CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO (MPNTDE)

CLÁUDIA CUNHA CHARRA DA SILVA

O USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA AJUDAR NA CONTAÇÃO DE HISTÓRIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

RIO DE JANEIRO
2024

CLÁUDIA CUNHA CHARRA DA SILVA

O USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA AJUDAR NA CONTAÇÃO DE HISTÓRIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

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

Orientadora: Profa. Luciane Medeiros de Souza Conrado, D.Sc.

RIO DE JANEIRO

2024

CLÁUDIA CUNHA CHARRA DA SILVA

O USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA AJUDAR NA CONTAÇÃO DE HISTÓRIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

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

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

Examinado por:

gov.br Documento assinado digitalmente
LUCIANE MEDEIROS DE SOUZA CONRADO
Data: 06/09/2024 10:41:56-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Luciane Medeiros de Souza Conrado, D. Sc. (UniCarioca)
Presidente da Comissão Examinadora

Profa. Rosa Lidice de Moraes Valim, D. Sc. (UniCarioca)

Profa. Natália de Andrade Rocha, D. Sc. (UNESA)

Rio de Janeiro
2024

DADOS DA INSTITUIÇÃO: UNICARIOCA

Reitor
Celso Niskier

Diretor de Pesquisa & Inovação
Antônio Carlos de Abreu Mól

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

S586u Silva, Cláudia Cunha Charra da

O uso de recursos tecnológicos para ajudar na contação de história na educação infantil / Cláudia Cunha Charra da Silva; orientadores: Luciane Medeiros de Souza Conrado e Leonardo Monteiro Trotta .- Rio de Janeiro, 2024.

f.

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

1. Contação de história. 2. Educação infantil. 3.Recursos tecnológicos. I. Conrado, Luciane Medeiros de Souza, prof. orient. II. Trotta, Leonardo Monteiro. prof. orient. III. Título.

CDD 371.344

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que me apoiaram e me ajudaram de alguma forma a conquistar o título de Mestre, incluindo a minha fé em Deus.

Ao meu marido Rodrigo Triani, que me apoiou desde o início e me ajudou a desenvolver o site de contação de história, sendo o desenvolvedor deste produto.

À minha sogra Maria de Fátima, que me auxiliou de diversas formas para obter a conclusão do curso.

Às minhas amigas Camila Marques e a Thalita que me apoiaram emocionalmente em todo o processo.

À minha amiga Lúcia Carla, que conheci através deste curso, e me ajudou nos trabalhos e emocionalmente.

Ao meu pai e meu irmão, que sempre me incentivaram a caminhar em direção aos meus sonhos.

À minha mãe (em memória) que desde criança me orientava a estudar e a me dedicar à minha carreira, a realizar todos os meus sonhos.

Ao meu irmão, que me apoiou e me ajudou com alguns recursos tecnológicos. Aos meus filhos pets, que sempre me dão amor e carinho.

Às minhas diretoras e às minhas colegas de trabalho que sempre estavam disponíveis para realizar as rodas de conversa e abertas ao ouvir e interagir com as propostas apresentadas.

Aos professores que regem o mestrado profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação da UniCarioca e seus coordenadores: professor Antônio Carlos de Abreu Mól e professora Ana Paula Legey de Siqueira, nosso reconhecimento pelo excelente trabalho ofertado aos estudantes.

Um agradecimento muito especial à minha orientadora Luciane Medeiros, que me acolheu e me ajudou, me tratando sempre com muito carinho e passando seu conhecimento de uma forma lúdica e bem reflexiva.

Aos colegas de turma e aos professores da Unicarioca, que me apoiaram e acrescentaram valores e sabedorias neste processo do mestrado.

Meus agradecimentos a todos que participaram deste processo diretamente ou indiretamente.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha família, que sempre me apoiou — incluindo meu pai, meu irmão, meus sobrinhos, cunhadas e cunhados, e minhas afilhadas — às minhas amigas Camila, Thalita e Lúcia Carla, aos meus filhos pets Punk (em memória), Nina e Luck, à meu sogro e à minha sogra.

RESUMO

Esta dissertação apresenta a dificuldade da inclusão da tecnologia no ambiente escolar, voltado especificamente para contação de história na educação infantil. O objetivo central dessa pesquisa é instrumentalizar a equipe docente propondo uma metodologia que introduza as tecnologias digitais na contação de histórias dentro de sala de aula, no âmbito da educação infantil. Esta pesquisa caracteriza- se por uma abordagem qualitativa, pois buscou-se um trabalho de campo com contato direto com o objetivo da pesquisa. Um vínculo direto com o meio e com os profissionais de educação, ouvindo cada membro e obtendo uma relação imediata no diálogo na roda de conversa, caracterizada em três encontros, em que abre um espaço para oportunizar trocas de informações. Foi realizado um questionário do Google Forms para obter dados das rodas de conversas, investigando como influenciaram os profissionais da educação no assunto proposto neste trabalho. A partir disso, foi criado um *site* (http://contacaodehistoriatec.com/sobre) para auxiliar e tornar acessível as informações das rodas de conversa para qualquer pessoa que tenha interesse neste assunto de contação de história tendo as novas tecnologias como ferramenta. A partir das coletas de dados e das rodas de conversa pode-se concluir que os educadores demonstram interesse de usar as tecnologias no seu planejamento de aula, no entanto ainda enfrentam várias barreiras de estrutura física e de insegurança no domínio dos instrumentos. Mas estão dispostos a tentar, dentro da sua realidade, a utilização das tecnologias como plano de apoio nas suas atividades.

Palavras-chaves: Contação de história; tecnologia; educação infantil.

ABSTRACT

This dissertation presents the difficulty of including technology in the school environment, specifically aimed at storytelling in early childhood education. The central objective of this research is to equip the teaching team by proposing a methodology that introduces digital technologies into storytelling within the classroom within the scope of early childhood education. This research is characterized by a qualitative approach, as fieldwork was sought with direct contact with the research objective. A direct link with the environment and with education professionals, listening to each member and obtaining an immediate relationship in the dialogue in the conversation circle, characterized in three meetings, in which a space is opened to exchange information. A Google Forms questionnaire was carried out to obtain data from the conversation circles, investigating how it influenced education professionals in the proposed subject of this work. From this, a website was created (http://contacaodehistoriatec.com/sobre) to assist and make information from conversation circles accessible to anyone interested in this subject of storytelling, using new technologies as a tool. From data collection and conversation circles, it can be concluded that educators show interest in using technologies in their lesson planning, however they still face several barriers of physical structure and insecurity in mastering the instruments. But, they are willing to try, within their reality, the use of technologies as a support plan in their activities.

Keywords: Storytelling; technology; early childhood education.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. Livros da Coleção Conte Outra Vez.....14
Figura 2. Imagem ilustrativa do lançamento da Coleção Conte Outra Vez.....15
Figura 3. Campo de Experiências “Escuta, fala, pensamento e imaginação” 30
Figura 4. Infográfico do Percurso Metodológico 34
Figura 5. Infográfico do Método.....35
Figura 6. História criada na 2ª roda de conversa pelos participantes através da pirâmide holográfica 40
Figura 7. Infográfico da Construção do Produto.....44
Figura 8. Página do Produto na aba SOBRE.....46
Figura 9. Página do Produto na aba TECNOLOGIAS.....46
Figura 10. Página do Produto na aba ATIVIDADES.....47
Figura 11. Página do Produto na aba EXPERIÊNCIAS.....47
Figura 12. Aplicativos usados nas contações de histórias.....48
Figura 13. *Google 3D*.....49
Figura 14. Dinossauro em realidade aumentada pelo Google 3D.....49
Figura 15 . CHATTERKID.....51
Figura 16. QUIVER.....51
Figura 17. Demonstração do aplicativo QUIVER.....52
Figura 18. STOPMOTION.....53
Figura 19. Aplicativo ARLOOPA.....54
Figura 20. Aplicativo XP LABO.....56
Figura 21. Pirâmide Holográfica.....57
Figura 22. ANIMATED.....58
Figura 23. Óculos Virtual 59

Gráfico 1 – Permissão para participar da pesquisa.....60
Gráfico 2 – Faixa etária.....61
Gráfico 3 – Gênero.....61
Gráfico 4 – Titulação Acadêmica.....62
Gráfico 5 – Tempo de carreira.....62
Gráfico 6 – A importância da contação de história na Educação Infantil.....63
Gráfico 7 – Dificuldade para contar história.....63
Gráfico 8 – Se a tecnologia é disponível no ambiente escolar.....64
Gráfico 9 – Uso da tecnologia para contação de história.....65
Gráfico 10 – Quais ferramentas tecnológicas utilizadas em sala de aula.....65
Gráfico 11 – Se a tecnologia ajuda na contação de história para ser mais atraente para as crianças.....67
Gráfico 12 – Se os professores sentem dificuldade em instrumentar a tecnologia na contação de história.....68
Gráfico 13 – Se as professoras conseguiram colocar em prática os instrumentos apresentados nas rodas de conversas.....69
Gráfico 14 – As rodas de conversas sobre a tecnologia foram válidas para ajudar a tecnologia no seu planejamento escolar.....70
Gráfico 15 – Se continuaria usando as práticas tecnologicas na a contação de história.....70
Gráfico 16 – Se as rodas de conversa ajudaram a trazer uma nova perspectiva sobre a tecnologia para contação de história.....71
Gráfico 17 – Permissão para participar da pesquisa.....72
Gráfico 18 – Faixa etária.....73
Gráfico 19 – Gênero.....73
Gráfico 20 – Formação.....74
Gráfico 21 – Tempo de carreira 74
Gráfico 22 – Segmento em que trabalha atualmente.....75
Gráfico 23 – Desing do Site.....75
Gráfico 24 – Assunto proposto no Site.....76
Gráfico 25 – Utilização do Produto no Planejamento Escolar.....77
Gráfico 26 – Site passou confiança e embasou para o uso das tecnologias propostas.....78
Pergunta aberta do questionário: Quais conteúdos você acredita que serão importantes para auxiliar mais ainda na contação de história e gostaria de ver no site?.....79

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

App = Aplicativo

BNCC = Base Nacional Comum Curricular

IA = inteligência artifical

IOS = iPhone operating system – sistema operacional do iPhone

LDB = Lei de Diretrizes e Bases

MEC = Ministério da Educação e Cultura

MPNTDE = Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação

PCN'S = Parâmetros Curriculares Nacionais

TI = Tecnologia da Informação

TICs = Tecnologia da Informação e Comunicação

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 11
1.1 INQUIETAÇÃO 13
1.2 CARACTERIZAÇÃO DO PROBLEMA 18
1.3 EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS 21
1.4 OBJETIVO GERAL E OBJETIVOS ESPECÍFICOS 24
1.4.1 **Objetivo Geral** 24
1.4.2 **Objetivos Específicos** 25
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 26
2.1 A IMPORTÂNCIA DA CONTAÇÃO DE HISTÓRIA PARA EDUCAÇÃO INFANTIL 26
2.2 REGISTROS DA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC) 28
2.3 METODOLOGIA DE HISTORYTELLING 31
3 METODOLOGIA E MÉTODO 33
3.1 MÉTODO 35
4 DESCRIÇÃO DO PRODUTO 42
4.1 RODAS DE CONVERSAS 42
4.2 CRIAÇÃO DO SITE SOBRE CONTAÇÃO DE HISTÓRIA 42
5 AS TECNOLOGIAS 47
6 RESULTADOS, ANÁLISE E DISCUSSÕES DA FORMAÇÃO DE PROFESSORES NAS RODAS DE CONVERSAS E DO PRODUTO "SITE" 60
6.1 DISCUSSÕES SOBRE AS RODAS DE CONVERSAS 60
6.2 DISCUSSÕES SOBRE O PRODUTO "SITE" 72
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS 84
REFERÊNCIAS 86
APÊNDICE A – Roda de Conversa (questionário) 90
APÊNDICE B – Produto do Site (questionário) 93
APÊNDICE C – QR CODE e LINK para acesso ao site 95
ANEXO A – Declaração Institucional de Comprovação de Aplicabilidade 96
ANEXO B – Declaração Institucional de Comprovação de Inovação 97
ANEXO C – Declaração Institucional de Demanda 98
ANEXO D – Declaração de Veracidade 99
ANEXO E – Ata da Defesa de Dissertação 100

1 INTRODUÇÃO

A contação de história iniciou com a importância de transmitir e de ter uma continuidade a culturas e acontecimentos antes mesmos da criação de símbolos ou escrita: “A contação de história surgiu há muitos anos, antes mesmo da escrita, devido à necessidade de transmitir acontecimentos históricos de outros povos e eventos do dia a dia” (Guimarães, 2022, p. 129). De acordo com França (2021, p. 255), o registro da contação de história vai além de contar e gesticular, pois havia também registros na parede das cavernas, com desenhos e pinturas sobre suas experiências cotidianas.

A história tem outro papel além de repassar culturas, que é o de unir e encantar pessoas, transmitir emoções e se permitir a contar e recontar contos, conforme afirmado por Camini (2011, p. 2): “Desde os primórdios as histórias infantis encantam crianças e adultos com suas narrações que empolgam os ouvintes”.

Caldin (2002, p. 2) fala que “cumpre lembrar que o escrever nasce como resposta às necessidades econômicas e religiosas dos povos e o narrar nasce como salvaguarda e é fator de preservação do mito”. A narração de histórias tinha o objetivo de resguardar a memória, difundir conhecimento, disseminar a cultura em como expor suas emoções e sentimentos, de acordo com o relato de Guimarães (2022, p.131). E esse significado se manteve no espaço de desenvolvimento infantil, que se apropriou e continuou com uns de seus principais objetivos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC):

> [é] na escuta de histórias, na participação em conversas, nas descrições, nas narrativas elaboradas individualmente ou em grupo e nas implicações com múltiplas linguagens que a criança se constituiu ativamente como sujeito singular e pertence a um grupo social (Brasil, 2018, p. 42).

A contação de história desempenha papel principal ao trabalhar a imaginação, criatividade, oralidade, a importância da leitura e da escrita, e também ao desenvolver e representar sentimentos na criança:

> Em vista disso, a literatura assume uma importante função: auxiliar na formação da personalidade da criança, pois, em diversas histórias, é possível observar as ações dos personagens e seus respectivos resultados, sejam elas positivas ou negativas (Guimarães, 2022, p. 130).

A educação infantil atende crianças em uma faixa etária na qual tudo é possível no universo da imaginação. Desta forma, o educador pode aproveitar o máximo

possível dessa imaginação e da criatividade para cultivar e desenvolver plenamente a criança. “Parte do trabalho do educador é refletir, selecionar, organizar, planejar, mediar e monitorar o conjunto das práticas e interações, garantindo a pluralidade de situações que promovam o desenvolvimento pleno das crianças” (Brasil, 2018, p. 39).

Esse desenvolvimento tem embasamento em todos os campos, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular na Educação Infantil (“O eu, o outro e o nós”; “Corpo, gestos e movimentos”; “Traços, sons, cores e formas”; “Escuta, fala, pensamento e imaginação”; “Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações”), e é importante articulá-los em sua proposta pedagógica, de forma dinâmica e envolvente, para a criança dentro do contexto da contação de história. Ainda de acordo com o documento da BNCC (Brasil, 2018, p. 39),

> As experiências com a literatura infantil, propostas pelo educador, mediador entre os textos e as crianças, contribuem para o desenvolvimento do gosto pela leitura, do estímulo à imaginação e da ampliação do conhecimento de mundo.

O educador que irá contar ou narrar a história vai influenciar na vida de cada criança, de acordo com sua realidade pessoal:

> Através da narração de histórias ele [educador] irá interferir em vários pontos da vida das crianças, pois as lições apresentadas em cada conto farão parte da formação da criança como um cidadão (Guimarães, 2022, p. 134).

O ato de contar histórias imprime também um outro aspecto no amplo desenvolvimento da criança, pois, além da questão emocional, contribui com o processo de aquisição da leitura e da escrita, como bem ressaltado na BNCC (Brasil, 2018, p.42):

> Além disso, o contato com histórias, conto, fábulas, poema, cordéis etc. propicia a familiares com livros, com diferentes gêneros literários, a diferenciação entre ilustrações e escrita, a aprendizagem da direção da escrita e as formas corretas de manipulação de livros. Nesse convívio com textos escritos, as crianças vão atribuindo hipóteses sobre a escrita que se revelam inicialmente, em rabiscos e, à medida que vão conhecendo letras, em escritas espontâneas, não convencionais, mas já indicativas da compreensão da escrita como sistema de apresentação da língua.

A BNCC explica muito bem a importância da contação de história na educação infantil. Da mesma forma, Neder (2009, p. 61) confirma que as narrativas desenvolvem a oralidade, estimulam a criatividade e facilitam o aprendizado, assim como estimula o processo de formar a personalidade da criança.

Inseridos em uma sociedade marcada por grande presença da tecnologia, esta surge como uma grande contribuição nesse universo da contação de história, pois consiste em mais uma ferramenta que o educador pode utilizar em sala de aula. Isso não quer dizer que irá anular os recursos mais conhecidos como: fantoches, fantasias, bonecos, dentre outros.

Segundo Nunes (2018), o ensino e aprendizagem estão vivendo um período de renovações, que estão embasadas em programas e projetos com metodologias novas que envolvam os instrumentos de inovação como fator substancial ao processo de ensino e aprendizagem. De acordo com Jordão (2009, p.12),

> a formação do professor deve ocorrer de forma permanente e para a vida toda. Sempre surgirão novos recursos, novas tecnologias e novas estratégias de ensino e aprendizagem. O professor precisa ser um pesquisador permanente, que busca novas formas de ensinar e apoiar alunos em seu processo de aprendizagem.

No entanto, quando a tecnologia é colocada em pauta, várias questões são discutíveis como: preparo dos profissionais de educação, infraestrutura do local, aparelhos tecnológicos disponíveis, assessoria para os professores e manutenção permanente dos aparelhos. Dessa forma, conforme Jordão (2009, p. 5), algumas ações são importantes:

> • Formação continuada dos educadores, considerando o novo perfil de aluno e a chegada de diferentes recursos à escola;
> • Criação e fortalecimento de redes de aprendizagem, por meio de portais educacionais e redes sociais, como forma de garantir o acesso a diferentes conteúdos, a colaboração entre educadores e a socialização de informações;
> • Infraestrutura, manutenção e avaliação - discussão sobre os recursos necessários para o desenvolvimento de projetos utilizando as TICs na escola, estratégias de apoio ao professor e avaliação contínua do processo.

Pensando nisso, o presente trabalho visa trazer um apoio tecnológico, por meio de aplicativos já disponíveis em plataformas já existentes, e conciliar com a contação de história. Apoiar os profissionais da educação infantil para auxiliá-los no planejamento pedagógico e colocar em prática na sala de aula.

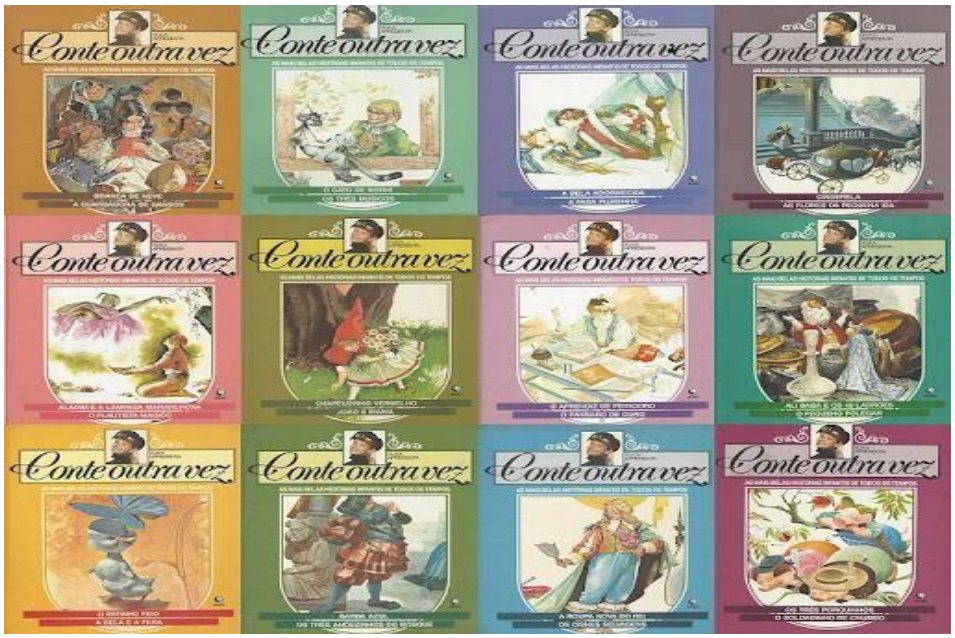
1.1 INQUIETAÇÃO

A história começou desde as minhas memórias de infância. Lembro-me de que eu e meu irmão ficávamos ansiosos para minha mãe chegar com uma história nova a cada semana. Era simplesmente um livro com uma fita cassete gravada com a

narração na voz da Xuxa. E nesse encantamento de passar página por página e ir ouvindo a narração, repetíamos por diversas vezes a mesma história, e ficávamos ansiosos pela espera da próxima história. Era uma coleção, lançada em 1991, chamada “Conte Outra Vez”, da Xuxa com parceria da Rede Globo, contendo 12 livros infantis. Cada exemplar continha duas histórias:

1. Branca de Neve/Guardadora de Gansos
2. O Gato de Botas/Os Três Músicos
3. A Bela Adormecida/A Fada Pluminha
4. Aladim e a Lâmpada Maravilhosa/O Flautista Mágico
5. Chapeuzinho Vermelho/Joãozinho e Maria
6. O Aprendiz de Feiticeiro/O Pássaro de Ouro
7. O Patinho Feio/A Bela e a Fera
8. Barba Azul/Os Três Anõezinhos do Bosque
9. A Roupa Nova do Rei/Os Cisnes Selvagens
10. Cinderela/As Flores da Pequena Ida
11. Ali Babá e os 40 Ladrões/O Pequeno Polegar
12. Os Três Porquinhos/O Soldadinho de Chumbo

Figura 1. Livros da coleção “Conte outra Vez”



FONTE:
http://agibiteca.com.br/DescricaoPastaPortal.aspx?Code=0iIKIJ0&Title=0%5C%C2%88%C2%85~%C4%80%C3%BC%C2%889%5C%C2%88%C2%87%C2%8D~9%C2%88%C2%8E%C2%8D%C2%8Bz9o~%C2%930

Figura 2. Imagem ilustrativa do lançamento da coleção Conte Outra Vez



FONTE: https://br.pinterest.com/pin/596304806887788718/

Esta é a minha primeira lembrança, quando se fala em histórias e contos infantis. Para a época, essa tecnologia era a mais sofisticada, e me atingia de uma forma diferente; não era a mesma magia do que simplesmente escolher um livro e ler, pois, além de conseguir folhear, ler e observar as imagens, também conseguia sentir uma voz suave falando todo aquele faz de conta. E, na época, a apresentadora Xuxa era minha ídola. Lembro-me também que tínhamos de prestar atenção na narração para acompanhar a leitura do livro para não nos perder, então ficávamos muito atentos.

A minha brincadeira favorita na infância era pegar essas coleções, livros da escola, paradidáticos e fingir que estava dando aula. Transformei a copa da minha casa em uma sala de aula. Tinha meu diário, fazia provas e montava aulas imitando como meus professores faziam naquela época. Meu pai me deu um pequeno quadro

negro, foi um presente que lembro até hoje com muito carinho. Assim, alfabetizei uma vizinha e ajudei várias pessoas a estudar, levando para minha sala de aula lá em casa. Era um mundo de “Faz de Conta” para mim. Lembro com muito carinho e essas lembranças me ajudaram a me lançar para fazer a faculdade de Pedagogia e, consequentemente, mestrado em Tecnologia.

Hoje tenho minha sala de aula com meus alunos reais e tento passar todos aqueles sentimentos e lembranças boas que tive da minha infância para eles. A imaginação, os sentimentos que a história faz a gente sentir, o cheiro dos livros com uma memória olfativa boa. Ativar todos os sentidos que podemos sentir numa história. Na minha época, a coleção da Xuxa foi lançada por meio da tecnologia disponível na época, no entanto a educação deve acompanhar a realidade atual e ter inserida em sua prática a tecnologia disponível nos dias de hoje. Infelizmente, não vejo isso em vários locais, mas se tornou um desafio pessoal: quero que meus alunos tenham boas lembranças como eu tive, que possam ter a oportunidade e a experiência de viajar num mundo inesquecível!

