencial Curricular da Educação Infantil (1998, p. 143):

> A leitura de histórias é um instrumento em que a criança pode conhecer a forma de viver, pensar, agir e o universo de valores, costumes e comportamentos de outras culturas situadas em outros tempos e lugares que não o seu.

Esse referencial curricular diz que a leitura pode transmitir à criança um acesso a novas descobertas, assim dando a ela a possibilidade de adquirir conhecimento sobre diversos lugares do mundo, por meio dos livros.

A criança começa sua caminhada no processo de aprender a ler antes mesmo de saber decodificar o sistema de escrita. A leitura compreende gestos, atitudes e habilidades, buscando um caminho para promover imaginação, emoções e alguns sentimentos. Ao se referir à leitura para as crianças ainda não alfabetizadas, Ramos e Silva (2014, p. 155) sugerem materiais específicos para cada fase:

> a) 0-6 meses – são adequados livros moles/macios (por exemplo, de tecido) que possibilitem uma manipulação segura. Nesta fase é recomendável, do ponto de vista do conteúdo, a apresentação à criança de canções de embalar e de outras rimas infantis, que apelem à gestualidade (por exemplo, rimas de conhecimento de partes do corpo, do rosto etc.).
> b) 6-12 meses – introduzem-se os livros-jogo (por exemplo, com peças para encaixar), sendo aconselháveis os que apresentem imagens de objetos, animais, pessoas etc., de fácil reconhecimento por parte da criança.
> c) 1-2 anos – são apropriados livros com formatos e com registros visuais diversos (no estilo e na técnica das ilustrações), fomentando-se uma leitura de imagens.
> d) 2-3 anos – inicia-se a apresentação das primeiras narrativas sequenciadas, que devem ser lidas repetidamente, com pausas que possibilitem as questões e interpelações por parte da criança (esta deve ser motivada a expressar-se sobre o que houve ou sobre o que vê no livro).

A leitura, nessa fase, é oferecida aos poucos, dando oportunidade e liberdade de explorarem os livros, podendo fazer essas descobertas de aprendizagem em conjunto com outras crianças ou com um adulto.

3.2. Tecnologias Digitais na Educação

Atualmente, as tecnologias têm sido cada vez mais introduzidas na educação; com um público cada vez mais envolvido com a utilização das mídias digitais, houve um aumento de seu uso no ambiente educacional como estratégia de ensino e aprendizagem significativa.

Moran (2023, p. 1) comenta:

> A transformação digital está impactando a educação como um todo, desde o planejamento e gestão escolar até o ensino e avaliação dos alunos. A instituição escolar, de uma forma geral, está encarando mudanças no jeito de ensinar e de aprender com metodologias ativas, aprendizagem criativa e humanizadora, com apoio de plataformas e aplicativos cada vez mais evoluídos, que dialogam com a experiência, vivência, sensibilidade e motivação dos estudantes, num cenário ainda muito desigual. As tecnologias “inteligentes” estão mostrando que, nas mãos de profissionais criativos e humanos, podem contribuir para redesenhar os currículos, as metodologias, os espaços, a tutoria e a avaliação, tornando a escola muito mais interessante, participativa e relevante.

Kenski (2012) comenta que a tecnologia digital é um conjunto de informações e conhecimento com extrema velocidade, que possibilita mudanças na forma de ensinar e

aprender com a atualidade tecnológica, saindo da forma tradicional de ensino e levando um desafio para toda a sociedade.

Kenski (2012, p. 44) comenta sobre a utilização das tecnologias:

> A maioria das tecnologias é utilizada como auxiliar no processo educativo. Não são nem o objeto, nem a sua substância, nem a sua finalidade. Eles estão presentes em todos os momentos do processo pedagógico, desde o planejamento das disciplinas, a elaboração da proposta curricular até a certificação dos alunos que concluíram um curso. A presença de uma determinada tecnologia pode induzir profundas mudanças na maneira de organizar o ensino.

Portanto, podemos dizer que a tecnologia está englobada em todos os espaços da educação, desde a matrícula da criança sendo lançada ao sistema da escola até a emissão do certificado de conclusão de ensino.

Nesse sentido, segundo a Base Nacional Comum Curricular (2018), as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) têm alterado a forma de trabalhar, comunicar e de aprender das pessoas. Os professores estão introduzindo metodologia de aprendizagem significativa e atrativa para os alunos da Educação Básica.

A BNCC (2018) comenta a respeito de duas competências gerais que correspondem às tecnologias, que organizam a produção de conhecimentos para ações nas três etapas da educação básica: educação infantil, ensino fundamental e ensino médio. Destaca-se a competência número 4, que recomenda a oferta de diferentes linguagens como a digital:

> 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. (BRASIL, 2018, p.8).

As tecnologias digitais estão presentes em todas as áreas de conhecimento, em diversas competências e habilidades, com objetivos de ensino e aprendizagem variados, para uma educação de qualidade. Podemos contar também com a competência 5 da BNCC (2018, p. 9), que destaca o uso e criação de diversas práticas sociais da TDICs:

> 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.

As tecnologias possibilitam aos estudantes terem acesso a diversas informações e complexidades de contextos, tanto próximos como distantes de sua realidade, buscando conhecimento e saberes dentro do processo de ensino e aprendizagem, no espaço de socialização.

Portanto, a tecnologia deve ser utilizada como uma ferramenta de apoio na aquisição de um novo saber na leitura e na escrita, ferramenta esta que a escola e o professor devem introduzir na vida escolar do aluno, visto que faz parte do cotidiano dos mesmos. Cabe então à escola e ao professor democratizar e orientar os alunos no uso da internet de modo a conduzi-los ao processo de construção do conhecimento, possibilitando ao professor ser mediador, isto é, acompanhar e trazer atividades, ajudar a solucionar dúvidas e estimular a busca de um novo saber.

3.3. As ferramentas digitais utilizadas na Sequência Didática

As crianças de hoje em dia nasceram em um mundo tecnológico, no qual conseguem se identificar e aprender com facilidade os recursos digitais (Moran, 2013). Temos várias tecnologias simples e baratas, que permitem os professores e alunos serem os seus próprios produtores de uma pesquisa, assim tornando-se mais interessante e estimulante.

Moran (2013, p. 40) ainda faz o seguinte comentário a esse respeito: "As tecnologias caminham na direção da integração, da instantaneidade, da comunicação audiovisual e interativa". As tecnologias, portanto, podem ser muito úteis na comunicação escolar, de forma instantânea, flexível e livre.

Portanto, nesta pesquisa, buscamos algumas ferramentas digitais para serem desenvolvidas junto com uma metodologia de ensino de qualidade. Destaca-se nesta pesquisa: YouTube, Realidade Aumentada, Whatsapp, Padlet, TikTok e Anchor.

3.3.1. YouTube

O YouTube é uma plataforma de conteúdo audiovisual de carregamento e compartilhamento, que foi criada pelos americanos Steve Chen, Chad Hurle e Jawed Karim, ex-funcionários do PayPal, em 14 de fevereiro de 2005 (Gogoni, 2019).

Junior (2019, p. 10) descreve que: "No século XXI é possível encontrar na plataforma do YouTube uma grande quantidade de vídeos que são organizados em canais, que os professores podem explorar na sala de aula". Muitas escolas estão fazendo uso dessa tecnologia digital, principalmente na Educação Infantil, pois os professores incluem no planejamento escolar alguns vídeos do YouTube.

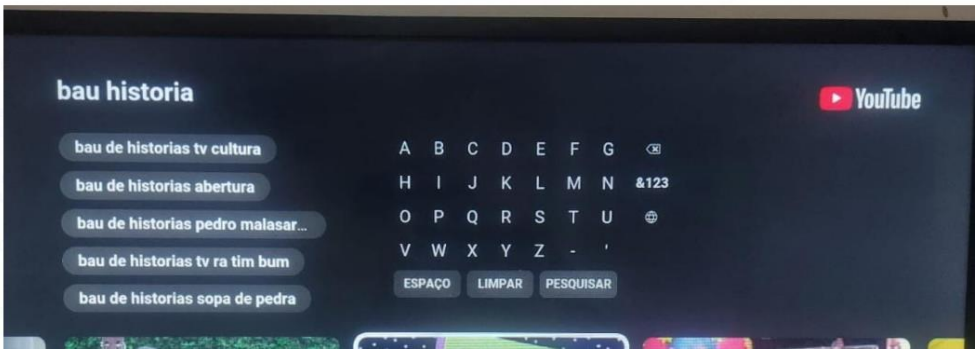
Conforme Silva (2018), a utilização do YouTube é uma tecnologia de importante recurso didático para os alunos, sendo uma fonte de motivação para eles; assim sendo, o

professor pode trazer esse recurso com um objetivo de promover uma maneira diferente de aula para seus alunos, buscando uma forma atrativa e inovadora para a sala de aula.

Segundo Moran (2008), o uso do vídeo para os alunos dentro de sala de aula significa que essa atividade é a hora de descansar, um momento que vai se distrair. O professor precisa escolher um vídeo que passe conhecimento e atraia a atenção do aluno, assim construindo uma aprendizagem rica de saberes e que esteja de acordo com o planejamento pedagógico dele.

Portanto, os vídeos do YouTube precisam ser utilizados com sabedoria, pois eles precisam estar de acordo com os parâmetros curriculares; assim, o professor precisa fazer uma pesquisa (Figura 1), escolher e explorar os conteúdos dos vídeos, de acordo com as competências e habilidades da BNCC.

Figura 1: Imagem da tela do YouTube através da Smart TV



Fonte: Arquivo da pesquisadora, 2023

3.3.2. Realidade Aumentada

A Realidade Aumentada (RA) foi criada inicialmente por Ivan Sutherland, nos meados da década de 60, que desenvolveu um capacete de visão ótica que possibilitava visualizar objetos em 3D no ambiente real. A utilização não era fácil, pois necessitava que a pessoa ficasse em pé, devido aos fios da máquina que estavam presos ao capacete.

Hoje a Realidade Aumentada pode ser usada em qualquer ambiente, desde os mais simples até em plataformas mais avançadas, pois a integração do mundo virtual com o mundo real por meio de objetos animados vem se beneficiando positivamente dos avanços tecnológicos.

Segundo Cardoso e Maurilio (2020, p. 8),

> O seu uso vem sendo estudado em várias áreas, desde a medicina, aviação, construção e muitos outros. Podemos exemplificar como muitas lojas de móveis utilizam-se da realidade aumentada, para permitir que seus clientes possam ver os móveis inseridos

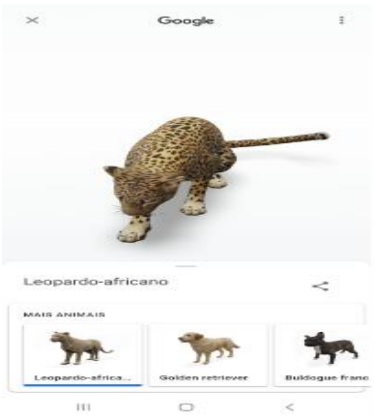
> em seu ambiente real, antes mesmo de comprá-los. Viu-se que a realidade aumentada tem a capacidade de proporcionar a interação com um mundo totalmente imaginário.

A Realidade Aumentada abre muitas possibilidades de inovação na aprendizagem, ao trazer conteúdos virtuais para o espaço físico onde o aluno se encontra. Além de despertar a curiosidade, é relativamente acessível a todos, pois por meio de um tablete ou celular com câmera, é possível fazer a leitura do target da RA. Com o passar do tempo, a Realidade Aumentada vem se tornando uma ferramenta poderosa dos docentes em sala de aula, visando uma aula mais produtiva, pois um docente pode tornar os conteúdos textuais de um livro didático ainda mais rico e interessante, trazendo as atividades mais próximas do mundo real.

Imagine poder permitir que livros possam ter suas imagens saltando das folhas, aos olhos em modelos 3D, aprimorando a prática pedagógica e enriquecendo a experiência de crianças que estão experimentando as novidades do mundo ao seu redor. A Realidade Aumentada ainda pode permitir interações com seus objetos virtuais; sendo assim, estudantes podem realizar tarefas e desafios, acessar também vídeos, animações contextualizadas, ou até mesmo interagir com uma tabela periódica, que demonstra através de animações exemplos de materiais relacionados aos elementos químicos.

O Google implementou em alguns de seus resultados de busca a possibilidade de vê-los em 3D e Realidade Aumentada. Quando o usuário fizer uma pesquisa no Google por algum animal ou inseto, aparece essa opção. A experiência começou com animais e usa o conceito de ver de perto para aprender. No smartphone Androide, basta acessar o google.com.br, pesquisar um animal e, nos resultados, verificar se tem um em 3D; ao tocar no 3D, poderá interagir com o objeto virtual.

Figura 2: Imagem do Google do animal leopardo-africano 3D



Fonte: Plataforma do Google, 2023

3.3.3. WhatsApp

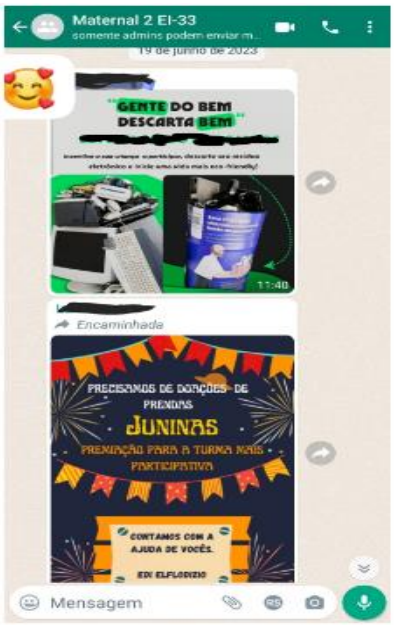
O WhatsApp iniciou como um aplicativo de comunicação síncrona rápida, disponível para celulares Androide e iPhones, porém nas versões mais recentes podem ser instaladas tanto em dispositivos móveis, quanto em computadores, utilizando os navegadores de internet. O aplicativo foi fundado em 2009, nos Estados Unidos, por Brian Acton e Jan Koum, que já haviam trabalhado juntos mais de 20 anos, na Yahoo.

Segundo o próprio aplicativo (2023), mais de dois bilhões de pessoas em 180 países no mundo o acessam. Ele começou com o objetivo de dar uma alternativa às pessoas que trocavam SMS (Short Message Service — Serviço de Mensagens Curtas). O Facebook comprou o WhatsApp pelo sucesso que estava fazendo, mas continua com o objetivo de serviço de troca de mensagens rápida e segura.

Hoje o aplicativo oferece serviços confiáveis e gratuitos como a criptografia de ponta a ponta, conversas, chamadas de vídeo, anexar documento, mapas, troca de mensagens, vídeo, áudio, chamada de voz e publicação no status, entre outros.

Neste sentido, tornou-se uma ferramenta de apoio metodológico dentro das instituições de ensino no Brasil, tanto nas redes particulares, quanto nas públicas. O WhatsApp colabora com as escolas, pois a maioria das instituições de ensino utilizam o recurso ofertado pelo aplicativo na criação de grupos (figura 3), com até 256 pessoas, tais como: grupo de professores, grupo de pais, grupo de coordenadores, grupo de turma, entre outros.

Figura 3: WhatsApp do grupo de pais do maternal 2



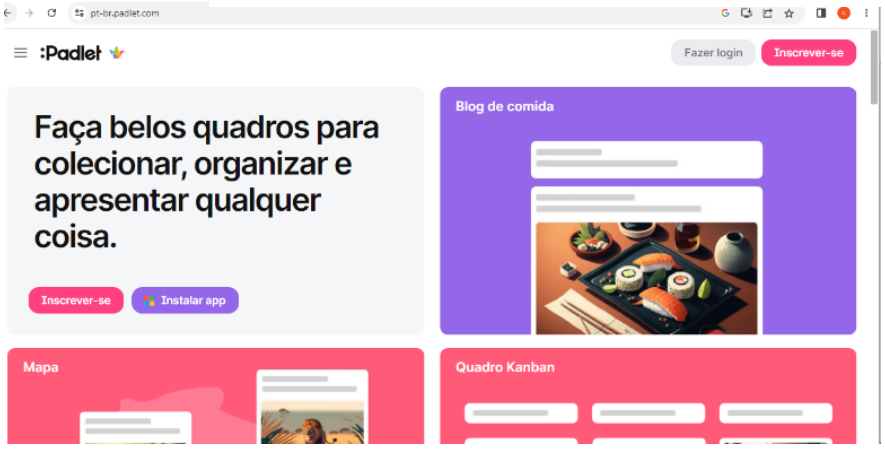
Fonte: Arquivo da pesquisadora, 2023

Niza (2016) destaca que o WhatsApp pode ser uma ferramenta de comunicação utilizada nas escolas, formando grupos de alunos e professores, permitindo uma troca de conhecimento e experiência e também pode formar outros grupos, como de pais e direção escolar, deixando os familiares mais próximos da vida escolar dos filhos. Portanto, com esse aplicativo o professor e direção escolar podem enviar para os pais ou alunos informativos, fotos, materiais didáticos, dicas de estudo, comunicados, atividades, recados, funcionando como um ambiente virtual de ensino.

3.3.4. Padlet

O Padlet (2023) é um software que fornece um serviço baseado em nuvem e possui uma versão gratuita. É possível acessar todos os recursos dessa ferramenta direto do Google Chrome. Além de ser uma ferramenta colaborativa, conta com aplicativos oficiais pelo Windows ou celulares que possuem Android e iOS:

Figura 4: Imagem da tela inicial do Padlet



Fonte: Plataforma do Padlet, 2023

Segundo a Wikipédia (2023), o Padlet:

> Originalmente chamada de Wallwisher, a empresa foi fundada em 2008 por Nitecsh Goel e Pranav Piyush, dois amigos da Índia, e foi constituída em 2012 com financiamento da aceleradora de startups Start-Up Chile . [3] Em 2013, o Padlet também foi apoiado pelos aceleradores Y Combinator [4] e ImagineK12. [5] Em novembro de 2020, a empresa levantou mais de $13 milhões em três rodadas de financiamento da Série A.

De acordo com Silva e Lima (2018), a ferramenta possibilita aos usuários comentar, curtir e avaliar os conteúdos editados pelo quadro ou murais virtuais; além de compartilhar e

interagir, permite a interação das pessoas associando ideias, cultura, informações e aprendendo de uma forma diferente.

O Padlet é uma ferramenta que pode ser utilizada no ambiente escolar. Para os autores Mota, Machado e Chispim (2017, p. 5), o seu uso ajuda a atiçar o pensamento, a criatividade e curiosidade, visando a troca de conhecimento e interação entre os alunos que desfrutarão dessa ferramenta tecnológica de forma lúdica e dinâmica. Sendo assim, os professores podem propor vários temas para serem trabalhados em sala de aula com os alunos, fazendo com que elas ampliem a criatividade, mediante as informações que serão compartilhadas na sala e podendo ser aplicadas no contexto social.

3.3.5. TikTok

Segundo o próprio TikTok (2023), o aplicativo é uma rede social gratuita, que tem como sua principal função desenvolver e compartilhar vídeos móveis no formato curto, dando aos seus usuários felicidade e criatividade. O TikTok pertence à ByteDance, uma empresa chinesa de Beijing e fundada por Zhang Yiming, em 2012. O aplicativo foi lançado mesmo em 2017, tanto para iOS quanto para Android.

De acordo com a Wikipédia (2023), o "TikTok emprega inteligência artificial para analisar os interesses e preferências do usuário por meio de suas interações com o conteúdo e exibe um feed de conteúdo personalizado para cada usuário".

Costa (2022, p. 35) comenta sobre a repetição dos vídeos que acabam ficando conhecidos pelos usurários, pois muitos famosos utilizam o aplicativo:

> A repetição gera a tendência, é por esse motivo que várias músicas e áudios se tornam conhecidos nessa rede e todos os usuários passam a criar conteúdo com aquele mesmo fundo musical ou com vídeos naquele mesmo estilo. Essas são as chamadas trends, que é o termo utilizado para indicar as maiores tendências dentro da rede.

A plataforma tem ganhado muito espaço na vida das pessoas em todo mundo. Neste contexto, o TikTok pode ser utilizado nas instituições de ensino como uma ferramenta de apoio para os professores se conectarem com os seus alunos, tornando a aprendizagem mais divertida, criativa e diferente para os alunos:

Figura 5: Imagem da tela inicial do TikTok do campo Explorar



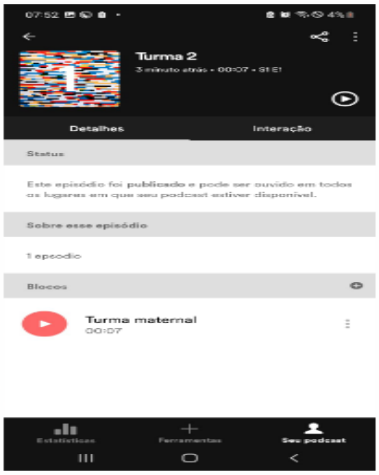
Fonte: Plataforma do TikTok, 2023

3.3.6. Anchor

Segundo o Anchor (2019), a plataforma é gratuita e iniciou-se em 2015. O Anchor possibilita gravar e editar arquivos de áudio para podcast. Ele é um aplicativo que pode ser conectado tanto pelo computador, quanto pelo celular. É preciso fazer um cadastro e seguir passo a passo as instruções do aplicativo. O Anchor tem o benefício de estar relacionado ao Spotify, portanto a publicação no Anchor aparece automaticamente também no Spotify (Kelering *et al.*, 2021, p. 110).

De acordo com Angrela (2020), a plataforma opera de modo a facilitar a gravação, edição e distribuição dos podcasts. Ainda são oferecidas algumas funções como: incluir vídeo, cortar partes e adicionar trilha sonora após ajustes e finalizado o episódio e a publicação do podcast, de acordo com a Figura 6:

Figura 6: Imagem da tela do aplicativo Anchor de um podcast publicado



Fonte: Arquivo da pesquisadora, 2023

O conhecimento técnico de um podcast insinua um resgate da oralidade e da criatividade entre professores e alunos (GAROFALO, 2019). A finalidade da construção de um podcast em um ambiente escolar, para o uso pedagógico em sala de aula, viabiliza aos professores interagirem com o mundo tecnológico, do qual as crianças já fazem parte, mas que em alguns casos nunca tiveram acesso ao uso dessa ferramenta chamada de podcast (SANTOS; GAYOZO, 2020).