No momento, sou uma professora de educação infantil há 8 anos, pela rede municipal do Rio de Janeiro. E juntando este tempo com o segmento fundamental totalizo dez anos de carreira de magistratura. E, nesse decorrer nas escolas, percebi que o momento da contação de história se tornou banal. As crianças não prestam atenção, a todo momento tenho que pedir silêncio, pedir para me ouvirem, enfim, vira um momento mais estressante e cansativo, em vez de ser prazeroso.

Venho refletindo já há algum tempo sobre esse assunto e me questionando se eu estou sabendo contar as histórias de forma correta. Será que os temas abordados não são significativos para as crianças? Sintetizando, eram diversos questionamentos e sem uma resposta concreta. Até que me indaguei sobre a realidade das crianças e o formato de aula: por que não fundir a tecnologia que tanto desperta interesse nas crianças com a contação de história? No meu ponto de vista é um casamento perfeito.

Mas, como toda vilã de um clássico conto de princesas, a realidade da escola em que trabalho não nos proporciona uma infraestrutura tecnológica. Acredito que também seja a realidade de muitos. O máximo que temos é uma TV LCD na sala de vídeo. Dentro das salas de aula também há TV, no entanto são aquelas antigas, de tubo, que mal pegam o aparelho DVD. Há também um som que fica na secretaria. A única coisa em comum que todas as professoras obtêm são os seus aparelhos celulares particulares. Logo, decidi partir dessa realidade; então, através de

aplicativos e sites, será possível proporcionar atividades mais atrativas tecnológicas por meio da contação de história, proporcionando momentos mágicos para as crianças, assim como eu tive na minha infância.

A contação de história é tão importante, porque por meio dela podemos desenvolver o interesse pela leitura e escrita, desenvolver a sequência lógica da escrita, auxilia futuramente no desenvolvimento de uma redação, ajuda a manter crianças criativas e apoia no desenvolvimento da imaginação, dentre outros benefícios.

Na escola, as professoras sempre necessitam estar se renovando e acompanhando a realidade da criança para, a partir daí, iniciar seu planejamento curricular. No entanto, percebo que, quando engloba a tecnologia, esse quesito é sempre deixado para segundo plano, por vários motivos: insegurança das professoras por não dominar a tecnologia, o próprio recurso de meios materiais, falta de horário de planejamento para ter tempo de se apropriar de novas atividades. Acho que seria interessante o corpo docente ter cursos, enfim um estudo continuado que envolva a tecnologia para atividades diárias na sala de aula. E me aventuro em falar em estudo tecnológico na própria grade de faculdade nos institutos de ensino superior.

Já presenciei cursos de contação de histórias, mostrando como devemos interpretar os textos, como devemos atuar no momento da contação de histórias, o tom de voz que devemos mudar para cada personagem ou de acordo com a emoção da história. E, de fato, tudo isso é importante, mas em particular nunca vi um curso que falasse da contação de história com a metodologia tecnológica.

Temos diversos recursos que podemos usar e abusar, que a internet nos proporciona de forma gratuita, no entanto essas ofertas, por diversos motivos, não chegam até o conhecimento dos professores ou eles ficam inseguros de usar. De nada adianta se não colocarmos em prática tais conhecimentos. Esse estudo apoia neste ponto de embasar para chegar o conhecimento de *storytelling* até os profissionais e ajudar na utilização de tais ferramentas diretamente na sala de aula, sendo assim, agregada ao currículo escolar.

A visão que tenho dentro do mundo escolar é a falta de preparo dos professores para inovar e agregar a tecnologia dentro da sua proposta diária de atividades, no seu planejamento. Esse recurso irá ajudar os professores a se aproximarem e potencializarem o desenvolvimento psicossocial da criança, fortalecendo movimentos interpessoais com os alunos. Acredito que se fundir a tecnologia com a contação de

história, esta ficará bem mais interessante e prenderá mais a atenção das crianças. Existem aplicativos que fornecem de formas gratuitas serviços muito bons, que podem auxiliar a equipe docente.

Por tudo que foi exposto, minha pesquisa procurou investigar o problema da inadequação da utilização das tecnologias na metodologia de contação de histórias desenvolvida pelo docente em forma de *Storytelling*.

1.2 CARACTERIZAÇÃO DO PROBLEMA

Segundo Bitencourt *et al* (2010, p. 2) a escola pode se apropriar das histórias infantis com objetivo de ajudar a criança a resolver seus próprios conflitos, mesmo que para a escola aparentemente sejam fúteis. A história proporciona à criança coragem para que ela enfrente suas dificuldades pessoais. A contação de história é um momento muito importante para educação infantil, pois nele a criança pode entender casos reais, sentimentos e conflitos.

De acordo com Piaget, a construção do pensamento da criança é criada com a realidade da imaginação baseado por diversos símbolos para sustentar seus desejos (1933, p. 32). A contação de história auxilia no imaginário, assim ajuda na construção do pensamento da criança, entrelaçando e agregando com o pensamento de Vygotsky: “Relacionada com o sentimento fortemente do prazer, a parte imaginária do homem cria desejos que são satisfeitos para sua realização fantástica o mundo exterior com a sua imaginação.” (2000, p. 32).

Para esses conceitos dos pensadores para sala de aula, o professor quando passa para o papel de contador de história, inicia o personagem, realizando mudança de voz, interpreta as emoções que deseja passar, a gesticulação corporal muda também. Assim, inicia um momento mágico e encantador: “Inúmeras combinações intelectuais tornam possível uma diversidade infinita de fantasias” (Vygostsky, 2000, p. 41).

Para Bitencourt (2010, p. 5), o professor, quando transita o personagem de contador de história, vai além da sua maneira de falar, transcende no personagem e mergulha em um mundo que só a criança compreende. Afirma Guimarães:

> A história propicia inúmeras técnicas para encarar os problemas de formas positiva, proativa e dinâmica; assim, transporta-se a criança até um mundo esplêndido, em que os métodos vividos pelos participantes da história e suas

> aventuras, possuem muitos significados. A criança assimila tais significados e adentra no mundo do conto – preenchido por possibilidades, preferências de atitudes, táticas criativas para vencer as complicações e soluções para lidar com as emoções (2022, p. 132).

Para que a contação de história seja prazerosa e envolvente, o professor geralmente pensa em: fantoches, gravuras, dobraduras, brinquedos, painéis, entre outros. Embora esses recursos sejam efetivos para contação de história, no entanto não são os únicos: “Cabe lembrar que a adoção de novas tecnologias na sala de aula não significa excluir outras formas, como, por exemplo, as tradicionais aulas expositivas, mas permitir que não se fique somente elas” (Silva, 2016, p. 110).

Para acompanhar o avanço, inovar e encantar as crianças numa metodologia atraente, os recursos tecnológicos proporcionam o envolvimento entre o professor e a realidade atual da criança. Silva (2016, p. 108) afirma que o processo de ensino e aprendizagem se dá por um diálogo entre o aluno e o meio, onde os recursos e o professor deverão estar inseridos para que haja um significado na vida do educando; assim, a inclusão de novos recursos nesse processo proporcionará novas formas de aprender e ensinar.

Desta forma, ajuda a ampliar a mediação pedagógica entre aluno e professor. Mas, para que isto aconteça, o professor deverá se apropriar da tecnologia para incluir nas suas atividades na sala de aula. Kenski (2013, p. 103) complementa: “A relação professor-aluno pode ser profundamente alterada pelo uso das TICs, em especial se estas forem utilizadas intensamente”.

Segundo Silva (2016, p. 108), “se o professor não procurar acompanhar este avanço, ele ficará com sua metodologia ultrapassada”, pois diante dos conhecimentos dos alunos, estes ficarão desmotivados, caso o professor não inclua no seu planejamento um envolvimento tecnológico. Visto isso, em vez de o professor ficar pedindo a todo momento atenção dos alunos, neste caso será uma emersão contrária: agora o educando ficará suplicando atenção ao professor que está mediando uma ferramenta tecnológica. Continuando nesta linha, Kenski diz que:

> O uso criativo das tecnologias pode auxiliar os professores a transformar o isolamento, a indiferença e a alienação com que costumeiramente os alunos frequentam as salas de aula, em interesse e colaboração, por meio dos quais eles aprendam a aprender, a respeitar, a aceitar, a serem pessoas melhores e cidadãos participativos (2013, p. 103).

Dadas as palavras de Kenski: “Alunos, professores e tecnologias interagindo

com o mesmo objetivo geram um movimento revolucionário de descobertas e aprendizados" (2013, p.105), a imersão do aluno no contexto trabalhado em sala de aula, que seja atraente para eles, faz com que estes conteúdos sejam ampliados e fixados de forma leve e contínua, em que o saber não fique somente com o professor, mas também comece a ser mediado pelo aluno:

> Professor e aluno formam "equipes de trabalho" e passam a ser parceiros de um mesmo processo de construção e aprofundamento do conhecimento: aproveitar o interesse natural dos jovens estudantes pelas tecnologias e utilizá-las para transformar a sala de aula em espaço de aprendizagem ativa e de reflexão coletiva; capacitar os alunos não apenas para lidar com as novas exigências do mundo do trabalho, mas, principalmente, para o posicionamento crítico diante desta realidade (Kenski, 2013, p. 103).

A BNCC (Brasil, 2018) envolve os conceitos tecnológicos na contação de história no campo "Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação", em que (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..." e também (EI03EF04) "Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens e estrutura da história"; o professor pode, por exemplo, trabalhar a imagem exposta pela tecnologia e recontar ou criar uma história através das imagens virtuais que ofertou para a turma, e ir escrevendo, fazendo teatro ou um vídeo com essa nova história recontada ou criada pelos alunos. De acordo com Neder, o papel do professor precisa de:

> [...] explorar essa arte com criatividade e beleza, de modo a instigar a imaginação das crianças; desenvolver a oralidade – quando oferecer a elas a oportunidade de interagir com a história contada; sugerir o reconto, que proporciona um momento de conhecer a percepção dos alunos, explorar e ampliar seus conhecimentos linguísticos; e favorecer a aprendizagem em diferentes disciplinas, ao abordar temas relacionados aos conteúdos estudados e de interesse dos alunos, de modo interdisciplinar, de uma riqueza singular (2009, p. 2).

A estrutura tecnológica dentro da sala de aula facilita a inclusão da tecnologia pedagógica: "Não somente a formação de professores é suficiente para resolver o problema, é necessário que eles tenham recursos digitais para diversificar suas aulas e atrair os alunos" (Silva, 2016, p. 112). No entanto, visto para facilitar o problema de recursos tecnológicos que ainda é um problema em muitas escolas, iniciou-se este projeto pensando no recurso do aparelho móvel em que muitos educadores têm fácil

acesso: “Hoje, grande parte da comunicação se dá pelos telefones celulares” (Silva; Sousa, 2021, p. 42).

Contudo, não basta a escola ter uma estrutura tecnológica, é importante o professor conhecer as ferramentas: “[...] o maior desafio para o professor é integrar essas novas tecnologias aos conteúdos ministrados em sala de aula, pois não basta apenas ter as ferramentas, se não sabe utilizá-las” (Silva, 2016, p. 113). Continuando neste raciocínio, afirma Kenski (2013, p. 103):

> Professores bem formados conseguem ter segurança para administrar a diversidade de seus alunos e, junto com eles, aproveitar o progresso e as experiências de uns e garantir, ao mesmo tempo, o acesso e o uso criterioso das tecnologias pelos outros.

E a proposta desta dissertação é quebrar grandes tabus e medos de utilizar a tecnologia na sala de aula, ajudar o professor a adquirir habilidades e técnicas referentes à inclusão digital para melhor apoiá-lo no seu planejamento escolar e imergindo as crianças num mundo de fantasias e histórias.

Conforme observado, dentre todos os autores citados nesta pesquisa, destaca-se: Vygotsky ao dizer, sobre o currículo escolar, que este deve acompanhar a evolução da sociedade, pensando no aluno que faz parte deste contexto social; Camini, que relata sobre o valor da contação de história desde a educação infantil; Bitencourt e Kenski, que descrevem a importância de a escola caminhar junto com a evolução da tecnologia, se apropriar de suas táticas e colocar em prática em sala de aula.

1.3 EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS

A escola é o elo entre professor e o aluno; nesse sentido, para o professor associar a realidade da criança junto com o conhecimento proposto, condiz ao profissional trazer para dentro de sala propostas nas quais a criança tenha interesse. A tecnologia está muito presente na sociedade atual, nesse contexto, separar essa virtude do contexto social do ambiente escolar pode prejudicar o desenvolvimento da criança, de acordo com Dantas, com olhar no pensador Vygotsky: “O homem é um ser essencialmente social, impossível, portanto, de ser pensado fora do contexto da sociedade em que nasce e vive” (1992, p.13).

E nos tempos atuais, a tecnologia seduz muito esse público nessa faixa etária

(1 a 6 anos). Tamanho (2019, p. 2) afirma que: “A utilização das tecnologias influencia no relacionamento do aluno com a escola, as formas de aprendizagem e a apropriação do conhecimento”.

No entanto, os desafios encontrados dentro da sala de aula nem sempre torna tão fácil, e muito menos encantador, o que uma contação de história deveria proporcionar para o aluno. Muitos alunos não prestam atenção, muitas vezes a professora deve parar a contação de história para chamar a atenção de algum aluno, atrapalhando completamente a linha de raciocínio e a emoção que deseja passar. Segundo Tamanho (2019, p.12), “Refletir sobre as práticas pedagógicas em relação à utilização da contação de histórias é um desafio do professor no desenvolvimento das socializações da criança na educação” diante a diversas situações vivenciadas no cotidiano escolar.

Partindo desse ponto, a fim de trazer a realidade da criança para dentro de aula, a tecnologia veio para se aliar à educação e ser inserida na contação de história: “A escola pode ser compreendida como reflexo da sociedade. Com um maior acesso às tecnologias digitais é importante que o professor tenha acesso à formação para atuar e enfrentar os desafios educativos” (Tamanho, 2019, p. 2).

A tecnologia veio para se aliar à educação e pode ser inserida nesse mundo do “faz de conta”. Ela está cada vez mais presente no cotidiano das pessoas, desde pagar uma conta bancária até assistir a um filme na TV, e a criança está mergulhada nesse contexto tecnológico: “Nos últimos dez anos, entre 2008 e 2018, é notório o desenvolvimento das tecnologias digitais na sociedade Latino-Americana, sobretudo no Brasil.” (Sá, 2018, p. 41). Assim, como a sociedade passa por essa transformação, a educação também precisa acompanhar e absorver as transformações sociais. Segundo Sá (2018, p. 42):

> Diante das profundas transformações tecnológicas que acabam alterando a forma como a sociedade contemporânea passa a se relacionar e interagir, chega-se à conclusão de que essas mudanças alcançam a escola nos processos de aprendizagem, já que se trata de uma mudança de organização e interação das pessoas.

Por meio dessa afirmação, é nítido que a educação deverá se atualizar e passar por essa transformação tecnológica, pois as escolas que ficarem resistentes a este passo ficarão em grande descompasso com a sociedade. Como afirma Kenski (2017, p. 43), “Assim como na guerra, a tecnologia também é essencial para a educação. Ou

melhor, educação e tecnologia são indissociáveis.” E, desde a educação infantil, a tecnologia já deve estar presente, afinal a criança também está inserida nessa sociedade contemporânea.

A tecnologia pode agregar, e muito, na educação da criança, não somente ter o intuito de entretenimento. Mas, para isso, os professores precisam estar preparados para aplicar um planejamento que envolva a tecnologia. Para atingir seus objetivos e contribuir com a formação das crianças, cabe ao professor aliar as tecnologias digitais, tendo a tarefa de criar estratégias e técnicas, conforme dito por Tamanho (2019, p. 2). A escola e o professor de educação infantil têm o desafio de atrair substancialmente a criança nos conteúdos propostos incorporando a tecnologia, principalmente na primeira infância (Sá, 2018, p. 42). Para isso, é preciso um olhar cuidadoso para a formação dos docentes:

> A formação de qualidade dos docentes deve ser vista em um amplo quadro de complementação às tradicionais disciplinas pedagógicas e que inclui, entre outros, um razoável conhecimento de uso do computador, das redes e de demais suportes midiáticos (rádio, televisão, vídeo, por exemplo) em variadas e diferenciadas atividades de aprendizagem. É preciso saber utilizá-los adequadamente. Identificar quais as melhores maneiras de usar as tecnologias para abordar um determinado tema ou projeto específico (...) (Kenski, 2013, p. 106).

No entanto, o que se percebe são os professores atuantes em sala de aula despreparados para atuar em seu plano de curso aliado à tecnologia, como confirma Sá (2018, p. 42-43):

> Os professores precisam encarar esse desafio de se preparar para nova realidade, aprendendo a lidar com os recursos básicos e planejando formas de usá-las em suas salas de aula. [...] A tecnologia digital, assim, auxilia o desenvolvimento social e cognitivo das crianças através da leitura, do movimento, da cor, da escrita digital, da linguagem oral e da linguagem visual. Porém, deve-se enfatizar que o principal foco de qualquer projeto e metodologia de ensino são os educandos. Por isso, existe uma problemática na forma como essa tecnologia está inserida na escola, na formação de seus modelos pedagógicos, quando se aprecia a estética e a arte pedagógica como suporte para tecnologia, e não o contrário.

Segundo a autora Tamanho (2019, p.12), o professor faz o papel de mediador de conhecimentos, que faz uso das ferramentas tecnológicas, e que a evolução tecnológica exige um novo perfil de professor. A tecnologia faz parte de disponibilizar benefícios no contexto pedagógico e no funcionamento da própria escola, melhorando o relacionamento, aproximando e aumentando a motivação nas pessoas que estão relacionadas a esse processo, que é o educando e o educador.

Assim sendo, de acordo com Camini (2011, p. 5), a aprendizagem transcende de uma troca de conhecimento que ocorre entre aluno x professor, aluno x aluno, aluno/professor x tecnologia. O uso pedagógico das tecnologias em que o aluno não é apenas um mero repetidor de conhecimentos, e sim, o aluno assume o papel de aprendiz participante.

Pensando nisso, o professor se torna mediador de conhecimento e, em alguns momentos, aprendiz do conhecimento, visto que o aluno geralmente já traz um prévio conhecimento tecnológico, conforme o pensamento de Vygotsky, segundo o olhar de Rego (2012, p. 25): “Ao mesmo tempo em que o ser humano transforma o seu meio para atender suas necessidades básicas, transforma-se a si mesmo”.

Nesse intuito de ajudar os professores a se aliar com as novas tecnologias, partiu a inicialização do projeto de formação de professores para que eles possam trazer novas práticas pedagógicas tecnológicas para dentro de sala de aula para ajudar no momento da contação de história:

> Além das deficiências pedagógicas e curriculares intrínsecas ao processo de formação dos profissionais da educação, também a falta de mediações e de recursos culturais dificulta muito a apropriação, por parte deles, desses elementos que deem conta da íntima vinculação da educação com seus fundamentos teóricos (Rego, 2012, p. 27).

Para ajudar nessas deficiências, observadas como inquietação desta pesquisa, no intuito de reduzir os impactos tecnológicos em forma de apropriação desses recursos, foram concebidos encontros com a equipe pedagógica, iniciando conversas para debater tais dificuldades e apresentação de novas ferramentas para contação de história.

E conseguinte, a criação do produto oriundo de um site para ajudar na integração do professor com a tecnologia, tendo um lugar para orientá-lo em caso de dúvida, e ampliar a informação para diversos atuantes na educação em escala global.

1.4 OBJETIVO GERAL E OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1.4.1 Objetivo Geral

Instrumentalizar a equipe docente, propondo uma metodologia que introduza as tecnologias digitais na contação de histórias dentro de sala de aula no âmbito da

educação infantil.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Identificar e refletir a inadequação tecnológica às práticas de metodologias para contar histórias;
- Propor uma formação tecnológica na prática para contação de história no ambiente escolar;
- Identificar ferramentas digitais que favoreçam a prática da tecnologia dentro da sala de aula;
- Criar um site sobre as ferramentas tecnológicas que ajudem a outros professores na contação de história;
- Avaliar a pertinência da formação junto com os profissionais da educação e a aplicabilidade do site.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A IMPORTÂNCIA DA CONTAÇÃO DE HISTÓRIA PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

A contação de história vem desde os tempos primórdios e encantam o público infantil até os adultos. O mundo místico de magias, encantos e fantasias a que a história pode nos transportar, através de narrativas tanto para quem conta, quanto para quem ouve. Em diferentes espaços e tempos, proporciona histórias recontadas por familiares, amigos, filhos e nos espaços escolares, mantendo acesos diversos personagens, de geração em geração. (Camini, 2011, p. 2).

De acordo com Mateus (2013, p. 52), “A contação de história instiga a imaginação, a criatividade, a oralidade, incentiva o gosto pela leitura, contribui na formação da personalidade da criança envolvendo o social e o afetivo.” Ou seja, é um recurso pedagógico valioso, não somente utilizado para transcorrer o tempo na aula.

A prática de contação de história incentiva não somente a imaginação, mas também o gosto e o hábito pela leitura. Consequentemente, há a ampliação do vocabulário, da narrativa e de sua cultura. Todo esse conjunto proporciona o desenvolvimento do consciente e subconsciente infantil, resultando entre espaço íntimo do indivíduo com o mundo social, mundo interno com mundo externo da pessoa, provindo na formação de sua personalidade e crenças (Mateus, 2013, p. 56).

O educador, por meio das histórias, tem o recurso para transcender para o imaginário da criança, e com isso consegue impulsionar e engajar o assunto que deseja desenvolver na aula. Não só desenvolver o gosto dos alunos pela leitura, mas também mediar para transformá-los em leitores críticos. Através da história, podemos descobrir outros tempos, outras formas de agir e ser, outra ética, outros lugares.

A contação de histórias abre portas diversificadas para trabalhar o pedagógico e para a criança participar desse momento envolvente no universo mágico e encantador: “Sempre que é possível, é conveniente abrir espaço para que as crianças participem da história, estimando, assim, a criatividade e a imaginação” (Neder, 2009, p. 2). O professor pode proporcionar o reconto ou até mesmo propor a criar outro final para a história. Conforme afirma Neder (2009, p. 20), “o professor precisa explorar essa arte com criatividade e beleza, de modo a instigar a imaginação das crianças”.

Risos, choros, alegrias, tristeza, dor, entre outros, são sentimentos que uma bela história contada pode provocar numa pessoa. Pode ser em forma de fábula, uma poesia, um conto. “Os elementos simbólicos presentes numa narrativa conseguem evocar conteúdos psíquicos do indivíduo, os quais o ajudam a construir sua realidade e a lidar com ela” (Neder, 2009, p. 63).

Cury (2013, p. 195) afirma que “O objetivo da educação é *o pleno desenvolvimento da pessoa”*, e para explorar os sentidos da criança, a tecnologia poderá contribuir para esse embasamento no momento da contação de história. Assim como Camini (2011, p.1) diz que:

> Numa visão de como desenvolver a contação de história de forma lúdica, criativa e que envolva o educador e o educando, fazendo com que os mesmos aprendam usando o saber e o sabor no desenvolvimento da aprendizagem.

O sentido da audição pode se tornar prazeroso tanto para quem ouve, quanto para quem narra: “Muitas histórias contadas se multiplicam através das magias, encantos e fantasias que as narrativas proporcionam, tanto para quem conta como para quem ouve”. (Camini, 2011, p. 2).

O recurso da TV, imagem virtual aumentada, pirâmide holográfica, imagens em 3D, e os sons que os animais ou personagens podem emitir ativam vários sentidos da criança. Usar esses recursos tecnológicos faz transportar a imaginação da criança no momento da contação de histórias, podendo criar ou recontar uma história baseado nas imagens que o educador oferece para criança através da tecnologia, agir de acordo com o objetivo que deseja chegar com a turma. Segundo Camini (2011, p. 2):

> O uso de recursos midiáticos na contação de história se multiplica e o prazer de contar e recontar aumenta, assim facilitando o momento de escrever e elaborar os próprios contos e histórias.

A contação de história através de um desenho que a criança fez ou pintou — tanto com lápis, giz de cera, com tinta guache no pincel ou com as pontas dos dedos — e que depois esse desenho ganha vida em 3D, é uma das inúmeras maneiras de usar mais um sentido além da audição e da visão, incorporando também a experiência tátil da criança. Camini (2011, p. 7) destaca que “A contação de histórias é o primeiro contato da criança com um texto e é onde também se inicia a possibilidade de sentir emoções”.

2.2 REGISTROS DA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento essencial para nortear amplamente todos os campos que as crianças precisam ser estimuladas para seu desenvolvimento pleno. “A BNCC é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver [...]” (Brasil, 2018, p. 7).

As competências descritas na BNCC são definidas como a mobilização de conhecimento (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais)”, são faculdades intelectiva e cognoscitiva para resolver ações complexas da vida cotidiana (Brasil, 2018, p. 8).

Dentro dessas competências gerais na Educação Básica são estimulados os campos, no intuito de exercitar a curiosidade, a investigação, a reflexão dos conhecimentos históricos; da ciência; artística e cultural; escrita, verbal e visual-motora; vivências culturais, ambiental e:

> 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 (Brasil, 2018, p. 9).

Nesse contexto, de acordo com o documento norteador, a tecnologia entra como pauta nas competências gerais na educação básica. Um instrumento que auxilia o educador para produzir conhecimentos e atrair seu público-alvo de forma crítica, significativa e reflexiva.

As ações que englobam a BNCC são derivadas no conjunto de decisões que descreve o currículo. Essas decisões são adaptadas à realidade local de cada escola. Deste modo, empodera a autonomia dos sistemas ou das redes de ensino e das instituições escolares, como também o contexto e as características dos alunos (Brasil, 2018, p. 16).

A participação das famílias e comunidade é resultado dessas decisões referentes a tais ações que, dentre elas, se destacam “selecionar, produzir, aplicar e avaliar recursos didáticos e tecnológicos para apoiar o processo de ensinar e aprender” (Brasil, 2018, p. 17).

A BNCC afirma a necessidade de “conceber e pôr em prática situações e procedimentos para motivar e engajar os alunos nas aprendizagens” (Brasil, 2018, p. 17); e também a importância da ação de selecionar e aplicar metodologias e estratégias didático-pedagógicas diversificadas, propondo a diversos ritmos e a conteúdos complementares, se necessário, para manejar e diversificar grupos de alunos, suas famílias e cultura de origem, suas comunidades, seus grupos de socialização etc. Ou seja, uma ação está engajada na outra, pois diversificar conteúdos, maneira diferentes de metodologias e conteúdo para atrair alunos e diferentes culturas está atrelada a tecnologia que pode proporcionar experiencias atrativas e diversificas a vários grupos ao mesmo tempo na sala de aula. É um universo que atraia a criança de uma forma dinâmica e lúdica.

Conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se são direitos de aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil. De acordo com os campos de experiências, constroem uma estruturação no currículo da educação infantil, que se divide nos seguintes eixos: “O eu, o outro e o nós”, “Corpo, gestos e movimentos”, “Traços, sons, cores e formas”, “Escuta, fala, pensamento e imaginação” e “Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações”.

A tecnologia é muito versátil e por onde transcender é possível usar esse meio de instrumento para desenvolver qualquer campo de experiências dialogando em diversas atividades. Com base no foco desta pesquisa, a contação de história sempre abre espaço para a criança falar e ouvir, 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 pertence a um grupo social. (Brasil, 2018, p. 42).

A contação de história aparece com mais evidência no campo de experiências “Escuta, fala, pensamento e imaginação” desde os bebês até a pré-escola na educação infantil e a tecnologia pode ser inserida em qualquer requisito. De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil (2010, p. 26) “Promovam o relacionamento e a interação das crianças com diversificadas manifestações de música, artes plásticas e gráficas, cinema, fotografia, dança, teatro, poesia e literatura”. Segue abaixo o quadro com objetivos de aprendizagem e desenvolvimento no Campo de Experiências “Escuta, fala, pensamento e imaginação” da BNCC (Brasil, 2018, p. 49-50):

Figura 3. Campo de Experiências “Escuta, fala, pensamento e imaginação”



CAMPO DE EXPERIÊNCIAS **“ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO”**

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

Bebês (zero a 1 ano e 6 meses)	Crianças bem pequenas (1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses)	Crianças pequenas (4 anos a 5 anos e 11 meses)
(EI01EF01) Reconhecer quando é chamado por seu nome e reconhecer os nomes de pessoas com quem convive.	**(EI02EF01)** Dialogar com crianças e adultos, expressando seus desejos, necessidades, sentimentos e opiniões.	**(EI03EF01)** Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.
(EI01EF02) Demonstrar interesse ao ouvir a leitura de poemas e a apresentação de músicas.	**(EI02EF02)** Identificar e criar diferentes sons e reconhecer rimas e aliterações em cantigas de roda e textos poéticos.	**(EI03EF02)** Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas, aliterações e ritmos.
(EI01EF03) Demonstrar interesse ao ouvir histórias lidas ou contadas, observando ilustrações e os movimentos de leitura do adulto-leitor (modo de segurar o portador e de virar as páginas).	**(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).	**(EI03EF03)** Escolher e folhear livros, procurando orientar-se por temas e ilustrações e tentando identificar palavras conhecidas.
(EI01EF04) Reconhecer elementos das ilustrações de histórias, apontando-os, a pedido do adulto-leitor.	**(EI02EF04)** Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.	**(EI03EF04)** Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens, a estrutura da história.
(EI01EF05) Imitar as variações de entonação e gestos realizados pelos adultos, ao ler histórias e ao cantar.	**(EI02EF05)** Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc.	**(EI03EF05)** Recontar histórias ouvidas para produção de reconto escrito, tendo o professor como escriba.
(EI01EF06) Comunicar-se com outras pessoas usando movimentos, gestos, balbucios, fala e outras formas de expressão.	**(EI02EF06)** Criar e contar histórias oralmente, com base em imagens ou temas sugeridos.	**(EI03EF06)** Produzir suas próprias histórias orais e escritas (escrita espontânea), em situações com função social significativa.
(EI01EF07) Conhecer e manipular materiais impressos e audiovisuais em diferentes portadores (livro, revista, gibi, jornal, cartaz, CD, *tablet* etc.).	**(EI02EF07)** Manusear diferentes portadores textuais, demonstrando reconhecer seus usos sociais.	**(EI03EF07)** Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a estratégias de observação gráfica e/ou de leitura.
(EI01EF08) Participar de situações de escuta de textos em diferentes gêneros textuais (poemas, fábulas, contos, receitas, quadrinhos, anúncios etc.).	**(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.).	**(EI03EF08)** Selecionar livros e textos de gêneros conhecidos para a leitura de um adulto e/ou para sua própria leitura (partindo de seu repertório sobre esses textos, como a recuperação pela memória, pela leitura das ilustrações etc.).
(EI01EF09) Conhecer e manipular diferentes instrumentos e suportes de escrita.	**(EI02EF09)** Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.	**(EI03EF09)** Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita espontânea.

Fonte: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#infantil

A BNCC assegura desenvolver as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI, 2018) em que “É dever do Estado garantir a oferta de Educação Infantil pública, gratuita e de qualidade sem requisitos de seleção”. Assim como a criança é concebida como

> Sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (Brasil, 2018, 42).

De modo a desenvolver integralmente a criança, no currículo da DCNEI (2018) há um “conjunto de práticas que buscam articular as experiências e os saberes das crianças com os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural, artístico, ambiental, científico e tecnológico”.

Em suma, é direito da criança ter acesso ao espaço, à criatividade, manifestações artísticas e culturais; de acordo com a BNCC (Brasil, 2018), o profissional da educação pode proporcionar “os dois mundos”, a contação de história como um meio artístico e a tecnologia na área da ludicidade, no desenvolvimento visual e corporal.

2.3 METODOLOGIA DE *HISTORYTELLING*

Inicialmente, o termo *historytelling* está atrelado em uma sequência de acontecimentos como um instrumento de comunicação que pode englobar sentidos e emoções. Afirmado por Sousa (2021, p. 19), “De forma geral é possível definir *Storytelling* como um termo que está relacionado como uma narrativa e a capacidade de contar histórias relevantes, basicamente se refere a um contador de histórias.” Logo, traduzindo a palavra *storytelling* é a junção de duas palavras, a primeira é um substantivo e significa “histórias”, e a segunda é um verbo e significa “contar ou narrar”, assim explicado por Sousa (2021, p.19).

Já Almeida (2016, p. 1) explica que *storytelling* vem da expressão “tell a story” que traduzindo para o português significa contar histórias: assim, o *storytelling* é uma narrativa que busca, sobretudo, contar histórias relevantes. Ele complementa que a contação de histórias vem dos tempos dos homens da caverna e que o *storytelling* veio desde então com a ideia de contar “boas histórias”.

Já Sousa (2021) contesta e relata que *storytelling* começou como uma ferramenta de comunicação digital, nos Estados Unidos, por volta 1993, em que o Joe Lambert impulsionou um projeto chamado “American Film Institute”; deste modo, as pessoas eram incentivadas a contar suas histórias de vida numa linguagem voltada para o meio digital.

Independente disso, tanto Sousa quanto Almeida chegam num consenso de que *storytelling* é possível aproximar as pessoas com lado afetivo e emocional: “O fato é que cada vez mais precisamos inovar para seduzir o público, chamar sua atenção, usando o lado emocional, racional, lúdico, intelectual” (Almeida, 2016, p. 2). Assim, como Sousa afirma:

> Compartilhar conhecimento através do Storytelling é uma ótima forma. É na arte de contar histórias que se tem a aproximação de pessoas e empresa, podemos ser muito bem aplicadas para vender produtos, serviços ou ideias, uma vez que ao apresentar algo através de uma narrativa, conseguimos nos comunicar de forma mais pessoal apelativa para com o público-alvo (2021, p.19).

Adequando essa estratégia do *storytelling* à área educacional, o contador ou educador deve construir narrativas adequadas e conforme a necessidade ao seu público-alvo, de acordo com a faixa etária, grupo social e partir da maior ou menor aceitação do assunto com audiência ao que é falado (Sousa, 2021, p. 20).

Na escola, para essa metodologia ser colocada em prática, pode ser usada aula expositiva na estratégia para a transmissão de conteúdo. Sousa (2021, p. 20) continua relatando que “Podemos também criar dinâmicas interativas e encenações teatrais com base em acontecimentos históricos, por exemplo, em biografias de grandes cientistas ou até em problemas matemáticos”.

A arte de contar boas histórias está presente no cotidiano escolar, conforme a DCNEI (2018, p. 26) afirma: “Promovam o relacionamento e a interação das crianças com diversificadas manifestações de música, artes plásticas e gráficas, cinema, fotografia, dança, teatro, poesia e literatura”. Ou seja, a contação de história pode se manifestar de várias formas lúdicas e pode usar o meio tecnológico como um aliado para executar tais tarefas com maestria.

A maestria de uma aula dinâmica e interessante pode ser formuladas de diversas formas, mas introduzindo a tecnologia traz um ambiente inovador e compatível com a realidade de muitas crianças: “Alunos, professores e tecnologias

interagindo com o mesmo objetivo geram um movimento revolucionário de descobertas e aprendizados" e "quando bem utilizadas, [as tecnologias] provocam a alteração dos comportamentos de professores e alunos, levando ao melhor conhecimento e maior aprofundamento do conteúdo estudado" (Kenski, 2013, p. 105).

Uma simples narrativa e ir gravando as falas e depois colocar para eles ouvirem; ou também, as crianças irem encenando e gravando seu espetáculo já torna a atividade mais atraente ao seu público-alvo. A DCNEI embasa essas atividades através da integração dessas experiências: "Possibilitem a utilização de gravadores, projetores, computadores, máquinas fotográficas e outros recursos tecnológicos e midiáticos." (BRASIL, 2010, p. 29). Kenski complementa:

> As novas tecnologias de comunicação (TICs), sobretudo a televisão e o computador, movimentaram a educação e provocam novas mediações entre a abordagem do professor, a compreensão do aluno, e o conteúdo veiculado. A imagem, o som e o movimento oferecem informações mais realistas em relação ao que está sendo ensinado (2013, p. 45).

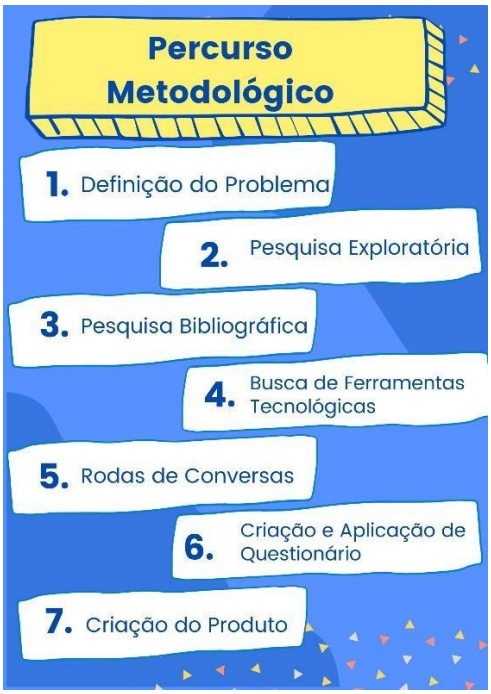
Ou seja, agregar todos esses recursos na contação de história torna uma vivência única e um espetáculo à parte na educação, em que professor e aluno são mediadores do conhecimento.

A atual pesquisa tem o intuito de propiciar a tecnologia como uma ferramenta instrumental na contação de história promovendo a *storytelling* neste contexto: "Assim como na guerra, a tecnologia também é essencial para a educação. Ou melhor, a educação e tecnologia são indissociáveis" (Kenski, 2013, p. 43). Dessa forma, a utilização de *storytelling* como a forma de metodologia atual mais utilizada, através deste estudo como instrumento para toda equipe pedagógica recorrente das rodas de conversas e os demais profissionais da educação de uma forma global, por meio da criação de uma página de internet, relata de forma mais detalhada o passo a passo da utilização da *storytelling*.

3 METODOLOGIA E MÉTODO

Para ilustrar o percurso metodológico, foi criado um infográfico que descreve o passo a passo da metodologia da pesquisa através do aplicativo *canva,* e seu detalhamento será delineado abaixo:

Figura 4. Infográfico do Percurso Metodológico



Fonte: A autora, 2024

Para definir teoricamente o que é uma pesquisa, o autor Moresi (2003, p. 8) embasou com a seguinte definição:

> Pesquisa é um conjunto de ações, propostas para encontrar a solução para um problema, que têm por base procedimentos racionais e sistemáticos. A pesquisa é realizada quando se tem um problema e não se tem informações para solucioná-lo.

Preliminarmente, para constituir que a definição do problema desta pesquisa não se apoia somente por uma pessoa, no entanto por mais profissionais da educação, que tiveram experiências práticas com o problema definido, houve uma pesquisa tipicamente exploratória, que aconteceu através de conversas informais pelo espaço escolar, expondo as dificuldades e a importância da contação de história para os alunos. E percebeu-se realmente que muitas crianças apresentam dificuldades para se concentrar no momento da história e que seria interessante apresentar novos métodos inovadores de contar histórias, na tentativa de atrair mais a atenção delas.

De acordo com a escolha do problema, iniciou-se uma busca de referencial teórico na bibliografia respectiva ao tema, uma pesquisa documental, como alguns livros, dissertações e artigos acadêmicos. A pesquisa bibliográfica é importante “com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já descrito sobre o assunto da pesquisa” (Prodanov; Freitas, 2013, p. 54).

Por meio da coleta bibliográfica e da busca das ferramentas tecnológicas, houve embasamento para propor conteúdos à equipe e realizar o primeiro encontro na roda de conversa com o corpo docente. Segundo Moura (2014, p. 2):

> A roda de conversa é, no âmbito da pesquisa narrativa, uma forma de produzir dados em que o pesquisador se insere como sujeito da pesquisa pela participação na conversa e, ao mesmo tempo, produz dados para discussão. É, na verdade, um instrumento que permite a partilha de experiências e o desenvolvimento de reflexões sobre as práticas educativas dos sujeitos, em um processo mediado pela interação com os pares, através de diálogos internos e no silêncio observador e reflexivo.

A roda de conversa foi um momento muito importante para essa pesquisa em que houve a oportunidade de mostrar a proposta para o grupo e acontecer trocas de informações numa forma suave e prazerosa. A primeira roda de conversa aconteceu no conselho de classe no dia 28 de Abril de 2023, com duração aproximada em duas horas, que foram divididas em sete etapas.

Depois da primeira roda de conversa, o próprio corpo docente já sugeriu mais informações de novas tecnologias, então foi proposto a eles um segundo encontro, que foi realizado também no conselho de classe, no dia 5 de Setembro de 2023, obteve uma duração aproximada de duas horas e dividida em quatro momentos, e que também obteve um grande sucesso junto à equipe.

Após as rodas de conversa, foi proposta uma pesquisa pelo Google Forms com perguntas fechadas e com opção de múltipla escolha. No entanto, com o intuito de divulgar informações para os demais profissionais dessa área, foi criado o projeto de fazer um site para expor os conteúdos que foram trabalhados nas rodas de conversas.

Esta pesquisa caracteriza-se por uma abordagem qualitativa, pois buscou-se um trabalho de campo com contato direto com o objetivo da pesquisa. Um vínculo direto com o meio e com os profissionais de educação, ouvindo cada membro e obtendo uma relação imediata no diálogo na roda de conversa, na qual foi possível haver troca de informações. Conforme explicam Podranov e Freitas (2013, p. 70)

> Na abordagem qualitativa, a pesquisa tem um ambiente como fonte direta dos dados. O pesquisador mantém contato direto com o ambiente e o objeto de estudo em questão[...].

3.1 MÉTODO

O método foi baseado na expectativa de ser uma linguagem bem fácil de

entendimento, oportunizando à equipe docente a se sentir mais à vontade com a tecnologia para aqueles que têm um distanciamento maior no manuseio de algumas ferramentas tecnológicas. Segundo Paulo Freire,

> É exatamente nesse sentido que ensinar não se esgota no “tratamento” do objetivo ou do conteúdo, superficialmente feito, mas se alonga à produção das condições implicam ou exigem a presença de educadores e de educandos criadores, instigadores, inquietos, rigorosamente curiosos, humildes e persistentes (2007, p. 26).

É importante que tanto o educador quanto o educando sejam um criador, inquietos, curiosos, enfim, nessa perspectiva é que o trabalho presente traz a oportunidade de conversas entre educadores para oportunizar aos educandos trajetos atrativos e curiosos para a atividade em aula.

Para exemplificar o caminho percorrido, foi decidido por criar um infográfico no aplicativo *canva* e seu detalhamento será delineado abaixo:

Figura 5 Infográfico do Método



Fonte: A autora, 2024

A etapa 1 consistiu em realizar uma **Pesquisa** na *internet* para encontrar artigos, relatos e livros que embasassem a pesquisa, ofertando mais conhecimentos e experiências de outros pesquisadores, um passo muito importante da pesquisa, pois agrega mais conhecimento teórico para seu desenvolvimento.

Outra fonte de pesquisa foi procurar e testar aplicativos que se adequassem à faixa etária dos educandos e à realidade da escola. A pesquisa foi realizada no *Google*, *Google Play Store*, *Youtube*, *Tiktok*, *Instagram*, nas aulas e conversas com professores e colegas nas aulas do Mestrado. A partir disso, foi selecionado o conteúdo para ofertar nas rodas de conversas e para criação do produto.

Na etapa 2, houve o **Estudo Exploratório**, em que houve conversas informais com a equipe pedagógica para colher dados e analisar as dificuldades que o professor enfrenta para contar uma história, e identificar métodos mais interessantes para as crianças se sentirem mais atraídas e amenizar a agitação deles no momento da história.

Na etapa 3, o **1º Encontro da Roda de Conversa** começou. No primeiro momento, com uma dinâmica em que mostra uma imagem no campo: no alto de uma montanha, num dia de céu azul, um lugar com muitas flores e árvores, embaixo de uma sombra refrescante tinha uma mesa com comidas e bebidas expostas num café da tarde, numa mesa e bancos de madeira rústica, um clima agradável com uma vista maravilhosa. A imagem era acompanhada da música “Era uma vez” cantada pela dupla Sandy e Júnior, com a participação do Toquinho, sendo possível acessar essa música pelo YouTube por meio do link: https://www.youtube.com/watch?v=mkgkz3eC0rE

Então, iniciou-se um diálogo sobre a imagem que foi mostrada para o grupo e se alguém tinha alguma história para contar, inspirada através da figura e da música. O objetivo dessa dinâmica é dizer que todos nós temos histórias vividas. Sons, cores, cheiros, toques fazem com que a gente forme o que a gente é. E mesmo que cada um de nós sejamos tão diferentes, com nossas experiências de vidas conseguimos formar histórias a partir de mosaicos de histórias vividas de cada um. A partir de quê? De uma fotografia, de uma tecnologia, de uma música.

Embora sejamos tão diferentes, nós somos diversos, mas iguais, porque todos nós gostamos de ouvir e contar histórias. O nosso aprendizado se dá pelo encontro com o outro, pelo encontro com os símbolos, e esses símbolos são dinamizados,

aprendidos, reaprendidos, reformulados, construídos por meio de histórias.

O segundo momento consistiu em falar brevemente da história da contação de história. Como iniciou a contação de história na sociedade, a importância de dar continuidade a costumes e histórias já vividas pelos antepassados. Como uma roda de conversa é um costume de décadas atrás, esses momentos aconteciam em torno de uma fogueira, o que influenciou até na sobrevivência da espécie. A contação de história não era contada só verbalmente, mas também registradas através de desenho e escritas.

Conseguinte, no terceiro momento abriu-se um diálogo sobre a importância da contação de história na Educação Infantil, no intuito de despertar interesse e curiosidade nas crianças, desenvolvendo o gosto pela leitura e despertando a criatividade e imaginação no mundo encantado das histórias.

No quarto momento, abordou-se a importância da contação de história, o intuito da pesquisa. Que esses encontros possam proporcionar novos caminhos para somar com as experiências profissionais, no intuito de ofertar atividades variadas abrangendo a tecnologia, caracterizadas por *storytelling*. Falar sobre a tecnologia e como ela nos afeta nos dias de hoje, incentivar a trazer essas tecnologias para as práticas docentes. Nesse encontro, foram apresentados os aplicativos: *Google 3 D*, *Quiver*, *Stop Motion*, *Chatterkid*, e uma prévia explicação, demonstrando o que podemos fazer com os aplicativos na contação de história com as crianças.

O quinto momento foi incentivar e ajudar para quem se interessou em baixar algum aplicativo no celular e tentar usar. Nesse momento, várias educadoras se interessaram em usar o aplicativo, testar e brincar com as possibilidades que a tecnologia pode proporcionar, inspirando e incentivando o uso na sala de aula, quebrando uma barreira entre tecnologia e professor. Percebeu-se o docente se sentindo uma criança, curtiram muito essa parte da roda de conversa, voltaram a ser crianças e sempre com a fala: “Nossa! Os alunos vão amar”, e falavam lembrando de alguns alunos em particular que iam amar essa novidade.

E o sétimo e último momento foi incentivar a aplicação desses aplicativos em sala de aula. Logo após foi agradecer a participação de todos e que a roda de conversa se despedia por ali e até a próxima roda de conversa.

Na etapa 4, houve o **2º Encontro da Roda de Conversa**, que começou, no primeiro momento, com as boas-vindas à continuação da roda de conversa, já demonstrando o aplicativo *XPLABO*, que transforma a imagem do aplicativo em

realidade virtual aumentada e interativa com o ambiente e as crianças. Mas, diferente da primeira Roda, dessa vez temos de apoio uma televisão smart como auxílio ao recurso tecnológico; dessa maneira, ficou melhor para demonstrar as funções do aplicativo para todo o grupo presente, espelhando o celular na televisão.