Moran (2013, p. 46) descreve sobre o podcast no planejamento do professor:

> O ideal é que o podcast faça parte do planejamento da disciplina ou módulo e que seja utilizado de forma criteriosa para provocar maior motivação e adesão pelos alunos. Pode ser planejado para produzir conteúdos interessantes (entrevistas, depoimentos) que podem ser acessados ou baixados quando for conveniente. Os alunos também podem apresentar os resultados das suas pesquisas num podcast ou na página pessoal.

Nesse contexto, o podcast pode ser inserido como uma ferramenta tecnológica de uso pedagógico dentro da sala de aula para o professor e o aluno, buscando o sentido de comentar, aprender e avaliar o ensino.

3.4. Sequência Didática

A Sequência Didática corresponde a um conjunto de atividades planejadas, com a intenção de ensinar um determinado conteúdo, etapa por etapa, assim envolvendo atividades de aprendizagem e de avaliação.

Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p. 82) definem Sequência Didática como “um conjunto de atividades escolares organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero textual oral ou escrito”. Os autores foram os precursores de um modelo de Sequência Didática, iniciando-a nas escolas de Ensino Fundamental, com o objetivo de promover o desenvolvimento da oralidade, da leitura e da escrita.

Já Zabala (1998, p. 18) descreve uma Sequência Didática como “[...] um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecidos, tanto pelos professores como pelos alunos”. O professor pode elaborar atividades de ensino ou incluir outras atividades que se encaixem melhor para sua turma, tornando, assim, atraente e facilitadora a trajetória de ensino-aprendizagem.

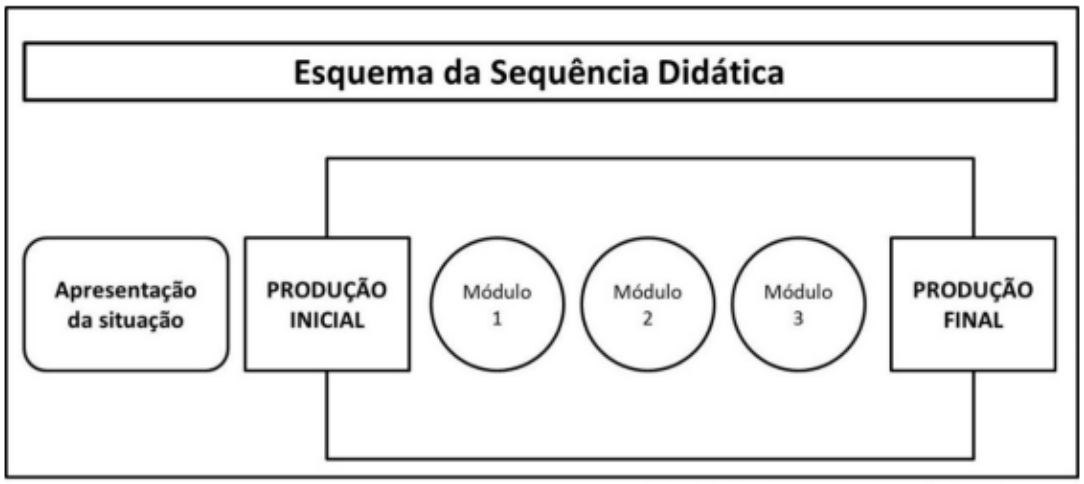
Zabala (2011) ainda faz algumas observações a respeito das funções para a construção das Sequências Didáticas: destaca ações que devem ajudar o aluno no processo de ensino e aprendizagem como planejar, contribuir, ajudar e estabelecer metas, promover caminhos de

comunicação e avaliar, entre outras. A estratégia didática escolhida pelo professor muitas vezes o ajuda na sala, ao escolher atividades e recursos didáticos que encaixem melhor o conteúdo a ser ensinado, viabilizando troca de experiências e ações entre alunos e o professor.

Dolz, Noverraz e Schneuwly (2011) descrevem as etapas para elaboração de uma Sequência Didática. Esses autores sugerem uma produção inicial (diagnóstica) para que o professor avalie as dificuldades da turma e possa formular exercícios na SD, ou seja, etapa que se chama Módulo. A quantidade de módulos dependerá do conhecimento que o aluno já tenha sobre o conteúdo que o professor irá aplicar, que eles apreendam as características temáticas e composicionais de gênero do estudo. A produção final é o período em que os alunos colocam em prática tudo que aprenderam e o professor avalia esse processo.

Os autores fazem uma representação esquemática da SD para trabalhar as atividades desenvolvidas na parte de produção textual, de forma sistematizada, conforme a ilustração da Figura 7:

Figura 7: Esquema da SD



Fonte: Dolz, Noverraz e Schneuwly , 2011

A etapa de cada módulo da SD vai ser elaborado de acordo com a necessidade que o professor observar que a turma tenha. Podemos criar uma Sequência Didática para qualquer disciplina de estudo, ou seja, na vida acadêmica do estudante.

3.5. Roda de Conversa na Educação Infantil

A roda de conversa é um método bem comum usado nas escolas, com um formato democrático, um ambiente propício de diálogo, que permite aos participantes do grupo praticar

a oralidade, a expressão e a interação entre pessoas. Geralmente, arrumamos a roda em um formato circular. Os autores Pinto et al. (2021) afirmam que é preciso, também, organizar o local desejado de forma que as pessoas fiquem à vontade e possam se ver. O professor deverá escolher assuntos pertinentes ao grupo para serem trabalhados, mas não se esquecendo de ofertar dados que possam ajudar na conversa.

A roda de conversa é um momento de aprendizado mútuo, de troca de experiências e de conhecimento. Momento em que podemos tirar dúvidas, compartilhar um fato sobre o assunto proposto, manifestar a opinião, seja ela ruim ou boa. Nesse sentido, os participantes do grupo expandem a aprendizagem pela simples transferência e reconstrução de pensamentos.

Pinto et al (2021, p. 3) descreve que a roda de conversa é:

> [...] uma prática fundamental para aumentar a competência comunicativa de cada criança. As mesmas são colocadas em círculo com o objetivo de dialogar sobre um determinado tema exposto pelo professor, realizando a comunicação com as outras crianças, onde elas interagem entre si, desenvolvendo a autonomia, expressando seus pensamentos livremente, vivenciando confronto de ideias.

Moura e Lima (2014) descrevem a roda de conversa como um lugar de formação, de troca de experiência, de confraternização, onde se constroem opiniões, momento pelo qual iniciamos a transferência de conhecimentos e de dados de conteúdo e significado para o trabalho.

A roda de conversa é um instrumento de aprendizagem muito utilizado na rotina da Educação Infantil para desenvolver os conteúdos de ensino, permitindo, assim, uma troca imediata de diálogo entre o professor e as crianças. É necessário levar em consideração que na Educação Infantil iniciamos com os estímulos e prática do desenvolvimento da linguagem oral, que é de suma importância para a comunicação na vida da criança.

Os autores Moura e Lima (2014, p. 1) ainda comentam sobre o diálogo e a fala:

> [...] o diálogo é um momento singular de partilha, porque pressupõe um exercício de escuta e de fala, em que se agregam vários interlocutores, e os momentos de escuta são mais numerosos do que os de fala. As colocações de cada participante são construídas por meio da interação com o outro, seja para complementar, discordar, seja para concordar com a fala imediatamente anterior.

Silva (2012) comenta que a fala do participante ao compartilhar suas experiências, aprendendo a construir e argumentar com outras pessoas em um momento de troca, pode o levar a conhecer novos conceitos e, assim, haver uma aprendizagem significativa. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI, 1998) concebe a roda de conversa como um "[...] momento privilegiado de diálogo e intercâmbio de ideias". Acerca desse trabalho cotidiano, as crianças podem ampliar suas capacidades comunicativas, com o envolvimento de

falar, perguntar, expor ideias, dúvidas e descobertas, ampliar seu vocabulário e aprender a valorizar o grupo como instância de troca e aprendizagem. A participação na roda permite que as crianças aprendam a olhar e a escutar os amigos com paciência e calma, trocando experiências.

O professor é o protagonista da realização da roda de conversa, pois é ele que proporciona às crianças praticarem mais a fala, promovendo a comunicação entre pessoas, brincadeiras, debates, músicas e leitura. Na contação de histórias para crianças, geralmente a maioria dos professores a fazem em rodinha, utilizando livros com símbolos e desenhos, estimulando a criatividade, ludicidade e leitura, auxiliando a criança que possui dificuldade em apresentar suas ideias, valorizando e dando atenção a cada opinião; é por meio dessa estratégia em sala de aula que o professor consegue ter melhor relacionamento com as crianças.

Neste sentido, a roda é praticada como uma ferramenta pedagógica não apenas pelos professores em sala de aula, mas em toda a escola, desde uma reunião com os pais, onde os professores se encontram para conversar sobre a parte educacional da criança, até a sala de professores, entre outros funcionários de outros setores, tão importantes para a escola como um todo.

4. METODOLOGIA

4.1 Método

A metodologia elaborada na pesquisa aconteceu no ambiente de trabalho da pesquisadora, que teve por base estudo exploratório *in loco*, por meio de estudo bibliográfico e proposta de pesquisa-ação.

Fonseca (2002, p. 32) comenta a respeito da pesquisa bibliográfica:

> A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de websites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. A pesquisa de campo caracteriza-se pelas investigações em que, além da pesquisa bibliográfica e/ou documental, se realiza coleta de dados junto a pessoas.

A primeira etapa iniciou-se com investigações bibliográficas, em que foram primeiramente separados e selecionados artigos e teses, por meio de alguns critérios de inclusão e exclusão de fontes de acervos acadêmicos, por meio da internet. Várias plataformas de pesquisa serviram de apoio para construção desta dissertação, como Google Acadêmico,

SciELO (*Scientific Electronic Library Online)* e outros sites qualificados que citavam o tema. Neste sentindo, contamos com o critério de investigação, que foram separados por tempo entre os anos de 2013 a 2023 e seguimos contando também com o critério dos descritores de palavras-chaves, que foram *contação de história na educação infantil*, *oralidade*, *tecnologias digitais educacionais*.

No decorrer da pesquisa, foram avivados trabalhos científicos publicados em revistas e livros que incentivam a pesquisa e o debate sobre temas da área da educação, como: *A Contação de Histórias como Estratégia Pedagógica na Educação infantil e Ensino Fundamental*, publicado na Revista Educar; *A Reinvenção da Roda: Roda de Conversa: Um Instrumento Metodológico Possível* publicado na revista Temas em Educação, da Universidade Federal da Paraíba; *A palavra do contador de histórias*, publicado pela editora Martins Fontes, entre outros trabalhos que foram selecionados, num total de 20 artigos.

A pesquisa documental destina-se ao acervo legislativo e analítico que normatizam a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LBDEN); Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI); Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (RCNEI) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Nas investigações, foram utilizados acervos acadêmicos, alicerçando a pesquisa no que tange à fundamentação teórica, respaldada por meio das comprovações relatadas por dados estatísticos e/ou artigos devidamente publicados que corroborem e respaldem os pensamentos e afirmativas registradas para enriquecer a dissertação. Todos os textos consultados foram elencados na bibliografia desta pesquisa.

Seguindo este raciocínio, temos a primeira etapa da pesquisa concluída com a realização de leituras, fichamentos de livros e artigos que corroboram com a proposta da dissertação, elencando todo o material colhido, filtrando os de maior relevância. Portanto, assim foram traçados os caminhos para corroborar a metodologia da pesquisa descrita e separada em dois subtítulos: *Método* e *Percurso Metodológico*, para melhor entender cada etapa percorrida.

O procedimento será qualitativo, explorando a realidade vivenciada por todos os envolvidos no método de pesquisa-ação, em que todas as pessoas que participaram da pesquisa — inclusive a própria pesquisadora que colabora nesta dissertação, porque está envolvida ao mesmo tempo como objeto e pesquisador, pois a pesquisa ocorre no seu ambiente de trabalho — procuram uma solução à sua adversidade, conforme estão incluídos em um ambiente de conhecimento e incorporam novas práticas ao seu trabalho, sendo assim capazes de intervir e resolver problemas do dia a dia, tendo como objetivo principal o alcance de uma práxis pedagógica mais potente e inovadora.

A pesquisa-ação, portanto, foi escolhida para a execução do estudo. Pode-se perceber que esse processo começou com a identificação de um problema. Então, depois elaborou-se um plano de pesquisa que foi aplicado, e esta foi a parte do processo em que a ação ocorreu. Após essa etapa, a pesquisadora pôde observar se a proposta funcionava ou não. Depois de observar a situação-problema, os sujeitos (participantes e pesquisadores) realizaram a reflexão sobre todo o processo demandado pelo estudo.

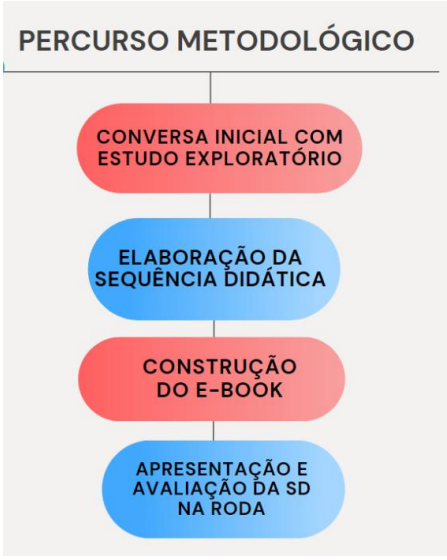
Thiollent (2005, p. 26) diz que a pesquisa-ação é elaborada de modo participativo, ativo e coletivo, buscando o aperfeiçoamento das próprias práticas, de forma que elas podem ser sociais ou educacionais. No decorrer da pesquisa-ação, os pesquisadores desenvolvem as maneiras e técnicas de grupos para lidar com a dimensão coletiva e interativa da investigação e técnicas de registro, de processamento e de exposição de resultados.

Os sujeitos envolvidos na pesquisa atuaram de forma consciente e crítica, permitindo que sejam traçados novos caminhos para a solução dos problemas evidenciados, assim como na avaliação das ações, o que possibilita transformar processos de ensino-aprendizagem obsoletos em metodologias inovadoras, que estimulam de forma eficaz e eficiente na aprendizagem, especialmente com o uso das novas tecnologias digitais.

4.2 Percurso Metodológico

O percurso metodológico da pesquisa foi separado por subtítulos, assim podendo ser apreciado e compreendido, conforme a ilustração abaixo da figura do fluxograma.

Figura 8: Fluxograma do Percurso Metodológico



Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2023

4.2.1 Conversa inicial com estudo exploratório para obter dados

A pesquisa foi realizada no Espaço de Educação Infantil, em Inhoaíba, cujos atendimentos são para crianças de 6 meses de idade até 5 anos e 11 meses de idade (berçário até o pré 2), num total de 424 crianças, recebendo turmas em dois turnos/horários: parcial (manhã/tarde) e integral, e que conta com uma equipe de funcionários que compõem os setores: limpeza, cozinha, docente e direção, num total de 44 pessoas.

Nessa escola, contamos com uma equipe de direção composta por uma diretora, uma diretora adjunta e uma professora articuladora, que disponibilizam os recursos digitais dessa unidade para seu corpo docente de 36 professores, no intuito de aprimorarem o processo de ensino e aprendizagem das crianças. A escola já faz o uso de algumas ferramentas digitais, como TV Smart, Datashow e WhatsApp nas salas de aula e nos espaços externos com as crianças, mas também faz o uso dessas ferramentas em outros momentos, como em Reuniões Pedagógicas; Conselhos de Classe e Centro de Estudos para sua equipe de docentes.

Nesse sentido, a direção geralmente reserva um tempo dessas reuniões para trazer um convidado de outra instituição escolar ou até mesmo da SMED do RJ para ministrar uma capacitação/formação para prosperar o conhecimento da sua equipe a respeito da EI. Partindo dessa perspectiva, pensamos em fazer duas rodas de conversas com a equipe docente. O eixo principal que conduziu a roda foi o tema principal dessa pesquisa: ferramentas tecnológicas como um instrumento de apoio no momento da contação de histórias.

Para construir uma proposta de contação de história com o uso das ferramentas tecnológicas digitais, foi necessário conversar com os professores colaboradores e verificar os métodos de trabalhos de cada docente na escola e qual a relação deles com as tecnologias digitais como instrumento de trabalho, com o objetivo de conhecer a visão dos professores sobre as possíveis contribuições que a contação de histórias junto com as ferramentas tecnológicas pode trazer para a educação infantil, se existe a familiarização e uso do recurso.

O primeiro encontro com os colaboradores iniciou com uma roda de conversa, em formato de círculo, na segunda reunião pedagógica do ano de 2023, durante 60 minutos, que culminou com a coleta de dados e construção para o estudo exploratório, assim ajudando a pensar melhor sobre o caminho metodológico que seria aplicado na sequência didática.

A pesquisadora apresentou-se aos professores da escola na roda de conversa, onde falou do seu curso de mestrado, da sua inquietação em relação à educação, as fases e a importância da sua pesquisa e, logo em seguida, respondeu às perguntas dos colaboradores sobre o curso do mestrado e a pesquisa.

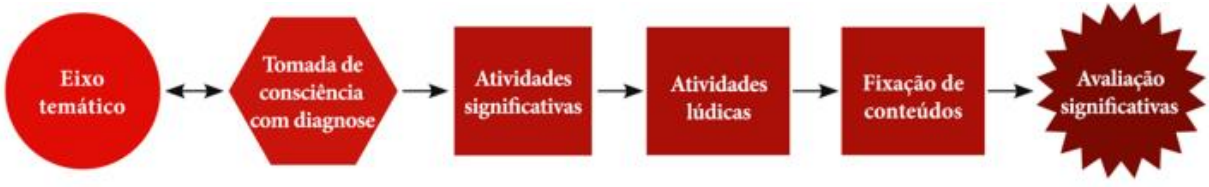
O encontro seguiu-se com a pesquisadora apresentando algumas ferramentas digitais que podem ser usadas na contação de histórias, utilizando como apoio um arquivo projetado por um Datashow, e, por meio de conversas, recolheu informações dos docentes que estavam presentes no dia. O diálogo e a troca de conhecimento com os profissionais da educação enriqueceu a coleta de dados e as informações onipresentes da pesquisa. Havendo uma interação entre os participantes de modo informal, as conversas foram anotadas num rascunho, de modo que potencializasse a criação da SD, ajudando a conceituar uma melhor metodologia para engrandecer a aprendizagem das crianças.

A roda foi finalizada com uma explicação da pesquisadora, que comentou e demonstrou o quanto é importante a colaboração de todos nesta fase. No decorrer da conversa, foi comentado brevemente como seria o segundo encontro deles, quando conheceriam a SD e o E-book, assim demonstrando cada etapa desse material. Foi conversado com os professores, também, que posteriormente iriam avaliar essa SD por meio de um questionário online, cujos dados estão descritos passo a passo no subtítulo 4.2.4 desta pesquisa.

4.2.2 Elaboração da Sequência Didática

O processo de elaboração da Sequência Didática pressupõe uma estruturação. Nesse sentido, foi utilizado o fluxograma da SD, disponibilizado na Plataforma Digital da Proximal, do Centro Universitário Carioca, conforme a ilustração da Figura 09. Logo em seguida, foi aplicado o framework de Arantes (2019):

Figura 9: Fluxograma da Sequência Didática



Fonte:https://proximal.unicarioca.edu.br/portal/construindo-sequencias-didaticas-sd/

O framework apresenta etapas que são articuladas entre si, cabendo ressaltar as reflexões de Arantes (2019, p. 58):

> [...] o framework faz parte da ciência da computação utilizada por desenvolvedores, especialmente para os que trabalham com projetos que precisarão ser reutilizados, repetidas vezes, e para se otimizar o

> tempo e o trabalho, busca-se um caminho. É conhecido também como um sistema de templates [...]

A SD teve como modelo o framework de Arantes (2019), que foi modificado em alguns campos de preenchimento pela pesquisadora, para se adequar melhor à pesquisa. Assim, a aplicação da Sequência Didática foi elaborada para ser realizada pelo período de 10 dias, para que, em cada etapa, haja um tempo hábil de serem desenvolvidas as habilidades, de modo a alcançar o objetivo esperado. O framework modificado encontra-se no Apêndice 1 da pesquisa.

A ideia proposta da SD foi para os professores desempenharem as atividades com as crianças, de forma que o trabalho desenvolvido fosse: envolvente e criativo, com atividades trazendo um pouco de sua realidade; lúdico e inovador, por meio do uso de recursos e tecnologias digitais; atrativo, por meio da contação de histórias, praticando o uso da oralidade e da leitura na percepção da fala e da leitura da criança para o seu aprendizado, que vai além do conteúdo ensinado nas salas de aula e que pode ser utilizado no seu dia a dia.

Iniciamos o preenchimento da SD com um cabeçalho e, acima dele, escolhemos um título para ela e seguimos marcando com um xis a quantidade de dias que deveríamos utilizar para desenvolver o trabalho proposto. Continuamos respondendo os seguintes dados: local da instituição onde ocorreria a aplicação do trabalho, nome e e-mail do aluno autor, nome e e-mail do professor revisor, eixo temático, conteúdo a ser trabalhado, turmas e seguimentos em que seria aplicada a SD e ferramentas tecnológicas utilizadas. Preenchido conforme a ilustração da Figura 10:

Figura 10: Primeira parte do cabeçalho do framework

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada Pelas Novas Tecnologias Digitais.