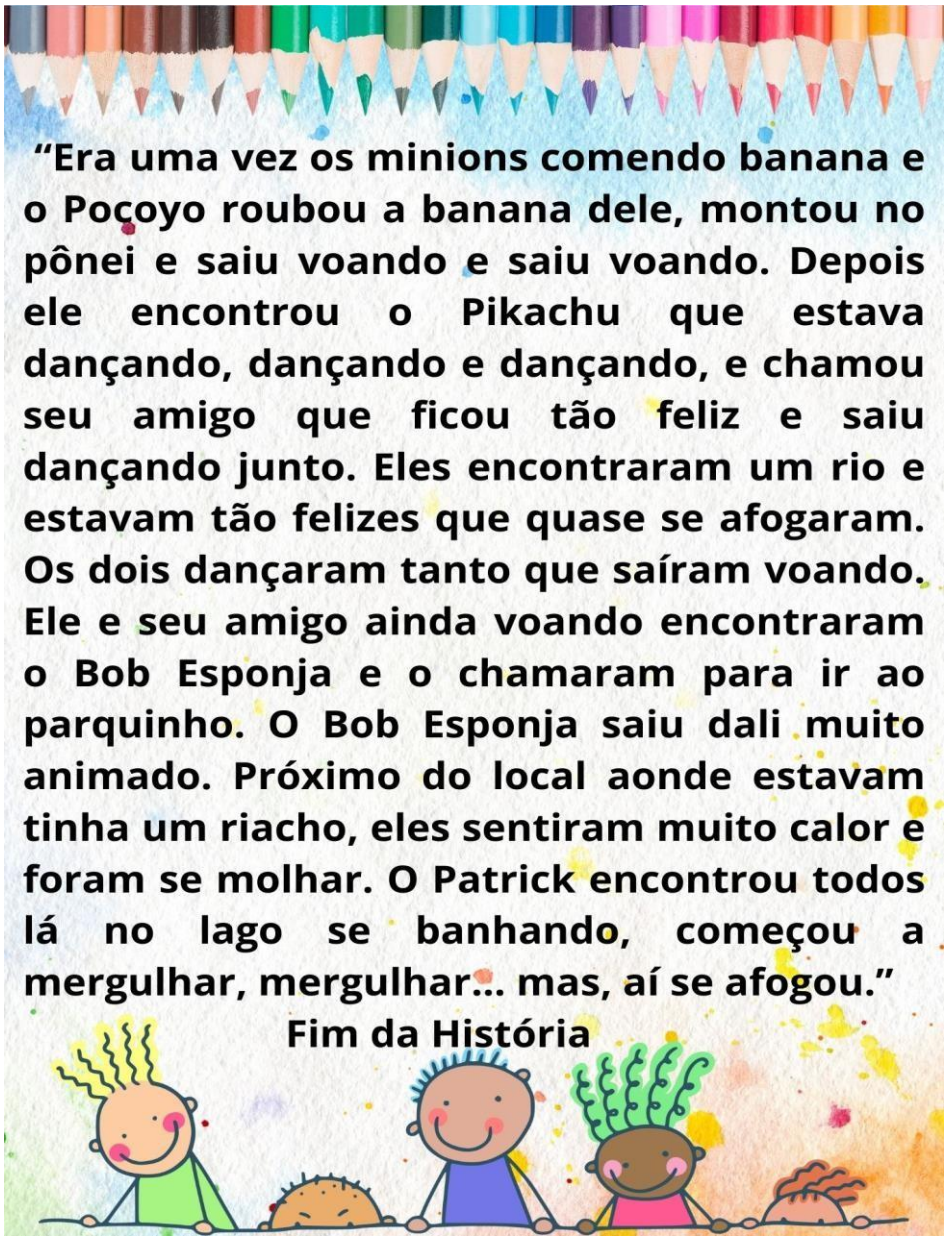
No segundo momento, foi apresentado o aplicativo *ARLOOPA*, que exerce praticamente a mesma função do *XPLABO*: transforma a imagem do aplicativo em realidade virtual aumentada e interativa com as crianças e o ambiente. No entanto, esse aplicativo disponibiliza mais imagens para o aproveitamento na educação infantil.

No terceiro momento, foi feita a apresentação da pirâmide holográfica e uma conversa para tirar dúvidas. A equipe demonstrou muito interesse e houve vários questionamentos como: quanto custa? Seria possível fazer? Deram a ideia de deixar uma sala só para isso, enfim uma conversa bem interativa e interessante. Logo em seguida foi lançado um desafio para os participantes: criar uma história conforme ia aparecendo as imagens na pirâmide holográfica.

A pirâmide estava em cima do telefone e, conforme as imagens iam passando, as pessoas iam dando continuidade à história inventada. Uma pessoa ficou responsável por ir escrevendo as falas de acordo com o desenrolar da história. Esse vídeo encontra-se na plataforma do Youtube, por meio do seguinte link: https://www.youtube.com/watch?v=CaDbgZQNV1A. Nele, passam imagens de vários personagens de desenhos (Pocoyo e seus amigos, Pikachu, Bob Esponja e Patrike) e todos eles estão dançando.

Essa dinâmica é baseada na BNCC, no campo “Escuta, fala, pensamento e imaginação”, habilidade (EIO2EFO6): “Criar e contar histórias oralmente, com base em imagens ou temas sugeridos”. Conforme a pirâmide holográfica vai refletindo as imagens, o professor vai registrando as falas das crianças. No caso da dinâmica, foram os participantes, que estão inventando ou recontando a história. Segue abaixo a história inventada na roda de conversa, utilizando o recurso do *canva* para criação da ilustração:

Figura 6. História criada na 2ª roda de conversa pelos participantes, a partir da pirâmide holográfica



Fonte: A autora, 2024

Na etapa 5, houve a **criação e aplicação do questionário das rodas de conversas**. Nesse momento, foi realizado um questionário com perguntas fechadas, utilizando o *Google Forms,* com a finalidade de verificar qual é a realidade das professoras em relação à tecnologia e a relevância do tema escolhido.

O grupo amostral respondente foi composto por gestores, professores, auxiliares e estagiários atuantes na etapa da educação infantil em uma escola pública localizada em um município na zona oeste do Estado do Rio de Janeiro. Para facilitar a coleta de dados, utilizou-se o recurso do W*hatsapp* em grupo já existente de funcionários da escola.

O questionário foi dividido em duas partes. A primeira, fez menção ao perfil de cada respondente como: idade, formação, tempo de docência e gênero. No segundo momento, as perguntas versaram sobre as tecnologias como recurso para contação de história, as dificuldades e as facilidades, e se as rodas de conversas ajudaram nessa perspectiva de usar recursos tecnológicos em sala de aula.

Após a análise de resultados, a construção do produto ficou mais evidente, pois qualquer profissional poderia navegar pela página da internet e relembrar os aplicativos abordados nas rodas de conversas e se atualizar em conteúdos novos sobre o uso da tecnologia para contação de história na educação infantil.

Na etapa 6, foi realizada a **Construção do Produto**. Depois das rodas de conversas e do questionário, intensificou-se a necessidade de elaborar uma forma de consulta para os profissionais que participaram dos encontros, e também dispersar os conhecimentos para outros profissionais que não participaram deles, por um meio acessível para qualquer pessoa, em qualquer lugar do mundo.

Na etapa 7, houve a **Criação e Aplicação do questionário sobre o produto**. A partir da criação de um produto que abrange mais profissionais interessados nessa área, pensou-se na avaliação desse produto como um documento norteador sobre a criação e melhoria da página de internet. Partindo da opinião do público, será possível pensar em mais atrativos tecnológicos e conhecer a necessidade de um público mais abrangente.

Na etapa 8, foi realizada a **Análise de Dados**, uma prévia avaliação de questionário fechado e realizado pelo *Google Forms*, somente para quem participou dos encontros, em que os profissionais da educação analisaram os encontros que tivemos nas rodas de conversas. Para a avaliação do site, foi aberto para qualquer profissional da educação que deseje participar da análise do produto. Também foi pelo Google Forms e divulgado por redes sociais para as pessoas avaliarem.

Na etapa 9, houve o **3ª encontro da Roda de Conversa**. Inicialmente, o planejamento previa apenas dois encontros, no entanto, o grupo gostou muito dos nossos encontros e requisitou uma terceira Roda. Dessa vez, mostrei o *ÓCULOS VIRTUAL* que acopla o celular e provoca a sensação de que a pessoa está participando do vídeo que está vendo, trazendo novas sensações.

No segundo momento, foi apresentado novamente o *CHATTERKID*, mas dessa vez foi exemplificado com mais calma e com uma melhor visualização, através do apoio da televisão. O colégio estava com um projeto do livro Monstro Amor, então

peguei um cartaz do monstro, que as crianças fizeram, e apliquei a tecnologia nele, exemplificando atividades possíveis que podem ser feitas no ambiente de sala de aula.

Em um terceiro momento, foi apresentado *ANIMATED DRAWINGS*, que é um site que transforma o desenho feito pelas crianças em animação. Então, inicialmente foi fornecido um papel e canetinha para os educadores pintarem o que desejarem. Com o celular pessoal, seguiram o passo a passo com os desenhos que fizeram, para testar essa ferramenta.

4 DESCRIÇÃO DO PRODUTO

4.1 RODAS DE CONVERSAS

As rodas de conversas foram fundamentais para observar as dificuldades e entendimentos dos profissionais de educação sobre *storytelling,* sendo os principais atuantes desta pesquisa, descrito no item 3.1 no corpo deste texto.

Inicialmente foram propostos dois encontros, no entanto, devido ao sucesso da empregabilidade de *storytelling* no uso da metodologia, a equipe pediu um terceiro encontro, a fim de proporcionar aplicabilidade da tecnologia como principal ator na contação de história.

Depois, essa equipe pedagógica foi submetida a uma pesquisa do *Google Forms* para avaliar as rodas de conversas e para ajudar a detectar mais informações para criação do segundo produto, que foi um *site* sobre contação de história com uso da tecnologia.

4.2 CRIAÇÃO DO *SITE* SOBRE CONTAÇÃO DE HISTÓRIA

Inicialmente, o produto foi pensado com o intuito de ajudar a semear e a disseminar a pesquisa presente, no entanto, acima de tudo, assistir os profissionais da educação em qualquer parte, no âmbito nacional ou até mundial; sendo assim, foi decidido criar um site acessível a todos.

O produto consistiu em um modo de relatar todas as ferramentas utilizadas nas rodas de conversas, referindo as experiências vivenciadas nelas e dos profissionais que já utilizam os aplicativos nas suas aulas.

O site tem a característica de ajudar na utilização dos aplicativos e inserir as

ferramentas no currículo pedagógico, atualizar ideias e relatar experiências adquiridas pelos professores, tanto em sala de aula, quanto nas experiências nas rodas de conversas, funcionando como um eixo norteador para auxílio na contação de história.

A tecnologia sempre está se inovando, trazendo propostas novas para se reciclar. Para educar com auxílio da tecnologia,

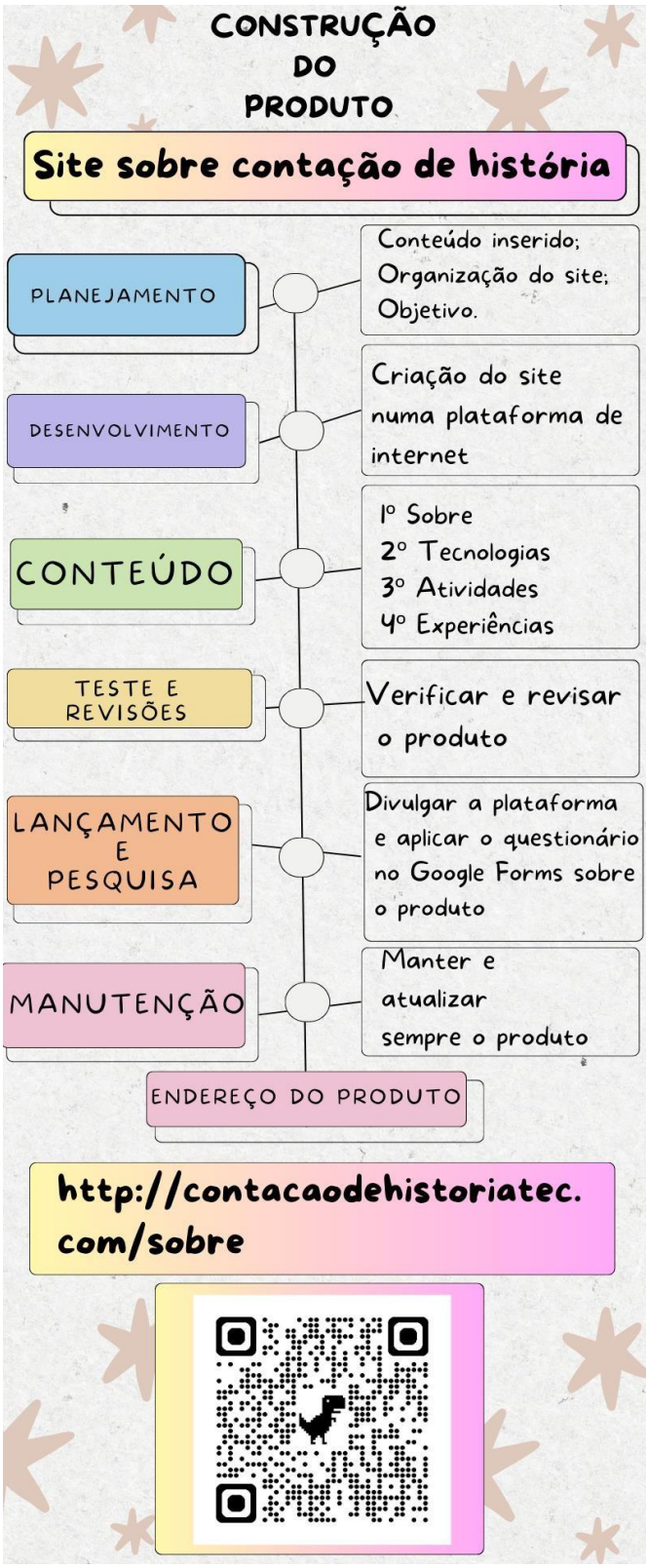
> A inserção das novas tecnologias no contexto escolar se torna mais importante na construção de novos conhecimentos do que simplesmente a utilização desses apenas como modernização do velho quadro negro e do giz (Bitencourt, 2012, p. 8).

Para a tecnologia realmente fazer parte da educação com qualidade, e não somente mais um instrumento deixado de lado, é eficaz introduzir a tecnologia com objetivos claros e como componente principal da atividade. Ou seja, não só mais um apetrecho da extensão do quadro velho, do giz ou da caneta.

O produto servirá para os profissionais que participaram da roda de conversa e também para aqueles que não puderam participar, acompanhar as dicas futuras de novas tecnologias. Uma forma de sempre estar conectado com a proposta da pesquisa.

Pensando nisso, surgiu a ideia da criação do produto para ajudar a embasar a tecnologia, sendo possível administrá-la em sala de aula. Segue o infográfico da construção do produto para melhor entendimento do passo a passo da criação do *site*. Através do *Canva*, foi possível criar essa imagem abaixo:

Figura 7. Infográfico da Construção do Produto



Fonte: A autora, 2024

Inicialmente, após pensar na necessidade da criação do *site*, careceu de

ponderar e organizar o conteúdo que faria parte desse produto. Inicialmente, pensou-se em atingir o público de profissionais da área da educação atuantes principalmente no âmbito infantil, mas as tecnologias e as atividades podem ser perfeitamente adaptadas para o Ensino Fundamental I e II, abrangendo toda a educação básica.

O objetivo do *site* é disseminar a informação e ajudar a incluir a tecnologia na contação de história na educação infantil "*storytelling"*, dando exemplos de atividades e instrumentos que possam incluir no momento da contação de história. Mencionar experiências de outros profissionais e expor a pesquisa presente. Todo o conteúdo do site está embasado pelos campos de experiências utilizados na BNCC (Brasil, 2018).

O *site* foi idealizado para ter quatro subpáginas: a primeira fala sobre a pesquisadora dessa dissertação — um pouco da sua história, da formação e da experiência acadêmica e de sala de aula — e conta um pouco desta pesquisa; a segunda aba é para relatar as tecnologias possíveis de utilizar na contação de história, quais são os aplicativos e sites, onde achar e como usá-los; na terceira aba, são apresentadas sugestões de atividades dentro da contação de história para inserir a tecnologia sugerida; e, na quarta aba, são reunidas as experiências, tanto das rodas de conversas, quanto com as crianças na sala de aula, além de depoimentos de professores que obtiveram essa realidade da tecnologia em suas aulas.

Para a área do desenvolvimento, contou-se com o apoio de um desenvolvedor na área de Tecnologia da Informação. As figuras ilustradas no site foram construídas pela pesquisadora e todos os desenhos foram retirados do *Canva*. Para criar o *site*, foi utilizada a plataforma da *Amazon*.

O próximo passo foi testar e revisar o produto: verificar se há algum erro, se o site está funcionando tanto pelo computador, quanto no celular, verificar todas as informações e certificar se não está faltando nenhum conteúdo.

Já o lançamento foi possível realizar através do *WhatsApp*, em grupos de professores. As pessoas foram estimuladas a propagar para outros professores dessa área e a divulgar em redes sociais como *Instagram, Facebook e TikTok.*

A manutenção condiz em manter o funcionamento do *site* e atualizar as informações inseridas nele. A tecnologia está sempre se renovando e abastecer essas novas informações no *site* é essencial.

Na primeira aba do *site*, intitulada **SOBRE**, que inicia falando um pouco da pesquisadora, contém a foto pessoal dela, uma abertura de boas-vindas e o objetivo do *site*. Segue a foto ilustrativa:

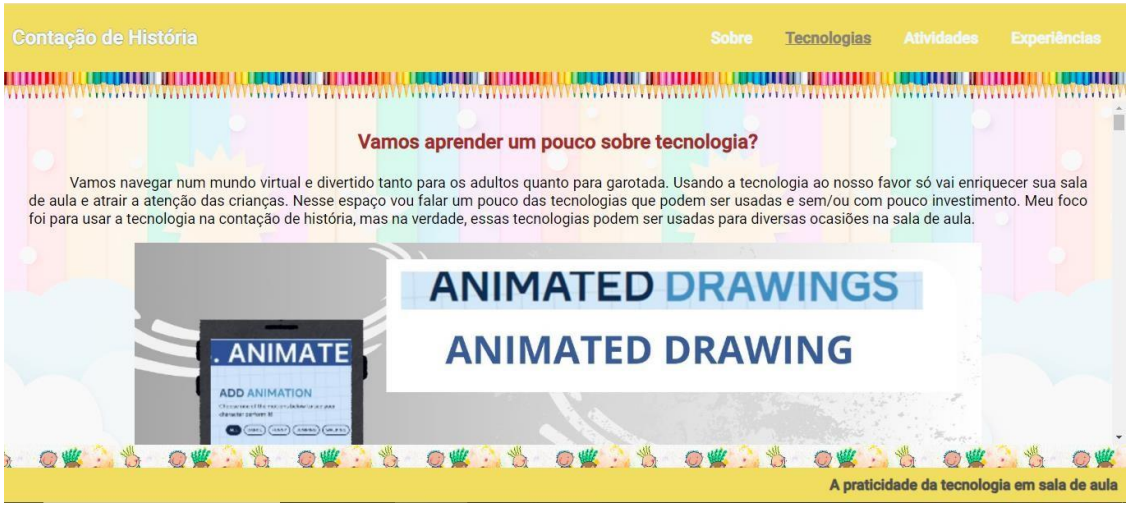
Figura 8. Página do produto na aba SOBRE



Fonte: Autora, 2024

Na segunda aba, intitulada **TECNOLOGIAS**, demonstra cada ferramenta utilizada nas rodas de conversas e possivelmente sobre as tecnologias futuras, para tentar deixar o *site* sempre atualizado. Segue a foto ilustrativa desse campo:

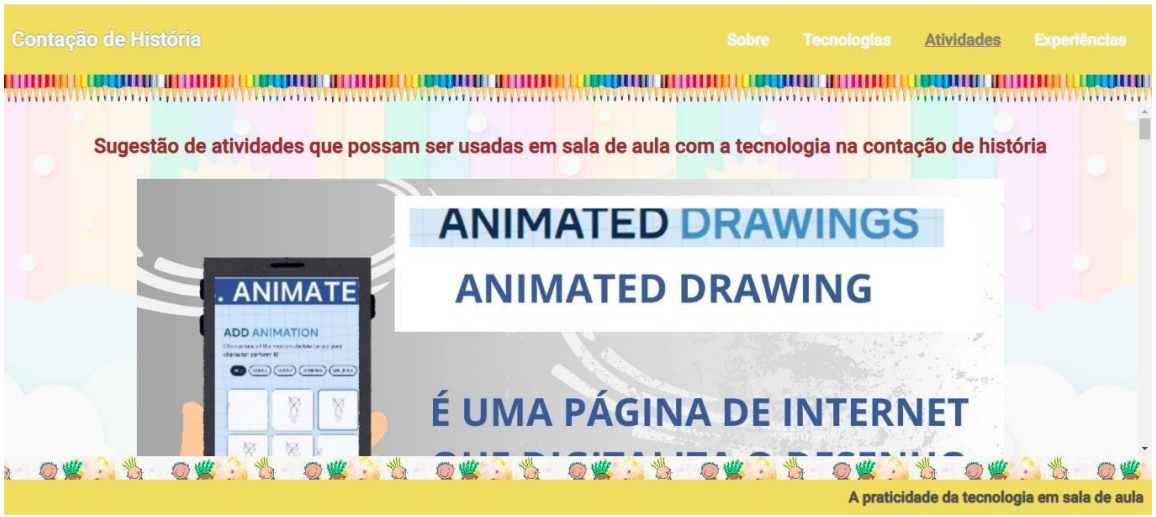
Figura 9. Página do produto na aba TECNOLOGIAS



Fonte: Autora, 2024

A terceira aba, intitulada **ATIVIDADES**, é para exemplificar e ajudar em ideias de atividade para pôr em prática com a tecnologia sugerida, relacionada à contação de história. Não basta conhecer as ferramentas se não inserir no plano de aula. A ideia é quebrar barreiras da insegurança em usar a tecnologia como instrumento de trabalho na sala de aula. Segue a foto ilustrativa desse terceiro campo:

Figura 10. Página do produto na aba ATIVIDADES



Fonte: Autora, 2024

A quarta aba, intitulada **EXPERIÊNCIAS**, consiste em um espaço para relatar as experiências obtidas nas rodas de conversas, tanto pela pesquisadora, como por algumas professoras, sem divulgar a identidade delas; e também em sala de aula descrevendo a reação dos alunos, com o mesmo cuidado de não divulgar dados pessoais das crianças. Segue a foto ilustrativa desse último campo:

Figura 11. Página do produto na aba EXPERIÊNCIAS



Fonte: Autora, 2024

5 AS TECNOLOGIAS

Esse espaço será para falar um pouco das tecnologias divulgadas na primeira e segunda rodas de conversa e como utilizá-las em sala de aula. Todas as tecnologias referentes são possíveis utilizando o celular móvel e a *internet* do próprio celular ou de

Wi-Fi (*Wireless Fidelity*). Caso tenha uma televisão para transmitir a imagem do celular será ótimo para ajudar na visualização geral dos alunos, mas caso essa realidade não seja possível, apenas com o celular já dará para executar. Segundo Machado (2021, p. 107):

> A tecnologia móvel direfe-se por ser uma tecnologia de baixo custo, fácil de manusear, são digitais e facilmente portáveis, diferenciando- se por ter uma gama de recursos disponíveis, entre eles: *tablets e smartphomes*. As tecnologias móveis apresentam aspectos multimídia e capacidades de acesso de representação da informação, como texto, imagens, vídeos e animações.

As atividades podem ser achadas pelo *Google, YouTube* e por aplicativos (apps). Todos os recursos utilizados nas rodas de conversas foram sem custos e os aplicativos foram usados nas versões gratuitas, no entanto, para quem desejar, pode pagar o aplicativo para obter todo o recurso disponível. E eles podem ser utilizados por telefones móveis pelo sistema *Android* ou *IOS (iPhone operating system – sistema operacional do iPhone)*. A loja mais conhecida para adquirir esses aplicativos é a *Google Play Store*. Segue abaixo a ilustração de cada recurso e *apps*, ilustrado pelo *Canva*:

Figura 12. Aplicativos usados nas contações de histórias



Fonte: A autora, 2024

Segue abaixo os aplicativos utilizados, detalhando a função de cada um e como pode ser usado no cotidiano escolar para contação de história:

Figura 13. *Google 3D*



Fonte: A autora, 2024

O primeiro aplicativo usado para demonstração foi o ***Google 3D*****,** em que a pessoa consegue visualizar diversos animais e diversas figuras projetado em 3D. Inicialmente precisa abrir a página do *Google* e, no campo de pesquisa, escrever o nome do objeto ou animal que deseja visualizar, e depois clicar na caixinha “Veja um tiranossauro em 3D”, apontar a câmera do celular para uma área plana e apertar o botão “Veja no seu espaço”. Depois de acessar, poderá ampliar ou diminuir a imagem, inverter, enfim realizar uma dinâmica com a imagem espelhada. Embaixo, aparece as opções de outras espécies de dinossauros. Exemplo de como funciona Google 3D:

Figura 14. Dinossauro em realidade aumenta pelo *Google 3D*



Fonte: A autora, 2023

Uma imagem sendo projetada no ambiente junto com as crianças possibilita fazer, a partir desse ponto, uma história. Inventar uma história com o dinossauro e as crianças também sendo os protagonistas, trazendo o abstrato para o concreto, sendo o professor como escriba. Para ficar mais atrativo, as crianças podem se fantasiar ou usar objetos para ajudar na interação com a imagem virtual projetada.

Segue a lista de animais que podemos ver usando o *Google 3D*: **animais terrestres:** tigre, panda-gigante, leopardo, cabra, guepardo, pônei, urso-pardo, lobo-oriental, pônei Shetland, píton, cavalo árabe, guaxinim, ouriço e cervo; **animais aquáticos e de zonas úmidas:** pato-real, jacaré, tubarão-branco, polvo, lophiiforme e tartaruga-marinha; **pássaros:** arara, pinguim-imperador e águia; **animais de estimação:** cães (lulu da Pomerânia, golden retriever, labrador, rottweiler, bulldog francês e pug) e gatos; **patrimônio cultural:** Chichén Itzá, Portão de Brandemburgo, Thomas Jefferson Memorial, Portal da Índia, Caverna Chauvet e Ahu Nau Nau; **objetos culturais:** módulo de comando da Apollo 11 e Neil Armstrong. Disponível somente em inglês: **sistema do corpo humano:** Sistema digestivo, sistema respiratório, sistema endócrino, sistema reprodutor feminino, sistema nervoso, sistema linfático, sistema reprodutor masculino, sistema tegumentar, sistema excretor, sistema nervoso periférico, sistema urinário, sistema esquelético, sistema muscular e sistema circulatório; **estruturas celulares:** mitocôndria, procarionte, retículo endoplasmático, bactéria, eucarionte, célula vegetal, retículo endoplasmático rugoso, nucléolo, flagelo, membrana celular, célula animal, complexo de Golgi, ribossomos, retículo endoplasmático liso, cromatina, membrana nuclear, fímbria, cápsula bacteriana, plasmídeos, vacúolo central, crista, membrana plasmática, parede celular e cisterna; **termos químicos:** Funções orgânicas, química orgânica, acetato de metila, propanol, ácido salicílico, 1-bromobutano, hidrocarboneto, alcano, eletrólito, ligação iônica, ligação covalente, ligação química, ligação metálica, composto químico, eteno, hibridização e modelo mecânico quântico; **termos biológicos:** monocotiledônea, dicotiledônea, estrutura cromossômica eucariótica, hemácia, monócito, neutrófilo, basófilo e eosinófilo; **termos físicos:** Solenoide.

O segundo aplicativo usado para demonstração foi o ***CharttedKids*****,** que é um aplicativo muito interessante, pois qualquer foto ou desenho pode ganhar voz. É só tirar foto do que deseja e marcar onde deseja que o desenho ou foto mexa com movimento de uma boca, e depois gravar o que deseja que ele fale.

Figura 15. *CHATTERKID*



Fonte: A autora, 2024

É uma dinâmica muito interessante para contação de história, pois as crianças podem dar voz ao desenho que fizeram e montar uma história. Pode colocar vozes nos livros e dar vida ao personagem através do movimento da boca. Também pode recontar a história, ou até mesmo recriar outro final para a história. Em suma, há várias possibilidades para usar o aplicativo voltado para o mundo encantado da história.

Figura 16. *QUIVER*



Fonte: A autora, 2024

O terceiro aplicativo usado para demonstração foi o ***Quiver***. Esse app transforma em 3D o desenho já definido pelo aplicativo. A criança pinta o desenho,

depois escaneia o *QR Code* da folha, escaneia o desenho e ele se transforma em 3D aparecendo exatamente do jeito que foi pintado.

Somente alguns desenhos estão disponíveis na forma gratuita, no entanto, mesmo sendo mais restrito, há boas possibilidades para realizar atividades com os desenhos gratuitos. Exemplos de atividades: contar uma história que tenha relação com o desenho, depois as crianças pintam o desenho do aplicativo e, no momento em que ele fica em 3D, criar uma história; ou cada um pintar um desenho diferente e criar uma história com diversos personagens. Segue abaixo uma ilustração que o aplicativo realiza, tendo a autora dessa dissertação na foto:

Figura 17. Demonstração do aplicativo *Quiver*



Fonte: Autora, 2023

Essa foto demonstra a função do aplicativo: o jeito como foi pintado o desenho é da mesma forma que ele aparece em 3D, deixando mais especial e interessante. Se espelhar o celular na televisão, é uma forma de ajudar na visualização das crianças e deixar mais interativo. O aplicativo também tem a função de tirar foto, podendo tirar uma foto do desenho em 3D junto com a criança.

A utilização desse recurso para contação de história seria incluir o desenho que a criança pintou como personagem principal da história. Pode incluir o *Chatterkids* para dar voz ao personagem ou qualquer outro programa que permita gravar a voz junto com a imagem. Fazer histórias em palito com o desenho que as crianças pintaram também é outro recurso bem atrativo.

O quarto aplicativo usado para demonstração foi o ***Stop Motion***, que transforma uma sequência de várias fotos em um vídeo. As crianças podem inventar um cenário e pensar numa história envolvendo objetos, brinquedos, roupas ou pessoas. Enfim, com auxílio de um educador, realizar as fotos e podem transformar o vídeo em uma história, e podem acrescentar uma narração para o vídeo. Esse aplicativo também pode ser associado junto com outras tecnologias, sendo uma ferramenta de apoio para a contação de história.

Figura 18. *STOP MOTION*



Fonte: A autora, 2024

O quinto aplicativo é o ***Arloopa***, que é voltado para imagem de realidade aumentada, ou seja, aumenta as imagens já disponíveis pelo app e transmite no espaço real. O *Google 3D* tem a função bem parecida como o *Arloopa*, a diferença é

que o *Google 3D* é uma página de *internet* e o *Arloopa* é um aplicativo. No entanto, cada instrumento apresenta imagens diferentes um dos outros, e a escolha depende do seu objetivo, do que deseja fazer. Esse aplicativo possibilita as pessoas interagirem com a imagem espelhada no espaço e oferece várias possibilidades de imagens, que podem ser usadas dentro do contexto da educação infantil.

Figura 19. Aplicativo *ARLOOPA*



Fonte: A autora, 2024

Dentro do aplicativo, selecione uma imagem, aponte o celular para um espaço plano e a imagem aparece no ambiente que o celular está apontando. Com essa tecnologia, abre as possibilidades de contar história. A sala de aula pode ser transformada para contar uma história através da imagem projetada. As crianças podem, também, interagir com a imagem projetada. Um exemplo de atividade que pode ser feita é os educandos se fantasiarem e atuarem junto com a imagem para contar ou recontar uma história. Pode também, em vez de se fantasiar, usar teatro de palito junto com a imagem projetada.

As imagens são divididas em grupos e subgrupos, lembrando que esse aplicativo é americano, então algumas características são voltadas para a cultura de lá, no entanto é tranquilamente usado pela cultura brasileira, podendo ser aproveitada muito bem em sala de aula. O aplicativo pode mudar para diversos idiomas, incluindo o português, mas os grupos e subgrupos só aparecem no inglês, no entanto, para melhor visualização, os grupos e subgrupos abaixo estão em português para melhor

exemplificar:

- **Melhor da semana:** as imagens usadas pela última vez;
- **Animais:** pássaros, peixes, répteis, mamíferos, aracnídeos, moluscos, ursos polares e diversos outros;
- **Educação:** biologia, química, planetas, literatura, geografia, corpo humano, animais do Ártico, número, alfabeto, alfabeto em inglês, formas geométricas, porcentagens, diversas outras;
- **Dinossauros:** diversos dinossauros e esqueletos de dinossauros;
- **Museu de Artes:** diversas obras de artes feitas por vários artistas famosos;
- **NFT:** imagens de jogos;
- **Comida:** vários tipos de comidas, legumes, frutas e bebidas;
- **Natureza:** vários tipos de plantas, furacão, fósseis, chuva, ilhas tropicais, cogumelos, plantas carnívoras, bonsai, tronco de árvore mostrando musgo, cactos, estátuas que reproduzem a natureza, dentre outros;
- **Industrial:** painéis solares, satélites, diversos motores, turbina eólica, robôs industriais, dentre outros;
- **Patrimônio cultural e histórico:** estátuas egípcias, cultura vintage, porcelanas, museus, dentre outros;
- **Arquitetura:** arquiteturas chinesas, medievais, moderna, torre Eiffel, Catedral e diversas arquiteturas importante para a história mundial;
- **Armas e militarismo:** diversas armas e artefatos militares;
- **Móveis e casa:** vários tipos de móveis de casa
- **Versões de carro:** vários tipos de carros, trem e motos (atuais e antigos);
- **Moda:** armaduras, joias e roupas (antigas e atuais);
- **Humanoide:** Sócrates, Freud, Michelangelo, Leonardo da Vinci, astronauta e várias outras figuras históricas e atuais;
- **Ciência e tecnologia:** robô, objetos usados antigamente e atuais, foguetes, placas e chips, dentre outros;
- **Junta-se a causas:** são três frases que aparecem: *Stay Strong ARTSAKH*, *Recognise Artsalh*, *Artsakh Strong*;
- **Jogos e personagens:** alguns lugares usados para jogos de vídeogames;
- **Datas comemorativas:** Páscoa, *Halloween*, Natal e dia do *Patrick's*;
- **Personagens:** personagens de filmes, imagens de personagens de desenhos

animados, dragão, super-heróis, dentre outros;

- **Viagem virtual:** lugares históricos e reprodução de Noites Estreladas, pintada por Van Gogh;
- **Compartilhar amor:** flores, corações, bolos, cartas, dentre outros.

O sexto aplicativo usado para demonstração foi o ***XP Labo***, que tem o mesmo objetivo do *Arloopa* e do Google 3D: reproduzir uma imagem em realidade aumentada projetada no espaço, e pode haver uma interação com a imagem. A única diferença é que as imagens do *XP Labo* são mais voltadas para os ensinos fundamental e médio, no entanto, o professor pode aproveitar algumas imagens para a educação infantil. O app oferece acesso gratuito em todas as funções. As imagens são divididas em grupos: Biologia, Química, Física e Ciências da Natureza.

Figura 20. Aplicativo *XP LABO*



Fonte: A autora, 2024

Uma atividade divertida que pode ser feita com as crianças é tirar uma sequência de fotos com as imagens projetadas no ambiente escolar, e depois criar uma história com as fotos, contendo uma sequência de início, meio e fim. Conforme a criação da história, o professor fica como escriba e incentivando no ato da criação. Essa mesma atividade pode ser aplicada também no Arloopa e no *Google 3D*.

A sétima tecnologia usada para demonstração foi a ***Pirâmide Holográfica,*** que é uma pirâmide de acrílico ou de plástico que acopla no celular, permitindo a

percepção do relevo do objeto projetado, possibilitando diferentes formas de observação. As imagens são projetadas através de vídeos do *YouTube*. A pirâmide holográfica pode ser adquirida pela internet ou é possível construí-las através de tutoriais fornecidos pela *internet*.

Figura 21. PIRÂMIDE HOLOGRÁFICA



Fonte: A autora, 2024

Na roda de conversa, foi realizado um exemplo de atividade possível de ser realizada em sala de aula. Conforme ia passando o vídeo e aparecendo as imagens pela pirâmide holográfica, as pessoas iam formando uma história. Uma professora ficou responsável por ir registrando a história numa cartolina, conforme a equipe ia falando. O grupo gostou muito desse momento, surgiram várias risadas e elas ficaram concentradas na pirâmide para pensar na continuação da história, conforme iam surgindo outras imagens.

Um outro recurso abordado foi o *site* ***Animated Drawings***. Ele permite que quaisquer desenhos ganhem vida. O interessante dessa ferramenta é que os desenhos não são predefinidos pelo sistema. Não ocupa a memória do celular e oferecem o serviço de forma gratuita. É possível ter acesso através desse link: https://sketch.metademolab.com/

Figura 22. *ANIMATED*



Fonte: A autora, 2024

Iniciei dando papel branco e canetinha para desenharem o que desejassem. Logo após, comecei mostrando com meu celular espelhado na televisão na sala, o passo a passo de como entrar no site e usá-lo. Depois, as educadoras começaram a fazer o teste com seu próprio desenho e aparelho telefônico; as que não estavam com celular no momento fizeram com o meu celular.

Essa tecnologia permite que as crianças possam construir um personagem da história da forma que desejar, e dar movimento/vida para esse personagem. Ou até mesmo scanear os desenhos do livro e contar a história com os personagens se movimentando.

O **ÓCULOS VIRTUAL**, por sua vez, acopla o celular e traz a sensação de realidade virtual. O profissional ou a instituição de ensino teria que adquirir esse instrumento. Através do vídeo do *Youtube*, os óculos dão a impressão de que a pessoa faz parte do ambiente que está vendo. Traz a sensação de que está embaixo d'água ou descendo numa montanha russa. Imagine criar uma história que traz a emoção real do momento. Isso ajuda na imaginação para criar uma história no espaço que está vendo ou contar uma história da Pequena Sereia, por exemplo, e as crianças conseguirem ter a sensação de que estão no fundo do mar.

Figura 23. ÓCULOS VIRTUAL



Fonte: A autora, 2024

Exemplo de vídeos na plataforma do *YouTube*:

- Montanha Russa: https://www.youtube.com/watch?v=Gy-l3hq-pnA
- Fundo do mar: https://www.youtube.com/watch?v=8wV7ZVayO3w

6 RESULTADOS, ANÁLISE E DISCUSSÃO DA FORMAÇÃO DE PROFESSORES NAS RODAS DE CONVERSA E DO PRODUTO SITE

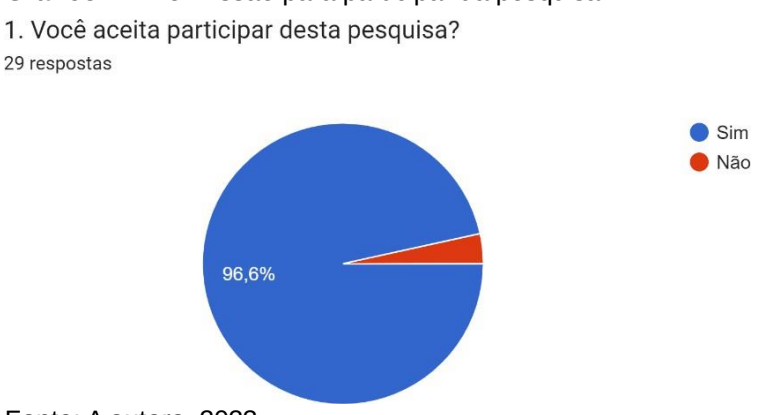
Os questionários foram realizados em momentos divergentes. O primeiro foi focado nas pessoas que participaram das rodas de conversa, a fim de avaliar inicialmente o que acharam dos encontros. Já o segundo questionário foi voltado para analisar o site e aberto para qualquer profissional da educação, além dos que participaram da primeira fase. O *site* foi criado contendo os conteúdos discutidos nas rodas de conversa, detalhando e explicando o passo a passo de cada tecnologia.

6.1 DISCUSSÕES SOBRE AS RODAS DE CONVERSAS

O questionário para avaliar o produto deu início no dia 23 de Junho até o dia 28 de Junho, por meio do *Google Forms*. Consistiu em um estudo exploratório aberto para os profissionais da educação que participaram das rodas de conversa e que desejaram participar e avaliar o produto.

A fase inicial do questionário visa identificar os 29 participantes, incluindo informações de natureza pessoal e profissional. Engloba conhecer a experiência, a atuação docente, seu tempo de formação e suas formações acadêmicas, mantendo o anonimato. A primeira pergunta foi a permissão de participar do questionário.

Gráfico 1 – Permissão para participar da pesquisa

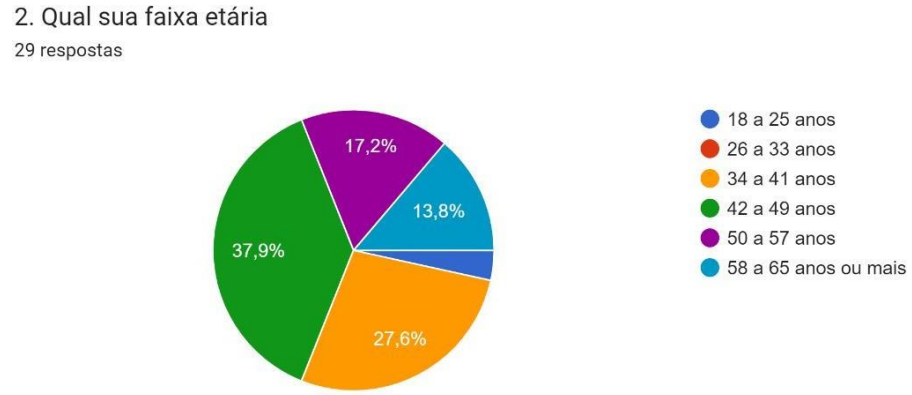


Fonte: A autora, 2023

Primeiramente, o profissional pode optar em participar ou não do questionário. É uma ação voluntária, de desejo próprio da pessoa, com livre arbítrio de decidir a se voluntariar. Apenas uma profissional não aceitou participar do questionário. Mas 29

pessoas aceitaram participar, o que representa 96,6% do gráfico.

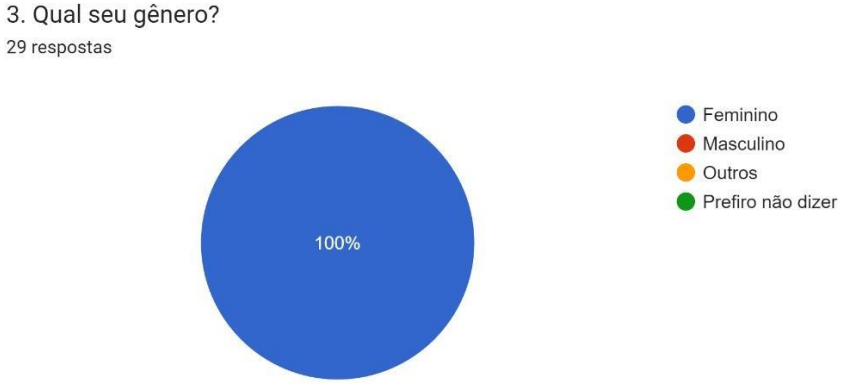
Gráfico 2 – Faixa etária



Fonte: A autora, 2023

A segunda pergunta foi para identificar a faixa etária do público-alvo. Observa-se que a maior parte está na faixa etária entre 42 a 49 anos, que são 11 participantes, e depois segue para 34 a 41 anos, que representa 8 pessoas. A menor parte é composta pelo público entre 18 a 25 anos, que foi 1 pessoa, e 58 a 65 anos que representa 4 participantes.

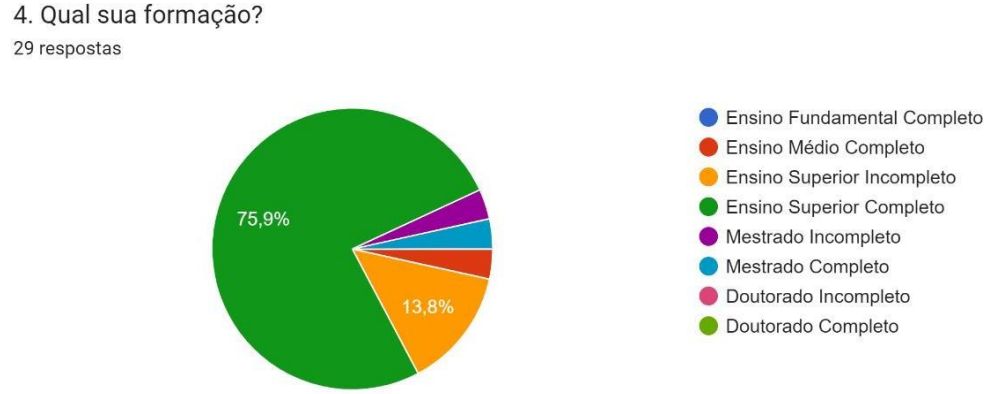
Gráfico 3 – Gênero



Fonte: A autora, 2023

Percebe-se que a equipe docente é composta por 100% de mulheres. Tanto na parte da direção (diretora geral, diretora adjunta, professora articuladora), as professoras de educação infantil, as professoras adjuntas, as auxiliares da educação infantil e as mediadoras e estagiárias.

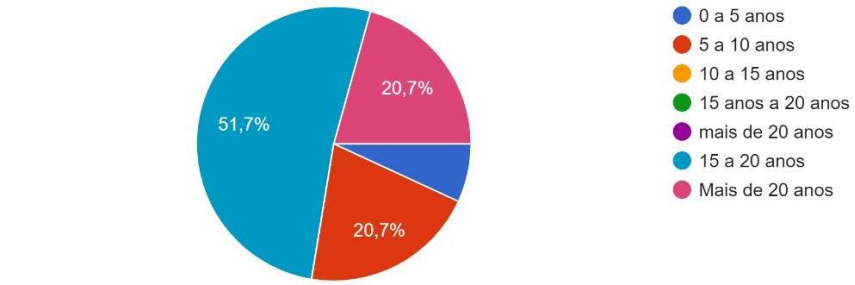
Gráfico 4 – Titulação Acadêmica



Fonte: A autora, 2023

A maior parte da equipe, no quesito formação acadêmica, é composta por ensino superior completo, formado por 22 participantes. As outras profissionais têm ensino superior incompleto (4 participantes), mestrado completo (1 pessoa), doutorado incompleto (1 pessoa) e ensino médio completo (1 pessoa). Percebe-se que os profissionais estão preocupados em ter uma base de estudo, uma orientação acadêmica.

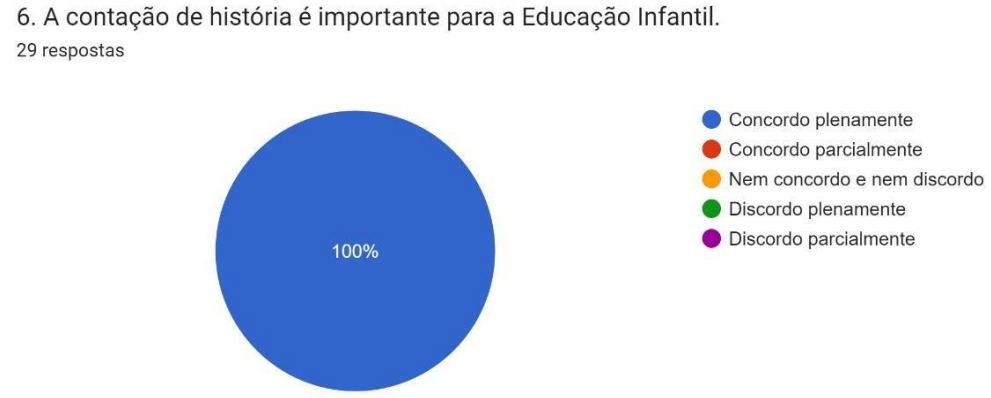
Gráfico 5 – Tempo de Carreira



Fonte: A autora, 2023

A maior parte da equipe apresenta uma boa experiência na área da educação, com mais de 50% entre 15 a 20 anos de trabalho, o que representa 15 pessoas. A mesma porcentagem (20,7%) para o tempo de 5 a 10 anos e mais de 20 anos, o que representa 6 participantes para cada tempo de trabalho. Apenas 2 participantes que compõem a faixa de 0 a 5 anos. Num geral, as profissionais já demonstram uma bagagem no assunto que compõe a área escolar.