Dia: 2 ☐ 4 ☐ 8 ☐ 10 ☒

Aluno: Lucia Carla Alencar de Souza	E-mail: luciaalencar-2007@hotmail.com
Professor (a) Revisor (a): Ms. Marcos Antonio Silva, M.Sc. Victor Gonçalves Gloria Freitas, D.Sc.	E-mail:msilva@unicarioca.edu.br vfreitas@unicarioca.edu.br
Eixo Temático: Contação de história na educação infantil apoiada com as tecnologias digitais	
Conteúdo: Gêneros literários Contação de histórias	
Turma e Segmento que será aplicada a SD: Maternal e Educação Infantil	
Ferramentas tecnológicas : ☒ *WhatsApp* ☒ *Padlet* ☒ *TikTok* ☒ *Anchor*	

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2024

Seguimos com a segunda parte do cabeçalho, que foi preenchida com um xis nos locais que seriam utilizados para a realização da SD, como: a sala de aula, a sala de multiuso e o pátio

da escola. O objetivo foi preenchido de acordo com os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento desta pesquisa, de acordo com os parâmetros da BNCC. Preenchido conforme a ilustração da Figura 11.

Figura 11: Segunda parte do cabeçalho do framework

Locais que serão utilizados: ☒ Sala de aula ☒ Sala de multiuso ☒ Pátio da escola

Objetivos esperados para este dia de aula	Compreender que a contação de história apoiada com as tecnologias digitais favoreçam o desenvolvimento da oralidade, ludicidade e leitura da criança. Neste sentido, conhecer a si e ao outro nas relações com a natureza, com a cultura e com a produção científica, na aproximação com a literatura e no encontro com as pessoas. **Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:** • **(EI02EO03) -** Compartilhar os objetos e os espaços com crianças da mesma faixa etária e adultos. • **(EI02EF05)** - Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc. • **(EI02EF06)** - Criar e contar histórias oralmente, com base em imagens ou temas sugeridos.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2024

A primeira etapa da SD começamos com o preenchimento do campo, que é a tomada de consciência com a formulação do planejamento das aulas a serem desenvolvidas, de acordo com as habilidades e competências da BNCC. Em todas as etapas da SD, consta o tempo estimado e os recursos utilizados, conforme ilustração da Figura 12.

Figura 12 : 1ª Etapa – Tomada de Consciência (Planejamento das aulas)

1ª Etapa: Tomada de Consciência – Planejamento das aulas

O planejamento das aulas será realizado no ambiente escolar dentro dos horários de planejamento interno do professor na sala dos professores, no qual estará de acordo com os parâmetros do BNCC.

Alguns dados estarão constando neste planejamento como: o dia em que a aula acontecerá, o local, a atividade a ser realizada pela criança, o conteúdo a ser passado pelo professor e os objetivos almejados.

- **Tempo Estimado:** 7 dias
- **Recursos Utilizados:**
  - Computador;
  - Internet;
  - Site;
  - Livro.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2024

Seguimos com as outras etapas da SD, fazendo o preenchimento do diagnóstico da turma e a aula inicial da proposta, concluindo cada etapa com uma fundamentação pedagógica e uma fundamentação tecnológica. Assim, descreveremos a seguir as etapas dessa SD abaixo:

2ª Etapa: Diagnose

O conto com os recursos tecnológicos

1° Momento: Diagnóstico e pré-leitura

• O professor irá propor uma roda de conversa com as crianças na sala de aula, que irão se sentar em forma de círculo, e será iniciada uma conversa com elas, quando o professor irá se apresentar.

• O professor irá explicar a rotina da aula neste dia e apresentar o livro *O Baú das Histórias*, mostrando a capa, autor e ilustrador. As crianças podem apresentar suas expectativas em relação à história que será contada, a partir da leitura do título do livro.

2° Momento: Hora do conto Livro *O Baú das Histórias*.

Link do vídeo: https://youtu.be/z6HoVwgoYKs

• As crianças ainda permanecerão sentadas, mas agora em forma de semicírculo direcionado para a Smart TV, que permite acesso à internet, onde deverão assistir um vídeo do YouTube, contando o conto do livro *O Baú das Histórias*.

• O professor irá retornar com a roda de conversa com as crianças sobre a história contada e fará algumas perguntas como:

- Qual o nome do tigre?
- Qual o nome do livro?
- Quem tem a teia da aranha?

3° Momento:

● Ainda sentados em roda, o professor irá mostrar para os alunos alguns personagens, como o tigre do livro *O Baú de Histórias* e irá falar: “Olhem quem veio visitar vocês aqui na sala”.

● Essa atividade será mostrada no celular, usando o recurso da Realidade Aumentada, através do link abaixo do Google 3d.

Link: https://www.google.com/search?hl=pt&q=Tigre-de-bengala

● Agora é a hora em que o professor irá brincar com eles, fazendo algumas perguntas, reforçando assim a atividade proposta. OBS: Sempre prestando atenção na oralidade e na criatividade das respostas.

A roda de conversa é um método bastante utilizado, mas geralmente não é visto como uma prática pedagógica. Apesar disso, o seu objetivo é a construção de um espaço de diálogo que permita aos alunos se expressarem e aprenderem em conjunto (PINTO, 2021, p. 1299).

A Realidade Aumentada combina recursos de multimídia e realidade virtual, para apresentar elementos misturados de boa qualidade e prover interação em tempo real. Como a Realidade Aumentada mantém o senso de presença do usuário no mundo real, há uma forte tendência em usar recursos tecnológicos invisíveis ao usuário para deixá-lo livre em seu ambiente. Recursos como rastreamento ótico, projeções, interações multimodais etc. estão sendo usados cada vez mais em aplicações de Realidade Aumentada (KIRNER; GONÇALVES, 2011).

• Tempo Estimado: 2 horas

• Recursos Utilizados:

- Realidade aumentada;
- YouTube;
- Smart TV;
- Internet;
- Celular;
- Livros.

3ª Etapa: Aula

Baú de histórias com ajuda de brinquedos

1° Momento: Conto: *Os Três Porquinhos*

● Organize a turma em roda e fale que hoje você contará uma história conhecida pela turma de uma forma diferente. Diga que você trouxe um baú de histórias da aula anterior e que dentro dele há objetos e acessórios que lhe ajudarão a contar a história e a compor um cenário. Link: https://youtu.be/VMoC2BXE9dE (ensinando a construir o baú de histórias).

● Fale que a atividade será realizada em roda e sentados. Verifique se estão confortáveis e posicionados em círculos, de uma forma que todos consigam ver o professor.

● O professor deverá apresentar o baú à turma. Diga o nome da história que será contada. Retire de dentro do baú o primeiro objeto e comece a contar a história de uma forma divertida.

● Ao terminar a contação e com o cenário construído com a inclusão dos objetos tirados do baú durante a contação, converse brevemente com as crianças sobre a história contada, os fatos principais, personagens e cenário. Fique atento à oralidade, ou seja, na comunicação e no vocabulário da criança.

2° Momento: O conto reproduzido pela criança

● Ainda sentados em roda, o professor e as crianças, fale que eles irão recontar a história da maneira deles, usando o Baú.

● Convide uma criança para recontar a história, manuseando objetos e acessórios.

● Algumas crianças podem colocar os materiais dentro do baú novamente, para imitar a forma como você contou a história, ou inventar novos enredos e personagens. Observe esses fatos e estimule as ações e falas que promovam a interação.

● Os alunos irão recontar alguns pedaços da história do jeito deles. O professor irá registrar esse momento, fazendo um vídeo no aplicativo TikTok, utilizando o aparelho de celular da escola, usando a internet.

● Logo em seguida, o professor deverá espelhar esse vídeo para as crianças assistirem na Smart TV e conversar sobre a história contada por elas e como foi a experiência.

Do exposto, pode-se concluir que ouvir histórias é uma atividade, dentre outras, que pode desenvolver o emocional da criança, ajudá-la a se organizar e socializar, além de aprimorar a sua capacidade de imaginação e estimula o pensar, o desenhar, o escrever, o criar, o recriar (Lorena, 2019).

TIKTOK [...] Esse aplicativo midiático, considerado rede social, requer pouco tempo para a edição e o profissional de educação que se propõe a usá-lo contribuirá para a divulgação de conteúdos através do compartilhamento em outras redes sociais ou, simplesmente, solicitando que os alunos acessem, fornecendo muitas informações e possibilidades de conteúdo para o trabalho que desenvolve a autonomia do aluno (SILVA, 2022).

• Tempo Estimado: 1 hora e 30 minutos

• Recursos Utilizados:

- Materiais diversos, como: baú encantado, fantoches, coroa, tigre, princesa, roupa de Homem-Aranha, chapéu, pato, ovo de ouro etc.;
- TikTok;
- WhatsApp;
- Internet;
- YouTube;
- Celular.

4ª Etapa: Aula Brincando de Faz de Conta

1° Momento:

● O professor irá preparar o ambiente para as crianças brincarem com vários objetos dos contos.

● No pátio da escola, a turma irá se reunir para uma roda de conversa e relembrar algumas histórias que já conheçam ou até mesmo que o professor tenha lido para elas.

● Conversem sobre as histórias e cenários que vocês fizeram juntos.

● Convide as crianças para explorarem esse ambiente com você. Fale que você preparou o local com vários objetos para elas brincarem como quiserem. Combine que terão um tempo para brincar e depois todos ajudarão a arrumar o local.

● O professor deverá acompanhar as decisões feitas pelas crianças, sempre prestando atenção no som da fala, na criatividade e na interação com outras crianças. Entretanto, quando houver a necessidade, o professor deverá ajudar as crianças com o objetivo de proporcionar novas experiências.

● Enquanto o professor observa as crianças, fará registros em imagens — fotos e vídeos — com o celular.

3° momento:

● O professor irá usar o celular da escola para montar um pequeno vídeo no TikTok com as crianças, utilizando os acessórios que elas escolheram para brincar de faz de conta.

● O vídeo do TikTok será espelhado na Smart TV da sala de multiuso para as crianças assistirem e depois o professor conversará sobre o vídeo. Tarefa de casa com a participação do responsável: Mural virtual dos contos.

● Criar um mural virtual através do aplicativo Padlet.

● O professor irá enviar no grupo de WhatsApp dos responsáveis a proposta da atividade e o link do aplicativo Padlet.

● Atividade proposta: - O responsável terá que vestir a criança de algum personagem de história de que ela goste. - Em seguida, tirar uma foto da criança. - Mandar essa foto para o link do aplicativo Padlet, já criado pelo professor. - A atividade poderá ser vista pelo responsáveis e crianças da turma em tempo real.

• Tempo Estimado: 1 hora e 30 minutos

• Recursos Utilizados: - Materiais diversos como sapato, coroa, tigre, roupa de princesa, roupa de Homem-Aranha, máscara de personagem, chapéu, teia de aranha etc.;

- TikTok;

- Padlet;

- WhatsApp;

- Internet;

- Celular.

No contexto de ensino, os alunos muitas vezes necessitam de novas realidades de exploração, sendo necessária a inovação para que a aprendizagem torne-se algo espontâneo, partindo do pressuposto de que o espaço é um incentivador de exploração aos alunos (SCREMIN, p. 28, 2012).

O Padlet é uma ferramenta bastante funcional na prática híbrida, onde o professor assume o papel de coadjuvante, um facilitador, e o aluno o protagonista do processo de ensino-aprendizagem (MOTA, p. 7, 2017).

OBS: Lembrando que os responsáveis das crianças assinaram uma autorização na escola dos direitos de imagem delas.

5ª Etapa: Avaliação

Criação de um podcast com a turma

1° Momento:

● O professor irá organizar as crianças nas mesas, sentados nas cadeiras. Vai conversar com a turma sobre a atividade, passada na aula anterior, que mandou para ser feita em casa com os responsáveis. Nesse momento, irá perguntar qual criança fez e caso tenha alguma que não fez, o professor vai querer saber qual o seu personagem preferido de alguma história. Em seguida, o professor vai falar um pouquinho sobre a atividade que mandou para casa; dessa forma irá explicar como a tarefa foi legal e divertida de fazer.

● A turma permanecerá sentada para assistir o mural virtual dos contos, que foi produzido em casa com a ajuda dos responsáveis. O mural estará no celular e será espelhado para a Smart TV. Nesse momento, o professor e as crianças estarão assistindo ao mural. Logo em seguida, o professor deverá conversar com as crianças, abrindo um momento para cada criança recontar a história do personagem que ela se vestiu.

2° Momento:

● O professor iniciará um podcast gravando um depoimento das crianças sobre o que acharam das atividades anteriores.

● O podcast será gravado pelo professor, utilizando alguns recursos digitais como, por exemplo: celular, internet, aplicativo Anchor. Cada criança deverá expor sua opinião, sua experiência sobre as atividades realizadas anteriormente.

● O professor deverá observar a criatividade, a oralidade e a forma como elas formulam suas ideias, dando suas opiniões sobre as atividades feitas, podendo assim melhorar para as

próximas atividades futuras. O papel do professor deixa de ser o de "entregador" de informação, para ser o de facilitador do processo de aprendizagem.

O aluno deixa de ser passivo, de ser o receptáculo das informações, para ser ativo aprendiz, construtor do seu conhecimento. Portanto, a ênfase da educação deixa de ser a memorização da informação transmitida pelo professor e passa a ser a construção do conhecimento realizada pelo aluno de maneira significativa, sendo o professor, o facilitador desse processo de construção" (FREIRE, 1999, p. 8).

Percebe-se que a utilização de podcast no cenário escolar no Brasil é um movimento tímido, se comparado aos esforços europeus e norte-americanos. É possível propor algumas estratégias de utilização dessa mídia na sala de aula, como, por exemplo, no estudo dos gêneros textuais orais, na construção da argumentação e na promoção da socialização de saberes entre os alunos (GILL, 2016, p. 5-6).

• Tempo Estimado: 2 horas

• Recursos Utilizados:

- Anchor;
- Padlet;
- Internet;
- Celular.

O rodapé demonstra ser uma peça considerável do framework, pois nele estão registrados todos os recursos digitais executados, recursos analógicos utilizados, conforme ilustração da Figura 13.

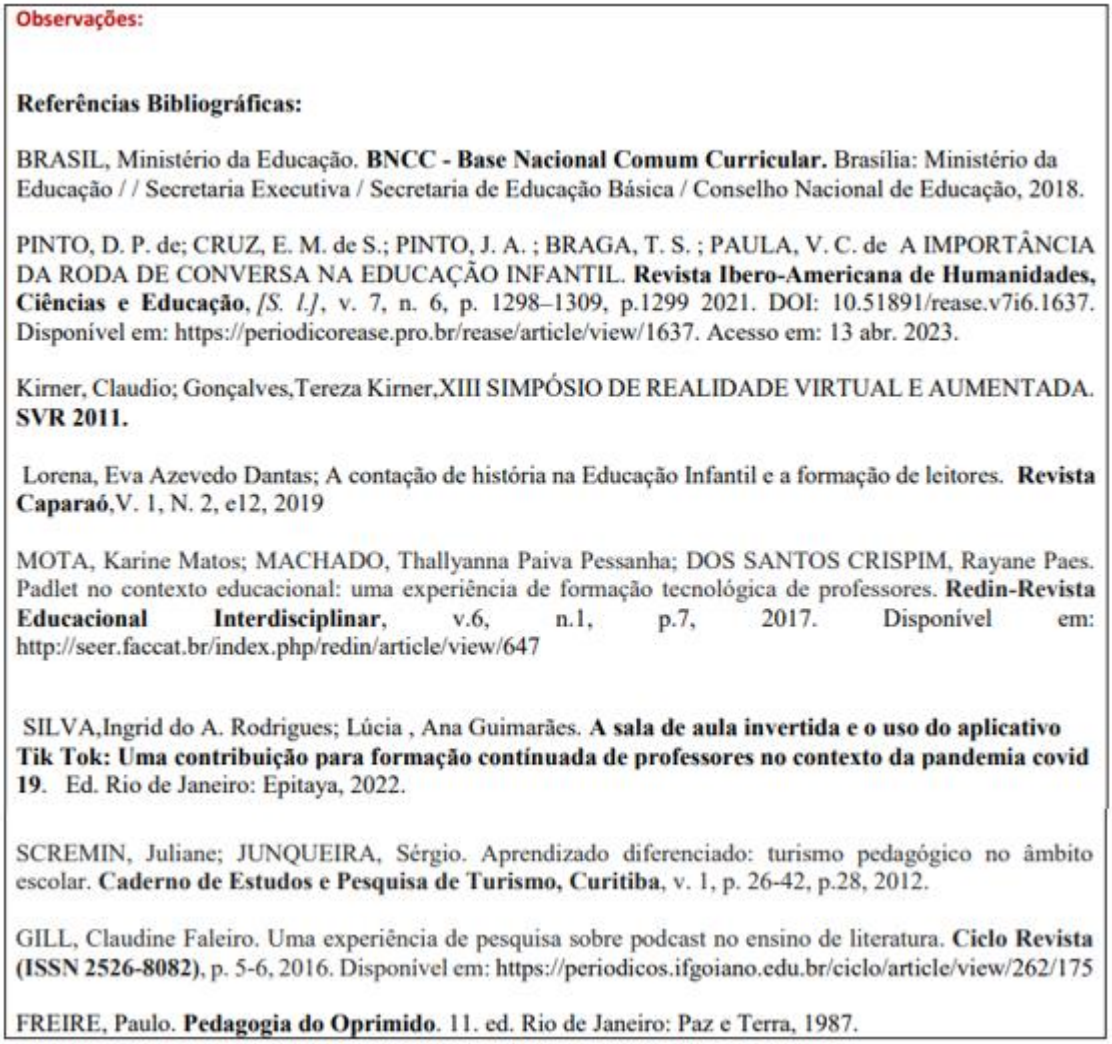
Figura 133: Rodapé do framework

Recursos Digitais	- Computador; - Celular; - Internet; - *WhatsApp;* - *Anchor;* - *Padlet;* - Smart TV; - *TikTok;* - *Google 3d*;
Recursos Analógicos utilizados	- Matérias diversos como sapato, coroa, tigre, roupa de princesa, roupa de homem arranha, chapéu, teia de aranha, etc.; - Livros; - Artigos.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2024

Concluímos com o campo de observações da SD, que foi preenchido com referências bibliográficas que se fizeram necessárias para o desenvolvimento do trabalho, em todos os momentos, conforme ilustração da Figura 14:

Figura 14: Observações – Referências Bibliográficas



Observações:

Referências Bibliográficas:

BRASIL, Ministério da Educação. **BNCC - Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: Ministério da Educação / / Secretaria Executiva / Secretaria de Educação Básica / Conselho Nacional de Educação, 2018.

PINTO, D. P. de; CRUZ, E. M. de S.; PINTO, J. A. ; BRAGA, T. S. ; PAULA, V. C. de A IMPORTÂNCIA DA RODA DE CONVERSA NA EDUCAÇÃO INFANTIL. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, *[S. l.]*, v. 7, n. 6, p. 1298–1309, p.1299 2021. DOI: 10.51891/rease.v7i6.1637. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/1637. Acesso em: 13 abr. 2023.

Kirner, Claudio; Gonçalves,Tereza Kirner,XIII SIMPÓSIO DE REALIDADE VIRTUAL E AUMENTADA. **SVR 2011.**

Lorena, Eva Azevedo Dantas; A contação de história na Educação Infantil e a formação de leitores. **Revista Caparaó**,V. 1, N. 2, e12, 2019

MOTA, Karine Matos; MACHADO, Thallyanna Paiva Pessanha; DOS SANTOS CRISPIM, Rayane Paes. Padlet no contexto educacional: uma experiência de formação tecnológica de professores. **Redin-Revista Educacional Interdisciplinar**, v.6, n.1, p.7, 2017. Disponível em: http://seer.faccat.br/index.php/redin/article/view/647

SILVA,Ingrid do A. Rodrigues; Lúcia , Ana Guimarães. **A sala de aula invertida e o uso do aplicativo Tik Tok: Uma contribuição para formação contínuada de professores no contexto da pandemia covid 19**. Ed. Rio de Janeiro: Epitaya, 2022.

SCREMIN, Juliane; JUNQUEIRA, Sérgio. Aprendizado diferenciado: turismo pedagógico no âmbito escolar. **Caderno de Estudos e Pesquisa de Turismo, Curitiba**, v. 1, p. 26-42, p.28, 2012.

GILL, Claudine Faleiro. Uma experiência de pesquisa sobre podcast no ensino de literatura. **Ciclo Revista (ISSN 2526-8082)**, p. 5-6, 2016. Disponível em: https://periodicos.ifgoiano.edu.br/ciclo/article/view/262/175

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 11. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2024

4.2.3 Construção do e-book

O e-book foi construído no aplicativo Canva e iniciou-se a partir da construção da estratégica metodológica da Sequência Didática apresentada na dissertação. Esse momento da pesquisa corrobora a utilização do lúdico digital com foco na contação de histórias e o uso das tecnologias digitais na educação infantil como instrumento de auxílio nesse contexto.

A pesquisadora escolheu o Canva para fazer o e-book porque o procedimento é bem simples. O editor online disponibiliza vários modelos prontos, entre opções gratuitas e pagas. A plataforma permite criar, editar todos os textos, mudar as fontes e cores do layout, adicionar fotos do computador para ilustrar as páginas, assim como oferece elementos gráficos temáticos. Há a possibilidade de baixar ou compartilhar o arquivo em diferentes formatos, como em PDF, PowerPoint ou vídeo, para ser enviado por e-mail ou WhatsApp (CANVA, 2023).

Nesse sentido, foi produzido o e-book em 7 dias, conforme a ilustração da figura 15, pertinente às aplicações das fases do formulário elaborado na Sequência Didática, assim criado e separado em momentos como introdução, estrutura (1 e 2), bibliografia e todas as suas etapas que foram empregados os aplicativos, da fundamentação teórica, na elaboração das atividades lúdicas digitais contextualizadas com os assuntos apresentados na SD. Catalogado pela biblioteca da Unicarioca, através da ficha catalográfica de número S719 s – CDD 371- 344, logo finalizado em 27 páginas.

Figura 15: Capa do e-book da sequência didática



Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2023

4.2.4 Apresentação e avaliação da SD na roda de conversa

O segundo encontro com os colaboradores da pesquisa aconteceu na reunião pedagógica da escola no 4º bimestre, quando foi reservado um tempo de 60 minutos, pela direção da unidade, para a pesquisadora apresentar sua SD.