Gráfico 6 – A importância da contação de história na educação Infantil



Fonte: A autora, 2023

Toda a equipe concorda que na educação infantil a contação de história é indispensável. É um momento que não pode faltar, de extrema importância, o que é confirmado por Cardoso (2016, p. 3):

> A contação de história é um instrumento muito importante no estímulo à leitura, ao desenvolvimento da linguagem, é um passaporte para escrita, desperta o senso crítico e principalmente faz a criança sonhar. E os contadores de histórias são os mediadores desse processo, tendo uma tarefa muito importante que é de envolver a criança na história, dando vida aos sonhos, o despertar das emoções, transportando para o mundo da fantasia.

Desde pequeno que se estimula o gosto pela leitura e consequentemente atrai desenvolvimentos que atrelam na contação de história. A leitura desperta a imaginação e faz com que as crianças entrem no mundo encantado de imaginar e sentir novas experiências.

Gráfico 7 – Dificuldade para contar história



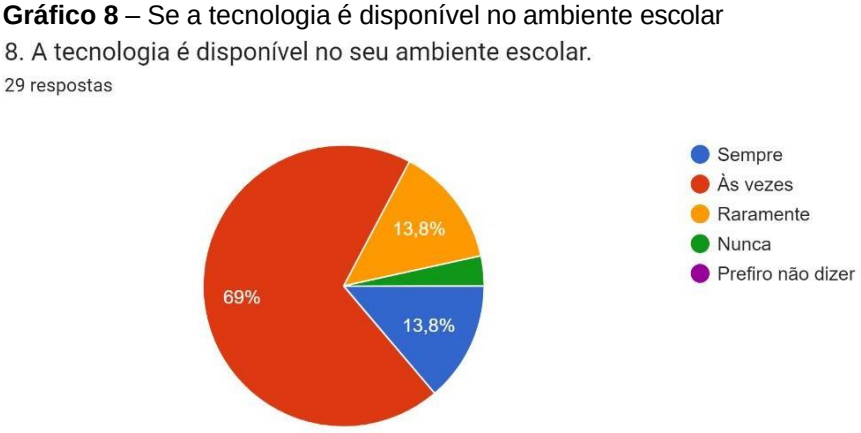
Fonte: A autora, 2023

Para esse momento tão importante, estímulos e novas técnicas podem despertar um interesse maior por parte das crianças. Conforme o gráfico, 55,2% (que

representa 16 dos educadores) confirmaram parcialmente que as crianças apresentam dificuldade de concentração no momento de contar história. Mesmo que seja parcialmente, significa que, de certa forma, há uma dificuldade em contar a história.

Outros resultados demonstram que sete pessoas concordam plenamente em chamar atenção das crianças a todo momento, mas quatro participantes discordam parcialmente e um concorda plenamente. Somente um participante preferiu dizer que nem concorda e nem discorda. No geral, a maior parte dos educadores realmente afirma ter alguma dificuldade ao contar história devido às crianças apresentarem dificuldades de se concentrar no momento da contação de história.

Gráfico 8 – Se a tecnologia é disponível no ambiente escolar



Fonte: A autora, 2023

Analisando o gráfico, 69% (20 pessoas) opinaram que a escola às vezes apresenta acesso à tecnologia, e 13,8% (4 pessoas) dizem que sempre e outros 13,8% afirmam que raramente apresentam conexão com a tecnologia. Apenas uma pessoa afirma que nunca há tecnologia disponível no ambiente escolar em que trabalha atualmente. Portanto, no total, a maior parte confirma que a escola nem sempre tem conexão com a tecnologia. Conforme houve uma conversa informal na roda de conversa, visa que seja a conexão com a internet e não acesso a outras formas tecnológicas.

A estrutura tecnológica é uma ferramenta que contribui para os educadores e os educandos para o crescimento das suas habilidades. No entanto, ainda não é uma realidade dentro da escola; com tamanha progressão da tecnologia e a facilidade atual para se conectar à internet, torna-se necessário inserir os recursos tecnológicos dentro da sala de aula, com virtude. Trata-se, também, de conhecer e investigar o melhor percurso dessas narrativas e interagir com os educandos com os recursos que mais

utilizam (Nunes, 2018, p.46).

Gráfico 9 – Uso da tecnologia para contação de história

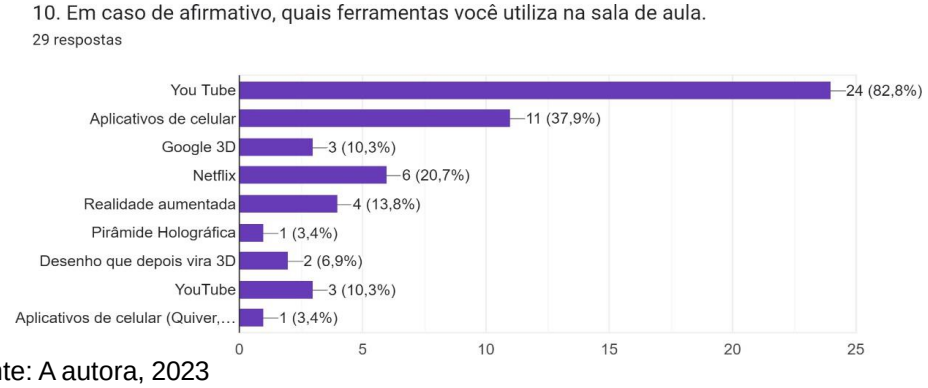


Fonte: A autora, 2023

De acordo com a equipe, a maioria, 50,2% (16 pessoas), às vezes utiliza a tecnologia para contação de história. E 37,9% (11 pessoas) sempre utilizam a tecnologia para contação de história. Apenas 2 pessoas, que representam 6,9% dos respondentes, raramente usa a tecnologia no seu plano de aula. Esses dados condizem com o fato de que as rodas de conversas ajudaram a estimular o uso da tecnologia para a contação de história. O resultado foi muito interessante e positivo pelo intuito da pesquisa.

A escola necessita passar por uma reciclagem, renovando suas concepções em relação à educação e entender a realidade e alinhar a educação na atualidade. É imprescindível que a didática da sala de aula se adeque aos recursos digitais, utilizando recursos aos quais a escola deve ter acesso e que deve dispor, explorando essas ferramentas e descobrindo tudo que essas tecnologias oferecem, aspirando uma multilinguagem em sala de aula (Nunes, 2018, p. 46).

Gráfico 10 – Quais ferramentas tecnológicas utilizadas em sala de aula



Fonte: A autora, 2023

De acordo com os resultados, pode-se observar as ferramentas mais utilizadas pelos participantes da pesquisa: *Google 3D* 10,3% no total de 3 pessoas; Realidade aumentada 13,8% no total de 4 pessoas; Pirâmide holográfica 3,4% no total de uma pessoa; Desenho que depois vira 3 D 6,9% no total de 2 pessoas; *YouTube* 82,8% no total de 24 pessoas; *Netflix* 20,7% (6 pessoas); aplicativos de celular (Quiver...) 3,4% no total de uma pessoa; e os demais aplicativos de celular 37,9% no total de 11 pessoas. O que mais se destacou foi o *YouTube*, por ser uma plataforma mais conhecida, de fácil acesso pela TV, em que as pessoas se sentem mais seguras para manipular.

As plataformas *YouTube*, *Netflix* e desenhos animados podem ser considerados contação de história por meio tecnológico. É relevante levantar essa informação no quesito em que esses instrumentos passam informações sendo um meio de comunicação que propicia aprendizados. Acredita-se que os professores acessam muito o *YouTube* para as crianças verem desenhos e histórias cantadas, principalmente quando desejam que elas fiquem sem agitação, e a escola precisa estar preparada para essa mudança cultural. Confirmando essa informação, temos a seguinte afirmativa:

> Podemos considerar que essas alterações também ocorreram no âmbito da Educação Infantil, com o uso das tecnologias digitais pela criança. Antes mesmo de elas serem alfabetizadas ou aprenderem a falar, já ouvem músicas, assistem a desenhos, jogam videogame, acessam canais do YouTube, tudo isso com o acesso à internet por dispositivos digitais. (Silva; Souza, 2021, p.43)

No entanto, o foco da pesquisa não é desmerecer essas plataformas digitais mais conhecidas como *YouTube* e *Netflix*; pelo contrário, essas ferramentas podem e devem ser acrescentadas no âmbito da educação infantil, sendo usadas como instrumento de trabalho aliado ao objetivo pedagógico, e não como um recurso para apenas passar o tempo. Silva e Souza (2021, p. 44) concretizam o seguinte pensamento: “[...] as práticas digitais que elas têm fora dos muros escolares não apenas como uma ferramenta, mas, principalmente, com reflexão de eficiência de seu para as atividades pedagógicas.”

Contudo, por essas plataformas serem usadas no campo escolar, não significa que a equipe docente está totalmente tecnológica, pois existem outro meios digitais que podem ser um grande aliado pedagógico. E por a tecnologia estar sempre se renovando, os profissionais da educação precisam estar antenados a essas novas

mudanças. As próprias palavras de Silva e Souza (2021, p. 44) confirmam esse pensamento: “... o papel da educação seria socializar e inovar, logo, tecnologia e educação são indissociáveis.” O intuito da roda de conversa é simplesmente adicionar mais informações e tecer trocas de informações entre a equipe, no intuito de crescimento profissional e agregar para um planejamento mais completo e inovador para as crianças.

Percebe-se que, com as rodas de conversas, algumas profissionais pelo menos tentaram usar o recurso apresentado. No entanto, usar novas tecnologias é um processo de construção de novas culturas, novos desafios, logo, demora um tempo para se habituar. De acordo com Nunes (2018, p. 46), “Portanto, observa-se no espaço geográfico em questão que ter essas tecnologias de acesso à literatura infantil em sala de aula é um desafio para os profissionais da educação.” As rodas de conversas foram realizadas com esse intuito de apresentar e estimular a tecnologia inserida e dinâmica na sala de aula, não como mais um instrumento, mas como uma ferramenta atraente para os alunos.

A busca para o direito de acesso, saber usar e conectar com as plataformas, se trata de uma mudança social que dissemine uma nova didática educacional para letrar a partir da tecnologia. O corpo docente, deve imergir dentro do contexto social, das práticas de suas vivências como ponto de partida para transformações necessárias e urgentes no campo pedagógico na educação infantil. (Nunes, 2018, p. 46).

Gráfico 11 – Se a tecnologia ajuda na contação de história para ser mais atraente para as crianças



Fonte: A autora, 2023

Olhando para a atualidade, a tecnologia condiz com a realidade das crianças,

que já nascem inseridas nessas ferramentas. De acordo com Nunes (2018, p. 46), as crianças já nascem apropriadas a dominarem qualquer tecnologia ofertada. Fruto do seu dia a dia, progênito da sua cultura, cresce numa sociedade impregnada por meios digitais, portanto elas navegam na internet e usam plataformas com facilidade.

Concordando com o autor, por ser uma realidade presente das crianças, o meio digital será muito mais atraente do que um quadro negro. Trata- se de inserir e dialogar com a mesma linguagem que as crianças, tendo uma facilidade maior em alcançar uma maior interpretação e atenção em uma atividade integrada com a tecnologia. Verificando o resultado da pesquisa, 23 respondentes (79,35) concordam plenamente com essa realidade proposta, no entanto os outros 20,7% (6 respondentes) não apoiam totalmente essa ideia, concordando parcialmente. Não houve nenhum participante contrário a esta afirmativa.

Gráfico 12 – Se os professores sentem dificuldade em instrumentar a tecnologia na contação de história.



Fonte: A autora, 2023

Analisando o gráfico, 22 pessoas (75,9%) às vezes sentem dificuldade no uso da tecnologia e 4 pessoas (13%) indicaram sempre enfrentar dificuldades, ou seja, a maioria dos profissionais não se sentem seguros e totalmente à vontade com os meios digitais. Apenas 3 pessoas sentem raramente dificuldade no uso da tecnologia, que correspondem a 10,3%. Isso expressa uma realidade atual, o novo provoca medo e indeliberação com as tecnologias. Não cabe apenas à escola propor disponibilidades tecnológicas, contudo o corpo docente necessita dominar e entender o uso das ferramentas no seu percurso didático e pedagógico.

Assim, as tecnologias não podem ser ignoradas e indiferentes pelo corpo escolar. Para um melhor aproveitamento dessas plataformas, os professores precisam se adequar a essas necessidades. É notável para uma educação agradável

e ágil o enriquecimento da tecnologia atrelado com os educadores. Mas, para isso, requer o reinventar, em busca de uma nova visão de ensino, focada em desenvolver as habilidades e conhecimento das crianças (Nunes, 2018, p. 43).

Gráfico 13 – Se as professoras conseguiram colocar em prática os instrumentos apresentados nas rodas de conversa



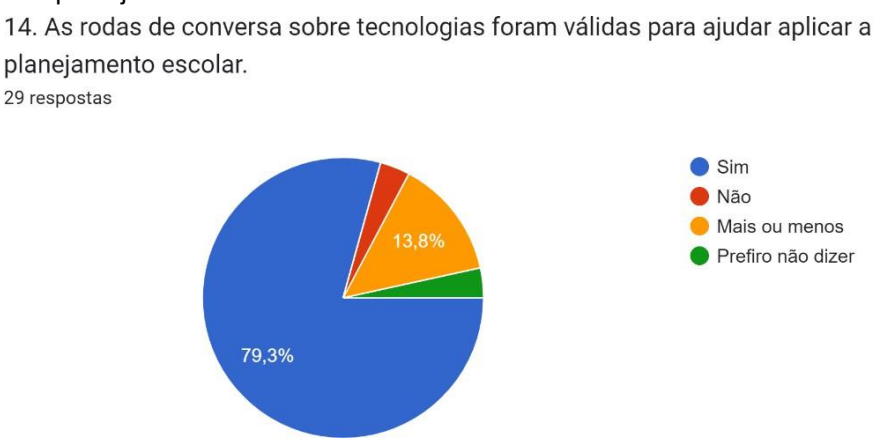
Fonte: A autora, 2023

Esse gráfico mostra que mais da metade dos profissionais (65,5%, que correspondem a 19 pessoas) pelo menos tentaram colocar em prática as conversas dialogadas nas rodas de conversa. Houve uma movimentação inicial e tentativas são superimportantes para o corpo docente, consistindo nos primeiros passos rumo ao progresso de inclusão das novas tecnologias de forma efetiva no planejamento escolar. Já 13,8% (13 pessoas) dizem que raramente conseguiram aplicar alguma tecnologia na sala de aula. Apenas duas pessoas (6,9%) *nunca* tentaram usar as tecnologias apresentadas nas rodas de conversa, em contraponto a outras duas pessoas (6,9%) que *sempre* conseguem aplicar as propostas da pesquisa; e, por fim, duas pessoas preferiram não falar sobre o assunto.

Conforme Nunes (2018, p. 44), que traz a base para esse diálogo, a tecnologia deve proporcionar uma experiência enriquecedora com novas perspectivas no ensino aprendizagem de acesso à literatura infantil. São inúmeras as ferramentas disponíveis para o uso do profissional da educação.

A tecnologia se renova cada vez mais em velocidade veloz, portanto não basta entender a tecnologia nesse momento, sendo necessário que a cada instante os profissionais se atualizem, acompanhem a evolução dos meios digitais. E a cada momento, indubitavelmente, as novas tecnologias estarão mais inseridas nos afazeres do dia a dia.

Gráfico 14 – Se as rodas de conversas sobre tecnologias foram válidas para ajudar a tecnologia no seu planejamento escolar.

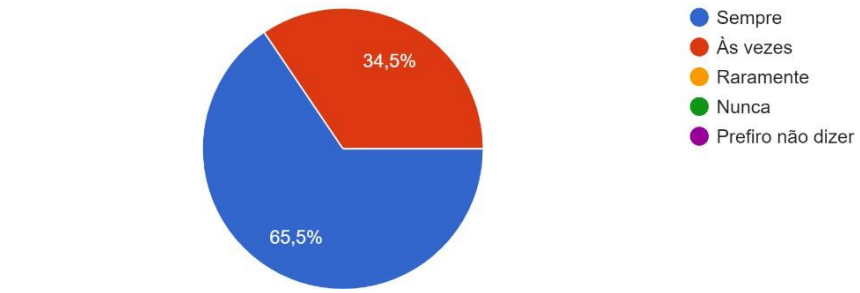


Fonte: A autora, 2023

As rodas de conversas obtiveram um bom resultado, pois incentivou os profissionais a inserir as novas tecnologias no seu planejamento escolar. Mais de 79% absorveram o propósito das conversas, ou seja, 23 profissionais de 29. E 4 pessoas (13,8%) assinalaram mais ou menos. Apenas 1 pessoa diz que não foram válidas as tecnologias demonstradas nas rodas de conversa e 1 pessoa preferiu não dizer sua opinião.

A formação continuada é necessária para se atualizar, não é apenas saber usar o celular, e sim como usar o celular para trazer uma atividade tecnológica com intuito de um objetivo pedagógico dentro das normas da BNCC. Nunes (2018, p. 45) diz que "É necessário que as professoras adentrem esse mundo conectado, não apenas em plano pessoal, mas como um novo recurso para a sala de aula".

Gráfico 15 – Se continuaria usando as práticas tecnológicas nas contações de história



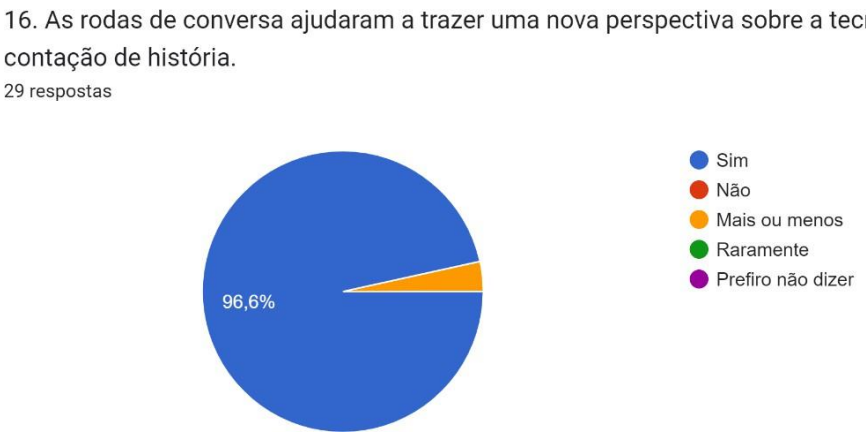
Fonte: A autora, 2023

Analisando as respostas, verifica-se que já há uma movimentação da equipe em trazer a tecnologia para sala de aula, e isso é um resultado muito positivo. A opção

nunca e raramente não foi opção de nenhuma das participantes da pesquisa e isso significa um resultado excelente. As opções sempre (65,5%) e às vezes (34,5%) representam a totalidade das participantes, o que demonstra já haver uma conscientização da tecnologia presente, que faz parte do cotidiano da sociedade, “por isso, [a necessidade de] estabelecer uma proximidade cada vez maior entre o mundo real e a escola torna-se cada vez maior” (Silva; Souza, 2021, p. 44).

No entanto, a tecnologia não deve se limitar apenas em passar histórias na TV, pois há um campo extenso a ser aproveitado, e a contação de história pode ser passada de formas diversas, com apoio da tecnologia. A visão de que é necessário o recurso da tecnologia como parâmetro pedagógico faz com que as novas tecnologias apresentadas nas rodas de conversa sejam vistas com mais facilidade, o aceitamento do assunto é mais eficaz, conforme mostrado nos resultados dos gráficos anteriores. A escola é uma extensão da sociedade, não há como pensar em escola e excluir os costumes culturais.

Gráfico 16 – Se as rodas de conversa ajudaram a trazer uma nova perspectiva sobre a tecnologia para contação de história



Fonte: A autora, 2023

Observando os resultados, 28 pessoas (96,6%) confirmam que as rodas de conversa realmente ajudaram a trazer um conteúdo diversificado para a contação de história. Apenas 1 pessoa (3,4%) diz que mais ou menos as conversas ajudaram no contexto da contação de história junto com a tecnologia. Mesmo tendo, ao logo dos questionários, alguns participantes expressando opiniões que discordavam do uso da tecnologia ou a viabilidade das rodas de conversa, no final concordaram que a tecnologia pode ter uma nova perspectiva para contação de história.

Lembrando que, no questionário no *Google Forms*, os profissionais ficaram à

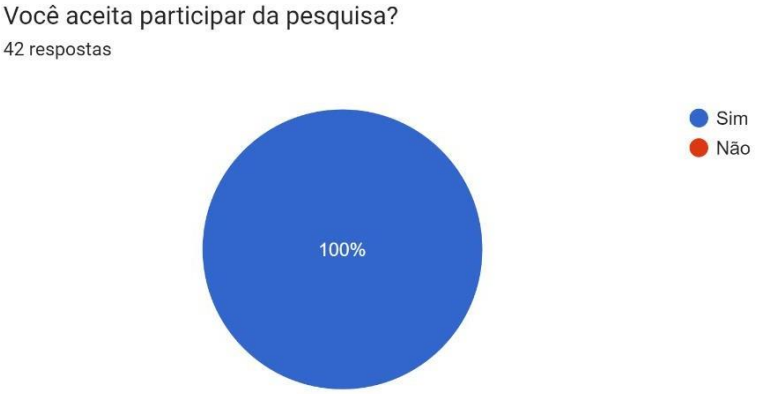
vontade para expor suas opiniões e que serão integralmente respeitadas, tendo o livre arbítrio das suas respostas, de acordo com o seu olhar das experiências que obtiveram sobre os conteúdos debatidos ao longo das rodas de conversa.

6.2 DISCUSSÕES SOBRE O PRODUTO *SITE*

O *site* foi criado no intuito de ajudar na divulgação das tecnologias propostas para contação de história, disseminando não somente entre as pessoas que participaram das rodas de conversa, mas indo além, atingindo um grupo maior, atraindo outros profissionais, de outros lugares. A pesquisa foi focada para o ensino infantil, no entanto, outros segmentos podem adequar as atividades de acordo com a faixa etária dos alunos e com a sua realidade escolar.

Essa pesquisa do *Google Forms* foi realizada para coletar informações dos profissionais que visitaram o *site* e se sentiram à vontade em responder o questionário. As perguntas feitas serão de extrema importância para melhor desenvolver próximas atualizações de acordo com o olhar do público-alvo. Lembrando que a divulgação do site e da pesquisa foi feita por meio de conversas virtuais no *WhatsApp*. Seguem abaixo as devidas perguntas e as opiniões adquiridas:

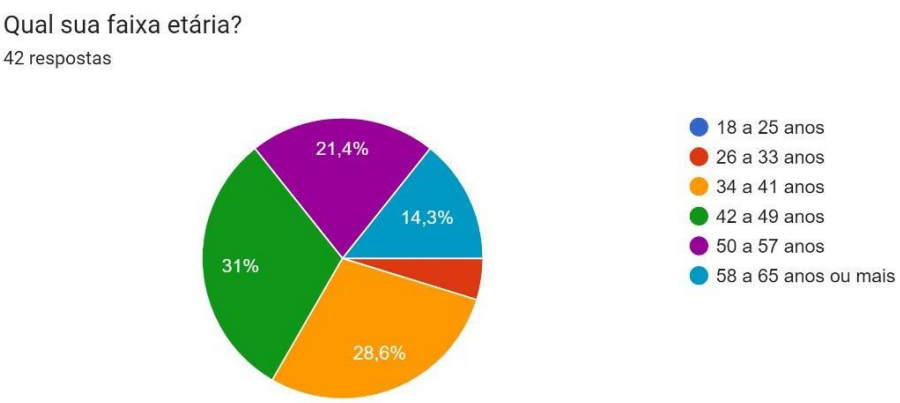
Gráfico 17 – Permissão para participar da pesquisa



Fonte: A autora, 2024.

No total, tivemos 42 participantes que aceitaram participar da pesquisa após a visitação do *site*. Visto que, nas rodas de conversas, tivemos 29 participantes, observa-se que há um número maior de profissionais desta vez, analisando a tecnologia como uma aliada e inovadora no momento da contação de história.

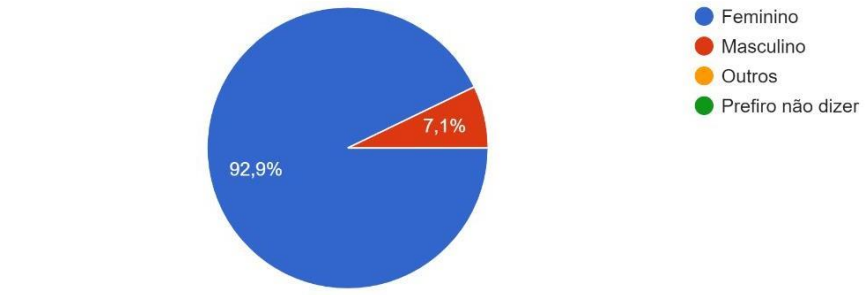
Gráfico 18 – Faixa etária



Fonte: A autora, 2024.

Foi perguntada a faixa etária das pessoas que aceitaram participar da pesquisa. A maior parte está inserida no contexto de 42 a 49 anos, totalizando 11 pessoas (31%), depois vem a faixa de 34 a 41 anos com 8 pessoas (28,6%), em seguida a faixa de 50 a 57 anos com 5 pessoas (21,4%). Nas faixas de 26 a 33 anos e de 58 a 65 anos ou mais são 4 pessoas também, e por último a faixa de 18 a 25 anos com apenas 1 participante. Observa-se que a maior parte do público-alvo começa com 34 anos em diante, profissionais interessados em se aprimorar mais e adquirir informações para melhor desempenho profissional.

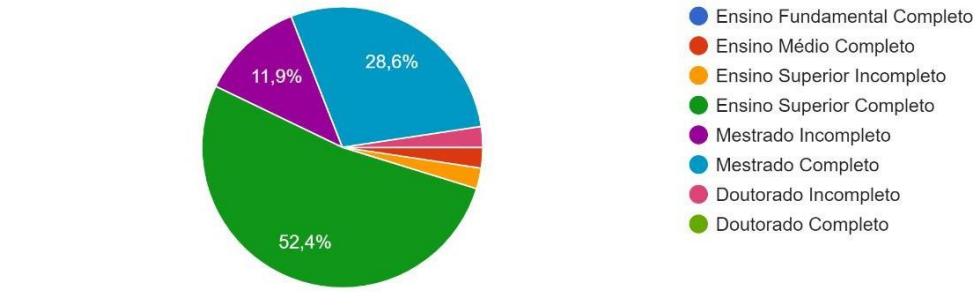
Gráfico 19 – O gênero



Fonte: A autora, 2024

A grande parte declarou pertencer ao gênero feminino, representando 92% (39 respondentes) e 7% (3 respondentes) ao masculino. Diferente da primeira pesquisa, em que todos os integrantes representavam o público feminino, agora, mesmo que pequena a participação, temos profissionais masculinos.

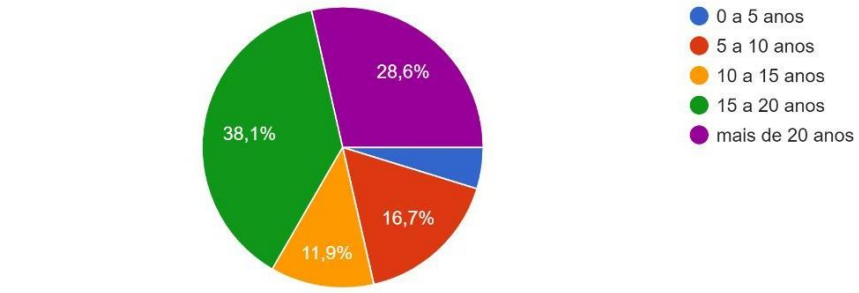
Gráfico 20 – Formação



Fonte: A autora, 2024.

Conforme visto na primeira pesquisa, os profissionais desse questionário continuam com a maior parte tendo ensino superior completo (22 pessoas, representando 52,4%), e com mestrado completo 28,6% (12 pessoas). Logo em seguida, com mestrado incompleto temos 5 pessoas (11,9%). Com ensino médio completo, ensino superior incompleto e doutorado incompleto, temos 1 pessoa (que representa 2,4%) cada. Percebe-se que a maior parte dos profissionais interessados na pesquisa começaram sua capacitação em ensino superior para cima.

Gráfico 21 – Tempo de carreira

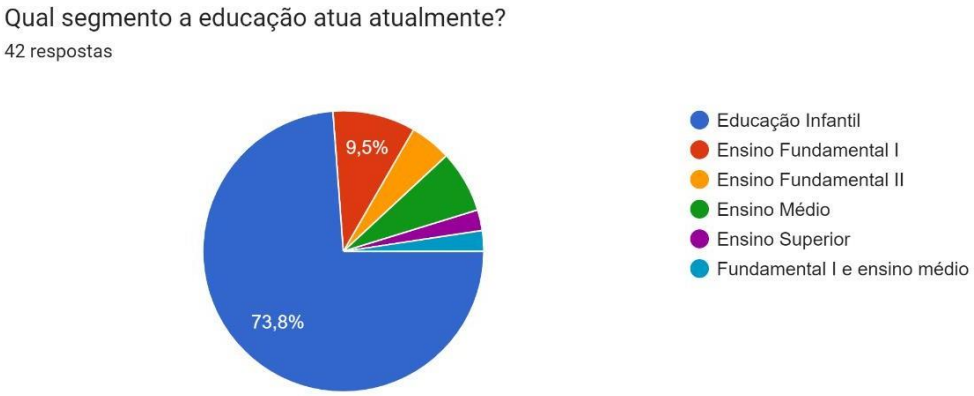


Fonte: A autora, 2024.

Boa parte dos profissionais, 16 pessoas (38,1%), apresentam uma larga experiência de carreira entre 15 a 20 anos. Em seguida, 28,6% (12 pessoas) têm mais de 20 anos de carreira. Não menos importante, 16,7% (10 profissionais) têm de 5 a 10 anos e na faixa de 0 a 5 anos temos apenas 4,8% (2 pessoas). Mesmo com tempo de carreira mais longínqua, esse dado não representou um impedimento ou desinteresse por parte dos professores em buscar ou estar aberto para conhecer novas formas de educação voltada para o meio tecnológico.

Assim, confirmado por Rodrigues (2014, p. 113), num mundo com cada vez mais presença das tecnologias digitais, é necessário que o professor se adapte a essa nova realidade. Sobre a importância de o professor se capacitar, faz-se pertinente buscar novas formas de se capacitar e se aperfeiçoar, para colocar essas ferramentas em prática pedagógica.

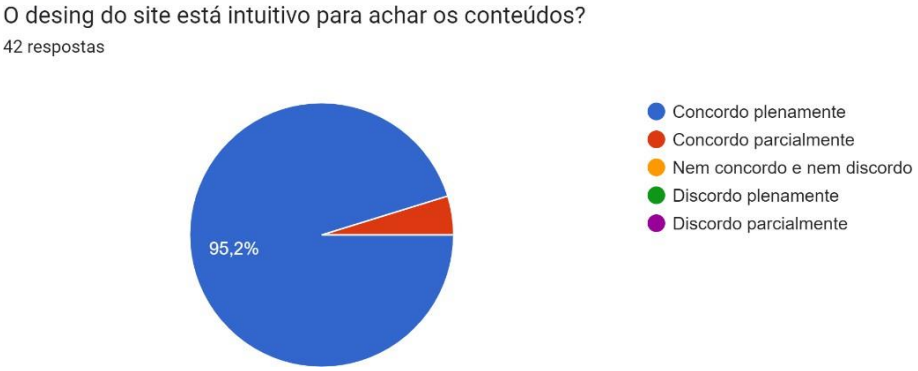
Gráfico 22 – Segmento em que trabalha atualmente



Fonte: A autora, 2024.

Assim como previsto, a grande parte — 73,8% (31 profissionais) — atua na educação infantil, pois a pesquisa é voltada para esse público. No entanto, outros segmentos também podem participar da pesquisa, pois as atividades podem ser readequadas para a faixa etária que desejar. E assim, o Fundamental I teve 9,5% (4 participantes), o Ensino Médio teve 7,1% (3 participantes), o Fundamental II teve 4,8% (2 participantes) e o Ensino Superior 2,4% (1 participante). Houve um profissional que relatou ser professor do Ensino Médio e Ensino Fundamental I.

Gráfico 23 – Desing do site



Fonte: A autora, 2024.

Essa pergunta implica em perguntar se os conteúdos do site estavam fáceis de achar, fácil de compreender as funções que a página de *internet* proporciona,

facilidade de passar de uma aba para outra, mudando as funções que desejar. E 96,2% (40 pessoas) concordaram que a página estava intuitiva para navegar, enquanto 4,8% (2 pessoas) concordaram parcialmente.

É muito importante o site estar de forma simplificada para achar o assunto pesquisado. Os botões e o temas devem ser intuitivos para buscar e encontrar o que deseja de forma rápida e clara. Uma página de internet com assuntos embolados e dificultando achar as informações faz com que os internautas desistam de navegar no site e procuram por outra página de *internet*. Por isso, faz- se necessário sempre estar atualizando os assuntos e ouvindo os profissionais sobre como o site poderia ser melhorado. E esta pesquisa ajuda justamente neste ponto, visto que a última pergunta foi aberta para colocarem as opiniões que desejassem, tendo observações sobre o produto criado.

Gráfico 24 – Assunto proposto no *site*



O objetivo dessa pergunta é saber se o assunto proposto da pesquisa ficou claro de entendimento. Se a aba nomeada TECNOLOGIA ficou bem esclarecedora, fácil de encontrar os assuntos, se os aplicativos ficaram bem explicados. O público-alvo concordou que o site ficou bem direcionado, representando 95,2% (40 pessoas), e com 4,8% (2 pessoas) concordando parcialmente.

A utilização do site não deixa de ser um instrumento da tecnologia em que muitas pessoas não estão acostumadas a mexer, pois atualmente é comum entre a população utilizar uma pesquisa pelo celular, navegando pela *internet*. Rodrigues (2014, p.111) afirma que todas as famílias se encontram com um celular que tenha acesso a músicas, fotos, assistir e reproduzir vídeos com *WhatsApp*, pesquisa de

quaisquer assuntos, dentre outros. Ou seja, é pegar um recurso a que já esteja habituado e usar como um instrumento de trabalho através de pesquisas na *web* e aplicativos no aparelho móvel. Este trabalho de pesquisa visa ajudar a equipe docente a transformar o instrumento já rente ao seu dia a dia e transformar numa aula mágica e inovadora, sendo muito mais atrativa.

Gráfico 25 – Utilização do produto no planejamento escolar



Fonte: A autora, 2024.

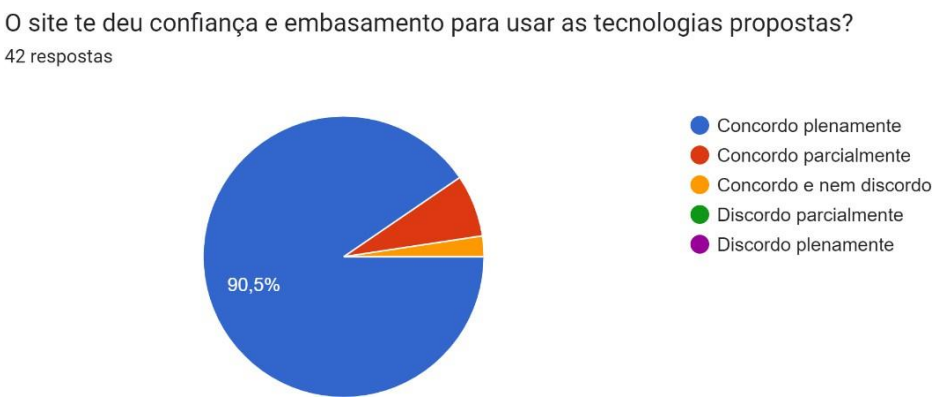
Analisando não somente com as pessoas que participaram das rodas de conversa, mas também as que visitaram somente o *site*, foi bem satisfatório o resultado, pois ele revela que os profissionais pretendem usar as tecnologias no seu planejamento de aula. Não somente os encontros nas rodas de conversa, mas também o *site* obteve um bom rendimento no intuito de incentivar o uso de recursos tecnológicos nas aulas.

Neste sentindo, 78,6% (33 profissionais) disseram que pretendem usar o *site* como recurso para desenvolver atividades continuadas de contação de histórias com tecnologias no seu plano de aula e 16,7% (7 pessoas) concordam parcialmente. Houve uma pessoa afirmando não ser sua área de atuação e outra assinalou sempre que possível e pertinente, correspondendo a 2,4% cada.

O professor não somente precisa lidar com as mudanças tecnológicas, e sim saber a melhor ferramenta para usar na sala de aula, de acordo com seu planejamento, e saber operar os instrumentos oferecidos de forma adequada para seus alunos. De acordo com Silva (2016, p. 109), é de extrema importância discutir a relação da tecnologia e o processo de ensino e aprendizagem. O professor precisa buscar formas de lidar com a nova realidade em sala de aula, para ajudar os alunos na

construção do conhecimento. Atuando como mediador do conhecimento, ele precisa descobrir maneiras de inovar a aprendizagem, tomando como um desafio aprender novas tecnologias como recurso a utilizar em sala de aula, como motivacional para os alunos.

Gráfico 26 – *Site* deu confiança e embasou para o uso das tecnologias propostas



Fonte: A autora, 2024.

Vendo os gráficos, 90,5% (38 pessoas) afirmaram que o site transmitiu confiança e embasamento para usar as tecnologias propostas, transmitindo que o estudo da pesquisa obteve um bom resultado. E 7,1% (3 pessoas) concordaram parcialmente e apenas 1 pessoa (2,4%) não concorda e nem discorda.

Portanto, de acordo com os resultados, o site transmitiu a confiança e embasamento também para as pessoas que não participaram da roda de conversa, ampliando para diversos profissionais o acesso ao site, por meio do instrumento da internet, de forma global, de quaisquer lugares podendo ter acesso a todos os objetivos propostos nesta pesquisa. Ele facilita a vida do professor de ter acesso a atividades e aplicativos de forma organizada, objetiva e facilitadora das tecnologias, ampliando seu conhecimento e, consequentemente, o seu planejamento de aula. Juntando as tecnologias que possam usar de acordo com a faixa etária dos seus alunos, oferece ideias de atividades que o aplicativo pode proporcionar, otimizando o tempo do professor.

O professor se depara com um meio inovador e desafiante ao interagir com as novas tecnologias, devido à falta de tempo e reduzido conhecimento tecnológico. A falta de confiança do profissional na utilização da tecnologia e junto com as dificuldades na tomada de decisão sobre qual instrumento usar, seja pela resistência pessoal

intrínseca à mudança, replicando orientações mais claras sobre a utilização das tecnologias (Rodrigues, 2014, p. 3).

Contudo, o professor, para dar o primeiro passo na utilização de novos recursos curriculares, não somente precisa ter acesso ao computador e ao celular, mas também saber como esses veículos podem ser introduzidos em forma de atividade em aula. Para que esse processo aconteça e o professor tenha motivação em usar os novos instrumentos, é necessário ter um mínimo de conhecimento possível dos novos recursos tecnológicos, e o principal, se sentir confiante para colocar em prática o seu novo saber.

Pergunta Aberta do Questionário:

Quais os conteúdos você acredita que serão importantes para auxiliar mais ainda na contação de história e gostaria de ver no *site*?

26 respostas:

- Gostaria de saber um pouco mais sobre um conteúdo sobre as tecnologias para trabalhar com contação de história associando as brincadeiras.
- Todos os conteúdos do *site* são importantes e extremamente interessantes.
- Educação ambiental.
- O site está muito bom! Até então, não tenho nada a acrescentar. Parabéns!
- A da pirâmide fiquei mais empolgada em conhecer, parabéns pelo lindo trabalho 🥰♡
- Valores.
- Não sei dizer.
- Todos.
- Conteúdo com temas atuais tipo discriminação racial e sexual.
- *CharttedKids, Stop Motion* e *Quiver*.
- Acredito que antes que contar histórias precisamos conhece las e dominar. Ter boa dicção é entoação. Gostaria sim de ver mais sobre o tema.
- Espaço para postar sugestões de novos conteúdos no *site*.
- Projeções de figuras para os pequenos brincarem de contarem as histórias imitando os personagens.
- Vídeos.
- Pegadas antirracistas e de gênero.
- Maior interatividade.

- Todos que vi, achei muito interessantes.
- Sugestões de aplicativos.
- Atividades específicas para gêneros textuais diversos.
- Relações afetivas, psicomotricidade, alimentação saudável, etc.
- Histórias com fantoches.
- Achei todos interessantes e colocarei em prática.
- Achei todo conteúdo ótimo.
- Os recursos tecnológicos podem ajudar às crianças a se concentrar também nas tarefas, oferecendo uma experiência interativa, pois estimula a criatividade e organização. Desenvolve descobertas e pensamento crítico e muita curiosidade.
- Mais conteúdos separados pela faixa etária!!
- Temas baseado na realidade da criança.

Nesta pergunta, apenas 26 de 42 integrantes optaram por responder sobre quais os assuntos próximos gostariam de acrescentar para auxiliar na contação de história, e tivemos diversas opiniões, todas sendo importantes para serem analisadas para somar com os próximos passos para compor mais ainda o site.

Essa parte da pesquisa é de extrema importância para que possa haver melhoramentos e aperfeiçoamento do produto, sempre na intenção de desenvolver o melhor para ajudar a profissionais da educação. É de suma importância o professor buscar formas de se reciclar e acrescentar cada vez mais a seu conhecimento, caracterizando o objetivo do site em abranger progressivamente a necessidade de todos.

Neste sentindo, Camini (2011, p. 2) destaca que

> [...] ideias e trocas que enfatizam a construção e a reconstrução de conhecimentos por meio de interações, reflexões que contribuem na formação de cidadãos e participantes. [...] Esta integração potencializa mudanças na aprendizagem, no ensino e na sala de aula, redimensiona o ensinar aprender no seu contexto geral.

Para facilitar a análise, as respostas obtidas foram divididas por grupos em comuns:

1º. Tipos de assuntos:

“Educação ambiental.”

“Valores.”
“Conteúdo com temas atuais tipo discriminação racial e sexual.”
“Pegadas antirracistas e de gênero.”
“Atividades específicas para gêneros textuais diversos.”
“Relações afetivas, psicomotricidade, alimentação saudável etc.”
“Temas baseado na realidade da criança.”

As tecnologias propostas no site permitem que se adeque esses temas propostos pelos participantes da pesquisa. Por exemplo, “educação ambiental” igual foi descrito acima, com o aplicativo de realidade virtual aumentada pode-se criar um teatro com as crianças, tanto de palito, quanto de fantoche ou corporal, ilustrando a imagem de árvores ou espaços da natureza e o alunos interagindo com a figura espelhada.

Analisando essas sugestões, pode-se concluir que os voluntários possam ter observado o site de forma rápida, sem analisar com calma cada veículo oferecido e as possibilidades que possam ser feitas com cada tecnologia. Ou não foi tão esclarecedor o que cada instrumento pode oferecer para o professor introduzir em sala de aula, diante de cada aplicativo, a forma de ser usado por meio de contação de história.

2º. Sugestões para o *site*:

“Histórias com fantoches.”
“Mais conteúdos separados pela faixa etária!!”
“Temas baseado na realidade da criança.”
“Gostaria de saber um pouco mais sobre um conteúdo sobre as tecnologias para trabalhar com contação de história associando as brincadeiras.”
“Projeções de figuras para os pequenos brincarem de contarem as histórias imitando os personagens das brincadeiras.”
“Não sei dizer.”
“*CharttedKids*, *Stop Motion* e *Quiver*.”
“Acredito que antes que contar histórias precisamos conhece las e dominar. Ter boa dicção é entoação. Gostaria sim de ver mais sobre o tema”
“Espaço para postar sugestões de novos conteúdos no site”
“Vídeos.”

“Maior interatividade.”
“Sugestões de aplicativos.”
“Histórias com fantoches.”

Todas as respostas serão analisadas com calma pela pesquisadora e serão norteadores de forma a causar melhorias no site, levando como extrema importância a cada sugestão e opinião dada pelos voluntários que se propuseram a analisar o site e responder a pesquisa de forma voluntária.

3º. Opinião sobre o produto:

“Achei todos interessantes e colocarei em prática”
“Achei todo conteúdo ótimo”
“Os recursos tecnológicos podem ajudar às crianças a se concentrar também nas tarefas,
oferecendo uma experiência interativa, pois estimula a criatividade e organização. Desenvolve descobertas e pensamento crítico e muita curiosidade.”
“Todos os conteúdos do site são importantes e extremamente interessantes.”
“O site está muito bom! Até então, não tenho nada a acrescentar. Parabéns!”
“A da pirâmide fiquei mais empolgada em conhecer, parabéns pelo lindo trabalho 🥹♡ ”
“Todos que vi, achei muito interessantes.”
“Achei todos interessantes e colocarei em prática”

De acordo com cada resposta positiva sobre o site e os elogios relatados pelos voluntários, reafirmamos que o site está se dirigindo pelo caminho certo e embasado para os professores, confirmando que os objetivos foram atingidos; no entanto, não há espaço para acomodação, necessitando sempre estar melhorando cada vez mais os conteúdos circulados e acrescentando sempre novos instrumentos que a tecnologia possa oferecer. Até mesmo, com o passar do tempo, sempre vai se inovando e aumentando as possibilidades de recursos que podem ser usados em aula.

Contudo, conclui-se, a partir de todas as respostas, que os professores ainda se sentem impactados com o novo saber que a tecnologia possa operar. Mas, no final, todos concordam com Camini (2011, p.2), que resume em poucas palavras que:

O uso de recursos midiáticos na contação de histórias se multiplica e o prazer de contar e recontar aumenta, assim facilitando o momento de escrever e elaborar os próprios contos e histórias.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O caminho da tecnologia na educação apenas está começando. Uma mudança de costumes não é rápida, no entanto inevitável. Os próximos passos se tornarão indissociáveis, e os recursos tecnológicos como novas ferramentas agregadas no currículo escolar também devem seguir esses novos hábitos.

Com a mudança da perspectiva mundial, em que a *internet* móvel se torna protagonista em quase todas as peças atuadas, os aparelhos móveis ofertam diversas formas de uso, em que a mobilidade e a velocidade de informações e ações são muito mais velozes, não necessitando de um computador fixo no ambiente ou uma televisão, pois, aonde for, consegue-se acesso pela *internet*, fazendo que o mundo se conecte nas palmas das mãos. Dessa forma, informações e os recursos tecnológicos se espalham com mais facilidade.

A proposta desta pesquisa foi proporcionar à equipe pedagógica novas experiências e um olhar mais amplo nas atividades de *storytelling,* de forma voluntária, principalmente se desejar utilizar seu aparelho móvel voluntariamente, como recurso para experimentar as propostas emitidas nas rodas de conversas e no *site*.

De todo modo, o maior desafio foi superar as barreiras das estruturas que o ambiente não oferece, e o segundo maior desafio foi transmitir confiança para que os profissionais superem os obstáculos e os medos de usar a tecnologia como um instrumento pedagógico no dia a dia escolar. Assim, para eles se manifestarem voluntariamente para tentar usar algum instrumento tecnológico por conta própria.

Para isso, foram pensados recursos possíveis de alcançar e apresentá-los de modo prático e eficiente para os professores se apropriarem de forma prática dos recursos tecnológicos a serem aplicados diretamente na sala de aula. De maneira que os professores não se sintam acuados e se empoderem de forma autônoma para executar sua aula com recursos tecnológicos.

Com certeza, observei nos participantes desafios, medo e insegurança com os novos recursos usados como instrumentos pedagógicos. É imprescindível entender que não é excluir outros métodos já usados em sala de aula, e sim adicionar para enriquecer mais ainda os recursos utilizados na sala de aula.

Observei nos profissionais na roda de conversa que a equipe se sentiu atraída e empolgada com o assunto. Sempre comentavam, imaginando como seria a reação dos alunos. Uma avaliação muito positiva das rodas de conversa foi o reconhecimento

das pessoas de como seria uma contação de história divertida e diferente. Por seguinte, após a palestra, continuaram as conversas informais incentivando a equipe para não deixar esfriar e acabar o entusiasmo dos encontros e retornar o medo de iniciar algumas atividades pedagógicas.