A pesquisadora apresentou-se aos 36 professores da escola, na sala de multiuso da instituição, em uma roda de conversa, onde iniciou comentando um pouco sobre o último encontro que tiveram e o que seria feito na roda, neste dia. O encontro foi separado em dois momentos: o primeiro momento iniciou-se com uma apresentação da SD que foi criada em um framework, assim transmitida e discursada, etapa por etapa, utilizando apresentação em Datashow; na medida que apresentação ia avançando, surgiam perguntas e dúvidas, que a pesquisadora respondia, no mesmo instante. Nesse espaço foi apresentado, também, o e-book da SD em formato de vídeo, transmitido pelo Datashow, pois o material digital foi criado durante a pesquisa. O primeiro momento teve uma duração de 30 minutos.

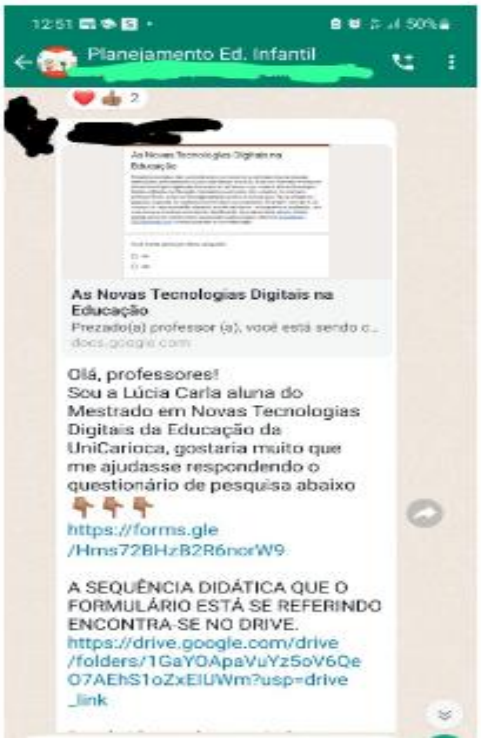
No segundo momento, foi aplicada uma avaliação da SD para os professores responderem as perguntas através de um questionário online, cuja elaboração será demonstrada no próximo item.

A avaliação feita pela equipe de professores foi feita da seguinte forma: a pesquisadora solicitou à diretora que enviasse pelo grupo de WhatsApp dos professores, o link da SD para ser apreciada novamente e o link de acesso para ser respondido o questionário online, de forma voluntária e anônima, conforme a ilustração da Figura 16 do grupo de planejamento dos professores. A pesquisadora cedeu cerca de 10 minutos para os professores responderem ao questionário e, nesse tempo, seguiu ajudando e esclarecendo as dúvidas que iam surgindo sobre o questionário da pesquisa. Foi ressaltado que esse material ficaria aberto para os que não quisessem responder naquele instante, que poderiam responder em outro momento, caso assim desejassem. Foi concluído o segundo encontro com a explicação da pesquisadora dizendo o quanto é importante a colaboração dos professores com o relatório da pesquisa.

O questionário em questão ainda ficou uma semana disponível para coleta de dados e depois foi fechado, encerrando-se a coleta. Obtivemos respostas dos 36 professores da instituição de ensino da pesquisadora, conforme a ilustração da figura 16 do grupo de WhatsApp dos professores e pudemos contar com a colaboração de mais cinco respostas de outros professores da EI, mas que atuam em outra instituição escolar, totalizando 41 respondentes.

O resultado da análise das perguntas respondidas pelos professores colaboradores será visto no próximo capítulo, que é destinado para esse fim.

Figura 16: Grupo de WhatsApp dos professores da escola



Fonte: Arquivo da pesquisadora, 2023

4.2.4.1 Elaboração do questionário avaliativo

O questionário foi elaborado a partir de algumas perguntas, que foram criadas primeiro em uma tabela do Word, em um dia, para melhor compreender se estariam de acordo com a linha de raciocínio da pesquisadora.

A tabela foi separada em 2 blocos, abordando primeiramente o perfil do professor colaborador e, em seguida, a avaliação da SD.

No perfil do professor, foram desenvolvidas nove perguntas para conhecer o entrevistado sobre sua vida acadêmica e profissional. Já na Avaliação da Sequência Didática houve também nove perguntas direcionadas a avaliar a mesma, que tem a intenção de melhorar as dificuldades de ensino e aprendizagem das crianças do maternal 2, contendo a metodologia de ensino apresentada e o uso das ferramentas digitais em sala de aula, conforme a ilustração da tabela 1.

Quadro 1: Perguntas para o questionário

PERFIL DO COLABORADOR	Perguntas:
	1- Qual sua faixa etária?
	2- Qual Seu gênero?
	3- Qual sua formação?
	4- Quanto tempo atua na educação?
	5- Me sinto preparado para usar ferramentas tecnológicas no meu cotidiano na educação infantil?
	6- Costuma incluir no seu planejamento escolar algum tipo de ferramenta tecnológica utilizada como apoio para aprendizagem dentro da sala de aula ?
	7- Em caso afirmativo, quais ferramentas tecnológicas você utiliza na sala de aula?
	8- As tecnologias digitais melhoram o processo educacional na Educação Infantil.
	9- As ferramentas tecnológicas podem favorecer as crianças com dificuldade na linguagem oral.
AVALIAÇÃO DA SD	Perguntas:
	1- Na educação Infantil encontramos crianças com dificuldades de relatar ou formular respostas dentro da sala de aula.
	2- A contação de história é uma ferramenta pedagógica que pode ser uma grande aliada da educação infantil no combate das dificuldades de aprendizagem.
	3- As ferramentas tecnológicas, da sequência Didática, aplicada na contação de história despertam a atenção da criança.
	4- Marque 3 (três) ferramentas tecnológicas da Sequência Didática com mais potencial para ajudar no desenvolvimento da linguagem oral.
	5- A Sequência Didática foi bem elaborada no intuito de ajudar nas dificuldades de aprendizagem.
	6- As ferramentas tecnológicas usadas na Sequencia Didática irão ajudar as crianças a desenvolverem a fala.
	7- Os contos utilizados na Sequencia Didática auxiliam no desenvolvimento da leitura.
	8- Os trabalhados na Sequência Didática ampliam a criatividade, oralidade das crianças.
	9- O YouTube é uma ferramenta bastante utilizada na sequência Didática porque auxilia no desenvolvimento da criatividade. da ludicidade e da oralidade.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2023

Após a construção da tabela de perguntas, foi preparado um questionário online para os professores, com o objetivo de conhecer um pouco sobre quem são esses profissionais que lidam com a Educação Infantil na escola em questão, sua formação, seu perfil, sua prática em relação às tecnologias digitais e sua percepção sobre a SD.

As perguntas foram montadas no Google Forms, que é um aplicativo e uma plataforma gratuita de gerenciamento de pesquisas, que possibilita a produção de questionários voltados para pesquisas ou avaliações. Para fundamentar a escolha desse instrumento, recorremos ao estudo de Mota (2019, p. 373), que comenta:

> A grande vantagem da utilização do Google Forms para a pesquisa, seja ela acadêmica ou de opinião é a praticidade no processo de coleta das informações. O autor pode enviar para os respondentes via e-mail, ou através de um link, assim todos poderão responder de qualquer lugar. Enumera-se ainda como vantagem os resultados da pesquisa pelo Google Forms, pois estes se organizam em forma de gráficos e planilhas, proporcionando um resultado quantitativo de forma mais prática e organizada, facilitando a análise dos dados.

O instrumento é composto por uma série de perguntas a que o próprio respondente deve responder. Tem como vantagem, dentre outras, rapidez, maior alcance geográfico e em número de pessoas, reduzido custo com profissionais para coleta de dados, liberdade nas respostas e respostas uniformes.

O questionário foi elaborado em dois dias, seguindo a linha de raciocínio da tabela 01, conforme o Anexo 2, contendo as 18 perguntas, mas agora numeradas do 1 até 18, abertas e separadas também em dois momentos: perfil do professor colaborador e avaliação da SD.

O questionário foi estruturado com componentes que permitissem identificar pontos de convergência entre a fundamentação teórica e a coleta de dados, com a função de analisar as informações emitidas pelos professores. Das dezoitos perguntas produzidas, a Escala Likert de Concordância foi usada a partir da pergunta número 5, usando as seguintes respostas, conforme o Quadro 2:

Quadro 9: Escala Likert

Escala Likert	Concordo plenamente
	Concordo parcialmente
	Nem concordo e nem discordo
	Discordo plenamente
	Discordo parcialmente

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2023

O questionário inicia-se com uma primeira tela, que é a seção do convite para participar da pesquisa e trazendo algumas informações como o objetivo da pesquisa, o nome da mestranda, contato da mestranda para tirar dúvidas, entre outras informações, conforme a ilustração da Figura 15, em que pode ser observado a mensagem inicial do questionário.

Figura 17: Mensagem inicial do questionário



Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2023

Neste contexto, nota-se que o questionário foi montado com uma finalidade: avaliar a Sequência Didática produzida para as turmas do Maternal 2, referente à contação de história, utilizando os recursos digitais como YouTube, Padlet e TikTok.

O resultado da análise das perguntas respondidas pelos professores será observado no capítulo destinado para esse fim.

5. RESULTADOS E DISCUSSÕES

O trabalho aplicado por meio de Sequência Didática trouxe uma reflexão a respeito de como a contação de histórias, apoiada com as ferramentas tecnológicas, favorece o desenvolvimento de ensino/aprendizagem nas turmas de Maternal 2.

Foi aplicado um questionário avaliativo no Google Forms, disponibilizado por meio de um link compartilhado pelo aplicativo WhatsApp, para os professores darem o feedback em relação a SD. As respostas foram convertidas em gráficos de porcentagens, buscando um melhor entendimento, compreensão e visualização e os resultados serão apreciados e comentados neste capítulo.

Os professores foram considerados pela pesquisadora como colaborativos, almejando a participação para o crescimento e evolução no desenvolvimento do trabalho. Cabe ressaltar que os resultados da pesquisa refletiram diretamente na escola, incentivando e motivando uma professora da EI, a dar continuidade na sua vida acadêmica. Isso aconteceu durante o segundo encontro que ocorreu na instituição; essa professora nos relatou estar animada com a pesquisa

realizada no ambiente escolar e que pretende pleitear uma vaga para a próxima turma do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitas em Educação, na Unicarioca. Podemos dizer que a utilização das novas tecnologias digitais envolvida na educação proporciona e revela uma tarefa provocadora a cada dia.

Segundo Moran (2005, p.12) comenta:

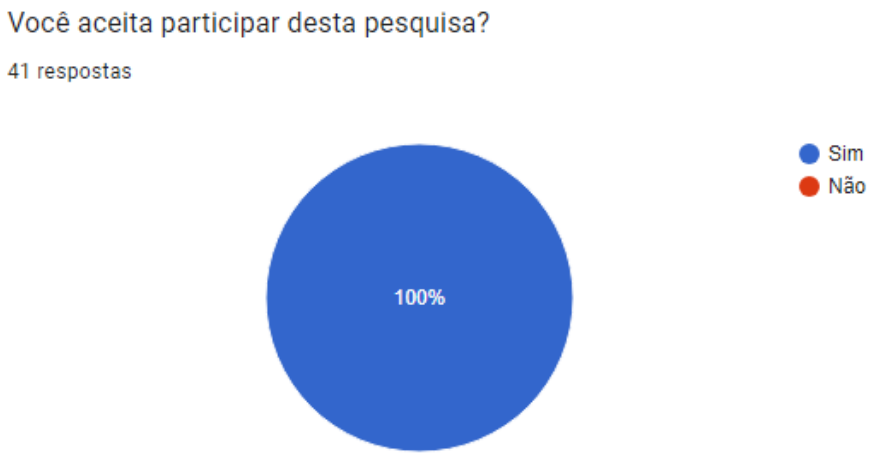
> Quanto mais avança a tecnologia, mais se torna importante termos educadores maduros intelectual e emocionalmente, pessoas curiosas, entusiasmadas, abertas, que saibam motivar e dialogar. Pessoas com as quais valha a pena entrar em contato, porque dele saímos enriquecidos.

De maneira positiva, com a visibilidade do projeto da pesquisa em questão, surgiram outras oportunidades para a pesquisadora contribuir com a escola: a diretora requisitou os seus serviços a respeito de outros projetos sendo realizados na unidade, que envolviam o uso das novas tecnologias digitais. Em alguns desses momentos, foram desenvolvidos trabalhos utilizando as ferramentas tecnológicas; assim sendo, foram produzidos materiais digitais ligados diretamente ao plano de ação dos anos de 2023 e de 2024 da escola, como: e-book, portfólio, Google Forms e podcast. Isso favoreceu a pesquisa, pois os professores puderam observar que as ferramentas tecnológicas da SD não estavam sendo utilizadas somente na pesquisa em questão, mas também já estavam sendo usadas no plano de ação da sua própria unidade escolar.

Dentre as principais ações executadas na pesquisa, pode-se mencionar: encontros em roda de conversa para coleta de dados; criação de SD para contação de história utilizando como apoio as ferramentas digitais na EI; criação do e-book da SD; construção do questionário; e coleta de opiniões sobre a pesquisa realizada (feedback).

Neste questionário, na primeira seção, foi perguntado sobre a aceitação em participar da pesquisa. No gráfico abaixo, é mostrado que todos os 41 professores consultados aceitaram participar da pesquisa, conforme mostra o Gráfico 1.

Gráfico 1: Convite feito aos professores colaboradores se aceitam participar da pesquisa



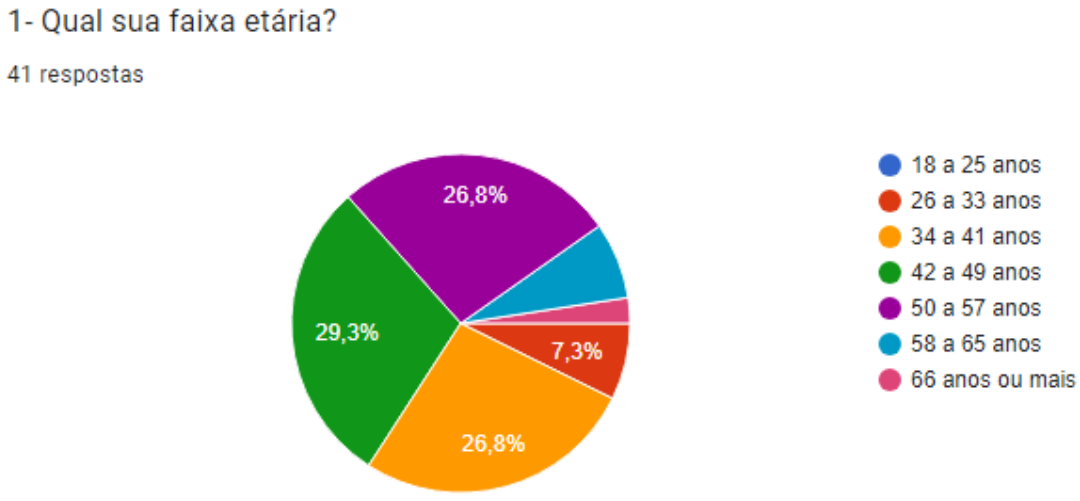
Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2023

Nesta etapa da pesquisa, serão analisadas as respostas, de acordo com os momentos da pesquisa, como consta no questionário.

5.1. Perfil do professor colaborador

Em relação à pergunta 1, referente à faixa etária dos professores, 29,3% dos educadores estão entre 42 e 49 anos de idade, 26,8% estão entre 50 e 57 anos, 26, 8% estão entre 34 e 41 anos e 7,3% estão na faixa etária entre 26 e 33 anos. O que se nota é um grupo formado em sua maior parte por docentes entre 34 e 57 anos, maduros, com alguma experiência de vida, como mostra o Gráfico 2.

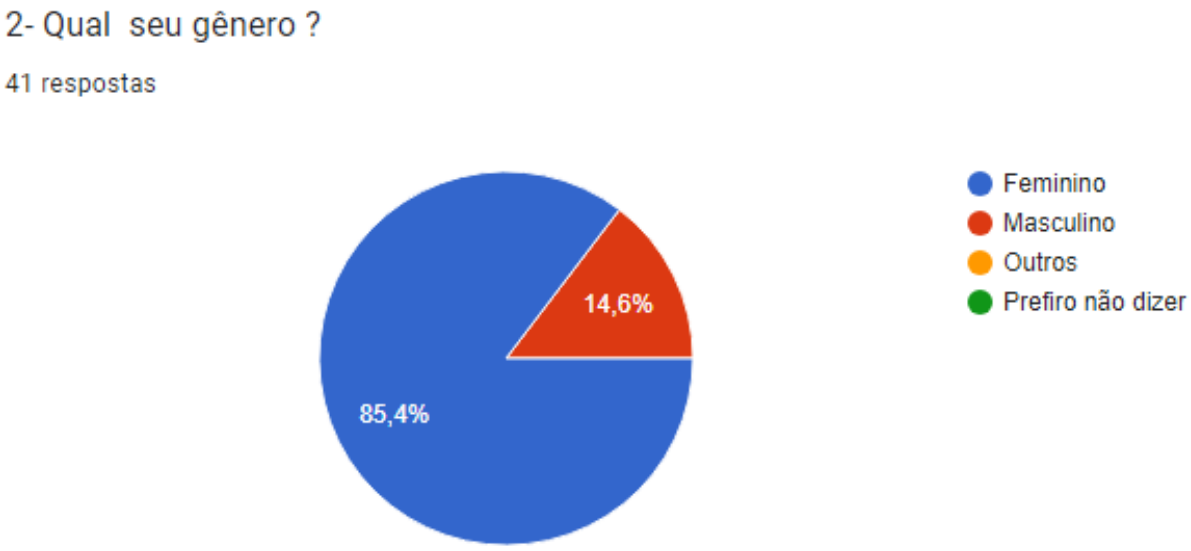
Gráfico 2: Faixa etária



Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2023

Sobre o gênero, na pergunta 2, a grande maioria do grupo é feminino (85,4%) e apenas 14,4% pertencem ao gênero masculino. No Gráfico 3, é mostrada essa divisão:

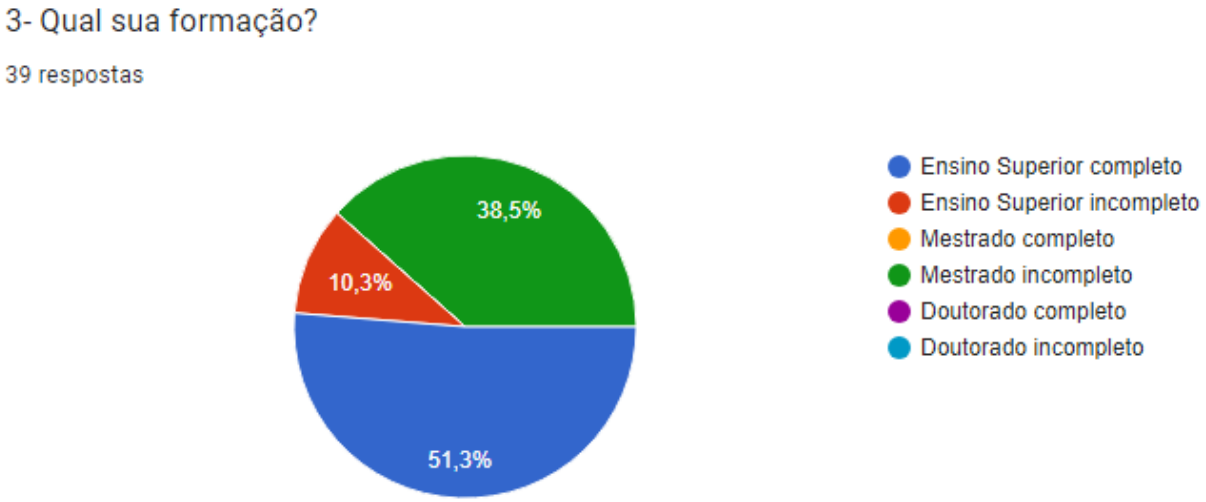
Gráfico 3: Gênero



Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2023

De acordo com o resultado do Gráfico 4, sobre a formação, 10,3% dos professores têm ensino superior incompleto, 38,5% têm mestrado incompleto e 51,3% possuem ensino superior completo. Verifica-se que grande parte do grupo possui a graduação de nível superior e que uma boa parcela desses professores têm interesse em se atualizar, capacitar e buscar conhecimento, para tornar-se um profissional mais capacitado para o desenvolvimento de um trabalho mais significativo na EI, como pode ser observado no Gráfico 4:

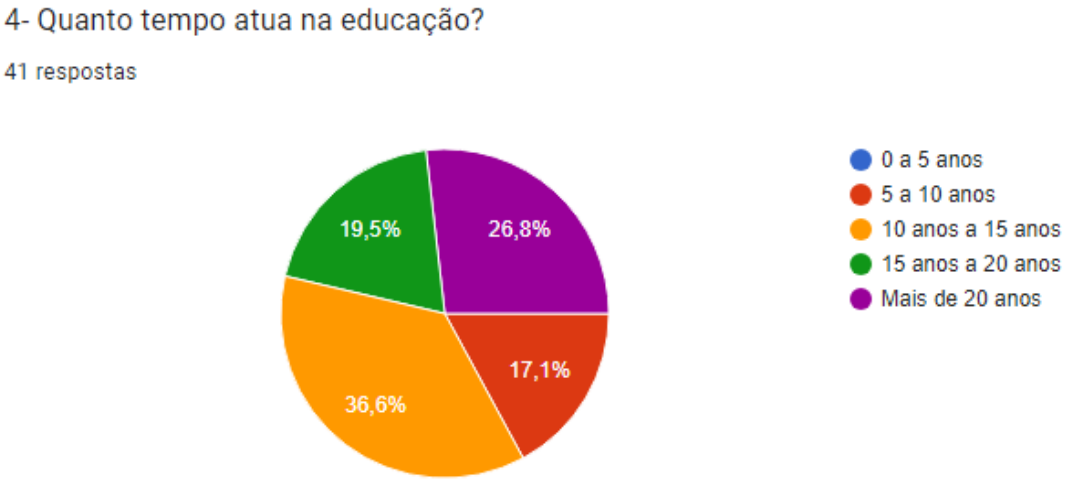
Gráfico 4: Formação



Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2023

A etapa seguinte, pergunta 4, é sobre o tempo de atuação na educação. Dos 41 professores, 26,8% possuem mais de 20 anos atuando na área da educação, 19,5 % estão entre 15 e 20 anos na educação, 36,6% estão entre 10 e 15 anos na educação e 17,1% estão entre 5 e 10 anos na educação. De acordo com o Gráfico 5, uma significativa parcela de respondentes (82,9%) exercem a docência há mais de 10 anos, o que revela um considerável tempo de sua formação e que dispõem de alguma experiência de magistério.

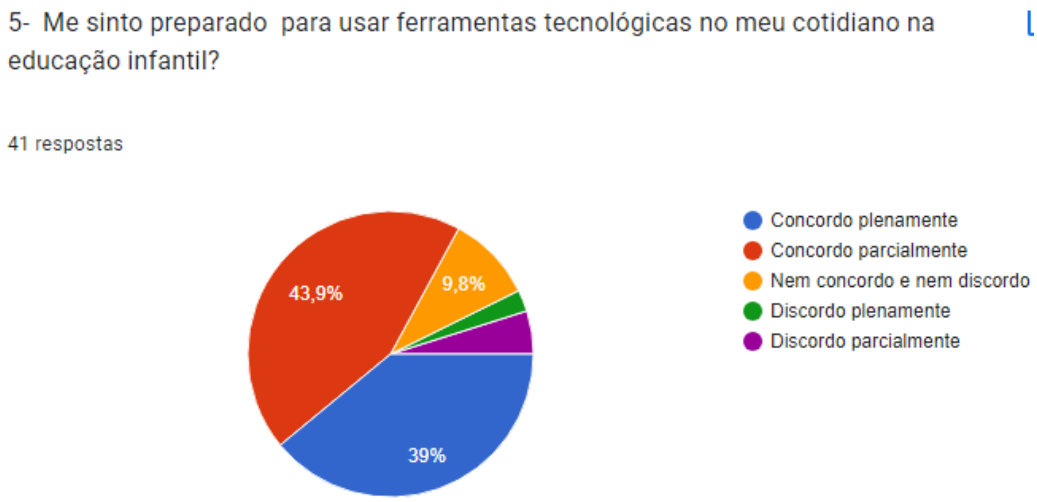
Gráfico 5: Tempo de atuação na educação



Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2023

Na pergunta de número 5, “Me sinto preparado para usar ferramentas tecnológicas no cotidiano da EI?”, 39% dos professores concordam plenamente, 43,9 % dos professores concordam parcialmente e 9,8 % dos professores nem concordam e nem discordam. É notório que mais da metade dos professores não se sentem seguros ou à vontade em trabalhar com as ferramentas tecnológicas em sala de aula, conforme demonstra o gráfico de número 6.

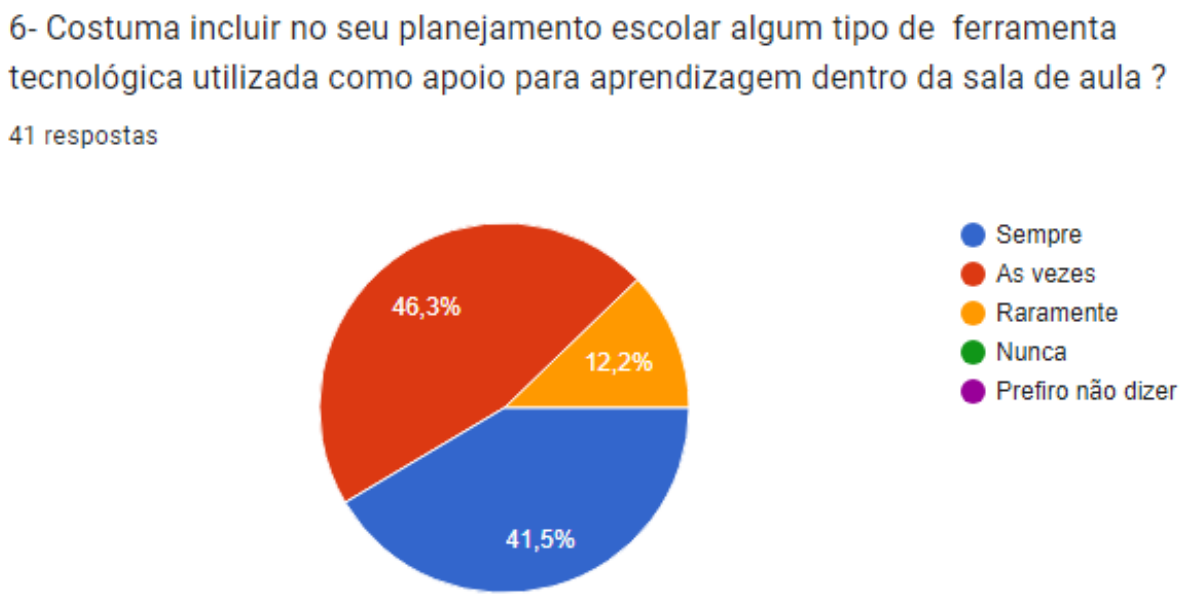
Gráfico 6: Preparado para usar ferramentas tecnológicas no cotidiano da EI



Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2023

Na pergunta número 6, sobre incluir no seu planejamento escolar algum tipo de ferramenta tecnológica utilizada dentro da sala de aula, 46,3% dos respondentes às vezes utilizam ferramenta tecnológica digital, 41,5 % sempre utilizam ferramenta de tecnologia digital e 12,2% raramente utilizam ferramenta tecnológica digital. Considera-se o interesse dos participantes em atualizar e adquirir novas competências para realizar uma prática educacional com o uso de tecnologia, mas nota-se também que apenas 12,2% não aplica muito essas ferramentas em seus planejamentos, como pode ser observado no Gráfico 7. Não houve nenhum participante da pesquisa indicando nunca fazer uso de ferramenta tecnológica, o que é um sinal positivo.

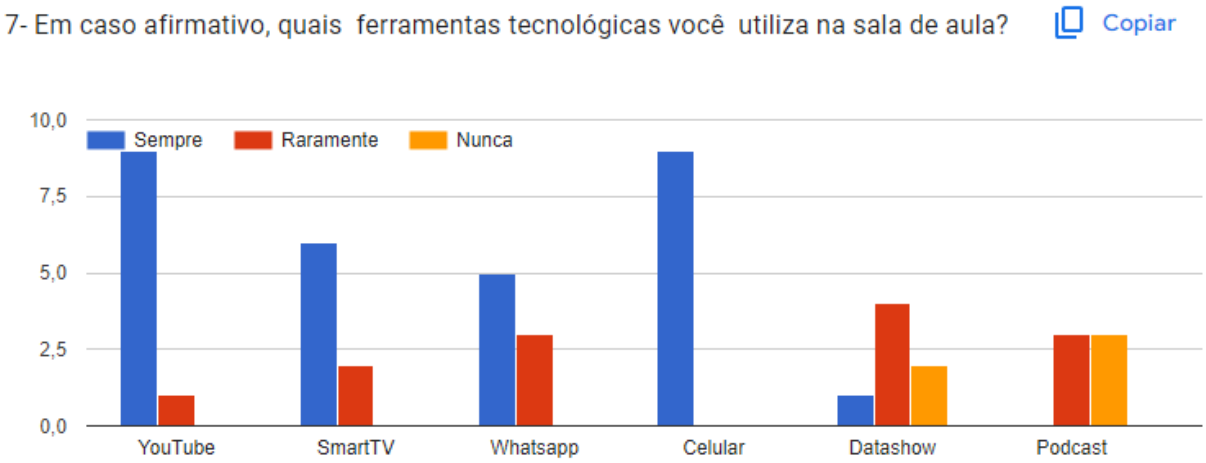
Gráfico 7: Ferramenta tecnológica utilizada dentro da sala de aula



Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2023

Ainda sobre as ferramentas tecnológicas aplicadas na sala de aula, na pergunta 7, o grupo usa esses recursos digitais como apoio para aprendizagem na sala de aula, dando maior ênfase para o celular, YouTube, Smart Tv e o WhatsApp. Verifica-se que os professores não têm muito interesse em fazer o uso do Datashow e do Podcast, conforme a ilustração do Gráfico 8.

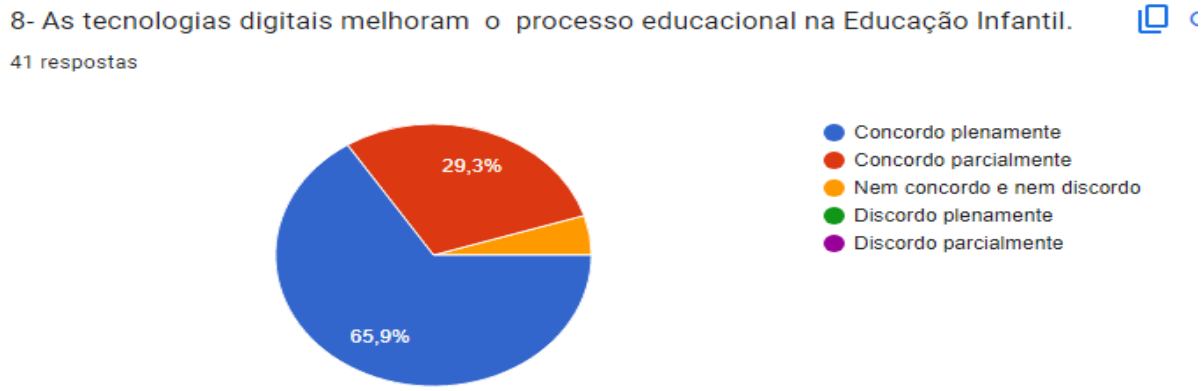
Gráfico 8: As tecnologias digitais que são utilizadas em sala



Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2023

Na pergunta 8, sobre as tecnologias digitais melhorarem o processo educacional na Educação Infantil, 65,9% dos professores concordam plenamente, 29,3% concordam parcialmente e 4,8% nem concordam e nem discordam. Houve boa aceitação e equilíbrio por parte do grupo, que entendem que a tecnologia deve favorecer e enriquecer o ambiente educacional, propiciando a construção de uma aprendizagem por meio de uma atuação ativa, crítica e criativa para as crianças, conforme o Gráfico 9:

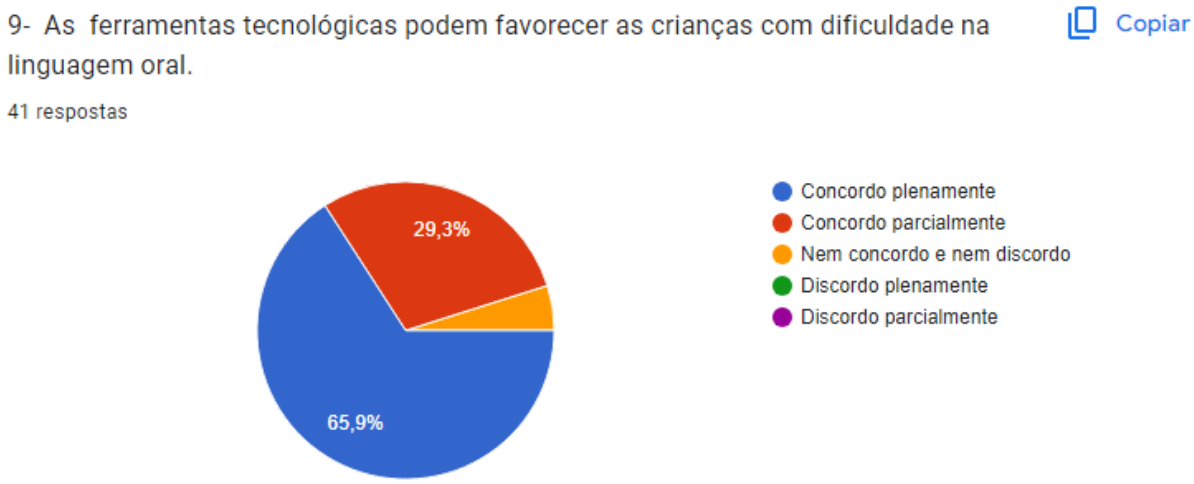
Gráfico 9: As tecnologias digitais melhoram o processo educacional



Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2023

A pergunta seguinte, a de número 9, está relacionada a respeito das ferramentas tecnológicas poderem favorecer as crianças com dificuldade na linguagem oral. Do total de respondentes, 65,9% concordam plenamente, 29,3% concordam parcialmente e 4,8% nem concordam e nem discordam. Os professores concordam que a tecnologia na educação infantil é uma ótima forma de proporcionar estímulos diferentes às crianças, contribuindo para o seu pleno desenvolvimento da linguagem oral, conforme demonstra o Gráfico 10.

Gráfico 10: As crianças com dificuldade na linguagem oral

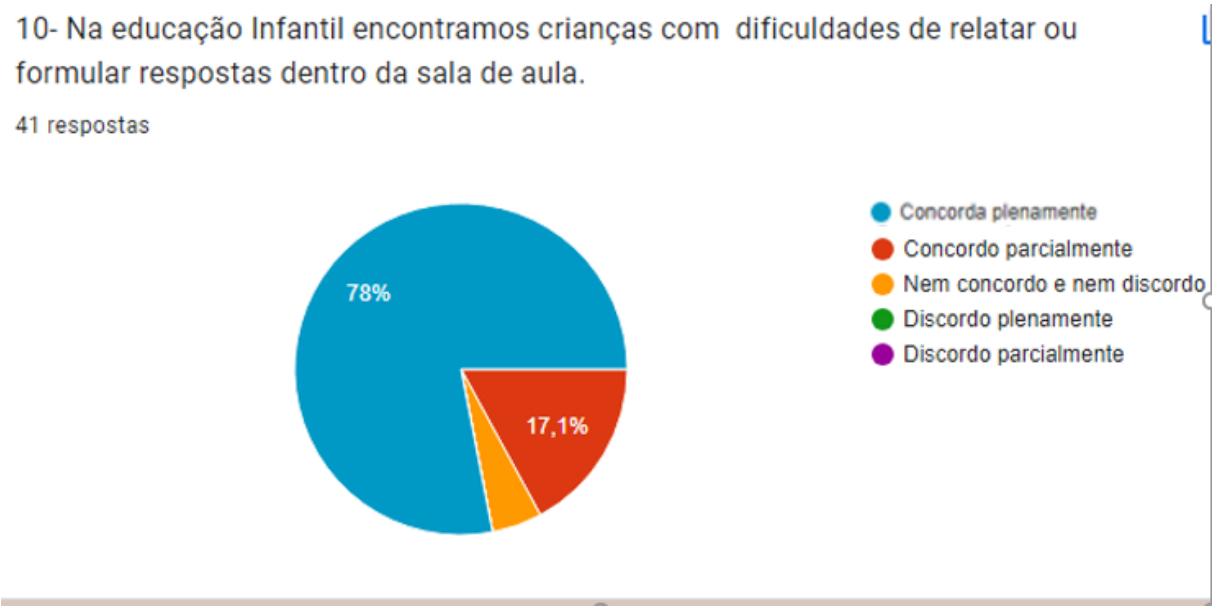


Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2023

5.2. Avaliação da Sequência Didática

Com relação à pergunta 10 do questionário, se na educação infantil encontramos crianças com dificuldades de relatar ou formular respostas dentro da sala de aula, 78% dos professores concordam plenamente, 17,1 % dos professores concordam parcialmente e 4,9% nem concordam e nem discordam. Percebe-se que a grande maioria dos professores se deparam em sala de aula com crianças com essas dificuldades de aprendizagem, conforme mostra o Gráfico 11.

Gráfico 11: Crianças com dificuldades de relatar ou formular respostas



Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2023

Nessa pergunta do questionário, a de número 11, foi perguntado se a contação de história é uma ferramenta pedagógica que pode ser uma grande aliada da EI no combate das dificuldades de aprendizagem. O grupo foi quase unânime nas suas respostas, com 92,7% assinalando que concordam plenamente e restando 7,3%, que se dividiram nas respostas, concordando parcialmente ou nem concordam e nem discordam, conforme é mostrado no Gráfico 12:

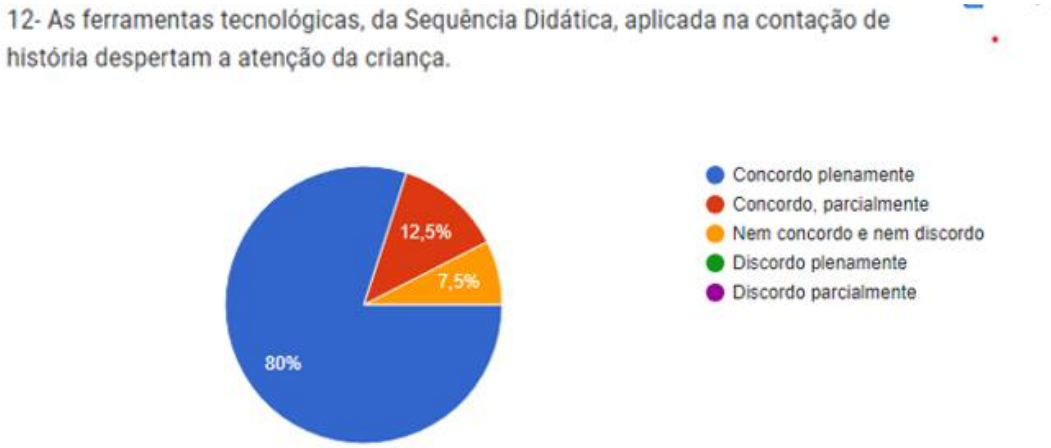
Gráfico 12: A contação de história é uma ferramenta pedagógica que pode ser uma grande aliada da EI



Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2023

A pergunta seguinte do questionário, a de número 12, questiona se as ferramentas tecnológicas da SD, aplicadas na contação de histórias, despertam a atenção da criança. Sobre esse tema, 80% dos professores concordam plenamente, 12,5 % dos professores concordam parcialmente e 7,5% dos professores nem concordam e nem discordam, conforme é mostrado no Gráfico 13. Buscando promover a atenção, o fascínio e encantamento das crianças pelas histórias infantis em sala, podemos trazer os recursos tecnológicos como aliados, partindo da ideia de nos remeter ao novo, fazer diferente, assim sendo o objetivo de muitos professores.

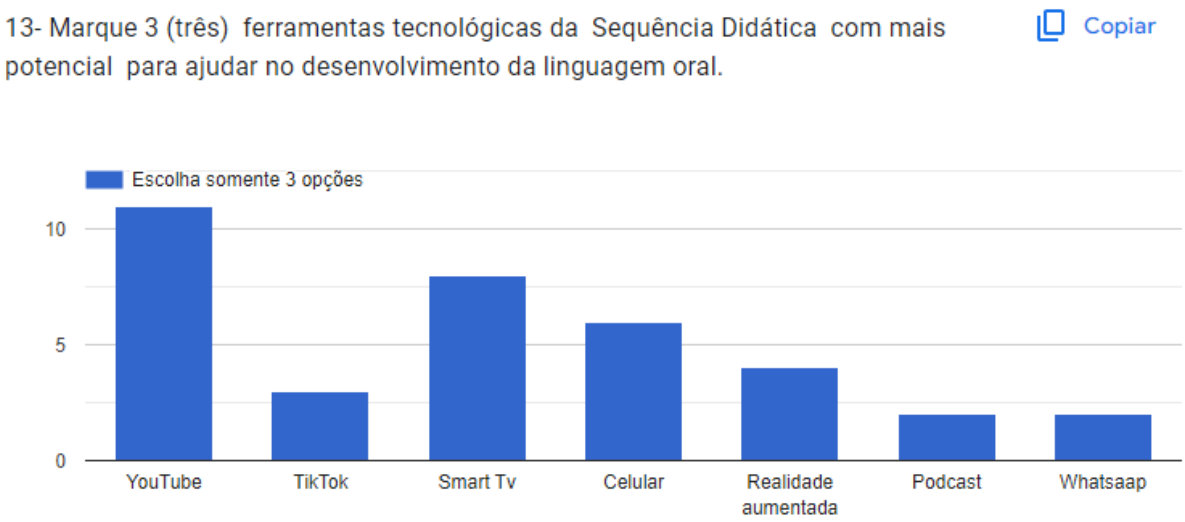
Gráfico 13: As ferramentas tecnológicas da SD, aplicadas na contação de história despertam a atenção da criança



Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2023

Na pergunta 13, sobre as ferramentas tecnológicas da Sequência Didática com mais potencial para ajudar no desenvolvimento da linguagem oral, o grupo escolheu algumas ferramentas, sendo o aplicativo do YouTube, a Smart TV e o celular os favoritos dos professores dentro dessa jornada de ensino e aprendizagem das crianças, para o desenvolvimento da linguagem oral, conforme é mostrado no Gráfico 14:

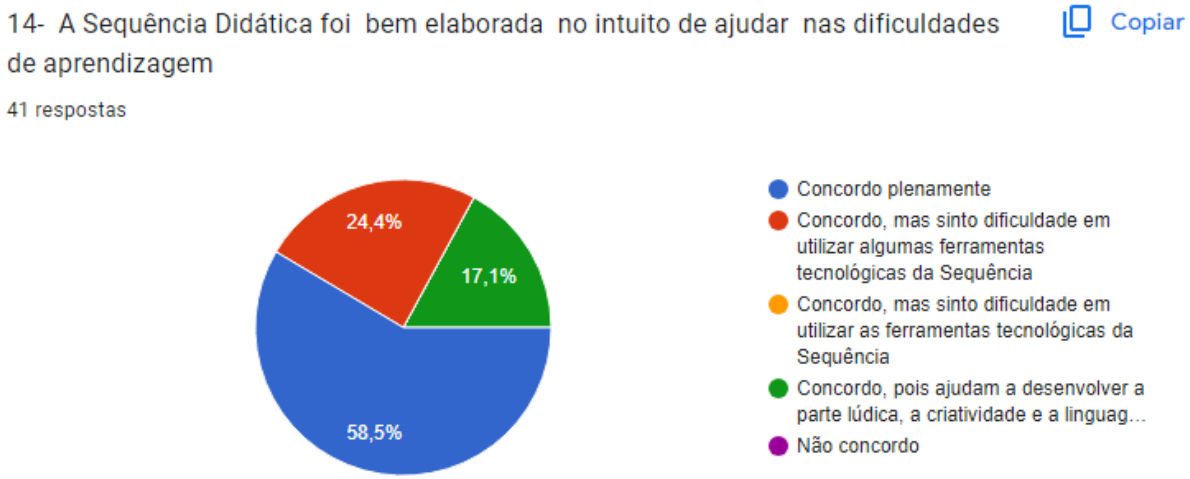
Gráfico 14: As ferramentas tecnológicas da Sequência Didática com mais potencial para ajudar no desenvolvimento da linguagem oral



Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2023

Sobre a Sequência Didática, na pergunta de número 14 foi perguntando se ela foi bem elaborada, no intuito de ajudar nas dificuldades de aprendizagem: 58,5% dos professores concordam plenamente, 24,4% concordam, mas sentem dificuldades em utilizar algumas ferramentas tecnológicas da sequência e 17,1% dos professores concordam, pois ajudam a desenvolver a parte lúdica, a criatividade e a linguagem oral, conforme aponta o Gráfico 15. Percebe-se que a Sequência Didática da pesquisa favorece a qualidade do aprendizado, ajudando o professor na meta de melhoria do processo de ensino e aprendizagem da criança.

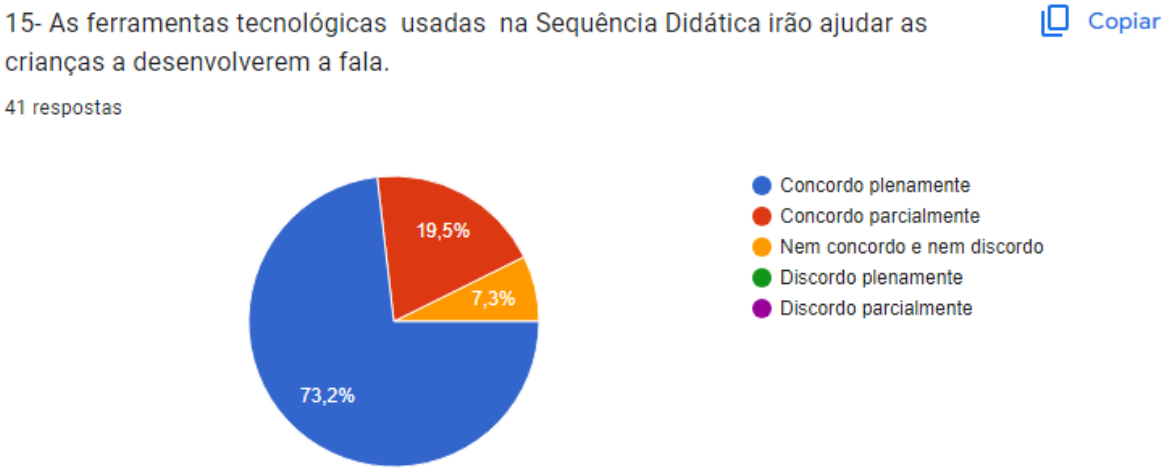
Gráfico 15: A Sequência Didática foi bem elaborada no intuito de ajudar nas dificuldades de aprendizagem



Fonte: Elaborado pela pesquisadora.

A pergunta 15 indaga se as ferramentas tecnológicas utilizadas na SD irão ajudar as crianças a desenvolver a fala e, sobre este tópico, 73% dos professores concordam plenamente, 19,5% dos professores concordam parcialmente e 7,3% dos professores nem concordam e nem discordam, conforme mostra o Gráfico 16. Percebe-se a importância do uso das ferramentas digitais nas aulas como recurso pedagógico, pois por meio delas as crianças poderão desenvolver os sentidos da audição, visão e até mesmo do tato, além de possibilitarem à criança ter um outro olhar acerca do conteúdo e colaborarem no desenvolvimento de sua fala.

Gráfico 16: As ferramentas tecnológicas usadas na SD irão ajudar as crianças a desenvolverem a fala



Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2023

Com relação ao Gráfico 17, a pergunta de número 16 questiona se os contos utilizados na SD auxiliam no desenvolvimento da leitura. Sobre isso, 80,5% dos professores concordam plenamente, 17,1% concordam parcialmente e o restante dos professores (2,4%) nem concordam e nem discordam. É importante que as crianças tenham contato com a contação de histórias, pois a escola é um dos poucos espaços em que a criança tem contato com os livros e a leitura, além de darem suporte para linguagem oral e escrita.

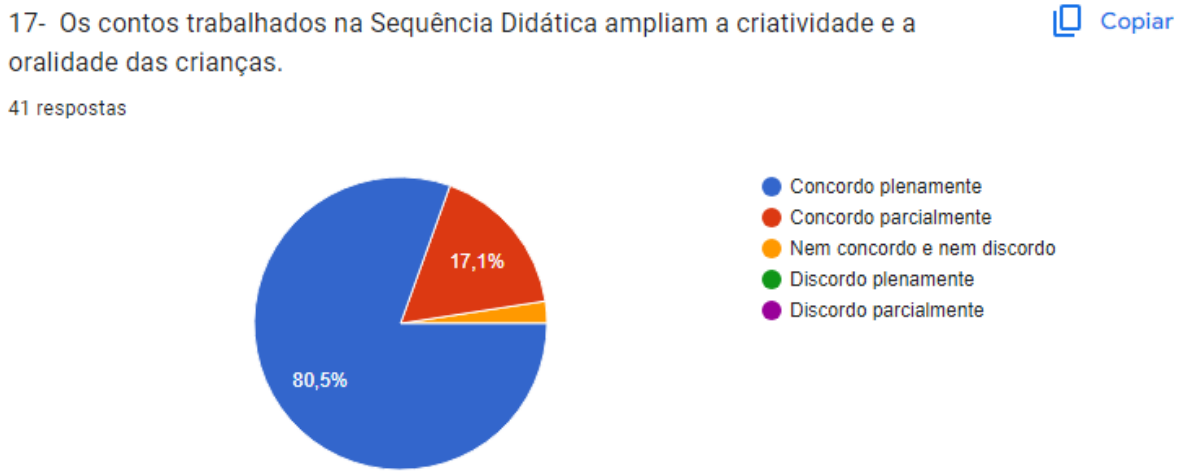
Gráfico 17: Os contos utilizados na Sequência Didática auxiliam no desenvolvimento da leitura



Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2023

Ainda sobre a Sequência Didática, na pergunta de número 17, se os contos trabalhados ampliam a criatividade e a oralidade das crianças, 80,5% dos professores concordam plenamente, 17,1% concordam parcialmente e o restante dos professores nem concordam e nem discordam (2,4%), conforme Gráfico 18. Observa-se que as porcentagens obtidas são idênticas à questão anterior. É importante que o professor trabalhe a prática dos contos promovendo o desenvolvimento cognitivo e social da criança, melhorando suas capacidades de comunicação e imaginação.

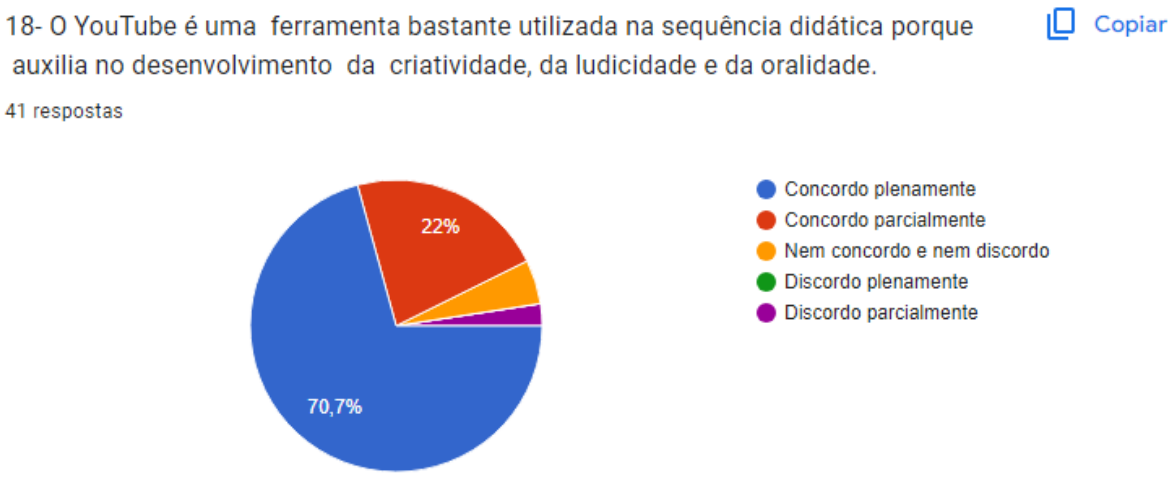
Gráfico 18: Os contos trabalhados na Sequência Didática ampliam a criatividade e a oralidade das crianças



Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2023

A pergunta 18 refere-se ao YouTube como uma ferramenta bastante utilizada na SD porque auxilia no desenvolvimento da criatividade, da ludicidade e da oralidade. Sobre isso, 70,7% dos professores concordam plenamente e 22% concordam parcialmente, conforme Gráfico 19. O YouTube é bastante utilizado pelos professores para contar histórias, ou mesmo para cantar músicas infantis para as crianças; assim podem expandir seu universo cultural e imaginário, pensar, fazer descobertas e compreender o mundo.

Gráfico 19: O YouTube é uma ferramenta bastante utilizada na SD porque auxilia no desenvolvimento da criatividade, da ludicidade e da oralidade



Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2023

6. CONCLUSÃO

A presente pesquisa iniciou-se após o período de isolamento da covid-19, com o retorno das aulas presenciais, e derivou-se da preocupação em desenvolver uma metodologia de ensino com o apoio das novas ferramentas digitais na contação de histórias, no ambiente escolar, para crianças do Maternal 2. Numa conversa informal com os professores, buscou-se recolher informações acerca de estratégias metodológicas inovadoras, que possam favorecer o incentivo à oralidade, à criatividade e à leitura na realidade da educação infantil, de maneira mais dinâmica e encantadora.

Entende-se que a utilização dos contos de histórias ajuda no desenvolvimento físico, cognitivo e socioemocional das crianças, sendo uma forma lúdica de transmissão de conhecimentos e um poderoso estímulo à imaginação, pois possibilita que eles compreendam o objetivo da atividade proposta, de forma que estejam estimulados, engajados, interessados e comprometidos. Essa prática resulta em uma experiência que permite um período de felicidade vivido por eles, que resulta em um aspecto de ensino/aprendizagem de qualidade. Partindo desse pensamento, surgiu a ideia de elaborar um instrumento pedagógico para auxiliar no ensino.

Neste contexto, uma Sequência Didática foi criada, estruturada em 10 dias de aplicação, dividida em 5 etapas dentro de um framework, com atividades direcionadas para a oralidade, a criatividade e leitura, alinhadas ao lúdico digital, contextualizadas e apoiadas na BNCC, assim associando novos mecanismo de ensino e aprendizagem.

Ao longo do trabalho, foi também produzida uma ferramenta metodológica digital, de que os professores puderam desfrutar: um e-book da Sequência Didática, que contém todas as suas etapas, as quais podem ser acessadas através de um aparelho celular ou de um computador.

A execução da pesquisa-ação permitiu a identificação, apresentação e avaliação da SD, pois estas fases configuram-se como ação favorável, que possibilita o diagnóstico, as atividades lúdicas desenvolvidas com a presença das ferramentas tecnológicas no ambiente escolar e, como resposta, a contação de histórias no Maternal 2 pode ser apoiada com o uso das tecnologias.

Após os professores realizarem a avaliação por meio de um questionário, conseguimos obter e analisar informações importantíssimas sobre a Sequência Didática, sobre os professores da EI e sua realidade de atuação.

Nota-se que o grupo já possui bastante experiência de trabalho na educação e com uma ótima formação acadêmica. Observa-se que a maioria dos professores desfrutam de alguma

ferramenta tecnológica digital para formular e desenvolver o seu planejamento escolar, de maneira que enriqueça e torne mais atrativa a sala de aula, propiciando a construção de uma aprendizagem por meio de uma atuação ativa e crítica.

Não podemos deixar de comentar sobre o sinal da internet da escola, que infelizmente não pega muito bem ou simplesmente não pega, sendo assim dificultado o trabalho da equipe de docentes que tenha preparado uma aula e precisa desse sinal. Partindo dessa perspectiva, também tivemos dificuldade, no início, para propor as ferramentas tecnológicas para o grupo de professores, devido ao sinal não ser de boa qualidade.

Desta forma, a SD foi construída de acordo com a realidade presente, tanto da escola, quanto das crianças. Um ponto importante na SD são as atividades articuladas e planejadas, que podem ser aplicadas com o recurso digital escolhido, buscando suprir as necessidades de aprendizagem da criança.

Ao longo do estudo, foi possível notar que o objetivo geral e os objetivos específicos propostos foram executados, possibilitando concluir o quanto a contação de história apoiada com as ferramentas digitais são adequadas e atrativas, assim contendo uma abordagem mais inovadora e atualizada, que favoreça o desenvolvimento da aprendizagem educacional das crianças no seu cotidiano.

Cabe ressaltar a importância da pesquisa acontecendo na escola para os professores de forma colaborativa, um espaço de constante reflexão e construção de saberes, que apresenta uma estreita relação com a prática metodológica dos professores; com isso, o professor, por intermédio da pesquisa, consegue ter uma atitude reflexiva e crítica sobre sua própria prática pedagógica.

O trabalho de pesquisa acontecendo na escola pode ser um grande motivador e incentivador dos professores, tanto para ingressar em um curso, quanto em uma formação de professores sobre as tecnologias, na procura de novos saberes para aperfeiçoar seus conhecimentos, na busca pelo aprender e reaprender, assim contribuindo para uma aprendizagem significativa para a sociedade.

Percebe-se que a pesquisa proporcionou alguns benefícios aos professores a respeito das novas tecnologias digitais: considerou-se que o aprender melhor acerca das tecnologias pode envolver aulas inovadoras, potencializando a aprendizagem, estreitando vínculos afetivos com as crianças e trazendo para a prática maior eficácia, pois as novas tecnologias digitais são capazes de promover um novo olhar na pedagogia vivenciada pela comunidade escolar nos dias atuais.

Concluindo, nem todos os professores possuem facilidade para acessar as ferramentas digitais da SD, mas fica como sugestão para futuras pesquisas, uma formação inicial e continuada do professor sobre a contação de histórias com o uso de novas tecnologias digitais, e ainda pode-se dar continuidade à pesquisa desenvolvida sobre a dificuldade da oralidade das crianças da educação infantil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGRELA, Lucas. **O que é o aplicativo Anchor, a mais nova compra do aplicativo Spotify**. Disponível em: https://exame.com/tecnologia/o-que-e-o-aplicativo-anchor-a-mais-nova-compra-do-spotify/. Acesso em: 10/06/2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **BNCC – Base nacional comum curricular**. Brasília: Ministério da Educação / Secretaria Executiva / Secretaria de Educação Básica / Conselho Nacional de Educação, 2018

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil.** Brasília: MEC / SEB, 2010.

BRITO, Rita. Estilos de mediação do uso de tecnologias digitais por crianças até aos 6 anos. **Invest. Práticas**, Lisboa, v.8, n. 2, set. 2018.

COSTA, Julia Verdade. **Vídeos para Tik Tok: Implicações da cultura digital nas produções de crianças e adolescentes**. Universidade de Brasília Faculdade de Educação. Brasília : DF, 2022.

COSTA, Nayara Ferreira da. **Dificuldade de Aprendizagem: um estudo documental.** 2012.Https://docplayer.com.br/19235741-Universidade-estadual-de-maringa-curso-de-graduacao-em-pedagogia-nayara-ferreira-da-costa-dificuldades-de-aprendizagem-um-estudo-documental.html. Acessado em: 31/03/2023.

DESPOSTO, Ministério da Educação; FUNDAMENTAL Secretaria da Educação. **Referenciais curriculares nacionais para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

FREIRE, Paulo. **A importância do Ato de Ler: em três artigos que se completam.** São Paulo: Autores Associados, 1989.

GAROFALO, Débora. **Chegou a hora de inserir o podcast na sua aula**. Nova Escola. 2019. Disponível em: Acesso em: 16/07/2023.

JUNIOR, João Batista Bottentuit. **Número temático Tecnologias Digitais na Educação.** Vol. 21, N. 1 ISSN: 1983-3857. Uberlândia: EDUFU, Jan/abril, 2019.

KENSKY, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias. O novo ritmo da informação.** 8ª Ed. Campinas. SP: Papirus, 2012.

KLERING et al. (Org.). Multiletramentos em tempos de ensino remoto: o trabalho com podcasts. In: **KERSCH et al**. Multiletramentos na pandemia: aprendizagens na, para e além da Escola. São Leopoldo: Casa Leiria, 2021, p. 101-112.

MORAN, José Manuel. **Ensino e aprendizagem inovadores com apoio de novas tecnologias**. In: MORAN, José Manuel; BEHRENS, Marilda Aparecida; MASETTO, Marcos T. Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas: Papirus, 2013

MORAN, José Manuel**.** As múltiplas formas de aprender. **Revista atividades & experiências,** São Paulo, jul 2005. Disponível em: https://anatriachim.pbworks.com/f/asmultiplasformasdeaprender.pdf . Acesso em: 24/06/2023.

MORAN, José Manoel. A Transformação digital na educação. **In: LINKED IN**, 2023. Disponível em : https:// pt.linkedin.com/pulse/transforma%C3%A7%C3%A3o-digital-na educa%C3%A7%C3%A3o-jos%C3%A9-moran. Acesso em: 30/07/2023.

MORAN, José Manuel. O caminho da Educação. In: **TECNOLOGIA Blogger,** 2022 Disponível em: https://moran10.blogspot.com/2022/01/redesenhando-os-caminhos-da-educacao.html?trk=article-ssr-frontend-pulse_little-text-block(redesenhando. Acesso em: 24/07/2023.

MOURA, Adriana Ferro; LIMA, Maria Glória. **A Reinvenção da Roda: Roda de Conversa: Um Instrumento Metodológico Possível**. Universidade Federal da Paraíba. Revista Temas em Educação. **João Pessoa** Vol. 23, Ed. 1, (Sep 2014): 95-103

MOTA, J. S. **Utilização do Google Forms na pesquisa acadêmica**. Revista Humanidades e Inovação**.** v.6, n.12 – 2019.

MOTA, K.M.; MACHADO, T.P.P. ; CRISPIM, R.P.S. **Padlet no contexto educacional: Uma experiência de formação tecnológica de professores.** Revista Redin, Vol.6,nº 1, 2017.

MATOS, Gislayne Avelar. **A palavra do contador de histórias**. São Paulo: Martins Fontes, 2020.

NIZA, C. **Como usar o WhatsApp na escola. Blog Tecnologia na Educação**, 2016. Disponível em: < https://novaescola.org.br/conteudo/4688/como-usar-o-whatsapp-na-escola>. Acesso em: 30/06/2023.

PINTO, D. P. de; CRUZ, E. M. de S.; PINTO, J. A.; BRAGA, T. S.; PAULA, V. C. **A IMPORTÂNCIA DA RODA DE CONVERSA NA EDUCAÇÃO INFANTIL.** Revista Ibero-Americana De Humanidades, Ciências E Educação, 7(6), 1298–1309, 2021 https://doi.org/10.51891/rease.v7i6.1637

RAMOS, Ana Margarida; SILVA, Sara Reis da. **Leitura do berço ao recreio**. Estratégias de promoção da leitura com bebés. In: VIANA, Fernanda Leopoldina;RIBEIRO, Iolanda e BAPTISTA, Adriana (Coord.). **Ler para Ser**. Os caminhos antes, durante e ...depois de aprender a ler. Coimbra, PT: Almedina, 2014. p. 149-171.

SANTO, Lima. Oliveira; BERNARDINHO, Andreza Balla. **A Contação de Histórias como Estratégia Pedagógica na Educação infantil e Ensino Fundamental.** São Paulo: Revista Educar, 2011.

SANTOS, C. A.; GAYOZO, B. A. A.**Podcast em salas virtuais.IntegraEaD**, v. 2, n.1, 2020. Disponível em: https://link.ufms.br/yUQJ6. Acesso em: 10/07/2023.

SILVA, Márcia Adriana Skruch Policarpo da. **O YouTube como ferramenta pedagógica para o ensino de ciências.** Setor de Educação Profissional e Tecnológica**.** Curitiba: UFPR,2018. https://hdl.handle.net/1884/56664

SCHERMACK, Keila de Quadros. **A contação de histórias como arte performática na era digital: convivência em mundos de encantamento,** 2012. Disponível em: https://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/IIICILLIJ/Trabalhos/Trabalhos/S10/keilaschermack .pdf . Acesso em: 25/06/2023.

SILVA, Patrícia Grasel; LIMA, Dione Sousa. **Padlet como ambiente virtual de aprendizagem na formação de profissionais da educação.**Renote, 2018.

TIKTOk. In: **WIKIPÉDIA**: A enciclopédia livre, 2020. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/TikTok. Abril, 2023. Acesso em: 20/06/2023.

Sobre o WhatsApp. **WHATSAPP**. Disponível em: https://www.whatsapp.com/?lang=pt_br. Acesso em: 15/01/2024.

ZABALA, A. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre:Artmed, 1998.

APÊNDICE I - FRAMEWORK

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais.

Dia: 2 ☐ 4 ☐ 8 ☐ 10 ☐

Instituição:	Data:
Aluno (a) autor (a):	E-mail:
Professor (a) Revisor (a):	E-mail:
Eixo Temático:	
Conteúdo:	
Turma e Segmento que será aplicada a SD:	
Ferramentas tecnológicas :	

Locais que serão utilizados: ☐ Sala de Aula ☐ Sala de Multiuso ☐ Pátio da escola

Objetivos esperados para este dia de aula	Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

1ª Etapa: Tomada de Consciência- Planejamento das aulas	
2º Etapa: Diagnose	
3º Etapa: Aula	
4º Etapa: Aula	
5º Etapa: Avaliação	
Recursos Digitais	
Recursos Analógicos utilizados	
Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações: Referências Bibliográficas:	

APÊNDICE II – SD

1

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada Pelas Novas Tecnologias Digitais.

Dia: 2 ☐ 4 ☐ 8 ☐ 10 ☒

Aluno: Lucia Carla Alencar de Souza	E-mail: luciaalencar-2007@hotmail.com
Professor (a) Revisor (a): Ms. Marcos Antonio Silva, M.Sc. Victor Gonçalves Gloria Freitas, D.Sc.	E-mail:msilva@unicarioca.edu.br vfreitas@unicarioca.edu.br
Eixo Temático: Contação de história na educação infantil apoiada com as tecnologias digitais	
Conteúdo: Gêneros literários Contação de histórias	
Turma e Segmento que será aplicada a SD: Maternal e Educação Infantil	
Ferramentas tecnológicas : ☒ *WhatsApp* ☒ *Padlet* ☒ *TikTok* ☒ *Anchor*	

Locais que serão utilizados: ☒ **Sala de aula** ☒ **Sala de multiuso** ☒ **Pátio da escola**

Objetivos esperados para este dia de aula	Compreender que a contação de história apoiada com as tecnologias digitais favoreçam o desenvolvimento da oralidade, ludicidade e leitura da criança. Neste sentido, conhecer a si e ao outro nas relações com a natureza, com a cultura e com a produção científica, na aproximação com a literatura e no encontro com as pessoas. **Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:** • **(EI02EO03) -** Compartilhar os objetos e os espaços com crianças da mesma faixa etária e adultos. • **(EI02EF05) -** Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc. • **(EI02EF06) -** Criar e contar histórias oralmente, com base em imagens ou temas sugeridos. (BNCC, 2019)

1ª Etapa: Tomada de Consciência – Planejamento das aulas

O planejamento das aulas será realizado no ambiente escolar dentro dos horários de planejamento interno do professor na sala dos professores, no qual estará de acordo com os parâmetros do BNCC.

Alguns dados estarão constando neste planejamento como: o dia em que a aula acontecerá, o local, a atividade a ser realizada pela criança, o conteúdo a ser passado pelo professor e os objetivos almejados.

- **Tempo Estimado:** 7 dias
- **Recursos Utilizados:**
  - Computador;
  - Internet;
  - Site;
  - Livro.

2º Etapa: Diagnose	**O conto com os recursos tecnológicos** **1° Momento: Diagnóstico e pré-leitura** • O professor irá propor uma roda de conversa com as crianças na sala de aula, irão sentar-se em forma de círculo e será iniciada uma conversa com elas, onde o professor irá se apresentar. • O professor irá explicar a rotina da aula neste dia e apresentar o livro O Baú das Histórias, mostrando a capa, autor e ilustrador. As

	crianças podem apresentar suas expectativas em relação à história que será contada, a partir da leitura do livro. **2° Momento: Hora do conto** **Livro: O Baú das Histórias** Vídeo: https://youtu.be/z6HoVwgoYKs • As crianças ainda permanecerão sentados, mas agora em forma de semicírculo direcionado para Smart TV que permite acesso à internet, onde deverão assistir um vídeo do *YouTube*, contando o conto do livro O Baú das Histórias. • O professor irá retornar com a roda de conversa com as crianças sobre a história contada e fará algumas perguntas como: - Qual o nome do tigre? - Qual o nome do livro? - Quem tem a teia da aranha? **3° Momento:** ● Ainda sentados em roda, o professor irá mostrar para os alunos alguns personagens como o tigre do livro O Baú de Histórias e irá falar: Olha quem veio visitar vocês aqui na sala. ● Essa atividade será mostrada no celular, usando o recurso da realidade aumentada, através do link abaixo do *Google 3d*. Link: https://www.google.com/search?hl=pt&q=Tigre-de-bengala ● Agora é a hora que o professor irá brincar com eles fazendo algumas perguntas, assim reforçando a atividade proposta. OBS: Sempre prestando a atenção na oralidade e na criatividade das respostas. A roda de conversa é um método bastante utilizado, mas geralmente não é visto como uma prática pedagógica. Apesar disso, o seu objetivo é a construção de um espaço de diálogo que permita aos alunos se expressarem e aprenderem em conjunto. (PINTO, p.1299, 2021) A realidade aumentada combina recursos de multimídia e realidade virtual, para apresentar elementos misturados de boa qualidade e prover interação em tempo real. Como a realidade aumentada mantém o senso de presença do usuário no mundo real, há uma forte tendência em usar recursos tecnológicos invisíveis ao usuário para deixá-lo livre em seu ambiente. Recursos como rastreamento ótico, projeções, interações multimodais, etc., estão sendo usados cada vez mais em aplicações de realidade aumentada. (Kirner e Gonçalves, 2011) • **Tempo Estimado:** 2 horas • **Recursos Utilizados:** - Realidade aumentada; - *YouTube*; - Smart TV; - Internet; - Celular;

2

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada Pelas Novas Tecnologias Digitais.

	- Livro.
3º Etapa: Aula	**Baú de histórias com ajuda de brinquedos** **1° Momento:** **Conto: Os Três Porquinhos** ● Organize a turma em roda, fale que hoje você contará uma história conhecida pela turma de uma forma diferente. Diga que você trouxe um baú de histórias da aula anterior e que dentro dele há objetos e acessórios que te ajudarão a contar a história e a compor um cenário. Link: https://youtu.be/VMoC2BXE9dE (ensinando a construir o baú de histórias). ● Fale que a atividade será realizada em roda e sentados. Verifique se estão confortáveis e posicionados em círculos de uma forma que todos consigam ver o professor. ● O professor deverá apresentar o baú a turma. Diga o nome da história que será contada. Retire de dentro do baú o primeiro objeto e comece a contar a história de uma forma divertida. ● Ao terminar a contação e com o cenário construído com a inclusão dos objetos tirados do baú durante a contação, converse brevemente com as crianças sobre: a história contada, os fatos principais, personagens e cenário. Fique atento na oralidade, ou seja, na comunicação e no vocabulário da criança. **2° Momento: O conto reproduzido pela criança** ● Ainda sentados na roda o professor e as crianças. Fale que eles irão recontar a história da maneira deles, usando o Baú. ● Convide uma criança para recontar a história, manuseando objetos e acessórios. ● Algumas crianças podem colocar os materiais dentro do baú novamente, para imitar a forma que você contou a história, ou inventar novos enredos e personagens. Observe esses fatos, e estimule as ações e falas que promovam a interação. ● Os alunos irão recontar alguns pedaços da história do jeito deles. O professor irá registrar esse momento fazendo um vídeo no aparelho de celular da escola, usando a internet no aplicativo *Tik Tok*. ● Logo em seguida, o professor deverá espelhar esse vídeo para as crianças assistirem na Smart TV e conversar sobre a história contada por elas e como foi a experiência. Do exposto, pode-se concluir que ouvir histórias é uma atividade, dentre outras, que pode desenvolver o emocional da criança, ajudá-la a se organizar e socializar, além de aprimorara sua capacidade de

	imaginação e estimula o pensar, o desenhar, o escrever, o criar, o recriar. (Lorena, 2019) *TIKTOK*[...] Esse aplicativo midiático, considerado rede social, requer pouco tempo para a edição, e o profissional de educação que se propõe a usá-lo, contribuirá para a divulgação de conteúdos através do compartilhamento em outras redes sociais ou simplesmente, solicitando que os alunos acessem, fornecendo muitas informações e possibilidades de conteúdo para o trabalho que desenvolve a autonomia do aluno. (Silva, 2022) • **Tempo Estimado:** 1 hora e 30 minutos • **Recursos Utilizados:** - Matérias diversos como: baú encantado, fantoches, coroa, tigre, princesa, roupa de homem arranha, chapéu, pato, ovo de ouro etc.; - *TikTok;* - *WhatsApp*; - Internet; - *YouTube*; - Celular.
4º Etapa: Aula	**Brincando de Faz de Conta** **1° Momento:** ● O professor irá preparar o ambiente para as crianças brincarem com vários objetos dos contos. ● No pátio da escola, a turma irá se reunir para uma roda de conversa e relembrar algumas histórias de conto que já conheçam ou até mesmo que o professor tenha lido para elas. ● Conversem sobre as histórias e cenários que vocês fizeram juntos. ● Convide as crianças para explorarem esse ambiente com você. Fale que você preparou o local com vários objetos para elas brincarem como quiserem. Combine que terão um tempo para brincar e depois todos ajudarão a arrumar o local. ● O professor deverá acompanhar as decisões feitas pelas crianças, sempre prestando atenção no som da fala, na criatividade e na interação com outras crianças. Entretanto, quando houver a necessidade o professor deverá ajudar as crianças com o objetivo de proporcionar novas experiências. ● Enquanto o professor observa as crianças, fará registros em imagens de fotos e de vídeo pelo celular.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada Pelas Novas Tecnologias Digitais.

	3° momento: ● O professor irá usar o celular da escola para montar um pequeno vídeo no *TikTok* com as crianças, utilizando os acessórios que elas escolheram para brincar de faz de conta. ● O vídeo do *TikTok* será espelhado na Smart TV da sala de multiuso para as crianças assistam e depois o professor conversará sobre o vídeo. **Tarefa de casa com a participação do responsável: Mural virtual dos contos** • Criar um mural virtual através do aplicativo *Padlet*. • O professor irá enviar no grupo de *WhatsApp* dos responsáveis a proposta da atividade e o *link* do aplicativo *Padlet*. • Atividade proposta: - O responsável terá que vestir a criança de algum personagem de conto de história que ela goste. - Em seguida, tirar uma foto da criança. - Mandar essa foto para o *link* do aplicativo *Padlet*, já criado pelo professor. - A atividade poderá ser vista pelo responsáveis e crianças da turma em tempo real. • **Tempo Estimado:** 1 hora e 30 minutos • **Recursos Utilizados:** - Matérias diversos como sapato, coroa, tigre, roupa de princesa, roupa de homem arranha, máscara de personagem, chapéu, teia de aranha, etc.; - *TikTok;* - *Padlet;* - *WhatsApp*; - Internet; - Celular. No contexto de ensino, os alunos muitas vezes necessitam de novas realidades de exploração, sendo necessária à inovação para que a aprendizagem torne-se algo espontâneo, partindo do pressuposto de que o espaço é um incentivador de exploração aos alunos. (SCREMIN, p.28, 2012) O Padlet é uma ferramenta bastante funcional na prática hibrida, onde o professor assume o papel de coadjuvante, um facilitador, e o aluno o protagonista do processo Ensino-aprendizagem. (MOTA, p.7, 2017) **OBS: Lembrando que os responsáveis das crianças assinaram uma autorização na escola dos diretos de imagem da criança.**
5º Etapa: Avaliação **Criação de um podcast com a turma** **1° Momento:**	

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada Pelas Novas Tecnologias Digitais.

- O professor irá organizar as crianças nas mesas, sentados nas cadeiras. Vai conversar com a turma sobre a atividade, passada na aula anterior, que mandou para ser feita em casa com os responsáveis. Nesse momento, irá perguntar qual criança fez e caso tenha alguma que não fez, o professor vai querer saber qual o seu personagem preferido de algum conto de história dessa criança. Em seguida o professor vai falar um pouquinho sobre a atividade que mandou para casa, dessa forma irá explicar como a tarefa foi legal e divertida de fazer.

- A turma permanecerá sentada para assistir o mural virtual dos contos, que foi produzido em casa com a ajuda dos responsáveis. O mural estará no celular e será espelhado para a Smart TV. Nesse momento, o professor e as crianças estarão assistindo ao mural. Logo em seguida o professor deverá conversar com as crianças, abrindo um momento para cada criança recontar a história do personagem que ela se vestiu.

2° Momento:

- O professor iniciará uma podcast gravando um depoimento das crianças do que acharam das atividades anteriores.

- O podcast será gravado pelo professor utilizando alguns recursos digitais como, por exemplo: celular, internet, aplicativo *Anchor*. Cada criança deverá expor sua opinião, sua experiência sobre as atividades anteriores realizadas.

- O professor deverá observar a criatividade, a oralidade e a forma de como elas formulam suas ideias, dando suas opiniões sobre as atividades feitas, assim podendo melhorar para as próximas atividades futuras.

O papel do professor deixa de ser o de "entregador" de informação, para ser o de facilitador do processo de aprendizagem. O aluno deixa de ser passivo, de ser o receptáculo das informações, para ser ativo aprendiz, construtor do seu conhecimento. Portanto, a ênfase da educação deixa de ser a memorização da informação transmitida pelo professor e passa a ser a construção do conhecimento realizada pelo aluno de maneira significativa, sendo o professor, o facilitador desse processo de construção" (FREIRE, p. 8, 1999).

Percebe-se que a utilização de podcast no cenário escolar no Brasil é um movimento tímido se comparado aos esforços europeus e norte-americanos. É possível propor algumas estratégias de utilização dessa mídia na sala de aula, como, por exemplo, no estudo dos gêneros textuais orais, na construção da argumentação e na promoção da socialização de saberes entre os alunos. (GILL, p..5-6, 2016)

- **Tempo Estimado:** 2 horas

- **Recursos Utilizados:**

- *Anchor;*
- *Padlet;*
- Internet;
- Celular.

6

Recursos Digitais	- Computador; - Celular; - Internet; - *WhatsApp;* - *Anchor;* - *Padlet;* - Smart TV; - *TikTok;* - *Google 3d*;

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada Pelas Novas Tecnologias Digitais.

Recursos Analógicos utilizados	- Matérias diversos como sapato, coroa, tigre, roupa de princesa, roupa de homem arranha, chapéu, teia de aranha, etc.; - Livros; - Artigos.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	

Observações:

Referências Bibliográficas:

BRASIL, Ministério da Educação. **BNCC - Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: Ministério da Educação / / Secretaria Executiva / Secretaria de Educação Básica / Conselho Nacional de Educação, 2018.

PINTO, D. P. de; CRUZ, E. M. de S.; PINTO, J. A. ; BRAGA, T. S. ; PAULA, V. C. de A IMPORTÂNCIA DA RODA DE CONVERSA NA EDUCAÇÃO INFANTIL. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, *[S. l.]*, v. 7, n. 6, p. 1298–1309, p.1299 2021. DOI: 10.51891/rease.v7i6.1637. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/1637. Acesso em: 13 abr. 2023.

Kirner, Claudio; Gonçalves,Tereza Kirner,XIII SIMPÓSIO DE REALIDADE VIRTUAL E AUMENTADA. **SVR 2011.**

Lorena, Eva Azevedo Dantas; A contação de história na Educação Infantil e a formação de leitores. **Revista Caparaó**,V. 1, N. 2, e12, 2019

MOTA, Karine Matos; MACHADO, Thallyanna Paiva Pessanha; DOS SANTOS CRISPIM, Rayane Paes. Padlet no contexto educacional: uma experiência de formação tecnológica de professores. **Redin-Revista Educacional Interdisciplinar**, v.6, n.1, p.7, 2017. Disponível em: http://seer.faccat.br/index.php/redin/article/view/647

SILVA,Ingrid do A. Rodrigues; Lúcia , Ana Guimarães. **A sala de aula invertida e o uso do aplicativo Tik Tok: Uma contribuição para formação contínuada de professores no contexto da pandemia covid 19**. Ed. Rio de Janeiro: Epitaya, 2022.

SCREMIN, Juliane; JUNQUEIRA, Sérgio. Aprendizado diferenciado: turismo pedagógico no âmbito escolar. **Caderno de Estudos e Pesquisa de Turismo, Curitiba**, v. 1, p. 26-42, p.28, 2012.

GILL, Claudine Faleiro. Uma experiência de pesquisa sobre podcast no ensino de literatura. **Ciclo Revista (ISSN 2526-8082)**, p. 5-6, 2016. Disponível em: https://periodicos.ifgoiano.edu.br/ciclo/article/view/262/175

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 11. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

APÊNDICE III - E-BOOK

UNICARIOCA
Centro Universitário

Sequência Didática



Contação de História

MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO



Elaborado por:

Lucia Carla Alencar de Souza
Prof°. Marcos Antonio Silva, M.Sc
Prof°. Victor Gonçalves Gloria Freitas, D.Sc

Reitor
Celso Niskier

Diretor de Pesquisa & Inovação
Antônio Carlos de Abreu Mól

Assessoria de Planejamento e
Desenvolvimento Estratégico
Neury Nunes Cardoso

Coordenadora do Mestrado Profissional
em Novas Tecnologias Digitais na
Educação
Ana Paula Legey

Coordenador do Laboratório de
Tecnologia Aplicada
André Cotelli do Espírito Santo

Secretária do Mestrado
Elizabeth Jeane Bento Cavalcante Garcia

Coordenadora da Biblioteca da
UniCarioca
Rachel Louredo

Projeto Gráfico e Edição:

Lucia Carla Alencar de Souza

Revisão:
Marcos Antonio Silva
Victor Gonçalves Gloria Freitas

Ficha catalográfica

S719s Souza, Lucia Carla Alencar de
Sequência didática contação de história/ Lucia Carla Alencar de Souza, Marcos Antonio Silva, Victor Gonçalves Gloria Freitas.– Rio de Janeiro, 2023.
Recurso digital; 27 p.

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

1.Sequência didática. 2.Contação de história. 3. Tecnologias digitais. I. Silva, Marcos Antonio. II. Freitas, Victor Gonçalves Gloria. III. Título.

CDD 371.344

Sumário

Introdução.....pág. 6

Estrutura Parte 1.....pág. 7

Estrutura Parte 2.....pág. 8

1ª Etapa: Tomada de Consciência..pág. 9 a 10

2ª Etapa: O conto com os recursos tecnológicos .....pág. 11 a 14

3ª Etapa: Baú encantado com ajuda do fantoche .....pág. 15 a 18

4ª Etapa: Brincando de Faz de Conta.....pág. 19 a 22

5ªEtapa: Avaliação.....pág. 23 a 25

Referências Bibliográficas.....pág. 26 a 27

Introdução

Este e-book apresenta uma sequência didática para trabalhar as novas tecnologias sendo utilizada como ferramenta de apoio na contação de história na educação infantil.

A sequência envolve atividades lúdicas e atrativas, ou seja, com uma metodologia composta de 5 etapas que auxiliará o professor nas atividades do maternal 2.

ESTRUTURA:

(parte 1)



Eixo Temático:

- Contação de História na educação infantil apoiada com as tecnologias digitais

Conteúdo:

- Gêneros Literários/Contação de Histórias

Turma e Segmento que será aplicada a SD:

- Maternal e Educação Infantil

Ferramentas tecnológicas :

- Whatsapp
- Padlet
- Tik tok
- Anchor

Locais que serão utilizados::

- Sala de aula
- sala de multiuso
- Pátio da escola
- online

Objetivos esperados para este dia de aula:

Compreender como a Contação de história apoiada com as tecnologias digitais favoreçam no desenvolvimento da oralidade, da criatividade e da leitura das crianças na educação infantil.

7

ESTRUTURAS

(parte 2)



Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

- **(EI02EO03)** - Compartilhar os objetos e os espaços com crianças da mesma faixa etária e adultos.

- **(EI02EF05)** - Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc.

- **(EI02EF06)** - Criar e contar histórias oralmente, com base em imagens ou temas sugeridos.

(BNCC, 2019)





1ª Etapa: Tomada de Consciência

O planejamento das aulas será realizado no ambiente escolar dentro dos horários de planejamento interno do professor na sala dos professores, no qual estará de acordo com os parâmetros do BNCC.

Alguns dados estarão constando neste planejamento como dia em que a aula acontecerá, local, atividade a ser realizada pela criança, conteúdo a ser passado pelo professor e objetivos almejados.





1° Etapa: Tomada de Consciência

Tempo Estimado:
7 dias

Recursos Utilizados:
- Computador;
- Internet;
- Site;
- Livros.



2ª Etapa: O conto com os recursos tecnológicos



1° Momento: Diagnóstico e pré-leitura

·O professor irá propor uma roda de conversa com as crianças na sala de aula, irão sentar-se em forma de círculo e será iniciada uma conversa com elas, onde o professor irá se apresentar.

·O professor irá explicar a rotina da aula neste dia e apresentar o livro O Baú das Histórias, mostrando a capa, autor e ilustrador. As crianças podem apresentar suas expectativas em relação à história que será contada, a partir da leitura do livro.

2° Momento:

Hora do Conto
Vídeo:https://www.youtube.com/watch?v=Ms1uMtsnGj4&t=399s&ab_channel=BelaIsalivrosehist%C3%B3rias

·As crianças ainda permanecerão sentados, mas agora em forma de semicírculo direcionado para Smart TV que permite acesso à internet, onde deverão assistir um vídeo do Youtube, contando o conto do livro O Baú das Histórias.

·O professor irá retornar com a roda de conversa com as crianças sobre a história contada e fará algumas perguntas como:
- Qual o nome do tigre?
- Qual o nome do livro?
- Quem tem a teia da aranha?





2ª Etapa: O conto com os recursos tecnológicos



3° Momento:

·Ainda sentados em roda, o professor irá mostrar para os alunos alguns personagens como o tigre do livro O Baú de Histórias e irá falar: Olha quem veio visitar vocês aqui na sala.

·Essa atividade será mostrada no celular, usando o recurso da realidade aumentada, através do link abaixo do google 3d.
Link:https://www.google.com/search?hl=pt&q=Tigre-de-bengala

·Agora é a hora que o professor irá brincar com eles fazendo algumas perguntas, assim reforçar a atividade proposta. Sempre prestando a atenção na oralidade e na criatividade das respostas.





2ª Etapa: O conto com os recursos tecnológicos



· Fundamentação Pedagógica

A roda de conversa é um método bastante utilizado, mas geralmente não é visto como uma prática pedagógica. Apesar disso, o seu objetivo é a construção de um espaço dediálogo que permita aos alunos se expressareme aprenderem em conjunto. (PINTO, p.1299, 2021)

· Fundamentação Tecnológica

A realidade aumentada combina recursos de multimídia e realidade virtual, para apresentar elementos misturados de boa qualidade e prover interação em tempo real. Como a realidade aumentada mantém o senso de presença do usuário no mundo real, há uma forte tendência em usar recursos tecnológicos invisíveis ao usuário para deixá-lo livre em seu ambiente. Recursos como rastreamento ótico, projeções, interações multimodais, etc., estão sendo usados cada vez mais em aplicações de realidade aumentada. (Kirner e Gonçalves, 2011)





2ª Etapa: O conto com os recursos tecnológicos



Tempo Estimado:
2 horas

Recursos Utilizados:
- Realidade aumentada;
- Youtube;
- Smart tv;
- Internet;
- Celular;
- Livro.







3ª Etapa: Baú de histórias com ajuda de brinquedos

1° Momento:
Conto: Os Três Porquinhos

·Organize a turma em roda, fale que hoje você contará uma história conhecida pela turma de uma forma diferente. Diga que você trouxe um baú de histórias da aula anterior e que dentro dele há objetos e acessórios que te ajudarão a contar a história e a compor um cenário.
Link:https://youtu.be/VMoC2BXE9dE
(ensinando a construir o baú de histórias).

·Fale que a atividade será realizada em roda e sentados. Verifique se estão confortáveis e posicionados em círculos de uma forma que todos consigam ver o professor.

·O professor deverá apresentar o baú a turma. Diga o nome da história que será contada enquanto o abre. Retire o primeiro objeto e comece a contar a história de uma forma divertida.

·Ao terminar a contação e com o cenário construído com a inclusão dos objetos tirados do baú durante a contação, converse brevemente com as crianças sobre: a história contada, os fatos principais, personagens e cenário. Fique atento na oralidade, ou seja, na comunicação e no vocabulário da criança.



3ª Etapa: Baú encantado com ajuda de brinquedos

2° Momento:
O conto reproduzido pela criança

·Ainda sentados na roda o professor e as crianças. Fale que eles irão recontar a história da maneira deles usando o Baú.

·Convide uma criança para recontar a história, manuseando objetos e acessórios.

·Algumas crianças podem colocar os materiais dentro do baú novamente, para imitar a forma que você contou a história, ou acrescentar novos brinquedos ou inventar novos enredos e personagens. Observe essas ações e estimule as ações e falas que promovam a interação.

·Os alunos irão recontar alguns pedaços da história do jeito deles.
O professor irá registrar esse momento fazendo um vídeo no aparelho de celular da escola, usando a internet no aplicativo tik tok.

·Logo em seguida, espelhar esse vídeo para as crianças assistirem na Smart TV e conversar sobre a história contada por elas e como foi a experiência.



3ª Etapa: Baú encantado com ajuda de brinquedos

· Fundamentação Pedagógica

Do exposto, pode-se concluirque ouvir históriasé uma atividade,dentre outras, que pode desenvolver o emocional da criança, ajudá-la a se organizar e socializar, além de aprimorara sua capacidade de imaginação e estimula o pensar, o desenhar, o escrever, o criar, o recriar. (Lorena, 2019)

· Fundamentação Tecnológica

TIK TOK[...] Esseaplicativo midiático, considerado rede social, requer pouco tempo para a edição, e o profissional de educação que se propõe a usá-lo, contribuirá para a divulgação de conteúdos através docompartilhamento em outrasredes sociais ou simplesmente, solicitando que os alunos acessem, fornecendo muitas informações e possibilidades de conteúdo para o trabalho que desenvolve a autonomia do aluno.



17



3ª Etapa: Baú encantado com ajuda de brinquedos

- **Tempo Estimado:**
  1 hora e 30 minutos

- **Recursos Utilizados:**
  - Matérias diversos como: baú encantado, fantoches, coroa, tigre, princesa, roupa de homem arranha, chapéu, pato, ovo de ouro etc.;
  - Tik Tok;
  - Whatsapp;
  - Internet;
  - Celular.



4ª Etapa: Brincando de Faz de Conta

1° Momento:

·O professor irá preparar o ambiente para as crianças brincarem com vários objetos dos contos.

·No pátio da escola, a turma irá se reunir para uma roda de conversa e relembrar algumas histórias de conto que já conheçam ou até mesmo que o professor tenha lido para elas.

·Conversem sobre as histórias e cenários que vocês que fizeram juntos.

·Convide as crianças para explorarem esse ambiente com você. Fale que você preparou o local com vários objetos para elas brincarem como quiserem. Combine que terão um tempo para brincar e depois todos ajudarão a arrumar o local.

·O professor deverá acompanhar as decisões feitas pelas crianças, sempre prestando atenção no som da fala, na criatividade e na interação com outras crianças. Entretanto, quando houver a necessidade o professor deverá ajudar as crianças com o objetivo de proporcionar novas experiências.

·Enquanto o professor observa as crianças, fará registros em imagens de fotos e de vídeo pelo celular.



4° Etapa: Brincando de Faz de Conta

2° momento:

·O professor irá usar o celular da escola para montar um pequeno vídeo no tik tok com as crianças, utilizando os acessórios que elas escolheram para brincar de faz de conta.

·O vídeo do tik tok será espelhado para Smart tv da sala de multiuso para as crianças assistam e depois o professor conversará sobre o vídeo,

Tarefa de casa com a participação do responsável: Mural virtual dos contos

▫Criar um mural virtual através do aplicativo padlet.

▫O professor irá enviar a proposta da atividade no grupo de whatsapp dos responsáveis e o link do aplicativo padlet.

Atividade proposta:

- O responsável terá que vestir a criança com um personagem do conto de história que ela goste .
- Em seguida, tirar uma foto da criança.
- Mandar essa foto para o link do aplicativo padlet, já criado pelo professor.
- A atividade poderá ser vista pelo responsáveis e crianças da turma em tempo real.



4ª Etapa: Brincando de Faz de Conta

· Fundamentação Pedagógica

No contexto de ensino, os alunos muitas vezes necessitam de novas realidades de exploração, sendo necessária à inovação para que a aprendizagem torne-se algo espontâneo, partindo do pressuposto de que o espaço é um incentivador de exploração aos alunos. (SCREMIN, p.28, 2012)

· Fundamentação Tecnológica

O Padlet é uma ferramenta bastante funcional na prática hibrida, onde o professor assume o papel de coadjuvante, um facilitador, e o aluno o protagonista do processo Ensino-aprendizagem. (MOTA, p.7, 2017)



4° Etapa: Brincando de Faz de Conta

- **Tempo Estimado:**
1 hora e 30 minutos

- **Recursos Utilizados:**
- Matérias diversos como sapato, coroa, tigre, roupa de princesa, roupa dehomem arranha, chapéu,etc.;
- Tik tok;
- Padlet;
- Whatsapp;
- Internet;
- Celular.

OBS: Lembrando que os responsáveis das crianças assinaram uma autorização na escola dos diretos de imagem da criança.

5ª Etapa: Avaliação



Criação de um podcast com a turma

1° Momento:

·

·A turma permanecerá sentada para assistir o mural virtual dos contos da atividade de casa feita com os responsáveis. O mural estará no celular e será espelhado para a smart tv usando a internet da escola.

2° Momento:

·O professor iniciará uma podcast gravando um depoimento das crianças do que acharam das atividades anteriores.

·O podcast será gravado pelo professor utilizando alguns recursos digitais como celular, internet, aplicativo anchor. Cada criança deverá expor sua opinião, sua experiência sobre a atividade feita em casa ou na unidade escolar como por que escolheram aquele personagem, o que mais gostou da história contada.

·O professor deverá observar a criatividade, oralidade e forma de como elas formulam suas ideias, dando suas opiniões sobre as atividades feitas, assim podendo melhorar para as próximas atividades futuras.



5ª Etapa: Avaliação



· Fundamentação Pedagógica

O papel do professor deixa de ser o de "entregador" de informação, para ser o de facilitador do processo de aprendizagem. O aluno deixa de ser passivo, de ser o receptáculo das informações, para ser ativo aprendiz, construtor do seu conhecimento. Portanto, a ênfase da educação deixa de ser a memorização da informação transmitida pelo professor e passa a ser a construção do conhecimento realizada pelo aluno de maneira significativa, sendo o professor, o facilitador desse processo de construção" (FREIRE, p. 8, 1999).

· Fundamentação Tecnológica

Percebe-se que a utilização de podcast no cenário escolar no Brasil é um movimento tímido se comparado aos esforços europeus e norte-americanos. É possível propor algumas estratégias de utilização dessa mídia na sala de aula, como, por exemplo, no estudo dos gêneros textuais orais, na construção da argumentação e na promoção da socialização de saberes entre os alunos. (GILL, p..5-6, 2016)



5ª Etapa: Avaliação



- **Tempo Estimado:**
  1 hora e 30 minutos

- **Recursos Utilizados:**
  - Anchor;
  - Padlet;
  - Internet;
  - Celular.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BRASIL, Ministério da Educação. BNCC - Base Nacional Comum Curricular. Brasília: Ministério da Educação / / Secretaria Executiva / Secretaria de Educação Básica / Conselho Nacional de Educação, 2019.

PINTO, D. P. de .; CRUZ, E. M. de S. .; PINTO, J. A. .; BRAGA, T. S. .; PAULA, V. C. de . A IMPORTÂNCIA DA RODA DE CONVERSA NA EDUCAÇÃO INFANTIL. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, [S. l.], v. 7, n. 6, p. 1298—1309, p.1299 2021. DOI: 10.51891/rease.v7i6.1637. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/1637. Acesso em: 13 abr. 2023.

Kirner, Claudio; Gonçalves,Tereza Kirner,XIII SIMPÓSIO DE REALIDADE VIRTUAL E AUMENTADA. SVR 2011.

Lorena, Eva Azevedo Dantas; A contação de história na Educação Infantil e a formação de leitores. Revista Caparaó,V. 1, N. 2, e12, 2019

MOTA, Karine Matos; MACHADO, Thallyanna Paiva Pessanha; DOS SANTOS CRISPIM, Rayane Paes. Padlet no contexto educacional: uma experiência de formação tecnológica de professores. Redin-Revista Educacional Interdisciplinar, v.6, n.1, p.7, 2017. Disponível em: http://seer.faccat.br/index.php/redin/article/view/647

Silva,Ingrid do A. Rodrigues; Lúcia , Ana Guimarães. A sala de aula invertida e o uso do aplicativo Tik Tok: Uma contribuição para formação contínuada de professores no contexto da pandemia covid 19. Ed. Rio de Janeiro: Epitaya, 2022.

SCREMIN, Juliane; JUNQUEIRA, Sérgio. Aprendizado diferenciado: turismo pedagógico no âmbito escolar. Caderno de Estudos e Pesquisa de Turismo, Curitiba, v. 1, p. 26-42, p.28, 2012.

GILL, Claudine Faleiro. Uma experiência de pesquisa sobre podcast no ensino de literatura. Ciclo Revista (ISSN 2526-8082), p. 5-6, 2016. Disponível em: https://periodicos.ifgoiano.edu.br/ciclo/article/view/262/175

FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. 11. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

APÊNDICE IV- QUESTIONÁRIO



Perfil do professor colaborador

1- Qual sua faixa etária?

- ○ 18 a 25 anos
- ○ 26 a 33 anos
- ○ 34 a 41 anos
- ○ 42 a 49 anos
- ○ 50 a 57 anos
- ○ 58 a 65 anos
- ○ 66 anos ou mais

2- Qual seu gênero ?

- ○ Feminino
- ○ Masculino
- ○ Outros
- ○ Prefiro não dizer

3- Qual sua formação?

- ◯ Ensino Superior completo
- ◯ Ensino Superior incompleto
- ◯ Mestrado completo
- ◯ Mestrado incompleto
- ◯ Doutorado completo
- ◯ Doutorado incomleto

4- Quanto tempo atua na educação?

- ◯ 0 a 5 anos
- ◯ 5 a 10 anos
- ◯ 10 anos a 15 anos
- ◯ 15 anos a 20 anos
- ◯ Mais de 20 anos

5- Me sinto preparado para usar ferramentas tecnológicas no meu cotidiano na educação infantil?

- ◯ Concordo plenamente
- ◯ Concordo parcialmente
- ◯ Nem concordo e nem discordo
- ◯ Discordo plenamente
- ◯ Discordo parcialmente

6- Costuma incluir no seu planejamento escolar algum tipo de ferramenta tecnológica utilizada como apoio para aprendizagem dentro da sala de aula ?

- ◯ Sempre
- ◯ As vezes
- ◯ Raramente
- ◯ Nunca
- ◯ Prefiro não dizer

7- Em caso afirmativo, quais ferramentas tecnológicas você utiliza na sala de aula?

	Sempre	Raramente	Nunca
YouTube	◯	◯	◯
SmartTV	◯	◯	◯
Whatsapp	◯	◯	◯
Celular	◯	◯	◯
Datashow	◯	◯	◯
Podcast	◯	◯	◯
Pablet	◯	◯	◯
Aplicativos	◯	◯	◯
Anchor	◯	◯	◯

8- As tecnologias digitais melhoram o processo educacional na Educação Infantil.

- ◯ Concordo plenamente
- ◯ Concordo parcialmente
- ◯ Nem concordo e nem discordo
- ◯ Discordo plenamente
- ◯ Discordo parcialmente

9- As ferramentas tecnológicas podem favorecer as crianças com dificuldade na linguagem oral.

- ◯ Concordo plenamente
- ◯ Concordo parcialmente
- ◯ Nem concordo e nem discordo
- ◯ Discordo plenamente
- ◯ Discordo parcialmente

Avaliação da Sequência Didática

10- Na educação Infantil encontramos crianças com dificuldades de relatar ou formular respostas dentro da sala de aula.

- ◯ Concordo plenamente
- ◯ Concordo parcialmente
- ◯ Nem concordo e nem discordo
- ◯ Discordo plenamente
- ◯ Discordo parcialmente

11- A contação de história é uma ferramenta pedagógica que pode ser uma grande aliada da educação infantil no combate das dificuldades de aprendizagem.

- ◯ Concordo plenamente
- ◯ Concordo parcialmente
- ◯ nem corcordo e nem discordo
- ◯ Discordo plenamente
- ◯ Discordo parcialmente

12- As ferramentas tecnológicas, da sequencia Didática, aplicada na contação de história despertam a atenção da criança.

- ◯ Concordo plenamente
- ◯ Concordo, parcialmente
- ◯ Nem concordo e nem discordo
- ◯ Discordo plenamente
- ◯ Discordo parcialmente

13- Marque 3 (três) ferramentas tecnológicas da Sequência Didática com mais potencial para ajudar no desenvolvimento da linguagem oral.

	Escolha somente 3 opções
YouTube	◯
TikTok	◯
Smart Tv	◯
Celular	◯
Realidade aumentada	◯
Podcast	◯
Padlet	◯
Whatsaap	◯

14- A Sequência Didática foi bem elaborada no intuito de ajudar nas dificuldades de aprendizagem

- ○ Concordo plenamente
- ○ Concordo, mas sinto dificuldade em utilizar algumas ferramentas tecnológicas da Sequência
- ○ Concordo, mas sinto dificuldade em utilizar as ferramentas tecnológicas da Sequência
- ○ Concordo, pois ajudam a desenvolver a parte lúdica, a criatividade e a linguagem oral das crianças
- ○ Não concordo

15- As ferramentas tecnológicas usadas na Sequência Didática irão ajudar as crianças a desenvolverem a fala.

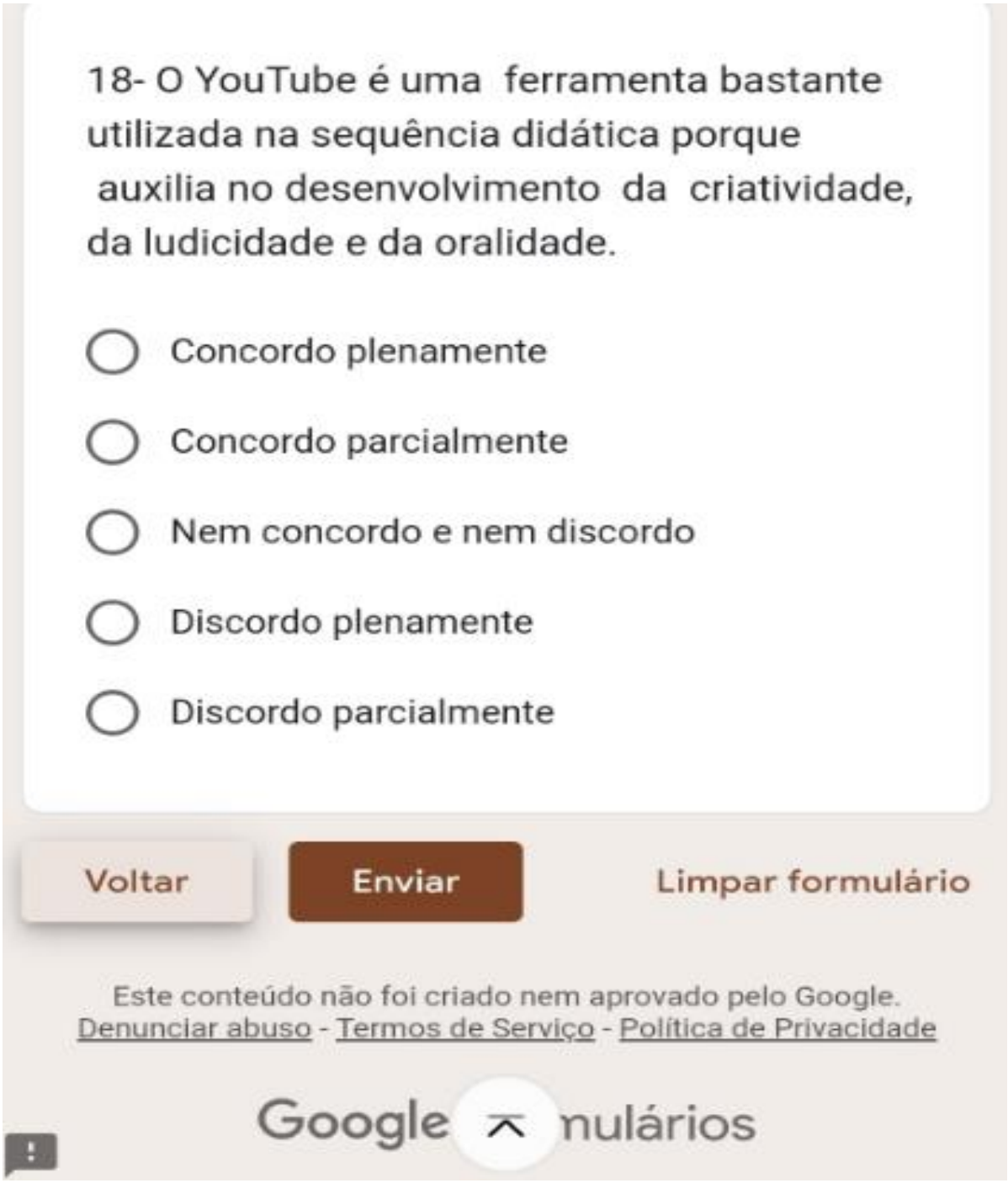
- ○ Concordo plenamente
- ○ Concordo parcialmente
- ○ Nem concordo e nem discordo
- ○ Discordo plenamente
- ○ Discordo parcialmente

16- Os contos utilizados na Sequência Didática auxiliam no desenvolvimento da leitura.

- ◯ Concordo plenamente
- ◯ Concordo parcialmente
- ◯ Nem concordo e nem discordo
- ◯ Discordo plenamente
- ◯ Discordo parcialmente

17- Os contos trabalhados na Sequência Didática ampliam a criatividade e a oralidade das crianças.

- ◯ Concordo plenamente
- ◯ Concordo parcialmente
- ◯ Nem concordo e nem discordo
- ◯ Discordo plenamente
- ◯ Discordo parcialmente


18- O YouTube é uma ferramenta bastante utilizada na sequência didática porque auxilia no desenvolvimento da criatividade, da ludicidade e da oralidade.
Concordo plenamente
Concordo parcialmente
Nem concordo e nem discordo
Discordo plenamente
Discordo parcialmente
Voltar
Enviar
Limpar formulário
Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.
Denunciar abuso - Termos de Serviço - Política de Privacidade
Google Formulários

ANEXO I- DEMANDA

PREFEITURA DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO
Secretaria Municipal de Educação
9ªCoordenadoria Regional de Educação
E/CRE/09.18.831 EDI ELFLODIZIO DOS SANTOS
Telefone: (21) 3075-2903
E-mail: ediesantos@rioeduca.net

DECLARAÇÃO

INSTITUICIONAL DE DEMANDA

Rio de Janeiro, 12 de dezembro de 2023.

Com os nossos cordiais cumprimentos, solicitamos a atenção de vossa senhoria no que se refere aos trabalhos desenvolvidos pela professora LÚCIA CARLA ALENCAR DE SOUZA. Ressalta-se que as ações oriundas do trabalho de pesquisa e metodologias desenvolvidas pela profissional vêm ao encontro das nossas necessidades na área educacional. Julgamos pertinentes mencionar o quanto as metodologias implementadas responderam positivamente às nossas demandas, suprindo lacunas e motivado o ensino e aprendizagem dos discentes por meio de propostas inovadoras, que estabelecem uma aprendizagem permeada por novas tecnologias digitais.

Apresentamos nossos agradecimentos e congratulações ao tão prestigioso trabalho.

Renovamos protestos de estima e distinta consideração.

Atenciosamente,

Ana Paula Carvalho da Silva Mendanha
Diretora Adjunta

Ana Paula Carvalho da S. Mendanha
Diretora Adjunta
Matr. 12/319-727-4
E/CRE (09.18.831)