Algumas professoras realmente tentaram, pediram ajuda e conseguiram ou, pelo menos, tentaram usar as novas tecnologias nas suas atividades. Já outros recuaram e ainda não se sentiram à vontade em proporcionar o mundo tecnológico. No entanto, é um processo até as pessoas se adaptarem com essa proposta. Mas, não quero dizer e nem posso afirmar que a pessoa desistiu de vez, e sim é uma parte da etapa do processo individual de cada um.

Para ajudar a semear mais ainda essa trajetória, obtive, ao realizar meu segundo produto, um site contendo todas as informações das rodas de conversas, incluindo o passo a passo de cada tecnologia, a explicação detalhada e como acessar tais instrumentos. Serve tanto de apoio à equipe docente que esteve nos nossos encontros, quanto para embasar qualquer profissional da educação.

De acordo com a segunda avaliação do *google forms*, percebi que houve uma boa aceitação pelo público-alvo, sendo de grande valia para pesquisar e relembrar sobre alguma informação compartilhada nas rodas de conversas. E abrange aquele profissional interessado pelo assunto que não teve a oportunidade de participar dos nossos encontros. A tecnologia na educação e também junto com a contação de história ainda tem muitos recursos para crescerem e serem criados com futuras tecnologias.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Mikahely dos Santos; SOUSA, Maiza Duarte; MACEDO, Moacir. Storytelling: Movimento1. Intercom – **Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**, XXIII Prêmio Expocom. Exposição da Pesquisa Experimental de Comunicação. 2016. Disponível em: https://portalintercom.org.br/anais/centrooeste2016/expocom/EX51-0872-1.pdf. Acesso em: 22 abr. 2024.

BITENCOURT, R. B.; ROCHA, J. B.; MODESTO. I. M. As novas tecnologias e a contação de histórias em sala de aula. **3º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação**. Pernambuco, 2010. Disponível em: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/2128533/Isva-Modesto_Janete-Rocha_Ricardo-Bitencourt__1_-libre.pdf?1390826053=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAS_NOVAS_TECNOLOGIAS_EA_CONTACAO_DE_HIST.pdf&Expires=1727123188&Signature=KaJWuLFJTYOZciZNrT86QymE1cmtAx7O8u~SfDV-OO97ZEpXSvcuzmhL-wra9CcogfCNdiGAsPO65unNX~7fAqrOUn61JhYlSwy-VFU1bBTnXqHesk7B4kSw0p9edVpAlQEJHjX2ez~I5dP0ll~NvRXcYaILe8hBrzbtAiK-fKpVHK-3ukkey3ZFuVDDClXJax17hMjYOgo2HvWgiFqeXClX5DDgioAeXYuqT5wdV--gL2m9WFIgvZE8v0gLvCmqFWo0hM7gxtjt14yyeVUx5n6THXz5NyyyTjG00YnhA0SnPoG0Uk2Ea96dADuEy2n2MuJ6481rR-pI~nYRhWjWSA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA. Acesso em: 02 ago. 2023.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, LDB. 9394/1996. Brasília, DF, 1996. Disponível em: http://www.ltr.com.br/loja/folheie/5673.pdf. Acesso em: 22 maio 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: DF, 2018. BNCC. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 22 ago. 2023.

BUENO, Daniele Aparecida. **Imagem organizacional e contação de histórias: um estudo sobre o uso do storytelling como recurso estratégico de comunicação.** 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (bacharel em Comunicação Social - habilitação em Relações Públicas) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2015. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/8ae28852-fd97-40c6-90a1-1115c3cd6c08/content. Acesso em: 23 ago. 2023.

CALDIN, Clarice Fortkamp. A oralidade e a escritura na literatura infantil: Referencial teórico para a hora do conto. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, n. 13, maio 2002. Disponível em: https://www.redalyc.org/pdf/147/14701304.pdf. Acesso em: 16 set. 2023.

CAMINI, Marcia Andreia Pizolotto. A contação de histórias no contexto das novas tecnologias em sala de aula. 2011. Disponível em:

https://repositorio.ufsm.br/handle/1/1385. Acesso em: 15 ago. 2023.

CARDOSO, Ana Lúcia Sanches; FARIA, Moacir Alves de. A contação de histórias no desenvolvimento da educação infantil. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 7, n. 1, 2016. Disponível em: https://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes/pdf/v6-2016/artigo-ana-lucia-sanches.pdf. Acesso em: 20 maio 2023.

CURY, Carlos Jamil. Sentidos da educação na Constituição Federal de 1988. **Revista Brasileira de Política e Administração da Educação**, v. 29, n. 2, 2013. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/rbpae/article/view/43518/27389 Acesso em: 07 mar. 2024

DANTAS, Heloisa; OLIVEIRA, Marta Kohl; TAILLE, Yves. **Piaget, Vygotsky, Wallon: Teorias Psicogenéticas em Discussão.** São Paulo. 1992. Disponível em: https://bds.unb.br/handle/123456789/272. Acesso em: 02 jul. 2024.

FRANÇA, Rozelma Soares de; TEDESCO, Patricia. Era Uma Vez... **A Contação de História como Estratégia de Expressão Computacional** Crítica. *In*: CONGRESSO SOBRE TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO (CTRL+E), 6. , 2021, Evento Online. **Anais** [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021 . p. 255-264. Disponível em: . https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=SANTOS+ALMEIDA+dos%2C+Mikahely%3B+SOUSA%2C+Maiza+Duarte%3B+MACEDO%2C+Moacir.+Storytelling%3A+Movimento1.+Intercom+%E2%80%93+Sociedade+Brasileira+de+Estudos+Interdisciplinares+da+Comunica%C3%A7%C3%A3o%2C+XXIII+Pr%C3%AAmio+Expocom.+Exposi%C3%A7%C3%A3o+da+Pesquisa+Experimental+de+Comunica%C3%A7%C3%A3o.+2016.&btnG=. Acesso em 05 abr. 2024.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. ed. 35. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2007.

GUIMARÃES, Lívia Maria Antônio. A importância da contação de histórias na educação infantil. **Caderno Intersaberes**, v. 11, n. 32, p. 128-139, 2022. Disponível em: https://cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/2202. Acesso em 3 jul. 2024

JORDÃO, T. C.. **Formação de educadores**: a formação do professor para a educação em um mudo digital. *In*: Tecnologias digitais na educação. MEC, 2009. Disponível em: http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000012178.pdf. Acesso em: 12 ago. 2023.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias**: o novo ritmo da informação. ed. 8. Campinas, São Paulo: Papirus, 2013.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky**: uma perspectiva histórico-cultural da educação. Rio de Janeiro: Editora Vozes Limitada, 2013.

MACHADO, Ana Paula Rodrigues et al. **Estratégias para a utilização de dispositivos móveis na educação infantil: utilizando aplicativo Digital Storytelling**. Trabalho de conclusão de curso (Mestrado Profissional em Tecnologia

Educacionais em Rede). Universidade Federal de Santa Maria. Centro de Educação PPGTER- Programa de Pós-Graduação em tecnologias Educacionais em Rede. Santa Maria. Rio Grande do Sul. 2021. Disponível em: . https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/21262/DIS_PPGTER_2021_MACHADO_ANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 23 ago. 2023.

MATEUS, Ana do Nascimento Biluca et al. A importância da contação de história como prática educativa na educação infantil. **Pedagogia em ação**, v. 5, n. 1, 2013. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/21262/DIS_PPGTER_2021_MACHADO_ANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 23 set. 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, v. 23, n. 1, p. 95, 2014. Disponível em: https://periodicos.ufpb.br/index.php/rteo/article/view/18338/11399. Acesso em: 18 dez. 2023.

NEDER, Divina Lúcia de Souza Medeiros et al. Importância da contação de histórias como prática educativa no cotidiano escolar. **Pedagogia em ação**, v. 1, n. 1, p. 61-64, 2009. Disponível em: https://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/view/648. Acesso em: 26 set. 2023.

NUNES, A. K. F.; SANTOS, V. S.; SANTOS, J. F. Tecnologias digitais de acesso à literatura na educação infantil. **Revista Eixo**, v. 7, n. 3, p. 39-48, 18 dez. 2018. Disponível em: https://arquivorevistaeixo.ifb.edu.br/index.php/RevistaEixo/article/view/634/352. Acesso em: 03 jul. 2024

PIAGET, J. **Psicologia infantil e o ensino de história.** Boletim Trimestral da Conferência Internacional sobre Ensino de História, 2, Paris, 1933.

RODRIGUES, Ana Luísa. Dificuldades, constrangimentos e desafios na integração das tecnologias digitais no processo de formação de professores. In: **Aprendizagem Online, Atas do III Congresso Internacional das TIC na Educação (ticEDUCA2014)**. Instituto de Educação, Universidade de Lisboa, 2014. p. 838-846. Disponível em: https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/34340/1/Rodrigues%2c%20A.L._2014_Dificuldades%2c%20Constrangimentos%20e%20Desafios%20no%20Processo%20de%20Forma%c3%a7%c3%a3o%20de%20Professores_ticEDUCA2014.pdf Acesso em: 26 jul. 2024.

SILVA, Ione de Cássia Soares da; SILVA PRATES, Tatiane da; RIBEIRO, Lucineide Fonseca Silva. As novas tecnologias e aprendizagem: desafios enfrentados pelo professor na sala de aula. **Em Debate**, n. 15, p. 107-123, 2016. Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/emdebate/article/view/1980-3532.2016n15p107 Acesso em: 17 ago. 2023.

SILVA, Fabiula Candida da; SOUSA, Luis Gabriel Venancio. Contação de histórias

na educação infantil e as tecnologias como ferramentas pedagógicas. **Cadernos Acadêmicos Unina de Educação**, v. 1, n. 2, 2021. Disponível em: https://revista.unina.edu.br/index.php/cau-tsn/information/readers. Acesso em: 27 mar. 2024

SOUSA, Rayane da Silva Vieira de. **Storytelling: a contação de história como recurso de ensino e a aprendizagem na educação infantil**. Orientador: Welton Dias de Lima. 2021. 47f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Centro Universitário do Planalto Central Apparecido dos Santos, 2021. Disponível em: https://dspace.uniceplac.edu.br/handle/123456789/988. Acesso em: 27 out. 2023.

TAMANHO, Neuza; MINUZI, Nathalie Assunção. **A Contação de histórias na era digital**: possibilidades e desafio no município ponte serrana. 2019. Disponível em: https://repositorio.ifsc.edu.br/handle/123456789/1946 Acesso em 14 out. 2023.

VYGOTSKY, L. S. **Construção do pensamento e linguagem**: as raízes genéticas do pensamento e da linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

APÊNDICE A

Roda de Conversa (questionário)

O USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA AJUDAR NA CONTAÇÃO DE HISTÓRIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Esta pesquisa visa coletar informações da equipe pedagógica sobre o uso da tecnologia na contação de história na sala de aula.

1. Você aceita participar desta pesquisa?

SIM
NÃO

2. 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

3. Qual seu gênero?

FEMININO
MASCULINO
OUTROS
PREFIRO NÃO DIZER

4. Qual sua formação?

ENSINO FUNDAMENTAL COMPLETO
ENSINO MÉDIO COMPLETO
ENSINO SUPERIOR INCOMPLETO
ENSINO SUPERIOR COMPLETO
MESTRADO INCOMPLETO
MESTRADO COMPLETO
DOUTORADO INCOMPLETO
DOUTORADO COMPLETO

5. Quanto tempo atua na educação?

0 A 5 ANOS
5 A 10 ANOS
10 A 15 ANOS
15 A 20 ANOS

MAIS DE 20 ANOS
OUTRO

6. A contação de história é importante para a Educação Infantil.

CONCORDO PLENAMENTE
CONCORDO PARCIALMENTE
NEM CONCORDO E NEM DISCORDO
DISCORDO PLENAMENTE
DISCORDO PARCIALMENTE

7. É difícil contar história para as crianças, necessitando o tempo todo chamar atenção delas.

CONCORDO PLENAMENTE
CONCORDO PARCIALMENTE
NEM CONCORDO E NEM DISCORDO
DISCORDO PLENAMENTE
DISCORDO PARCIALMENTE

8. A tecnologia é disponível no seu ambiente escolar.

SEMPRE
ÀS VEZES
RARAMENTE
NUNCA
PREFIRO NÃO DIZER

9. Já usou alguma tecnologia para auxiliar no seu planejamento escolar? Exemplo: YouTube, aplicativos de celular, Netflix, retroprojetor, dentre outros.

SEMPRE
ÀS VEZES
RARAMENTE
NUNCA
PREFIRO NÃO DIZER

10. Em caso de afirmativo, quais ferramentas você utiliza na sala de aula.

YOUTUBE
APLICATIVOS DE CELULAR
GOOGLE 3D
NETFLIX
REALIDADE AUMENTADA
PIRÂMIDE HOLOGRÁFICA
DESENHO QUE DEPOIS VIRA 3D
OUTROS APLICATIVOS (QUIVER...)

11. A tecnologia ajuda na contação de história para ser mais atraente para as crianças.

CONCORDO PLENAMENTE
CONCORDO PARCIALMENTE

NEM CONCORDO E NEM DISCORDO
DISCORDO PLENAMENTE
DISCORDO PARCIALMENTE

12. Sente alguma dificuldade de aplicar a tecnologia no momento da contação de história.

SEMPRE
ÀS VEZES
RARAMENTE
NUNCA
PREFIRO NÃO DIZER

13. Conseguiu aplicar alguma tecnologia na sala de aula de acordo com as rodas de conversas.

SEMPRE
ÀS VEZES
RARAMENTE
NUNCA
PREFIRO NÃO DIZER

14. As rodas de conversa sobre tecnologias foram válidas para ajudar aplicar a tecnologia no seu planejamento escolar?

SIM
NÃO
MAIS OU MENOS
PREFIRO NÃO DIZER

15. Usaria novamente a tecnologia para a contação de história.

SEMPRE
ÀS VEZES
RARAMENTE
NUNCA
PREFIRO NÃO DIZER

16. As rodas de conversa ajudaram a trazer uma nova perspectiva sobre a tecnologia para contação de história.

SIM
NÃO
MAIS OU MENOS
PREFIRO NÃO DIZER

APÊNDICE B

Produto do Site (questionário)

AVALIAÇÃO DO SITE DE CONTAÇÃO DE HISTÓRIA COM RECURSOS TECNOLÓGICOS

Essa pesquisa está embasada para avaliar a criação do site de contação de história com recurso tecnológico visando a educação infantil, no entanto pode ser expandido para outros segmentos da educação.

Para acessar o site é através do link: http://contacaodehistoriatec.com/sobre

1. Você aceita participar desta pesquisa?
SIM
NÃO

2. 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

3. Qual seu gênero?
FEMININO
MASCULINO
OUTROS
PREFIRO NÃO DIZER

4. Qual sua formação?
ENSINO FUNDAMENTAL COMPLETO
ENSINO MÉDIO COMPLETO
ENSINO SUPERIOR INCOMPLETO
ENSINO SUPERIOR COMPLETO
MESTRADO INCOMPLETO
MESTRADO COMPLETO
DOUTORADO INCOMPLETO
DOUTORADO COMPLETO

5. Quanto tempo atua na educação?
0 A 5 ANOS
5 A 10 ANOS
10 A 15 ANOS
15 A 20 ANOS
MAIS DE 20 ANOS
OUTRO

6. Qual o segmento a educação atua atualmente?
EDUCAÇÃO INFANTIL
ENSINO FUNDAMENTAL I
ENSINO FUNDAMENTAL II
ENSINO MÉDIO
ENSINO SUPERIOR
OUTRO

7. O *desing* do site está intuitivo para achar os conteúdos?
CONCORDO PLENAMENTE
CONCORDO PARCIALMENTE
NEM CONCORDO E NEM DISCORDO
DISCORDO PLENAMENTE
DISCORDO PARCIALMENTE

8. O site ficou com o atendimento fácil e claro sobre as tecnologias pautadas para contação de história?
CONCORDO PLENAMENTE
CONCORDO PARCIALMENTE
NEM CONCORDO E NEM DISCORDO
DISCORDO PLENAMENTE
DISCORDO PARCIALMENTE
OUTRO

9. Você pretende usar o site como recurso para desenvolver atividades continuadas de contação de história com tecnologia no seu plano de aula?
CONCORDO PLENAMENTE
CONCORDO PARCIALMENTE
NEM CONCORDO E NEM DISCORDO
DISCORDO PLENAMENTE
DISCORDO PARCIALMENTE
OUTRO

10. O site te deu confiança e embasamento para usar as tecnologias propostas?
CONCORDO PLENAMENTE
CONCORDO PARCIALMENTE
NEM CONCORDO E NEM DISCORDO
DISCORDO PLENAMENTE
DISCORDO PARCIALMENTE

11. Quais os conteúdos você acredita que serão importantes para auxiliar mais ainda na contação de história e gostaria de ver no site?

APÊNDICE C

QR CODE E LINK para acesso ao site



http://contacaodehistoriatec.com/sobre

ANEXO A

PREFEITURA DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
(09.18.814) EDI PROFESSOR NESTOR MANOEL PINTO

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

EDI PROFESSOR NESTOR MANOEL PINTO

DECLARAÇÃO INSTITUCIONAL DE COMPROVAÇÃO DE APLICABILIDADE

Rio de Janeiro, 12 de agosto de 2024.

Ao Centro Universitário Carioca (UNICARIOCA) – Coordenação do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação (MPNTDE).

Declaro, para os devidos fins, que os conhecimentos e reflexões sobre a Contação de História Tecnológica para a equipe docente da Educação Infantil contribuem para a formação continuada dos educadores. Os resultados da pesquisa realizada pela Cláudia Cunha Charra da Silva sobre "O Uso de Recursos Tecnológicos para Ajudar na Contação de História na Educação Infantil" são aplicáveis em nossa unidade escolar de ensino.

O site "Contação de História Tec." Demonstrou ser de fácil acesso, navegabilidade com diversas modalidades de explicação sobre o conteúdo abordado. Julgamos pertinente mencionar o quanto as informações compartilhadas respondem positivamente às demandas da gestão escolar, motivando ensino-aprendizagem, o letramento digital e a partilha dos saberes e vivências.

Atenciosamente,

Flávia Regina Alexandre Santos Camargo

Diretora

ANEXO B

PREFEITURA DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
(09.18.814) EDI PROFESSOR NESTOR MANOEL PINTO

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

EDI PROFESSOR NESTOR MANOEL PINTO

DECLARAÇÃO INSTITUCIONAL DE COMPROVAÇÃO DE INOVAÇÃO

Rio de Janeiro, 12 de agosto de 2024.

Ressaltamos que o site "Contação de História Tecnológica" (http://contacaodehistoriatec.com), apresentando como resultado da pesquisa "O Uso de Recursos Tecnológicos para Ajudar na Contação de História na Educação Infantil", realizada pela professora Cláudia Cunha Charra da Silva, propôs conhecimento e reflexão sobre a Contação de História para a equipe docente na educação infantil.

Esse site demonstrou inovação com uso de recursos tecnológicos, em diversas linguagens, respondendo positivamente às demandas de um letramento digital prático e objetivo.

Atenciosamente,

Flávia Regina Alexandre Santos Camargo

Diretora

ANEXO C

PREFEITURA DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
(09.18.814) EDI PROFESSOR NESTOR MANOEL PINTO

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

EDI PROFESSOR NESTOR MANOEL PINTO

DECLARAÇÃO INSTITUCIONAL DE DEMANDA

Rio de Janeiro, 12 de agosto de 2024.

Com os nossos cordiais cumprimentos, solicitamos a atenção da vossa senhoria no que refere aos trabalhos desenvolvidos pela professora Cláudia Cunha Charra da Silva. Ressalta-se que as ações oriundas do trabalho de pesquisa "O Uso de Recursos Tecnológicos para Ajudar na Contação de História na Educação Infantil" e metodologias desenvolvidas pela profissional vêm ao encontro das nossas necessidades na área educacional. Julgamos pertinentes às nossas demandas, suprindo lacunas e motivando a Contação de História com recurso tecnológico dos educadores por meio de propostas inovadoras permeadas por novas tecnologias digitais.

Apresentamos nossos agradecimentos e congratulações a tão prestigioso trabalho. Renovamos protesto de estima e distinta consideração.

Atenciosamente,

Flávia Regina Alexandre Santos Camargo

Diretora

ANEXO D

UNICARIOCA
Centro Universitário
+DIGITAL

Mestrado Profissional Novas Tecnologias Digitais na Educação

DECLARAÇÃO DE VERACIDADE

Eu, Cláudia Cunha Charra da Silva, número de matrícula 2022200246, inscrito(a) no CPF nº 124281647-08, aluno(a) regularmente matriculado(a) no **Programa de Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca,** orientando dos professores **Luciane Medeiros de Souza Conrado e Leonardo Monteiro Trotta,** declaro para os devidos fins que não há plágio em minha dissertação intitulada " O Uso de Recursos Tecnológicos para Ajudar na Contação de História na Educação Infantil ", bem como o artigo intitulado "O Uso de Recursos Tecnológicos para auxiliar no Momento da Contação de História na Educação Infatil" e o produto intitulado " Rodas de Conversas – Criação do Site sobre Contação de História ", assumindo a total veracidade e responsabilidade sobre os mesmos.

Rio de Janeiro, 03 de novembro de 2024.

Cláudia Cunha Charra da Silva

CLÁUDIA CUNHA CHARRA DA SILVA

ANEXO E

CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO.

Av. Paulo de Frontin, 568 - Rio Comprido,
CEP 20261-243, Rio de Janeiro - RJ.

ATA DE DEFESA DE DISSERTACÃO

No dia 03 (três) do mês de setembro do ano de 2024, às 10 horas e 30 minutos, realizou-se a defesa da dissertação de Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação, como requisito final necessário à obtenção do Grau de Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação, da **aluna CLÁUDIA CUNHA CHARRA DA SILVA** com o trabalho intitulado: **O USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA AJUDAR NA CONTAÇÃO DE HISTÓRIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL,** orientado pelos professores Luciane Medeiros de Souza Conrado e Leonardo Monteiro Trotta. Iniciados os trabalhos, a presidência deu a conhecer à candidata e aos integrantes da Banca composta pelas professoras Luciane Medeiros de Souza Conrado, Rosa Lidice de Moraes Valim e Natália de Andrade Rocha, as normas a serem observadas na apresentação da Dissertação. Após a candidata ter apresentado a sua Dissertação, os componentes da Banca Examinadora fizeram suas arguições. Terminada a Defesa, a Banca Examinadora, em sessão secreta, passou aos trabalhos de julgamento. Após exposição oral da candidata e sua arguição pelos membros da banca, a mesma foi de opinião que a dissertação deve ser:

(x) aprovada, tendo a candidata 30 (trinta) dias para entregar as cópias da versão final da dissertação.
( ) aprovada com exigências feitas pela banca examinadora (discriminadas no verso desta folha), tendo a candidata _____ dias para entregar as cópias da versão final da dissertação com as exigências cumpridas.
( ) reprovada.

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

Nada mais havendo a tratar, lavrou-se a presente ata, que vai assinada eletronicamente pela presidente da Comissão Examinadora e pelos demais membros da Banca.

Rio de Janeiro, 03 de setembro de 2024.

gov.br Documento assinado digitalmente
LUCIANE MEDEIROS DE SOUZA CONRADO
Data: 06/09/2024 10:41:00-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Luciane Medeiros de Souza Conrado, D. Sc. (UniCarioca) - CPF: 044.647.937-38
(Assinatura Eletrônica - Presidente da Comissão Examinadora)

gov.br Documento assinado digitalmente
ROSA LIDICE DE MORAES VALIM
Data: 06/09/2024 11:52:58-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Rosa Lidice de Moraes Valim, D. Sc. (UniCarioca) - CPF: 037.368.687-07
(Assinatura Eletrônica - Membro Interno)

gov.br Documento assinado digitalmente
NATALIA DE ANDRADE ROCHA
Data: 07/09/2024 08:10:15-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Natália de Andrade Rocha, D. Sc. (UNESA) – CPF: 116.487.717-85
(Assinatura Eletrônica - Membro Externo)

gov.br Documento assinado digitalmente
CLAUDIA CUNHA CHARRA DA SILVA
Data: 10/09/2024 18:46:04-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

CLÁUDIA CUNHA CHARRA DA SILVA - Discente
(Assinatura Eletrônica – Discente)

Coordenação do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação