CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA

MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Kelly da Silva de Queiroz

EXPERIÊNCIAS E DESCOBERTAS NA CONSTRUÇÃO DA LEITURA E ESCRITA COM FUNÇÃO SOCIAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O PAPEL DAS ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS INOVADORAS E DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS DIGITAIS

Rio de Janeiro

2023

Kelly da Silva de Queiroz

Experiências e descobertas na construção da leitura e escrita com função social na Educação Infantil: o papel das estratégias metodológicas inovadoras e dos recursos tecnológicos digitais

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.

Orientadoras: Profa.. Ana Paula Legey de Siqueira, D. Sc.

Profa. Sheila da Silva Ferreira Arantes, M. Sc.

Rio de Janeiro

2023

Q3e Queiroz, Kelly da Silva de

Experiências e descobertas na construção da leitura e escrita com função social na educação infantil: o papel das estratégias metodológicas inovadoras e dos recursos tecnológicos digitais / Kelly da Silva de Queiroz. – Rio de Janeiro, 2023.

155 f.

Orientadoras: Ana Paula Legey de Siqueira e Sheila da Silva Ferreira Arantes

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

1.Educação infantil. 2. Letramento. 3.Sequência didática. 4.Formação de Professores. I. Siqueira, Ana Paula Legey de, prof. orient. II. Arantes, Sheila da Silva Ferreira, prof. orient. III. Título.

CDD 371.344

KELLY DA SILVA DE QUEIROZ

EXPERIÊNCIAS E DESCOBERTAS NA CONSTRUÇÃO DA LEITURA E ESCRITA COM FUNÇÃO SOCIAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O PAPEL DAS ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS INOVADORAS E DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS DIGITAIS

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 de forma remota desta defesa de dissertação.

Examinado por:

gov.br Documento assinado digitalmente
SHEILA DA SILVA FERREIRA ARANTES
Data: 27/06/2023 16:07:13-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

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

Prof. Antônio Carlos de Abreu Mól, D. Sc. (UniCarioca)

Profa. Eloisa Fatima Figueiredo Semblano Gonçalves, D. Sc. (FPMEN e SEE/RJ)

Rio de Janeiro

2023

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha família, em especial ao meu esposo pelo apoio nessa trajetória de estudo e escrita, aos meus alunos da Educação Infantil e a todos os profissionais de educação que lutam por um ensino de excelência em nosso país.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por conceder-me força e perseverança durante todas as etapas desta pesquisa.

Aos professores do curso de Mestrado, em especial, a minha orientadora Professora Sheila Arantes pela dedicação e carinho e ao Professor André Cotelli, pelas instruções e auxílio durante essa trajetória.

Às minhas colegas de trabalho que não pouparam os incentivos para a realização deste trabalho.

Às colegas do meu grupo de estudo da turma de Mestrado, pelos momentos de trocas, discussões, reflexões e aprendizagens.

Aos membros da banca examinadora, que aceitaram participar e colaborar com esta dissertação.

À minha amiga Tharcila Almeida deixo meu agradecimento especial, por ter-me apresentado o Mestrado, por toda sua colaboração e apoio com o meu projeto de pesquisa. Sua contribuição foi muito importante.

Aos docentes que atuam na Educação Infantil pela participação e colaboração com a pesquisa.

A todos que contribuíram direta e indiretamente para a realização, o meu sincero agradecimento.

RESUMO

A tecnologia digital permeia o universo infantil e vem promovendo mudanças no entretenimento das crianças, provocando estímulos que despertam o interesse de questionar, pesquisar, ler e ter a curiosidade de descobrir o mundo em atividades e brincadeiras multimídias interativas. Este estudo tem por objetivo oferecer possibilidades metodológicas inovadoras de modo que possam contribuir para as experiências e descobertas no processo de construção da leitura e escrita com função social na Educação Infantil. Para tal, foi realizada uma sondagem por meio de questionário exploratório elaborado no *Google* Formulários, que contou com a participação de professores atuantes na Educação Infantil, emergindo a partir de então a necessidade de capacitação voltada a esse público de modo que possam aproveitar os recursos digitais nas atividades voltadas às experiências do letramento, tornando a aprendizagem significativa e prazerosa. Nessa perspectiva, foi elaborada uma sequência didática com sugestões de atividades contextualizadas, utilizando aplicativos digitais que permitam o contato com o meio digital atendendo à faixa etária das crianças de quatro e cinco anos da primeira infância, além de um *e-book* contendo um aporte teórico acerca da temática e as devidas explicações dos recursos midiáticos aplicados na elaboração das atividades lúdicas digitais. A partir disso elaborou-se uma formação para professores de Educação Infantil, trazendo uma proposta de capacitar docentes a fim de ampliar os conhecimentos sobre as tecnologias midiáticas, utilizando-as em sequências didáticas de modo a oportunizar aos alunos o lúdico digital e favorecendo uma aprendizagem significativa. Por fim, foi realizada uma avaliação com as professoras participantes da proposta de capacitação, mediante questionário elaborado no *Google* Formulários, que permitiu concluir o quanto os professores da Educação Infantil carecem de formação que aprimore suas práticas pedagógicas para que façam uso de estratégias metodológicas inovadoras.

Palavras-chave: Educação Infantil, Letramento, Sequência Didática, Formação de Professores

ABSTRACT

Digital technology permeates the children's universe and has been promoting changes in children's entertainment, provoking stimuli that arouse the interest of questioning, researching, reading and being curious to discover the world through interactive multimedia activities and games. This study aims to offer innovative methodological possibilities so that they can contribute to the experiences and discoveries in the construction process of reading and writing with a social function in Early Childhood Education. To this end, a survey was carried out using an exploratory questionnaire prepared in Google Forms, which included the participation of teachers working in Early Childhood Education, emerging from then on the need for training aimed at this public so that they can take advantage of digital resources. in activities aimed at literacy experiences, making learning meaningful and pleasurable. From this perspective, a didactic sequence was elaborated with suggestions for contextualized activities, using digital applications that allow contact with the digital environment, serving the age group of children aged four and five in early childhood, in addition to an e-book containing a theoretical contribution about the theme and the due explanations of the media resources applied in the elaboration of the digital ludic activities. Based on this, training was prepared for teachers of Early Childhood Education, bringing a proposal to train teachers in order to expand their knowledge about media technologies, using them in didactic sequences in order to provide students with digital playful activities and favoring learning significant. Finally, an evaluation was carried out with the teachers participating in the training proposal, through a questionnaire prepared in Google Forms, which allowed concluding how much Early Childhood Education teachers need training to improve their pedagogical practices so that they make use of innovative methodological strategies.

Keywords: Early Childhood Education, Literacy, Didactic Sequence, Teacher Training

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Fluxograma.....31

Figura 2. Proposta de *Framework* para sequência didática.....32

Figura 3. Formulário de sondagem.....33

Figura 4. Fluxograma do percurso metodológico.....39

Figura 5. Campos de experiências da BNCC.....40

Figura 6. Vídeo da leitura do livro.....41

Figura 7. Atividade lúdica digital do nome.....42

Figura 8. Atividade lúdica digital ache o par.....43

Figura 9. Atividade de registro espontâneo analógica e digital.....44

Figura 10. Quebra-cabeça do corpo.....46

Figura 11. Quebra-cabeça da boneca.....46

Figura 12. Quebra-cabeça do corpo para impressão.....47

Figura 13. Tela das brincadeiras.....48

Figura 14. Jogo de encaixe digital e analógico no *Learning apps*.....49

Figura 15. Quebra-cabeça elaborado no *Learning apps*.....49

Figura 16. Capa do *E-book* 51

Figura 17. Convite da formação de professores.....53

Figura 18. Grupo criado no *WhatsApp* com participantes.....54

Figura 19. Cronograma da proposta formativa.....54

Figura 20. Apresentação da temática e da pesquisadora.....55

Figura 21. Capa do *E-book* da formação.....56

Figura 22. Temas abordados da fundamentação teórica.....56

Figura 23. Mensagem inicial no *WhatsApp* da formação.....58

Figura 24. Saudação e envio de *links*.....59

Figura 25. *Link* da formação.....60

Figura 26. Tela das participantes na apresentação no *Padlet*.....60

Figura 27. Textos das participantes no aplicativo *Jamboard*.....61

Figura 28. Postagens das atividades criadas pelas participantes.....63

Figura 29. Postagem da interação realizada com as participantes.....63

Figura 30. Postagens das participantes sobre sequência didática.....64

Figura 31. Questionário de avaliação da capacitação e SD.....65

Figura 32. Avaliação descritiva da sequência didática.....67

Figura 33. Sugestões de atividades para SD.....68

Figura 34. Comentários sobre a participação na capacitação.....71

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Nível de formação Acadêmica dos Professores.....34

Gráfico 2. Tempo de atuação profissional.....35

Gráfico 3 – Utilização de tecnologia digital.....35

Gráfico 4 – Uso de diferentes recursos.....36

Gráfico 5 – Conhecimento e contato com o meio digital.....36

Gráfico 6 – Estratégia da ludicidade digital.....37

Gráfico 7 – Frequência de uso das tecnologias digitais na EI.....37

Gráfico 8 – Importância da capacitação de professores.....38

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

DCNEI – Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil

EI – Educação Infantil

LDB – Leis de Diretrizes e Bases

PPP – Projeto Político Pedagógico

RCNEI – Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil

SD – Sequência didática

TDICs – Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....13
1.1 Inquietação……..13
1.2. Caracterização do Problema……...……..14
1.3. Tecnologia na Educação……....16
2. OBJETIVOS…….…….....17
2.1. Objetivo Geral…….....17
2.2. Objetivos Específicos 18
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....18
3.1. Contexto histórico da Educação infantil no Brasil.....18
3.1.1 Uma abordagem sobre a aprendizagem significativa na Educação Infantil.....21
3.2. Letramento na Educação Infantil.....23
3.3. Lúdico digital nas experiências e descobertas do letramento na Educação Infantil.....25
3.4. Formação docente para os novos desafios digitais.....27
3.5. Sequência Didática: uma estratégia metodológica.....28
3.5.1 Sequência didática mediada pelo lúdico digital 29
3.5.2 *Framework*.....30
4. PESQUISA EXPLORATÓRIA.....32
4.1. Limitações do docente da Educação Infantil quanto ao uso do lúdico digital.....34
5. PERCURSO METODOLÓGICO.....38
6. CONSTRUÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA.....40
7. PRODUÇÃO DO *E-BOOK*.....50
8. ELABORAÇÃO DAS ETAPAS DA FORMAÇÃO DOS PROFESSORES.....51
9. FORMAÇÃO PARA DOCENTES DA EUCAÇÃO INFANTIL.....57
10. AVALIAÇÃO DOS DOCENTES SOBRE A FORMAÇÃO DOS PROFESSORES E A SEQUÊNCIA DIDÁTICA.....64
11. CONCLUSÃO.....72
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....73
APÊNDICES.....78

1. INTRODUÇÃO

1.1. Inquietação

Atuando como professora desde 1997 e nos últimos 13 anos lecionando para alunos de Educação Infantil (EI) na rede pública de Niterói, tenho percebido nesses últimos anos que os alunos vivenciam uma nova era digital, que não tem estado presente dentro desse segmento da Educação Básica. Incomoda-me profundamente quando, ao chegar à escola, as crianças estão com os celulares dos pais manuseando e, quando abrem o portão de entrada, elas se desconectam do mundo virtual até o momento da saída. Por se tratar de crianças pequenas, muitas reagem com choro e, por não entenderem o motivo desse distanciamento, querem levar os aparelhos, mesmo sem funcionamento, para dentro da sala. Observo que diversas vezes, dentro do ambiente escolar, elas se deparam com recursos tecnológicos, que se fossem digitais, poderiam despertar maior interesse.

Ao iniciar sua trajetória escolar a criança traz consigo uma bagagem de informações e hábitos adquiridos no seio familiar, interiorizando e assimilando, durante seus anos iniciais de vida, conhecimentos que naturalmente levam para o núcleo escolar, incluindo a vivência em uma nova era digital. Desde que foram inseridas em seu primeiro núcleo social, as crianças têm estado em contato frequente com aparatos digitais como celulares, *tablets* e computadores, passando a ter mais impacto em março de 2020, período em que ocorreu no Brasil a COVID-19 (*Coronavirus disease*, 2019).

Percebo que antes da pandemia, os pais utilizavam esses aparelhos como entretenimento para os filhos numa frequência menor, geralmente como forma de poderem descansar, se distraírem e realizarem as tarefas da casa. Agora, além disso, precisaram trabalhar e estudar fazendo uso desse instrumento. Tal fato fez com que a frequência desses aparelhos na mão da criança se tornasse muito maior e, na maioria das vezes, sem supervisão adequada e sem direcionamento.

Essa criança que retorna ao espaço escolar após um longo período de uso indiscriminado dos aparelhos eletrônicos, precisa ser acolhida e orientada. Observa-se, porém, que a cultura digital ainda não tem estado presente dentro do ambiente escolar e, para acolher efetivamente

essa criança, faz-se necessário considerar essas experiências, ressignificando suas demandas em relação ao mundo digital.

Dessa forma, o espaço educacional precisa acompanhar a evolução das crianças que têm estado em contato com recursos digitais atuais para explorar as descobertas, leitura e escrita com função social, que estão tomando os espaços dos livros, cartazes, encartes impressos, dentre outros, possibilitando uma aprendizagem mais atrativa e dinâmica.

O docente na educação infantil pode utilizar recursos pedagógicos para auxiliar os alunos, a fim de criar ambientes de aprendizagem estimulantes e desafiadores, nos quais as crianças possam experimentar, descobrir, colaborar e construir conhecimento de forma ativa.

Considero, enquanto professora, que a escola necessita procurar novos caminhos que possam propiciar a utilização de ferramentas digitais que se integrem aos demais recursos já explorados atualmente, encontrando a dosagem adequada para que se possa promover o conhecimento atrelado à inovação, levando em consideração os devidos cuidados em relação ao tempo de exposição às telas, assim como o direcionamento das ações.

Diante da realidade hoje vivenciada, na qual mudanças significativas vêm acontecendo, a falta de acesso à tecnologia digital no ambiente escolar traz limitação ao aluno em relação ao mundo externo, assim algumas inquietações permeiam os meus pensamentos, surgindo a partir de então, os seguintes questionamentos: **como acolher as crianças na Educação Infantil que estão com uma vivência digital mais aguçada após o retorno às aulas presenciais? De que maneira podemos proporcionar ao aluno diferentes formas de aprender de modo que o lúdico oferecido pelo espaço escolar atenda aos seus interesses?**

As inovações tecnológicas estão presentes no cotidiano das pessoas, interferindo nas relações humanas, encarar os desafios propostos pelas novas tecnologias digitais, integrando-as ao contexto escolar, faz-se urgente e necessário, desde a educação infantil.

E como norteador para esse estudo, debruço-me diante da maior de minhas inquietações, que consiste em perceber a dificuldade dos docentes em inserir estratégias inovadoras na prática pedagógica, que se alinham com o perfil do aluno contemporâneo da Educação Infantil e contribuam nas experiências e descobertas da leitura e escrita com função social.

1.2. Caracterização do Problema

Atualmente, observa-se que as inovações tecnológicas estão presentes no cotidiano das pessoas, interferindo nas relações humanas, no trabalho e em diversos setores da sociedade. Entretanto, as instituições escolares parecem não estar acompanhando efetivamente os processos de mudança do setor tecnológico que ocorreram ao longo das últimas décadas.

As inovações podem ser vistas nas indústrias, no comércio, no dia a dia das famílias, revolucionando a forma de vida das pessoas com o avanço da tecnologia e o advento da *internet*. No entanto, a escola parece ser uma das poucas instâncias que resiste a maiores mudanças, alterando pouco os métodos tradicionalmente utilizados. Nesse sentido, encarar os desafios propostos pelas novas tecnologias digitais, integrando-as ao contexto escolar, faz-se urgente e necessário, desde a educação infantil.

Percebe-se que as crianças, após um período de distanciamento escolar, tiveram um contato frequente com a tecnologia digital e estão retornando ao ambiente de EI. Diante desse cenário, não se pode ignorar os avanços, sendo necessário um olhar crítico e inovador para entender de que forma aproveitar essa ferramenta de modo que a aprendizagem seja significativa e prazerosa.

Recursos pedagógicos sempre se fizeram presentes na prática dos educadores, especialmente na EI, porém, entende-se que há uma necessidade de ampliar sua forma de utilização, tornando-os mais próximos à realidade das nossas crianças de hoje, que estão numa nova era tecnológica. É nessa etapa que as crianças começam a explorar, a descobrir e a experimentar diferentes áreas do saber.

Observa-se que as brincadeiras tradicionais, como a amarelinha, esconde-esconde, pega-pega, jogos com bola, bicicletas, estão cada vez mais distantes, não sendo brinquedos preferidos da infância moderna, pois a tecnologia digital tem envolvido cada vez mais precocemente as crianças, substituindo jogos reais pelos virtuais. Devido a isso, a aproximação com a tecnologia na infância como recurso pedagógico no ambiente escolar, faz-se indispensável. Essa abordagem é proposta pela Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017), como uma das competências que perpassam por toda a Educação Básica, na qual os alunos deverão:

> 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, 2017, p. 9).

Desse modo, torna-se necessário oferecer condições para que o aluno aprenda a se comunicar, acessar e disseminar informações, sendo imprescindível familiarizar as crianças com a leitura e escrita ao ingressar no espaço escolar infantil, fazendo com que elas tenham liberdade de expressão e possam experimentar as múltiplas linguagens. Segundo Soares (2009), letramento significa conhecer e fazer uso de diferentes gêneros e portadores de textos, participar adequadamente dos eventos de várias naturezas de que fazem parte a leitura e escrita, familiarizando-se e reconhecendo a importância das mesmas na vida social e individual. Não se trata de simples atividades voltadas para a escrita, mas que de acordo com o artigo 9º das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), parágrafo III, garantam à criança as práticas educativas "que possibilitem às crianças experiências de narrativas, de apreciação e interação com a linguagem oral e escrita, e convívio com diferentes suportes e gêneros textuais orais e escritos" (BRASIL (1999, p.4).

Nesse cenário, o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI) ressalta que ao manipular materiais e textos as crianças têm a oportunidade de explorar diferentes texturas, forma, cores e imagens, desenvolvendo habilidades que propiciem diferentes formas de comunicação. Ao observar produções escritas, ela vai conhecendo, de forma gradativa, as características formais da linguagem.

Desse modo, o contato com diferentes gêneros textuais, sejam eles de lazer, conhecimentos e comunicação, possibilita à criança um contato real com instrumentos de acesso à informação utilizados na vida social. É quando manuseia textos da atualidade, livros, histórias, jornais, revistas, tendo contato com vários tipos de materiais escritos, quando folheia, finge lê-los, brinca de escrever, ouve histórias é que vai percebendo a função da leitura e da escrita e o papel que ocupam em sua cultura social.

Neste contexto, o problema de pesquisa é a falta de acesso do professor à formação que possibilite oportunizar aos alunos da Educação Infantil o lúdico digital como recurso para auxiliar nas práticas de leitura e escrita com função social, atentando à faixa etária da criança na primeira infância.

1.3. Tecnologia na Educação

Sabe-se que no cotidiano das crianças da atualidade, o uso de tecnologias digitais se faz presente trazendo uma quantidade enorme de informações e estímulos.

Segundo Magalhães (2016), no universo infantil, os recursos midiáticos estão presentes como instrumentos de entretenimento, sendo utilizados com destreza ainda bem pequenos. Desse modo, a escola precisa conscientizar-se de que essas crianças desenvolvem habilidades muito maiores que os adultos, são mais dinâmicas e velozes naquilo que realizam, ensinando até mesmo os pais e professores a utilizar diversas tecnologias digitais.

Mediante a toda essa evolução tecnológica, o educador deve assumir o papel fundamental de mediador das aprendizagens na sociedade tecnológica, analisando cuidadosamente os materiais que coloca à disposição das crianças. Assim, torna-se necessário conhecer bem o aluno e observar seus interesses para então mediar o trabalho educativo. De acordo com Von Staa (2011):

> Voltemos nossa atenção, portanto, às crianças: elas lidam muito bem com a tecnologia, têm pressa e consideram evidente que o mundo seja colorido e dinâmico. Isso não significa, contudo, que elas saibam aquilo que têm que aprender na educação infantil, ou seja, continuam precisando – e muito – da escola para construir sua identidade, autonomia, desenvolver a coordenação motora, construir valores de respeito e cooperação, conhecer o mundo letrado, perceber, experimentar, expressar-se e ter acesso a cultura, entre muitos outros objetivos absolutamente relevantes (VON STAA, 2011, p. 45).

Na EI, o uso dessas tecnologias deve ter um caráter educativo, por isso precisam estar inseridas no Projeto Político Pedagógico (PPP). Conforme Martins (2017), as tecnologias digitais devem ser entendidas como proposta pedagógica, atuando como ferramenta de apoio ao processo de ensino de forma significativa. Assim, entende-se que, a clareza no planejamento com propostas de atividades definidas pode dar ao professor a percepção de como diferentes mídias digitais auxiliam o processo de aprendizagem de forma a possibilitar diferentes experiências às crianças.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo Geral

O objetivo geral deste trabalho é propiciar aos docentes uma formação que possibilite a inserção das tecnologias digitais em suas práticas pedagógicas a partir de uma proposta significativa voltada à construção da leitura de escrita com função social na Educação Infantil.

2.2. Objetivos Específicos

- Conhecer a percepção dos professores sobre a utilização das tecnologias digitais nas práticas pedagógicas.
- Elaborar sequência didática que amplie as práticas de letramento, utilizando recursos tecnológicos digitais na educação infantil.
- Promover uma formação pedagógica, oportunizando os docentes com aplicativos que permitam elaborar atividades lúdicas digitais através de dispositivos eletrônicos, como computadores, *tablets* e *smartphones.*
- Realizar a avaliação da sequência didática apresentada aos professores na formação.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1. Contexto histórico da Educação Infantil no Brasil

A educação infantil nem sempre teve um lugar de destaque na formação da criança pequena. A concepção de infância foi sendo construída ao longo dos anos. O atendimento às crianças pequenas longe do contato com as mães, até meados de XIX, não era realidade no Brasil. Com a Proclamação da República e a ida de muitas famílias, que moravam no campo para a zona urbana, inicia discussões na sociedade sobre como atender as crianças dos grupos sociais.

Na década de 70 surgiram mudanças na sociedade. Devido à ascensão da mulher ao mercado de trabalho e à necessidade de ter um lugar para colocar seus filhos, surgem as creches, inicialmente apenas como instituição assistencial, para compensar as supostas necessidades

culturais e cognitivas das crianças pequenas de classe social menos favorecida e dar suporte às mães operárias. Segundo Carneiro (2019) esses espaços criados para as crianças visavam dar cuidados essenciais e não focavam na aprendizagem.

Kramer (2011) pontua a criança como produtor de conhecimento, que está inserida no contexto histórico, atuando na construção cultural de direitos e deveres. Considerando ser um indivíduo ativo, que se relaciona, produz conceitos, opina, decide, tem capacidade de criar, estabelecer laços afetivos e se apropriar de diferentes linguagens vivenciadas e compartilhadas em seu convívio social, um debate foi se desenvolvendo em diferentes setores educacionais, governamentais e não governamentais com ideias que serviram de base para ser aprovado na Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), número 9.394/1996, a EI como etapa inicial da Educação Básica, ampliando a pretensão pedagógica no que tange o cuidar, necessidades básicas e educar, descobertas e aprendizado, entendendo a criança no seu desenvolvimento integral, uma pessoa que vive, sonha, sente e pode transformar. De acordo com a LDB, em seu artigo 29:

> A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (BRASIL, 1996, p. 11).

Desse modo, as Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil (DCNEIs) vem para organizar a estrutura legal da EI, como: condições de funcionamento, de trabalho e de formação dos profissionais que atendam esse espaço escolar, norteando as ações educacionais direcionadas aos setores infantis, seja o currículo, adequação da faixa etária, o trabalho do professor, educar e cuidar e especialmente o brincar que é essencial, sendo a educação infantil voltada para um trabalho que tenha como base a brincadeira.

Partindo desse documento, surgiu uma proposta para orientar as práticas pedagógicas visando a realidade de cada local e, em 2017, foi homologada a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ambos colocando a criança como centro do processo educativo. Segundo Carneiro (2019), ampliando o olhar para os pequenos, a BNCC, organizou a estrutura educacional do Brasil de forma que pudesse inseri-los. O documento norteador traça um caminho para que as escolas de todo país sejam desafiadas a tornar os direitos de aprendizagem uma prática cotidiana, atual ou em outras culturas. Reforça que o educar e cuidar são

indissociáveis na EI, e a criança é protagonista, sujeito ativo, capaz de criar, modificar e transformar.

Os documentos voltados para a EI mencionam que as ações pedagógicas devem ser pautadas nas interações e brincadeiras como eixos estruturantes. A BNCC (BRASIL, 2017) assegura seis direitos de aprendizagem, conforme pode ser observado no quadro 1, que estruturam cinco campos de experiências, devendo serem trabalhados de forma integrada, estabelecendo a criança no centro da aprendizagem.

Quadro 1 - Direitos de aprendizagem para a EI propostos pela BNCC.

DIREITOS	DESCRIÇÃO
Conviver	Conviver com outras crianças e adultos, em pequenos e grandes grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro, o respeito em relação à cultura e às diferenças entre as pessoas.
Brincar	Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.
Participar	Participar ativamente, com adultos e outras crianças, tanto do planejamento da gestão da escola e das atividades propostas pelo educador quanto da realização das atividades da vida cotidiana, tais como a escolha das brincadeiras, dos materiais e dos ambientes, desenvolvendo diferentes linguagens e elaborando conhecimentos, decidindo e se posicionando.
Explorar	Explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia.
Expressar	Expressar, como sujeito dialógico, criativo e sensível, suas necessidades, emoções, sentimentos, dúvidas, hipóteses, descobertas, opiniões, questionamentos, por meio de diferentes linguagens.

Conhecer-se	Conhecer-se e construir sua identidade pessoal, social e cultural, constituindo uma imagem positiva de si e de seus grupos de pertencimento, nas diversas experiências de cuidados, interações, brincadeiras e linguagens vivenciadas na instituição escolar e em seu contexto familiar e comunitário.

Fonte: Brasil (2017, p. 38).

3.1.1 Uma abordagem sobre a aprendizagem significativa na Educação Infantil

Sabe-se que a criança é ativa e atuante, tudo que vai sendo vivenciado, torna-se bagagem na formação de valores, relações e hábitos, criando a sua identidade. Não é uma construção estática, envolve trocas, descobertas como também situações que vão construindo o conhecimento. Dentro do ambiente escolar, transformar essas informações em aprendizagens é um dos desafios do docente, levando-o a provocar momentos de reflexão que possibilitem que as emoções despertem o interesse das crianças.

Compreende-se a aprendizagem como o ato de aprender, fazer conexões que provocam mudança no comportamento humano a partir das vivências. O aprendizado pode ser cognitivo, afetivo e psicomotor.

A importância de tornar a estrutura cognitiva da criança como parte integrante da aprendizagem, na qual um saber agrega outro saber é defendida por Ausubel (2003). Para o autor os conhecimentos prévios trazidos pelas crianças são relacionados aos novos conhecimentos, proporcionando assim, uma reestruturação dos conceitos já existentes, oportunizando uma aprendizagem significativa, que faça sentido para o aluno. Segundo Moreira (2016):

> É importante reiterar que a aprendizagem significativa se caracteriza pela interação entre conhecimentos prévios e conhecimentos novos, e que essa interação é não literal e não arbitrária. Nesse processo, os novos conhecimentos adquirem significado para o sujeito e os conhecimentos prévios adquirem novos significados ou maior estabilidade cognitiva (MOREIRA, 2016, p. 2).

Dentro do espaço escolar, deve-se valorizar as vivências do aluno provenientes da cultura familiar que geram base forte na formação de conceitos (CARRA, 2019). Nesse tocante, faz-se necessário que a criança questione e construa seu conhecimento por meio de sua curiosidade e

interesse em buscar respostas, conectando o que ela sabe ao que está sendo adquirido, ampliando seus saberes de maneira prazerosa.

O processo de alcançar novos conhecimentos é contínuo, ressaltando que, cada um tem o seu tempo e modo para consolidar as informações. Desse modo, acredita-se que seja importante proporcionar momentos em que a criança sinta orgulho dos seus valores e que estes possam trazer estímulos ao adquirir novas informações. Nesse cenário, Da Costa Ferreira (2020) pontuam que o docente atuante na EI deve ter como foco na elaboração da ação pedagógica, a criança, entendendo o aluno como parte da sociedade e da sua história. Assim, as vivências terão diferentes proporções mediante ao contexto em que a criança estiver inserida.

Carra (2019), destaca que as experiências sensoriais e perceptivas que uma criança tem desde o nascimento até a idade adulta, são fatores que ajudam a moldar a forma como a criança vê o mundo e como ela se desenvolve cognitivamente. Assim, percebe-se que a aprendizagem significativa vem se tornando imprescindível no contexto infantil.

Para Nerling e Darroz (2021), a capacidade cognitiva do ser humano favorece a construção de novos conceitos. Logo, torna-se válido o professor estabelecer relações dos saberes empíricos do aluno com informações novas, a fim de criar possibilidades de aprendizagem.

O docente, por sua vez, conforme pontuam Nerling e Darroz (2021), participa desse processo educacional como agente mediador. Isso ocorre por interferências que podem ocorrer diretamente ou em ações que disponibilizem materiais e ambientes favoráveis, sempre com intencionalidade.

Especificamente, o material direcionado ao aprendizado exerce uma função essencial que de acordo com a BNCC (Brasil, 2017), estabelece um elo com as informações trazidas pela criança que é um sujeito com potencialidades e necessidades de descobertas. Nesse sentido, o educando vai atribuindo sentido e construindo saberes ao desenvolver tais ligações.

No contexto de construção de novos conhecimentos, Nerling e Darroz (2021), destacam a criança como ser atuante, significando e ressignificando suas ideias diante de situações que despertam interesses e são desafiadoras. Nesta fase, através de brincadeiras, experiências, descobertas, jogos e tudo o que envolve o universo da infância vai se consolidando no cognitivo para que posteriormente ela possa utilizá-los ao adquirir novos conhecimentos que surgem antes mesmo do domínio da leitura e escrita.

3.2. Letramento na Educação Infantil

"É possível, então, pensar em práticas educativas que favoreçam o letramento e as diversas funções sociais da escrita na educação infantil".
(TATIANA ARRUDA, 2021, P. 02)

Na Educação Infantil, o contato com a leitura e escrita pode ser oportunizado através da prática do letramento. A criança lê e faz registro ao seu modo manuseando diferentes tipos de textos e observando as ações dos outros que circulam no convívio social. Para Arruda (2021), esse processo vai se ampliando a partir de ações didáticas pautadas no respeito às fases infantis e que estimulam, naturalmente, a interpretação e a leitura da criança diante de demandas que surgem em suas vivências.

A discussão acerca do processo de construção da leitura e escrita ultrapassa aprender apenas o sistema representacional (BARROS; SPINILLO, 2011). Desse modo, a leitura e escrita não se limitam à junção de letras que formam palavras, frases e textos, pois quando a criança vai para o ensino fundamental, os conceitos fonéticos da linguagem serão ampliados. Conforme Silva *et al.* (2020):

> As práticas de letramento devem fazer parte de um repertório didático da educação infantil, visto que esta etapa da educação básica não tem por objetivo institucional alfabetizar seu público. Contudo, tem por princípio apresentar de modo construtivo o sistema de escrita a partir de metodologias significativas capazes de propiciar às crianças o contato sistemático com a leitura e a escrita, realizando relações entre os diferentes gêneros e os portadores de textos (SILVA *et al*., 2020, p. 2).

As crianças bem pequenas ainda não possuem domínio do sistema estabelecido para o uso das palavras, mas naturalmente, antes de entrar na escola, vão fazendo a construção de hipóteses e produções espontâneas a partir dos saberes que possuem e do que acontece à sua volta.

Acredita-se que seja importante a percepção das crianças em relação às diversas formas da escrita, como por exemplo, a utilização de letras e palavras, a diferenciação entre números e letras, a fim de oportunizá-las práticas sociais de leitura e escrita utilizadas no meio social, porém não fazendo disso uma obrigação na primeira fase da infância.

Essa construção vai se desenvolvendo a princípio, na EI, sem a intenção de alfabetizar, mas de levar a criança a entender a finalidade de um determinado tipo de texto e as informações

que estão dentro dele, podendo possibilitar a compreensão e ampliação do conhecimento de mundo que ela possui. Neste contexto, o letramento pode ser um processo abrangente que permite a utilização da leitura e escrita deliberadamente nos diferentes momentos das relações sociais (BARROS; SPINILLO, 2011).

No início da vida escolar da criança, o desenvolvimento de práticas de letramento e de estímulos que aguce o interesse pelos livros nas inúmeras possibilidades de escrita torna-se relevante, pois valorizando as informações adquiridas, associadas aos diferentes gêneros textuais, cria uma aproximação com a realidade infantil, sempre apresentando, não a decodificação e sim os significados (DA SILVA, 2020). Assim, o RCNEI (1998) destaca que:

> A Educação infantil ao promover experiências significativas de aprendizagem da língua, por meio de um trabalho com a linguagem oral e escrita, se constitui em um dos espaços de ampliação de capacidades de comunicação e expressão e de acesso ao mundo letrado pelas crianças. Essa ampliação está relacionada ao desenvolvimento gradativo das capacidades associadas às quatro competências linguísticas básicas: falar, escutar, ler e escrever (BRASIL, 1998, p.17).

Observa-se que, nessa etapa da educação básica, o trabalho muitas vezes é direcionado às habilidades que a leitura e escrita podem proporcionar, como por exemplo, tornar-se leitor, interpretar, expressar-se através das palavras, assim como expor suas ideias. Atribuir significados, entender o mundo e ser capaz de interagir com o outro através das palavras são fatores essenciais para quem dialoga dentro do meio social (SOARES, 2009). Essas habilidades podem começar na EI, pois principalmente nos últimos anos dessa primeira etapa da Educação Básica, a criança está sempre criando hipótese da escrita. Ao estar em contato com diferentes tipos de textos, seja ao identificar um alimento pelo rótulo, dentre outras situações de contato com o universo da linguagem, pode-se perceber que esse acesso necessita estar envolvido em ações pedagógicas que possibilitem um ambiente propício ao uso das práticas sociais da leitura e escrita. Segundo a BNCC (BRASIL, 2017):

> Desde cedo, a criança manifesta curiosidade com relação à cultura escrita: ao ouvir e acompanhar a leitura de textos, ao observar os muitos textos que circulam no contexto familiar, comunitário e escolar, ela vai construindo sua concepção de língua escrita, reconhecendo diferentes usos sociais da escrita, dos gêneros, suportes e portadores. (BRASIL, 2017, p. 42).

Ao serem exploradas a leitura e escrita do campo de experiência Escuta, fala, pensamento e imaginação, mesmo tendo intencionalidade por parte do professor, esse contato da criança

deve fluir com naturalidade. O documento norteador da Educação Básica cita no objetivo de aprendizagem (EI02EF08) que os alunos devem “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.)” (BRASIL, 2017, p.46). Assim, quando ela ouve a leitura de um determinado texto, entende que a escrita tem um propósito, uma intenção, expressa uma ideia. O RCNEI (1998), afirma que a criança ao utilizar a linguagem, interagindo com o meio social no qual está inserida, a aprendizagem da língua escrita vai sendo construída e amplia os saberes.

Para Almeida (2014, p. 205) o letramento "designa a ação educativa de desenvolver o uso de práticas sociais de leitura e escrita". Desse modo, os alunos por meio de experiências nas quais possam interagir com a fala e a escuta, explorando múltiplas linguagens, levantando hipóteses sobre a escrita poderão adquirir maior compreensão da linguagem (BRASIL, 2017).

A compreensão dos papéis sociais da escrita envolve o manuseio de inúmeros tipos de textos e tendo como base a valorização dos conhecimentos prévios. Da Silva (2020) sinaliza que o docente deve repensar sempre seu fazer pedagógico quando se trata da leitura e escrita como função social na educação infantil, tendo como base do trabalho as vivências que as crianças trazem e nos meios utilizados que estimulem a linguagem e desenvolvam novos conhecimentos. Entende-se que assim essa construção vai se desenvolvendo na educação infantil, conduzindo a criança ao entendimento acerca do tipo de texto manuseado e que as informações inseridas têm um propósito, uma intenção, expressa uma ideia, traz compreensão e pode ampliar o seu conhecimento de mundo.

Com base na BNCC, que apresenta a ludicidade nos eixos estruturantes, as práticas de leitura e escrita precisam ser acompanhadas de atividades criativas que atraiam a atenção de forma divertida e atrativa, o que torna o processo mais próximo da realidade infantil, facilitando o aprendizado.

3.3 Lúdico digital nas experiências e descobertas do letramento na Educação Infantil

Sabe-se que o brincar é uma prática constante na infância, sendo parte integrante da natureza da criança, ampliando sua formação afetiva, emocional, intelectual, física e social.

Trata-se de um ato de divertimento que instigado por diversas situações, possibilita lidar com desafios, regras e criar experiências que vão formando a criança enquanto cidadã.

Desse modo, essa prática pode provocar o desenvolvimento de diversas habilidades, favorecendo a aprendizagem. Segundo Alvarenga e Paini (2021), quando a criança se envolve em momentos de ludicidade é possível abrir caminhos para que novos conhecimentos sejam adquiridos. Por meio do lúdico a criança constrói experiências sobre o mundo que a cerca e consequentemente o conhece melhor.

Conforme o RCNEI (1998), o lúdico pode propiciar o desenvolvimento de diversas habilidades à criança como a concentração, memorização, fantasia, além de colaborar para a prática de viver em sociedade, respeitando regras. Além disso, ser capaz de buscar na criança autenticidade, proporcionando a oportunidade de ser criativa, de descobrir, tendo o corpo e mente em ação constante, ampliando a socialização e suas vivências.

Alvarenga e Paini (2021), destaca que o lúdico dentro do ambiente escolar é explorado por educadores que estejam comprometidos em oportunizar atividades que sejam capazes de unir diversão à construção de conhecimentos, respeitando os interesses das crianças, o nível de maturidade e que propiciem avanços na aprendizagem. Nesse sentido, cada vez é exigido nas práticas pedagógicas que seja utilizado o lúdico como forma de atrair os pequenos no ambiente escolar.

Segundo Magalhães, Ribeiro e Costa (2016), com o sistema tecnológico em constante evolução, surgiram os meios digitais que, sem perceber, utilizamos no nosso cotidiano. No decorrer do tempo, esse uso tem se tornado habitual e influenciado diferentes setores da sociedade.

A infância apresentou mudanças significativas nesses últimos anos. Antes, as crianças, mesmo já tendo contato com os meios digitais, brincavam, se expressavam e desenvolviam a criatividade. Conforme Ourique, Lage e Bueno (2020), mesmo estando as tecnologias midiáticas na vivência das crianças, com o surgimento da COVID-19 (*Coronavirus disease* 2019), tais recursos tornaram-se parte integrante das estratégias para manter a interlocução. Os pequenos vivenciaram momentos de afastamento social, estando apenas com os familiares. Nesse momento as mídias se tornaram instrumentos de entretenimento e aproximação das pessoas.

A era tecnológica possui participantes ativos, crianças que vêm nascendo num tempo em que o entretenimento se torna mais empolgante quando se está diante de uma tela midiática

(ANDRADA, 2017). Porém, "devido às diferenças nas condições sociais, a criança vê no ambiente escolar a possibilidade de estar em contato com ferramentas digitais" (ANDRADA, 2017, p. 7). Neste contexto, percebe-se a dificuldade que muitas crianças encontram para estarem em contato com equipamentos que permitam explorar esse novo modo de brincar.

Sabe-se que a primeira etapa escolar deve oportunizar o desenvolvimento completo da criança e, tendo em vista que as competências digitais propostas pela BNCC (2017) fazem parte desse processo, as mídias digitais precisam ser inseridas nessa construção. Pois, as tecnologias digitais por serem instrumentos que provocam interesse podem ser capazes de favorecer um aprendizado que tenha sentido, por ser dinâmico e interativo (MAGALHÃES, 2016). Além disso, observa-se a influência que essas ferramentas midiáticas exercem nos pequenos. Desse modo, buscando moderação e respeitando o limite diário de uso, aliado a um bom planejamento, pode-se unir essa nova estratégia de ensino ao espaço infantil.

Sendo a inserção midiática dentro de uma proposta com atividades baseadas na ludicidade infantil, os alunos, dessa nova geração, terão uma oportunidade de explorar, interagir e ampliar o vocabulário de forma prazerosa. Tal experiência favorece uma aproximação com diferentes textos, que podem promover a construção de estruturas linguísticas e os variados usos da leitura e da escrita como estratégia estimulante, facilitadora e atraente.

Nesse cenário, considera-se importante o trabalho pedagógico do professor na educação infantil buscando atividades que possam alinhar a realidade vivida pelos nossos alunos na atualidade.

3.4 Formação docente para os novos desafios digitais

A criança de hoje vive em um mundo contemporâneo, em contato com informações a todo momento. Com a ascensão das mídias digitais, mudanças têm surgido em toda a sociedade e, consequentemente, na educação dos alunos, levando esse sistema de comunicação ao ambiente escolar. Segundo Teixeira *et al.* (2020), sendo a escola um ambiente de aprendizado, cabe inserir nas propostas pedagógicas ferramentas que circulam na maioria das vivências dos alunos.

Entretanto, entende-se que não se resume apenas em viabilizar equipamentos, faz-se necessário que o docente se aproprie de novos conhecimentos que colaborem para sua

utilização. Para Biagi *et al.* (2021), é preciso que a instituição escolar compreenda que dentro da nova demanda social cibernética, a atuação do professor deve ser de buscar conhecimento e se familiarizar com essas exigências que se modificam constantemente.

Desse modo, Oliveira (2013), destaca que surgem novas informações, contudo existe ainda uma carência de formação para que os docentes possam oferecer um ensino de excelência e inovador. Porém, entende-se que as propostas formativas devam contemplar a realidade dos professores.

Biagi *et al.* (2021), enfatiza que no trabalho pedagógico elaborado pelo docente, torna-se essencial uma reflexão acerca da necessidade de inserir a tecnologia digital, que vem sendo uma realidade na vida da maioria das crianças, como estratégia didática inovadora. Assim, acredita-se que a partir de uma formação, professores possam buscar possibilidades de utilização dos recursos midiáticos a fim de auxiliar a aprendizagem dos alunos, promovendo interação e desenvolvendo novos acessos aos saberes.

3.5 Sequência didática para a Educação Infantil

No processo de desenvolvimento do letramento na EI, sem a intenção de alfabetizar, mas de familiarizar as crianças com a leitura e escrita em sua função social de forma lúdica e adaptada à da realidade vivenciada pelas crianças da atualidade, a sequência didática (SD) pode ser uma aliada, por serem conforme Anjos (2021), ações didáticas organizadas em etapas com duração e estrutura determinadas pelo docente, que se movimentam em diferentes campos de experiências, alinhadas ao trabalho pedagógico estabelecido na organização educacional.

Essa modalidade organizacional de SD contempla as áreas de formação da criança em um planejamento único, viabilizando a organização sequencial, integrando as propostas apresentadas para os alunos a partir de um tema gerador (ANJOS, 2021). Desse modo, ela pode contribuir, unindo várias atividades dentro de um planejamento, com aulas interessantes e divertidas, viabilizando a avaliação do professor em todo o processo de aplicação. Porém, para ter um trabalho bem desenvolvido, deve-se observar a faixa etária da turma, proporcionando ao aluno a condição de problematizar seu ensino, ampliando seus conhecimentos.

Além disso, o trabalho deve trazer propostas que contemplem os campos de experiências propostos pela BNCC (2017), O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons,

cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaço, tempo, quantidades, relações e transformações, interligando uma à outra.

Segundo Anjos (2021), na sequência didática devem ser apresentadas atividades desafiadoras com a intenção de estimular a criança a construir novos conhecimentos a partir dos saberes que ela possui. Nesse aspecto, a SD serve para uma contínua reflexão do professor sobre sua prática docente, pois durante o desenvolvimento das atividades o professor pode ir redefinindo suas ações.

De acordo com Marcílio e Tinoco (2021), para conduzir o planejamento, o educador precisa observar seus alunos, fazendo o acompanhamento dos avanços na aprendizagem e entendendo as aptidões, elaborando estratégias para que novos conhecimentos sejam alcançados. Ao observar as limitações dos alunos, pode-se perceber onde é necessário aprofundar mais, a fim de ampliar a compreensão e o conhecimento de mundo que eles possuem.

Um recurso utilizado para despertar essas experiências são os gêneros textuais que podem ser explorados nas sequências didáticas, pois eles estão inseridos diariamente em nossas vidas e utilizamos os mesmos de forma bem natural em diferentes formas de comunicação. Os gêneros já estavam presentes entre os povos de cultura oral e, com o surgimento da escrita alfabética, surgiram os gêneros textuais. Podemos entender gênero textual como algo que transforma a língua para existir uma situação comunicativa, de acordo com a necessidade das diversas esferas humanas.

No trabalho voltado para a linguagem, Marcílio e Tinoco (2021), destacam que as etapas da sequência didática precisam estar com os objetivos definidos, e atividades que permitam a familiarização com diferentes tipos de textos e as várias formas de se comunicar. Dessa forma é possível estabelecer na SD intervenções e ajustes que vão se adequando aos eixos temáticos sempre considerando as etapas do desenvolvimento do aluno. Para isso, é preciso observar se na elaboração da sequência didática as atividades propostas fazem sentido real e trazem segurança para a criança, favorecendo novos aprendizados levando em consideração os conhecimentos prévios, apresentando desafios que sejam possíveis de se alcançar, estabelecendo relações entre as novas informações.

3.5.1 Sequência didática mediada pelo lúdico digital

As demandas educacionais emergidas na atualidade podem sinalizar as necessidades do aluno, tendo em vista que essa é uma geração que interage com desenvoltura pelas mídias sociais. Souza (2020) enfatiza a importância dos recursos digitais e a facilidade com que é feito o manuseio dessas ferramentas pelas crianças, além da atenção dispensada por elas a cada atualização. Para o autor, com novos protagonistas no espaço da primeira infância, o modo de diversão e de ampliação dos conhecimentos sofreram modificações. Neste sentido, compreende-se a importância das tecnologias digitais no ambiente da EI, promovendo experiências que auxiliem na formação pessoal da criança.

Arantes (2017) salienta a limitação que muitas vezes surge em conduzir o caminho para construção de conhecimentos que tenham sentido para o aluno, estabelecendo informações antigas com novos saberes. A partir disso, a utilização de uma SD pode favorecer a criança, em várias etapas, vivenciar momentos de aprendizagens, estimulando o seu potencial, ocupando um papel ativo no acesso digital e na leitura de mundo analógico, não perdendo a essência da infância.

Cabe ressaltar que surgem reflexões acerca da possibilidade de produzir SD de modo que atividades aliadas às TDICs possam ser incluídas, a fim de aproximar a escola das vivências do aluno, auxiliando no processo de aprendizagem. Segundo Souza 2020, é preciso que as experiências trazidas pelas crianças tenham uma interação com a formação cibernética que está sendo construída na convivência social.

Desse modo, acredita-se ser possível fazer uso de diversos aplicativos para elaborar atividades contextualizadas, podendo tornar o momento de aprendizagem mais dinâmico e diferenciado, tendo a criança como protagonista na construção do seu saber. Conforme Martinez (2011, p. 15) “há diversos programas de fácil utilização que nos permitem criar atividades de relação de elementos próprios, de jogos nos quais o protagonismo seja nosso”.

Assim, entende-se que o papel do educador é propiciar espaços e atividades favoráveis ao acesso aos meios digitais de forma lúdica e intencional.

3.5.2 *Framework*

O processo de construção da SD pressupõe uma organização. Para esse propósito, Arantes (2022) propõe um *framework* estabelecendo etapas, que podem ser observadas na figura 1. Para a autora:

> O *framework* faz parte da ciência da computação utilizada por desenvolvedores, especialmente para os que trabalham com projetos que precisarão ser reutilizados repetidas vezes, e para otimizar o tempo e o trabalho, busca-se um caminho. É conhecido também como um sistema de *templates*. A partir da utilização do *framework*, garantiu-se a construção das Sequências Didáticas de forma padronizada, estabelecida nesta proposta, cujas etapas precisam ser respeitadas para que se possam atingir os objetivos (ARANTES, 2022, p.77).

Figura 1 - Fluxograma



Fonte: (Arantes, 2022)

A estrutura de *framework* elaborada por Arantes (2022), visa facilitar a organização de uma SD e cada etapa é pensada considerando o aluno como foco. No eixo temático o professor da EI deve escolher o tema a ser trabalhado e dentro dessa seleção considerar como norteador os campos de experiências da BNCC.

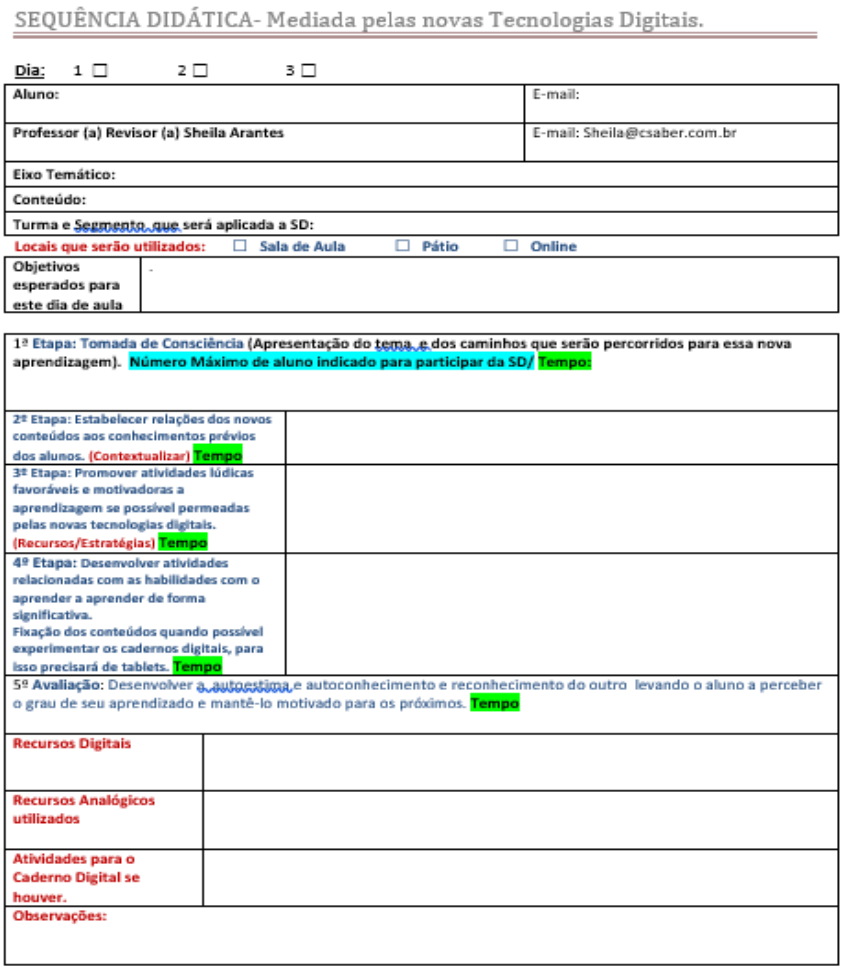
Por meio da tomada de consciência, todo o trabalho que será desenvolvido na SD deve ser exposto aos alunos, instigando a curiosidade e provocando o interesse.

Arantes (2022), relaciona a aprendizagem significativa na SD quando se estabelece relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos, buscando atividades que levem a criança a expor suas ideias, seus conhecimentos e aproveitá-los para formar novos aprendizados. Sendo assim, ao desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa, o aluno vai realizar atividades que buscam dentro do que lhe foi apresentado e discutido, resolver os desafios propostos.

No que diz respeito à promoção de atividades lúdicas favoráveis e motivadoras à aprendizagem, se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais, pode-se traçar objetivos, tendo uma intencionalidade, sendo exequível propiciar momentos de contato da criança com ferramentas digitais que possibilitem auxiliar na aprendizagem.

Para finalizar o *framework*, a avaliação significativa busca por meio de atividades motivadoras e prazerosas, levar o aluno a identificar o nível do aprendizado e sua relevância (ARANTES, 2019). De acordo com a autora, as etapas do fluxograma facilitam a elaboração e execução das SDs, as quais, por meio de uma proposta de organização do trabalho pedagógico, busca-se respeitar o nível de aprendizagem do aluno, propondo a construção do conhecimento em etapas contínuas e sequenciadas, conforme pode ser observado na figura 2. Diante desse recurso, pode-se ter um novo olhar ao selecionar as atividades que serão aplicadas, certificando que os objetivos propostos podem ser atingidos.

Figura 2 - Proposta de *framework* para Sequência Didática



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐

Aluno:	E-mail:
Professor (a) Revisor (a) Sheila Arantes	E-mail: Sheila@csaber.com.br
Eixo Temático:	
Conteúdo:	
Turma e Segmento, que será aplicada a SD:	
Locais que serão utilizados: ☐ **Sala de Aula** ☐ **Pátio** ☐ **Online**	
Objetivos esperados para este dia de aula	.

1ª Etapa: Tomada de Consciência (Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem). Número Máximo de aluno indicado para participar da SD/ Tempo:	
2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo	
3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo	
4ª Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo	
5ª Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. **Tempo**	
Recursos Digitais	
Recursos Analógicos utilizados	
Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações:	

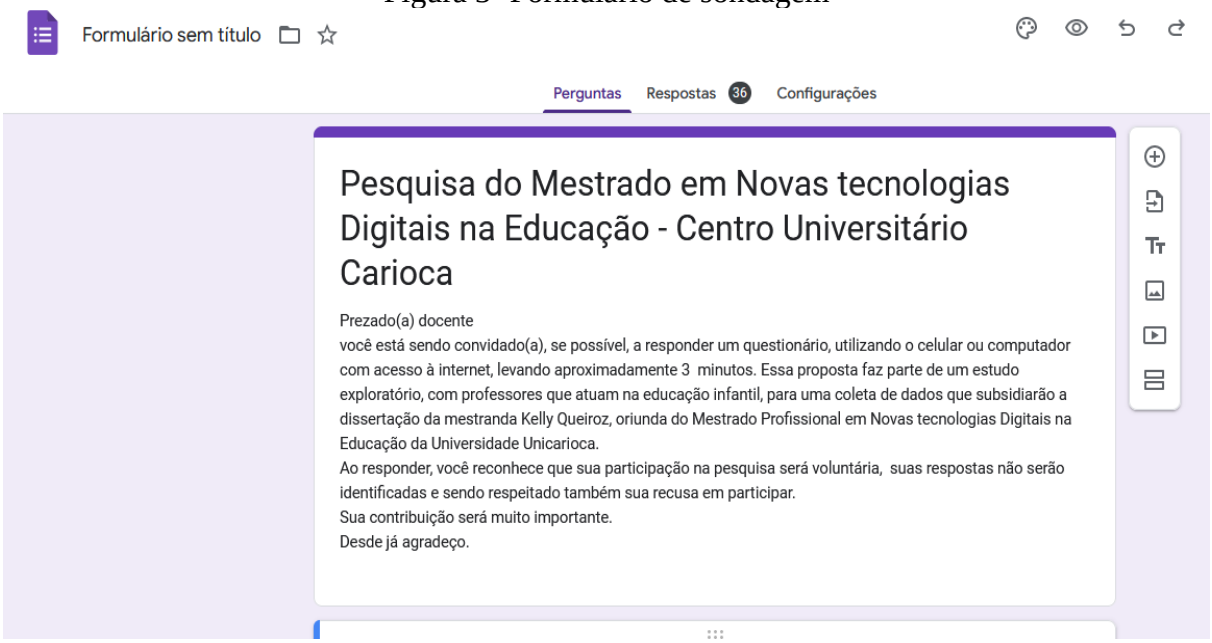
Fonte: (Arantes, 2022).

4. PESQUISA EXPLORATÓRIA

Esta pesquisa caracteriza-se por ser de caráter exploratório. Nesse sentido, apresenta características visando analisar temas pouco investigados, familiarizar-se com a problemática, podendo elaborar hipóteses, sendo possível serem desenvolvidas novas pesquisas (MENESES *et al.*, 2019). Nessa perspectiva, o processo do estudo consiste nas necessidades pedagógicas educacionais na EI, a fim de direcionar, com mais precisão, o problema da pesquisa.

Com o objetivo de conhecer a visão dos professores sobre as possíveis contribuições do lúdico digital nas experiências de construção do letramento na educação infantil, se existe a familiarização e uso do recurso, avançou-se em recolher informações de docentes, que atuam na educação infantil da rede pública de alguns municípios do RJ, os quais, por meio de um *link* responderam, de forma voluntária e anônima, a um questionário *on-line*, elaborado no *Google* Formulários, contendo 9 questões fechadas sobre os possíveis desafios enfrentados na utilização das TDs para a construção do letramento com alunos da primeira etapa da educação básica. Na figura 3 pode ser observado a mensagem inicial disponibilizada no questionário.

Figura 3- Formulário de sondagem



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Após a coleta dos dados e tendo como base as respostas obtidas no questionário com as demandas dos professores, foram elaboradas estratégias que pudessem colaborar para as práticas docentes na EI.

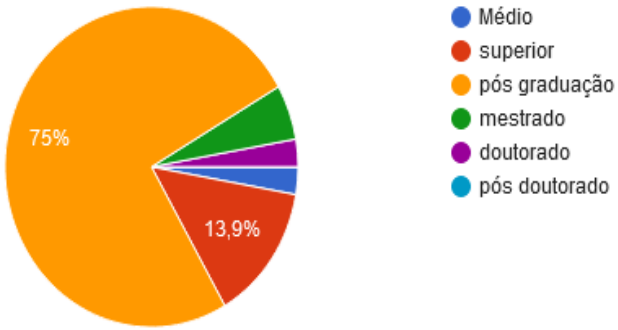
Partindo dessa análise, surge a problemática da pesquisa, a necessidade de capacitar professores para utilizarem o lúdico digital, dentro das atividades organizadas em sequência didática de modo contribuir na construção do letramento. Sendo hoje, a ferramenta digital manuseada pela maioria das crianças dessa faixa etária e ainda bem pouco explorada, carece de, com moderação, serem aproveitadas dentro do espaço infantil.

4.1 Limitações do docente da Educação Infantil quanto ao uso do lúdico digital

O estudo teve em caráter inicial uma sondagem feita no *Google* formulário através de um *link* enviado aos professores. O aplicativo, após as respostas obtidas de 36 participantes, emitiu um relatório em formato de gráfico.

De acordo com o resultado do gráfico 1, verifica-se que um grupo de 75% dos professores possui especialização.

Gráfico 1 - Nível de formação Acadêmica dos Professores.



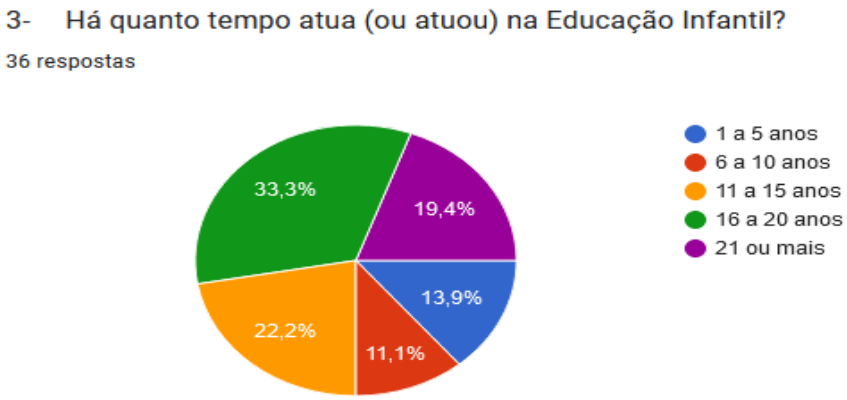
Fonte: Acervo pessoal da autora (Aplicação do questionário da pesquisa).

Foi possível constatar que o tempo de atuação dos docentes na Educação Infantil detona considerável período dessas profissionais nessa primeira etapa da Educação Básica, possibilitando a aquisição de experiências voltadas ao público infantil. Conforme pode ser observado no gráfico 2.

.

De acordo com o gráfico 2, 74,4% dos participantes exercem há mais de dez anos a docência na educação infantil.

Gráfico 2 - Tempo de atuação profissional



Fonte: Acervo pessoal da autora (Aplicação do questionário da pesquisa).

Percebe-se que a tecnologia digital está presente 44,4% em maior frequência e 33,3% em menor frequência na prática pedagógica dos docentes. Considera-se assim o interesse do professor em estar acompanhando as demandas da atualidade, visto que apenas 22,2% não envolve muito esses recursos em seus planejamentos, como pode ser observado no gráfico 3.

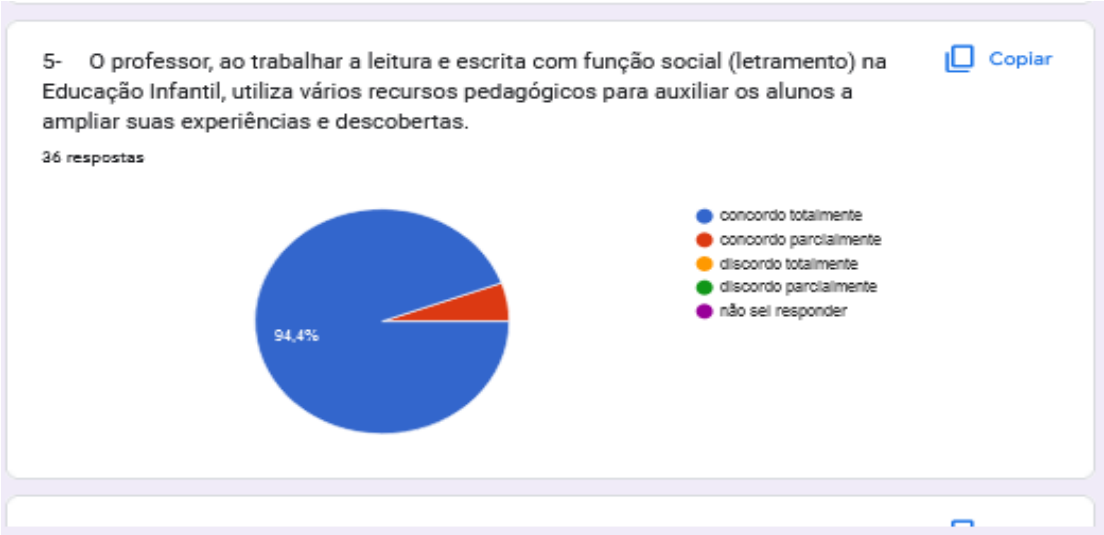
Gráfico 3: Utilização de tecnologia digital.



Fonte: Acervo pessoal da autora (Aplicação do questionário da pesquisa).

Vale destacar que 94,4% reconhecem que o professor lança mão de algum recurso como estratégia para auxiliar no caminho para a aprendizagem, conforme pode ser observado no gráfico 4.

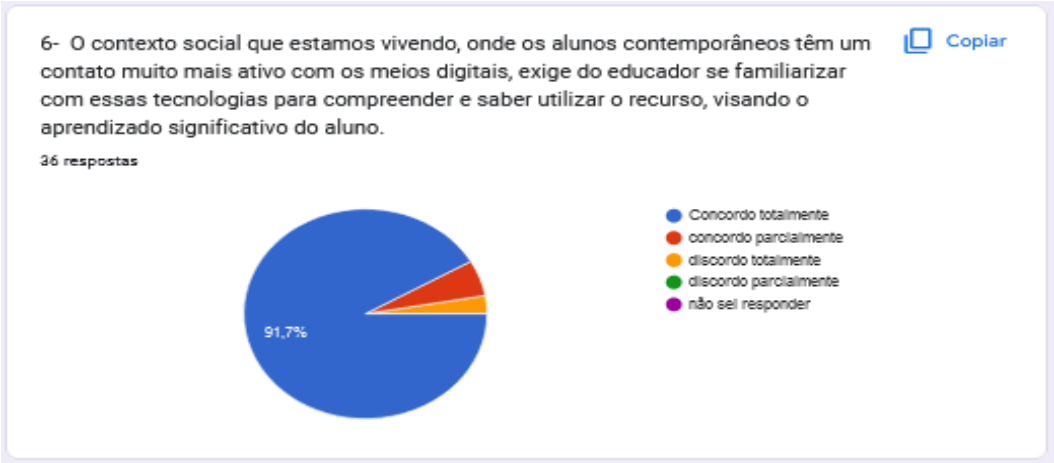
Gráfico 4 - Uso de diferentes recursos.



Fonte: Acervo pessoal da autora (Aplicação do questionário da pesquisa).

Entretanto, 91,7% concordam sobre a importância de buscar novas estratégias metodológicas para atender esses alunos contemporâneos, conforme pode ser observado no gráfico 5.

Gráfico 5 - Conhecimento e contato com o meio digital.



Fonte: Acervo pessoal da autora (Aplicação do questionário da pesquisa).

No tocante ao gráfico 6, o envolvimento das atividades lúdicas digitais dentro da escola, segundo 88, 9% dos docentes, permite ampliar os conhecimentos, estando em conformidade com a BNCC.

Gráfico 6 - Estratégia da ludicidade digital



Fonte: Acervo pessoal da autora (Aplicação do questionário da pesquisa).

A observação do gráfico 7 levou à percepção de que 75% utilizam as TDs e 25% ainda não trazem esses recursos para a sala de aula.

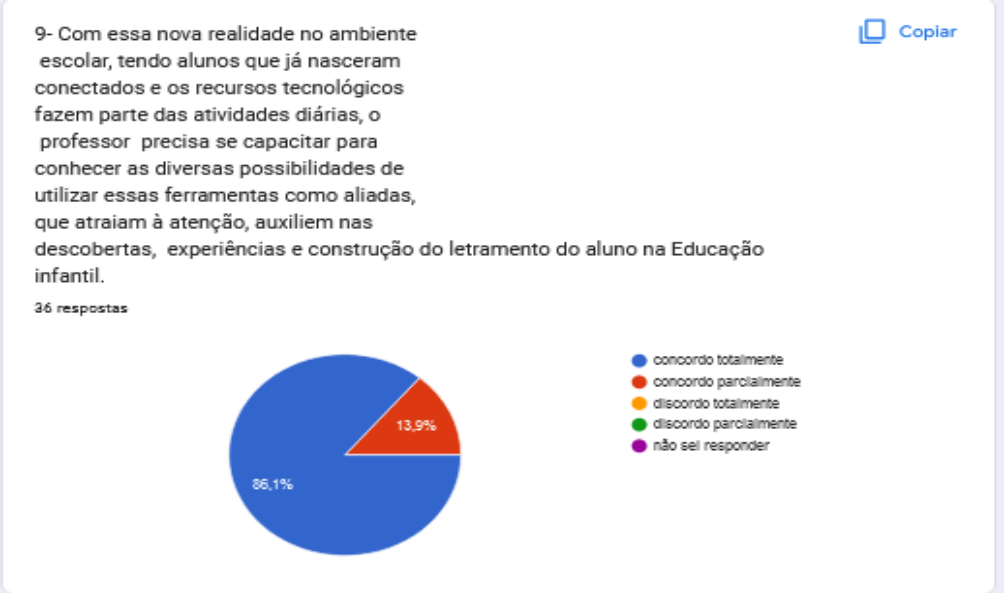
Gráfico 7 - Frequência de uso das tecnologias digitais na EI.



Fonte: Acervo pessoal da autora (Aplicação do questionário da pesquisa).

Conforme pode ser observado no gráfico 8, a maioria dos professores, perfazendo um total de 86,1%, apresenta a necessidade de ter um aprimoramento para melhor utilizarem os diversos recursos midiáticos.

Gráfico 8 - Importância da capacitação de professores



Fonte: Acervo pessoal da autora (Aplicação do questionário da pesquisa).

5. PERCURSO METODOLÓGICO

A fase metodológica da pesquisa consistiu em descrever, na íntegra e com cautela, todo o processo que foi realizado. Segundo Silva (2016), a pesquisa é direcionada em dar respostas claras e precisas a questionamentos, podendo ampliar as possibilidades de obter novas conquistas dentro de determinado estudo.

Na concepção de buscar a mediação às questões norteadoras, um fluxograma da metodologia, apresentado em 5 etapas, pode ser observado na figura 4.

Figura 4 - Fluxograma do Percurso Metodológico.



Fonte: Elaborado pela autora.

No presente estudo, o olhar se volta ao processo de conhecimento da leitura e escrita com função social na educação infantil e como o lúdico digital pode contribuir nessa descoberta. Assim, após uma sondagem por meio de um questionário feito no *Google* formulários e respondido por professores que atuam na EI, como proposta metodológica voltada a esses profissionais, foi elaborado pela pesquisadora uma sequência didática mediada por ferramentas digitais, como estratégia de aproximação dos alunos, que estão dentro do ambiente escolar infantil, com a realidade virtual vivida pela maioria deles em seus cotidianos, a fim de auxiliar na construção do letramento. Buscando facilitar a divulgação da SD foi elaborado um *e-book* contendo uma leitura clara, objetiva e inovadora.

Entretanto, considerando que as práticas pedagógicas podem ser atualizadas com estratégias para atender às novas demandas, uma formação de professores foi preparada a fim de colaborar com a melhoria na qualidade da educação na primeira infância.

6. CONSTRUÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

A pesquisadora iniciou a elaboração de uma sequência didática, desenvolvendo diferentes atividades, incluindo o lúdico digital, com foco nos professores que atuam na EI, na perspectiva de auxiliar as ações pedagógicas relacionadas à construção do letramento na EI.

Foi considerada a escolha do tema Identidade, por oportunizar a criança se reconhecer como ser único, familiarizar-se com seu próprio corpo e poder expor suas preferências.

Compreende-se que dentro dessa temática seja possível criar situações para que a criança possa nomear objetos e pessoas, criar hipóteses da escrita, conhecer diferentes formas de se comunicar no mundo e textos, incluindo os meios digitais que já são utilizados por elas, podendo ser explorados nas atividades pedagógicas infantis.

Para a elaboração das SDs foi estabelecido 3 dias de aplicação, com subtemas ligados à Identidade, aliados às atividades embasadas nos campos de experiências da BNCC, voltados aos alunos na faixa etária compreendida entre 4 e 5 anos, conforme pode ser observado na figura 5. No primeiro dia o tópico explorado foi o nome, no subsequente abordou-se o corpo e, a seguir, as brincadeiras preferidas.

Figura 5 - Campos de experiências da BNCC.



Fonte: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#infantil/os-campos-de-experiencias

6.1 Sequência didática dia 1:

Na construção do primeiro dia da sequência didática os objetivos traçados podem possibilitar o aluno expressar as ideias, assim como relatar hipóteses da escrita e registrá-las espontaneamente.

A tomada de consciência trouxe como proposta uma roda de conversa para apresentar a temática e de forma atrativa todas as novidades que seriam trabalhadas no decorrer das aulas, como história, jogos e a brincadeira bingo, que estimulam as experiências que podem favorecer a descoberta de registros do seu próprio nome e dos colegas.

Na etapa da contextualização, buscou-se oportunizar uma aprendizagem significativa, a qual se desenvolve a partir da relação dos novos conhecimentos com as informações prévias. Desse modo, os alunos poderão assistir a um vídeo no canal do *Youtube* da leitura de um livro, conforme pode ser observado na figura 6, que possibilite provocar ao final questionamentos que instiguem a busca por respostas nos conhecimentos que eles já possuem.

Figura 6- Vídeo da leitura do livro.



Fonte: *Youtube.*

A seguir, a professora fará a escrita do nome de cada criança. Nesse momento os alunos participarão de um registro feito pela educadora de suas falas, percebendo que é possível registrar o que é falado, seja por desenhos ou por textos.

A terceira etapa busca inserir atividades com lúdico digital contextualizando o tema. Explorando aplicativos, as crianças têm a possibilidade de montar palavras, ampliar a percepção visual ao encontrar pares de figuras, fazer registros com desenhos na tela. Nesse contexto, a pesquisadora elaborou atividades lúdicas digitais, por meio do aplicativo *Learning Apps*, conforme pode ser observado na figura 7.

Figura 7 - Atividade lúdica digital do nome.



Fonte: Acervo pessoal da autora.

A plataforma *Learning Apps* auxilia a criação de brincadeiras dentro do tema desenvolvido com os alunos, estimulando a percepção visual e atenção, pois ao acompanhar a escrita das palavras no quadro ao lado do desenho das figuras que a menina desenhou na folha, as crianças poderão encontrar a figura e o nome no joguinho conforme pode ser visualizado no quadro da figura 8.

Figura 8 - Atividade lúdica digital ache o par.



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Caso o recurso tecnológico digital ainda não esteja presente no espaço escolar, foi disponibilizado a atividade digital construída no aplicativo *Jamboard*, para que os alunos possam desenhar, pintar e se divertir, tendo também como opção a impressão desse material, conforme pode ser observado na figura 9.

Figura 9 - Atividade de registro espontâneo analógica e digital.



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Na atividade que desenvolve habilidades com o aprender a aprender de forma significativa, a brincadeira “Bingo” é apresentada de modo a permitir que as crianças manuseiem letras, familiarizando-se com o seu próprio nome, podendo assim fazer o registro ao seu modo, desenvolvendo a percepção visual, auditiva e a atenção.

Com o intuito de perceber o grau de aprendizado e promover a motivação, os alunos podem participar de um momento musical, brincando com a música: “Se eu fosse um peixinho”. Na proposta, as crianças seguram um tecido grande com os nomes de todos os alunos e a cada criança com o nome citado na canção, esta deve retirar a ficha.

Percebe-se que todas as atividades vão evoluindo no que concerne ao grau de dificuldade, iniciando com uma conversa sobre o texto do livro, com a familiarização da escrita e percepção de que tudo o que é falado pode ser registrado. Em seguida, a partir da fala do nome de cada criança, há uma familiarização com leitura e escrita, que é oferecida para visualizar, identificar

e registar, sempre de forma lúdica e permeada por tecnologias digitais como os aplicativos *Jamboard*[1], *learning apps*[2] , *Canva*[3], *YouTube*[4].

6.2 Sequência didática 2º dia

O segundo dia de aplicação da SD Identidade é voltado ao tema corpo, tendo como base os campos de experiências da BNCC, estabelecendo como objetivos a serem atingidos o conhecimento do próprio corpo, saber nomear suas partes e diferentes capacidades de movimentação. Estimular a leitura dentro de um contexto trazendo a função social das palavras. Produzir texto coletivo. Identificar e fazer registro de palavras estáveis a partir de texto lido pela professora. Para trabalhar a tomada de consciência, retoma o assunto do dia anterior, destacando que cada ser humano tem um nome e um corpo.

A etapa seguinte consiste em apresentar aos alunos a música "boneca de lata" num cartaz, para juntos cantarem e dançarem fazendo movimentos a fim de ampliar os conceitos sobre o corpo. Após o término, conversar com as crianças sobre o que fala a canção, buscando opiniões sobre os acontecimentos com a boneca; quantidades mostradas no texto para representar o tempo e respostas a questionamentos relacionados a identificação das partes do corpo a partir de suas vivências. O professor fará o registro das falas para que os alunos visualizem a escrita.

Num segundo momento, utilizando sucatas e a partir do que eles conhecem e descobrem sobre seu corpo, todos podem participar da confecção da boneca de lata, coletivamente, criando hipóteses e explorando a percepção visual.

Dentro da perspectiva de incluir o lúdico digital como instrumento auxiliar da aprendizagem, essa fase da SD traz propostas no aplicativo *Learning Apps*, que proporcionam aos alunos o manuseio de diferentes quebra-cabeças *on-line*, desenvolvendo o senso-crítico relacionados às funções e as partes do corpo humano, como mostram as figuras 10 e 11.

---

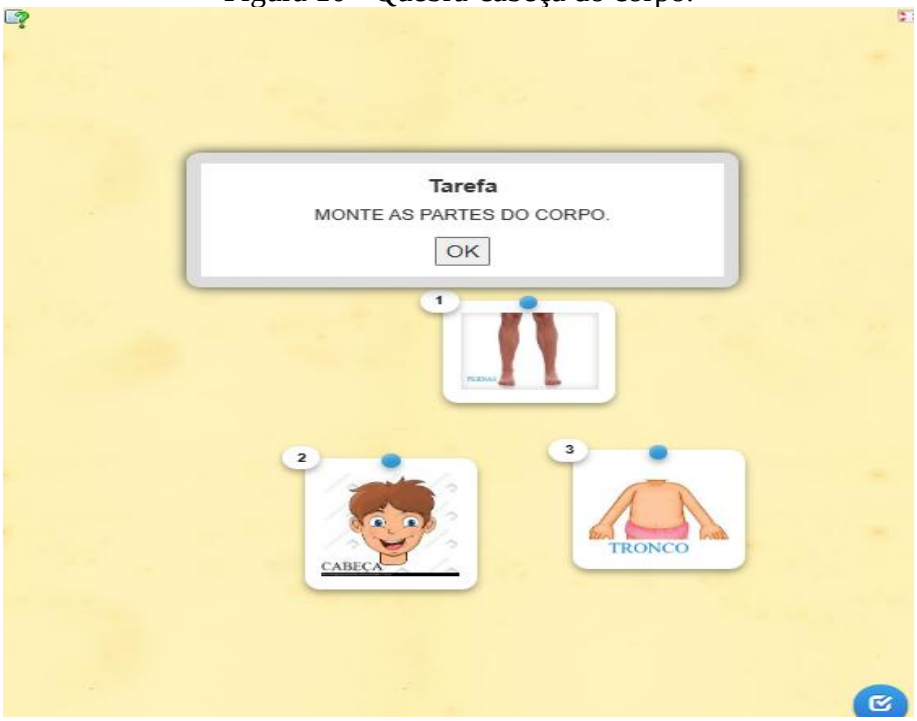
[1] *Jamboard* - É uma ferramenta digital na qual um quadro branco interativo pode ser editado de forma colaborativa com outras pessoas e acessado de qualquer lugar com *internet. Link: Google Jamboard*

[2] *Learning apps* - Trata-se de uma aplicação digital para possível criação de atividades lúdicas. *Link*: LearningApps - blocos de aprendizagem interativos e multimídia

[3] *Canva* - Recurso digital colaborativo, ideal para criação de material de *design* e edição de imagens, trazendo possibilidades de realizar com facilidade um trabalho criativo. *Link:* Início - Canva

[4] *Youtube*- é uma plataforma *on-line* de compartilhamento de vídeos. Link: https://www.youtube.com/

Figura 10 - Quebra-cabeça do corpo.



Fonte: Acervo pessoal da autora.

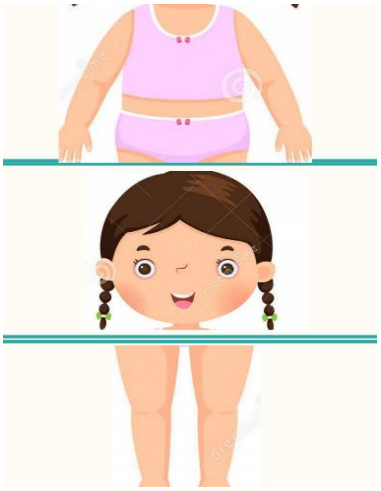
Figura 11- Quebra-cabeça da boneca.



Fonte: Acervo pessoal da autora

Após o contato com várias formas de explorar o tema corpo, um quebra-cabeça para impressão foi disponibilizado aos alunos para que tivessem a oportunidade de expressar os conhecimentos adquiridos, conforme pode ser observado na figura 12.

Figura 12 - Quebra-cabeça do corpo para impressão.



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Buscando desenvolver o autoconhecimento, as crianças poderão livremente criar a imagem do seu corpo com massinha de modelar usando a criatividade e imaginação.

Dentro dos recursos digitais utilizados, destaca-se o computador, *tablet* e celular. No que concerne aos recursos analógicos são necessários papel A4, folha de papel pardo, hidrocor, lápis de cor, tesoura, massinha colorida, sucatas como lata vazia, lã, retalho de pano e rolo de papelão.

6.3 Sequência didática 3º dia

De acordo com os cinco campos de experiências, o terceiro e último dia de execução da SD apresenta no eixo temático as brincadeiras preferidas, com finalidade de estimular os alunos a expressarem suas predileções nos momentos de diversão e perceber que é possível criar hipóteses de leitura a partir de uma tela de obra de arte, do texto musical e de uma lista.

Para os alunos despertarem o interesse pela proposta, por meio de uma roda de conversa, o professor deve trazer questionamentos sobre as preferências de entretenimento, depois informá-los que vários momentos de brincadeiras estarão presentes nesse tempo disponibilizado para ampliar os conhecimentos.

Com foco na aprendizagem significativa, é mostrado ao grupo através do *link* do *Google drive* a tela Brincadeiras, do artista Ivan Cruz, tendo em vista que é possível, explorar a linguagem das crianças ao fazerem a leitura da obra e familiarizar-se com a escrita, nos relatos

registrados, pelo educador, num cartaz. Nesse momento, os pequenos buscam uma relação do que é visualizado com suas experiências cotidianas e constroem novos aprendizados.

Figura 13 - Tela Brincadeiras.



Fonte: https://acrilex.com.br/portfolio-item/ivan-cruz/

Seguindo os objetivos de ampliar a linguagem, após falarem o que identificaram na tela, os discentes podem expor opiniões pessoais falando sobre a brincadeira preferida, formulando respostas e as justificando. Outras atividades são estabelecidas de modo ampliar a percepção visual e estimulação da exposição oral das preferências.

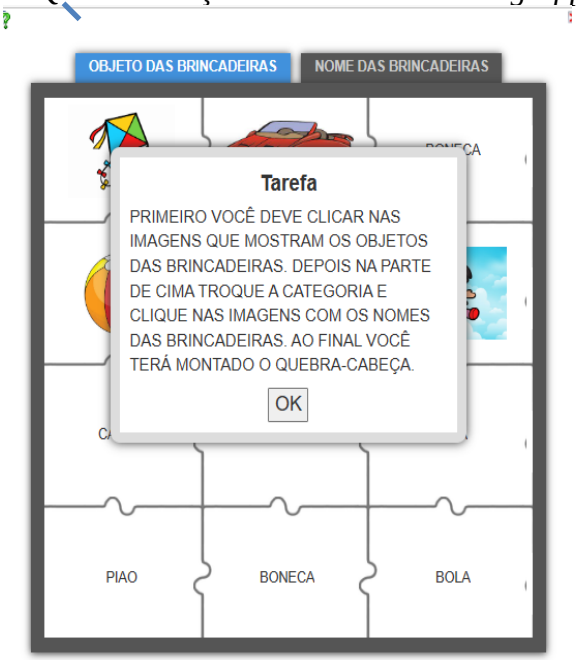
Para a execução da etapa com atividades permeadas por tecnologias digitais, foram elaboradas no aplicativo *learning apps* brincadeiras dentro do contexto de ludicidade, no qual brincando, os alunos são provocados a criar hipóteses de leitura e escrita ao ver textos escritos conforme pode ser observado nas figuras 14 e 15.

Figuras 14 - Jogo de encaixe digital e analógico no *Learning apps.*



Fonte: Acervo pessoal da autora

Figura 15- Quebra-cabeça elaborado no *Learning Apps.*



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Tendo em vista que os recursos tecnológicos digitais, não são disponibilizados em todos os ambientes escolares, se faz necessário ter opções de atividades para impressão, de modo que todas as etapas possam ser aplicadas.

Dentro das atividades que exploram o aprender a aprender, a brincadeira Amarelinha reforça o trabalho de ampliar o processo de construção do letramento, tendo como base a estrutura textual das regras, que serão registradas para ficar expostas na sala.

Compreende-se, portanto, que, o aluno apresenta seu grau de aprendizado, quando ele busca nas suas experiências as brincadeiras que fazem parte do seu cotidiano e as relaciona com as que foram apresentadas nos momentos de troca entre seus pares e professor, dentro dessa perspectiva, é possível vivenciar novas formas de diversão.

Para essa temática, as ferramentas digitais que contribuem para a realização, podemos citar o computador, *tablet* ou celular para que os aplicativos *Canva e Learning apps* possam ser acessados. Tornam-se necessários os recursos analógicos como cartolinas, cola, folhas, tampas de garrafas, tintas e pincel de modo a favorecer a concretização de todas as etapas.

Percebe-se que em quase todos os momentos, os docentes participam de atividades lúdicas rodeadas de materiais que apresentam diversos tipos de textos que favorecem a percepção de seu uso e função social.

7. PRODUÇÃO DO *E-BOOK*

Após a construção da estratégia metodológica de sequência didática, deu-se início à elaboração de um *e-book*

Logo, a fim de corroborar com a proposta apresentada na SD, realizou-se, inicialmente, uma pesquisa bibliográfica. Silva, (2016) entende que esta se constitui na revisão de textos de diferentes autores que dispõem de materiais sobre um determinado tema.

Esse momento foi evidenciado por uma busca de autores que trazem pensamentos críticos sobre o processo de construção da identidade na Educação infantil permeado pelas tecnologias digitais com foco no letramento, ressaltando a importância de práticas pedagógicas que auxiliem na execução do recurso.

A realização dessa pesquisa contribuiu para fundamentar as reflexões sobre como o processo do letramento vai sendo construído na educação infantil e as possibilidades de utilizar o lúdico digital como instrumento de auxílio nesse contexto.

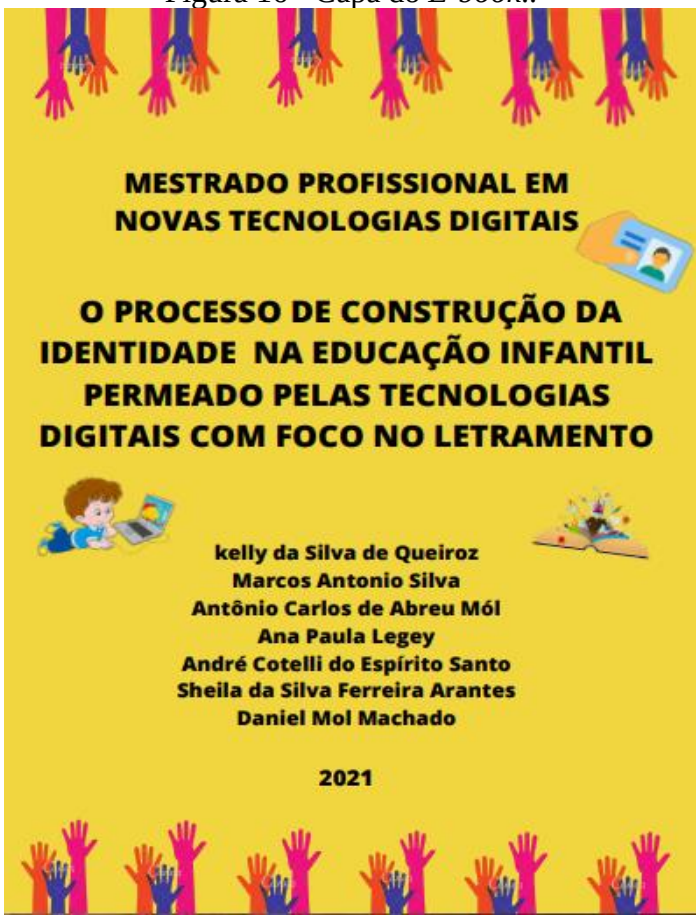
Nessa etapa, foi pertinente selecionar textos em artigos, dissertações e livros que serviram de embasamento teórico para tornar consistente o processo metodológico proposto e ser passível de divulgação.

O levantamento realizado entre os anos de 2022 e 2023, voltou-se às palavras-chave: educação infantil, letramento, lúdico digital e sequência didática, em artigos e livros relacionados ao tema, tal qual em textos oficiais que norteiam a EI no Brasil, a fim de estabelecer uma familiaridade com a proposição em questão.

O estudo desenvolvido favoreceu a produção de um *e-book* contendo fundamentos teóricos, a apresentação da sequência didática e dos aplicativos que foram explorados na elaboração das atividades lúdicas digitais contextualizadas com os assuntos apresentados na SD.

O *e-book* elaborado pode ser acessado por meio do *link* https://drive.google.com/file/d/1fR-vpBnL1HwpqRyE8Q0g65-hgf16N01e/view?usp=share_link, assim como sua respectiva capa pode ser observada na figura 16:

Figura 16 - Capa do *E-book*..



Fonte: Acervo pessoal da autora.

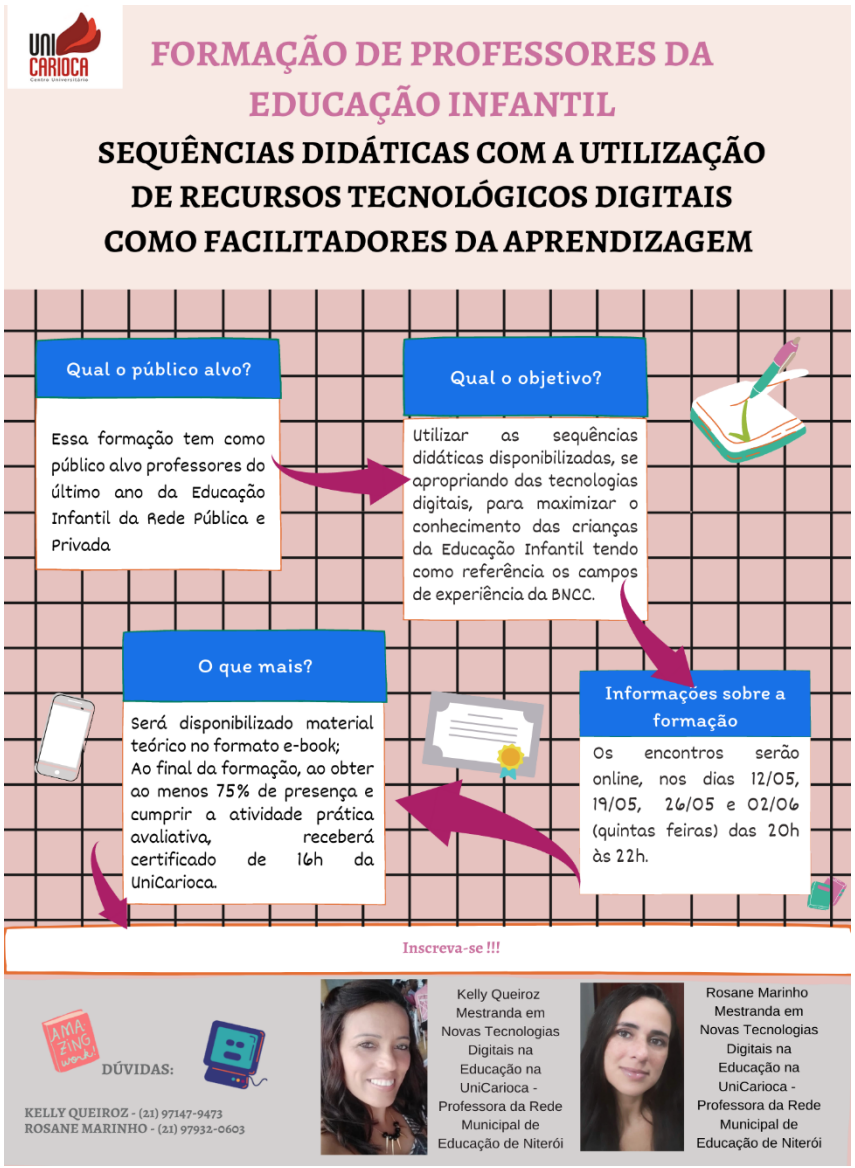
8. ELABORAÇÃO DAS ETAPAS DA FORMAÇÃO DOS PROFESSORES

Considerando a importância de buscar práticas que desenvolvam o lúdico digital na primeira infância com foco na construção do letramento, ajudando nas respostas ao objetivo da pesquisa, uma sondagem foi feita com os docentes da educação infantil, detectando as dificuldades para essa inserção. A partir das necessidades apresentadas, foi elaborada uma proposta de formação docente que pudesse colaborar com as práticas pedagógicas, possibilitando que o lúdico digital possa permear o espaço escolar infantil.

Tal demanda, por considerar que as práticas dos professores diante desse novo tempo cibernético precisam estar em constante atualização, instigou uma formação de professores da EI e, por meio de parceria com o Centro Universitário UniCarioca, foram realizadas ações de divulgação e posteriormente emitidos certificados aos docentes que participaram de todos os encontros oferecidos gratuitamente, com o tema: “Sequências didáticas com a utilização de recursos tecnológicos digitais como facilitadores da aprendizagem”.

A fim de despertar interesse aos possíveis participantes foi produzido um convite, no aplicativo *Canva*, contendo informações sobre o tema, objetivo, dias e horários, conforme pode ser observado na figura 17.

Figura 17 - Convite para a formação de professores.



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Com a finalidade de propiciar uma interação com o grupo de professoras inscritas na formação, cada participante recebeu um texto de boas-vindas e um convite para ingressar no grupo do *WhatsApp* criado pela pesquisadora, conforme pode ser observado na figura 18. Inicialmente o canal de comunicação foi utilizado para envio de materiais dos encontros e, posteriormente, para momentos de trocas, oportunizando o esclarecimento de dúvidas.

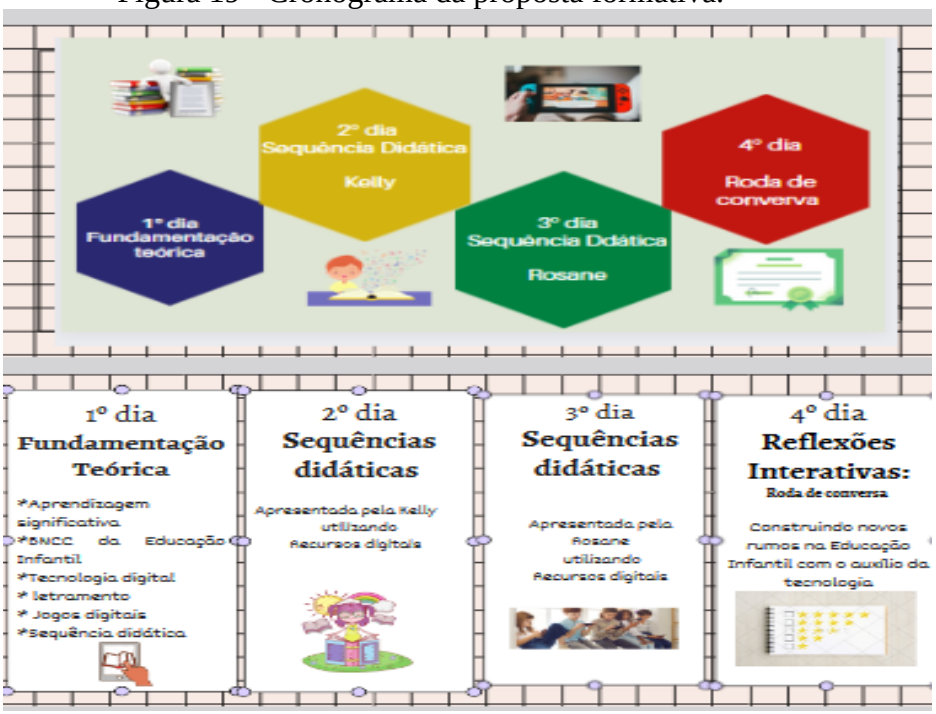
Figura 18 - Grupo criado no *WhatsApp* com as participantes.



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Visando uma boa organização da proposta formativa, foi traçado um cronograma, conforme pode ser observado na figura 19, de todas as etapas a serem aplicadas na formação com a duração de 4 encontros, sendo realizados uma vez na semana, às quintas-feiras, das 20h às 22h.

Figura 19 - Cronograma da proposta formativa.



Fonte: Acervo pessoal da autora.

O cronograma disponibilizado trouxe na primeira parte a apresentação do tema e da pesquisadora, podendo ser observado na figura 20.

Figura 20 - Apresentação da temática e da pesquisadora.



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Para a proposta formativa elaborou-se um *e-book*, que pode ser observado na figura 21, contendo a fundamentação teórica, tendo como base autores e teóricos que vêm estudando a temática. O *link* do *e-book* foi disponibilizado às participantes no grupo do *WhatsApp* e pode ser acessado abaixo:

https://drive.google.com/file/d/1YuoXKS0acn7T2_NOQEWXfpdAuXHbfeWX/view?usp=share_link

Figura 21 – Capa do *e-book* da formação.



Fonte: Acervo pessoal da autora.

No primeiro dia do encontro, o conteúdo foi compartilhado com os professores a fim de provocar reflexões sobre o processo de aprendizagem, elucidando sobre aprendizagem significativa, educação infantil e a BNCC, as práticas de letramento na EI, sequência didática e os recursos tecnológicos para construir o lúdico digital, oferecendo estratégias que possam contribuir para a prática pedagógica. Do mesmo modo, o *framework* utilizado na SD foi explanado detalhadamente, assim como suas funções e possibilidades de uso, conforme pode ser observado na figura 22.

Figura 22 -Temas abordados na fundamentação teórica.



Fonte: Acervo pessoal da autora.

A primeira etapa da proposta formativa constituiu-se de uma dinâmica de apresentação na qual as participantes puderam ter o contato com os recursos digitais de forma interativa e simultânea, no aplicativo *Padlet,* no qual todos foram convidados a escreverem um pouco sobre si.

Os segundo e terceiro dias foram destinados à apresentação da sequência didática e toda a proposta de ludicidade como facilitadora na aprendizagem ao desenvolver a construção da leitura e escrita com função social na EI.

Na oportunidade, as participantes puderam conhecer a sequência didática elaborada pela pesquisadora, baseada no *framework* apresentado no encontro anterior, com atividades voltadas às crianças de 4 e 5 anos que já estão no processo de construção do letramento, se familiarizando com diferentes tipos de textos, criando hipóteses de leitura e escrita. Para a modalidade organizativa foram propostas atividades com diferentes tipos de estrutura textual, englobando tentativas de escrita espontânea, aliadas ao lúdico digital, de modo que possam contribuir para a construção de uma aprendizagem significativa.

Para o quarto encontro, foi proposta uma roda de conversa a fim de oportunizar uma reflexão sobre as possibilidades de utilizar a tecnologia na educação infantil. O material elaborado para a data teve como foco propiciar informações acerca de recursos tecnológicos digitais que viabilizam a construção de atividades lúdicas digitais integradas ao tema desenvolvido, de modo que o contato digital do discente fosse contextualizado nas práticas do letramento.

Cabe salientar que no decorrer dos encontros, os educadores tiveram a oportunidade de manusear algumas plataformas digitais, como por exemplo, o aplicativo *Kahoot*, explorado no primeiro dia, numa interação lúdica de perguntas e respostas sobre os tópicos abordados.

É importante ressaltar que os *links* de tutoriais dos aplicativos a serem explorados nos encontros foram preparados para serem disponibilizados antecipadamente, no grupo do *WhatsApp*.

9. FORMAÇÃO PARA DOCENTES DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Diante da proposta da formação e de viabilizar para um maior número de profissionais da educação, a instituição UniCarioca fez a divulgação nas mídias digitais, tendo inscritos 38 professores de Educação infantil. Devido às limitações de adaptar seus dias e horários, tivemos

a presença de 10 professores que conseguiram conciliar dias e horários para participarem de toda a formação. Esse grupo recebeu uma mensagem de boas – vindas no grupo do *WhatsApp*, conforme pode ser visto na figura 23.

Figura 23 - Mensagem inicial no *WhatsApp* da formação.



Fonte: Acervo pessoal da autora.

No dia que antecedeu o início da proposta formativa, foi disponibilizado no grupo de *WhatsApp* uma mensagem de incentivo, além dos *links* utilizados no primeiro encontro, conforme pode ser observado na figura 24.

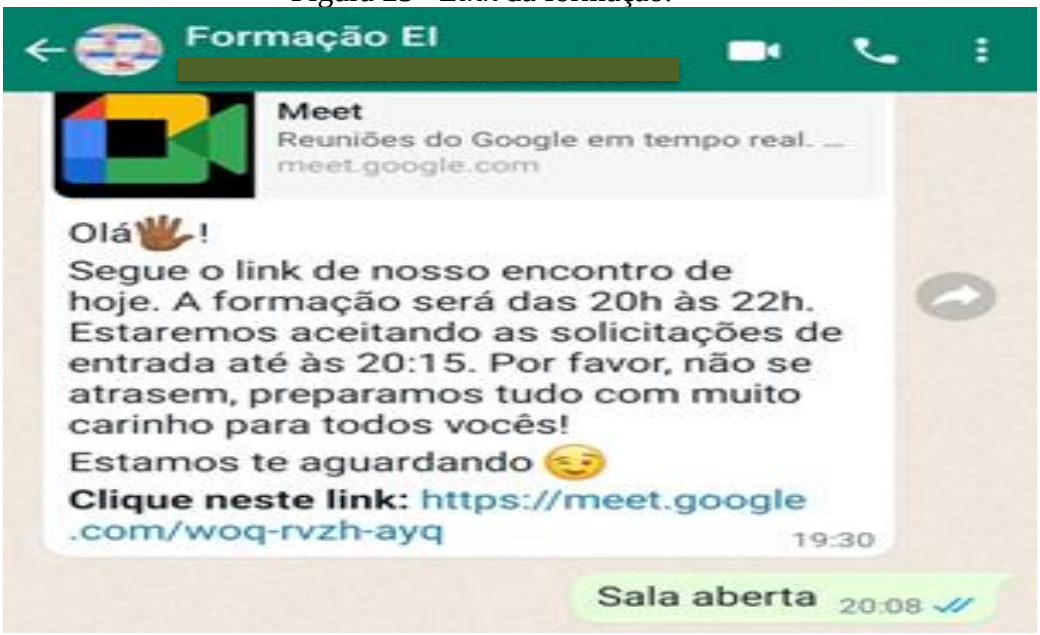
Figura 24 - Saudação e envio de *links*



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Alguns minutos antes da formação, foi gerado um *link* criado no *Google meet* e disponibilizado por meio do *WhatsApp* para que as participantes pudessem acessar e participar dos encontros, como mostra a figura 25.

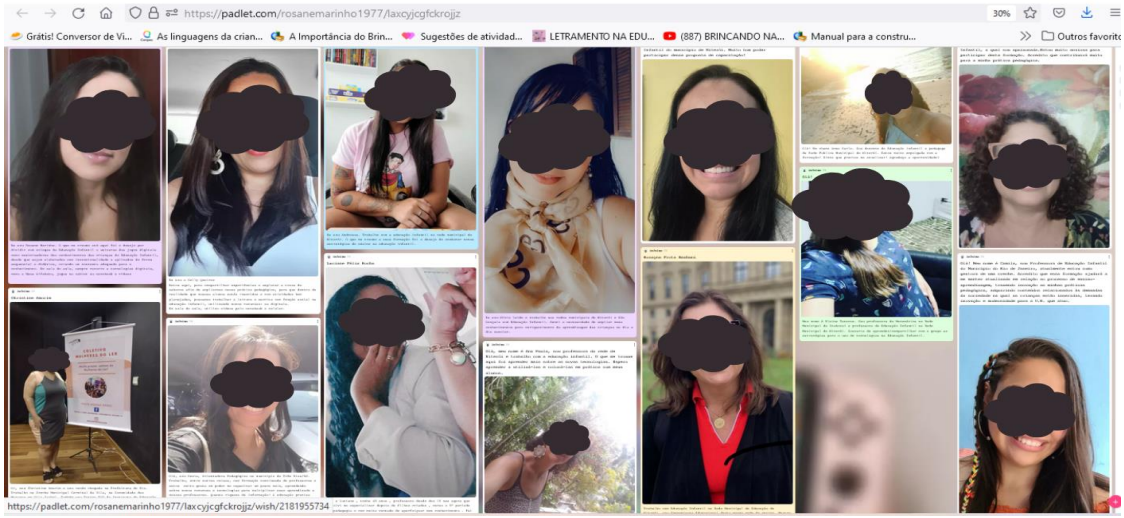
Figura 25 - *Link* da formação.



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Na primeira parte, cada participante fez a leitura do que escreveu a seu respeito, citando sobre a vida pessoal, acadêmica e suas expectativas para a formação. Foi um momento de interação, como pode ser observado na figura 26, proporcionando a oportunidade de entrosamento e descontração.

Figura 26 - Tela das participantes na apresentação no *Padlet*.

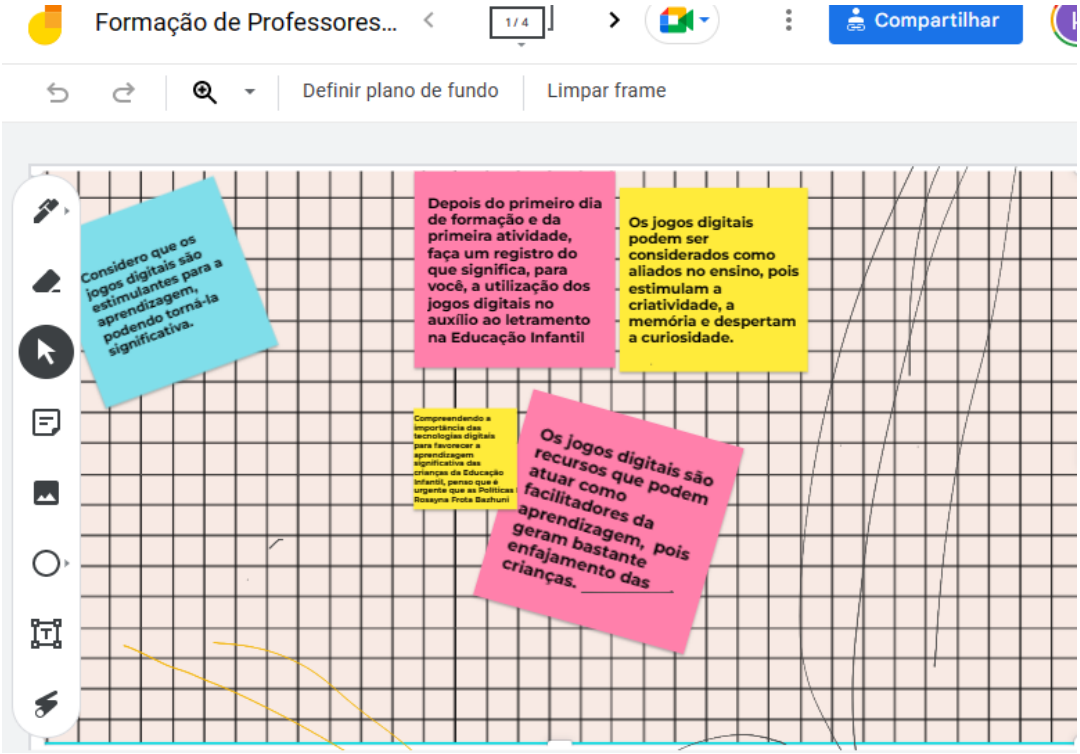


Fonte: Acervo pessoal da autora.

No primeiro momento, foi apresentado o cronograma da formação e em seguida houve a explanação da fundamentação teórica percorrendo autores que apresentaram embasamento acerca do tema proposto e das estratégias metodológicas difundidas. Esse suporte teórico pode favorecer a compreensão do processo da aprendizagem e vislumbrar novas possibilidades. Após a apresentação, a fim de propiciar um contato lúdico com ferramentas digitai, as participantes foram convidadas a manusearem o aplicativo *Kahoot* contendo perguntas com opções de respostas de múltiplas escolhas, com tempo cronometrado, sobre o que foi apresentado no encontro. Todas responderam e com bastante entusiasmo.

Durante o estudo, foi realizada a postagem no grupo do *WhatsApp* do *link* do aplicativo *Jamboard* com a intenção de disponibilizar o recurso para que houvesse o manuseio e familiarização com a plataforma. As participantes montaram pequenos textos, sobre o que pensam da utilização dos recursos digitais na educação, como pode ser visto na figura 27.

Figura 27 - Textos das participantes no aplicativo *Jamboard.*



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Foi realizada uma breve apresentação da minha inquietação e do interesse em colaborar com estratégia que contribua para melhorar a demanda educacional. Por sua vez, a técnica traz

a proposta de mostrar que o letramento pode ser trabalhado na educação infantil utilizando recursos que proporcionam um lúdico digital dentro da realidade dos pequenos, mas partindo de um planejamento a ser desenvolvido em sequências didáticas dentro do modelo do *framework* criado por Arantes (2017).

Neste contexto, a ferramenta metodológica foi ofertada ao docente como uma possibilidade de proporcionar uma relação da criança com a tecnologia digital no espaço escolar infantil por meio de atividades lúdicas.

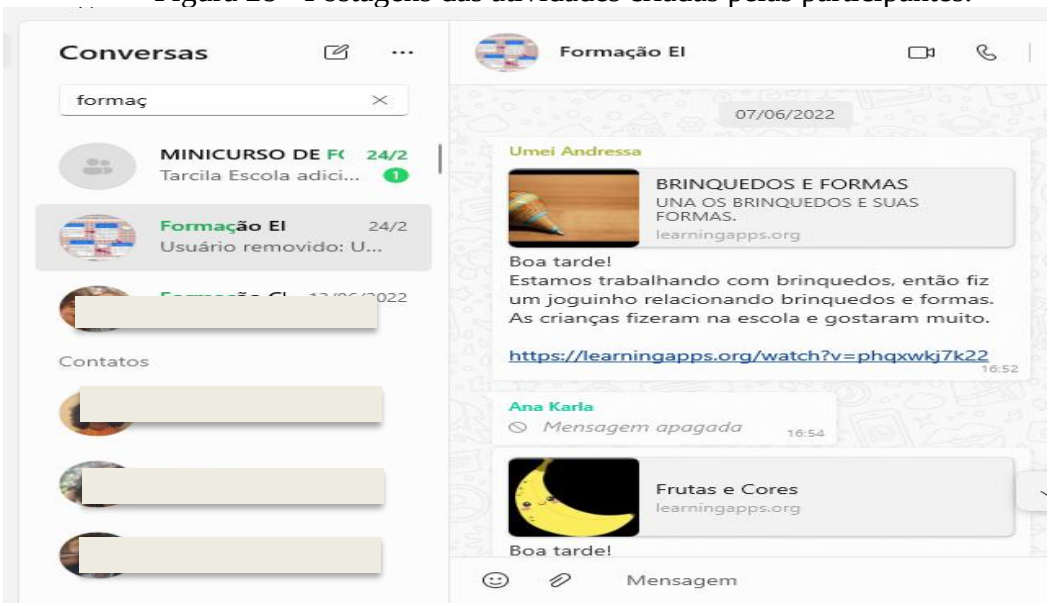
Durante o segundo encontro, todas as etapas da SD foram apresentadas e os *links* das ferramentas digitais abertos, visando o conhecimento de aplicativos de uso gratuito que podem ser utilizados para produzir as atividades.

Ao final, o *link* do tutorial do aplicativo *Learning Apps*, apresentado na SD, foi compartilhado com as participantes no grupo do *WhatsApp* e sugerido que elas produzissem atividades lúdicas, usando a criatividade.

No decorrer da formação, vários momentos de conversa foram oportunizados a fim de buscar das professoras relatos das suas experiências em contato com diferentes aplicativos gratuitos que podem ser utilizados para elaborar atividades que exploram o lúdico digital de forma contextualizada e com intencionalidade.

No último encontro, as participantes, utilizando o aplicativo *Mentimeter*, fizeram a escrita, em uma palavra, para definir a formação. Ao final, as professoras apresentaram atividades lúdicas, que as mesmas construíram no aplicativo *Learning App* e fizeram a postagem no grupo do *WhatsApp*, podendo ser visualizadas na figura 28.

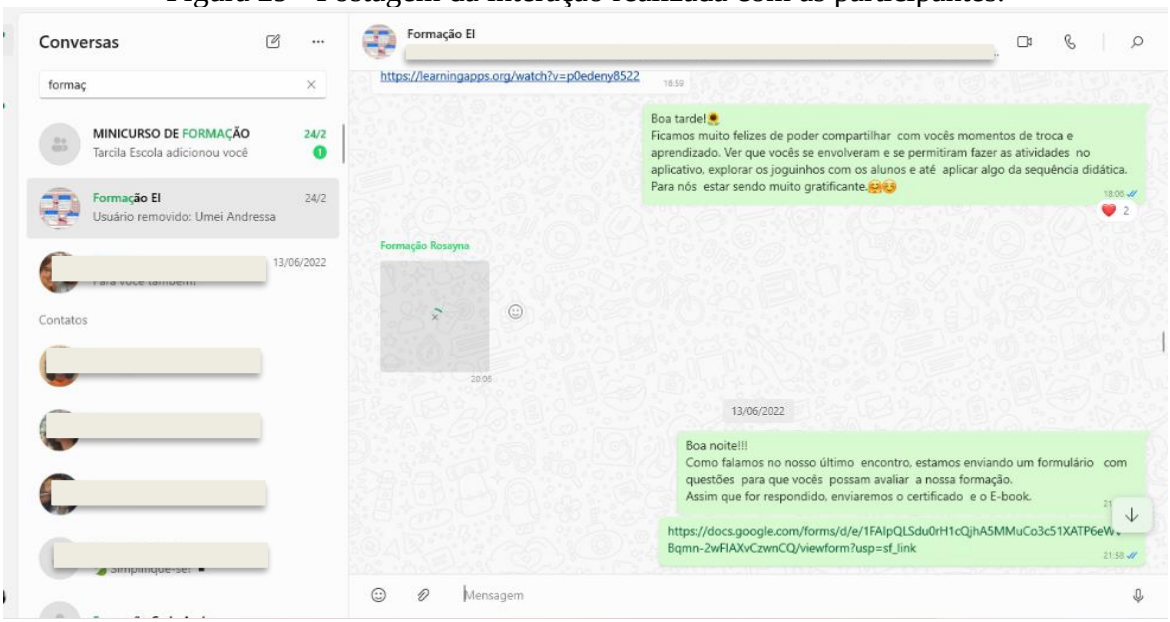
Figura 28 - Postagens das atividades criadas pelas participantes.



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Partindo da postagem dos materiais viabilizados às participantes: SD, *e-book* e *links* dos aplicativos no grupo, um *link* do *Google forms* contendo um formulário com 75 questões avaliativas foi compartilhado e os professores puderam analisar se a proposta pedagógica de uma formação de professores e a SD apresentadas foram relevantes, além de avaliarem se o lúdico digital aplicado favorece possíveis contribuições nas descobertas, experiências, leitura e escrita com função social na educação infantil, conforme pode ser observado na figura 29.

Figura 29 - Postagem da interação realizada com as participantes.

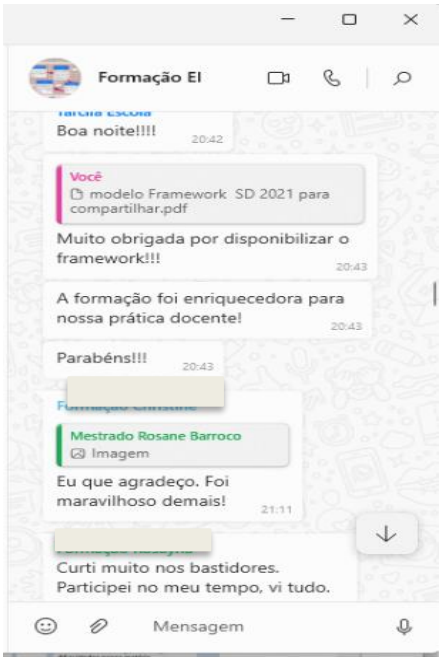


Fonte: Acervo pessoal da autora.

10. AVALIAÇÃO DOS DOCENTES SOBRE A FORMAÇÃO DOS PROFESSORES E A SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Após todo material da pesquisa ser divulgado nos encontros da formação e enviado às participantes, observou-se que elas, por livre iniciativa, aproveitaram o grupo formado e teceram comentários positivos, conforme pode ser observado na figura 30.

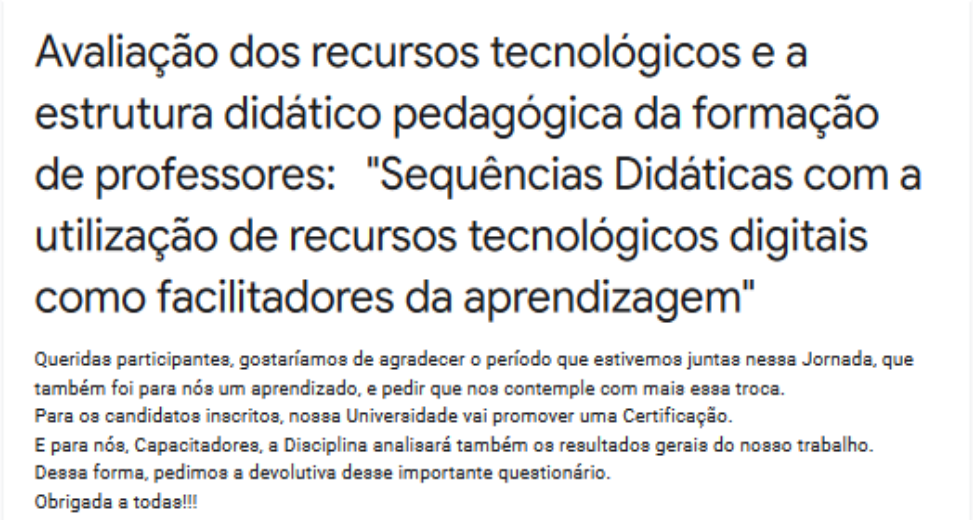
Figura 30 - Postagens das participantes sobre a sequência didática.



Fonte: Acervo pessoal da autora.

Verificou-se através de uma avaliação realizada por meio de um questionário com 75 perguntas, elaborado no *Google forms* com questões objetivas e discursivas, o nível de aproveitamento de todo trabalho apresentado aos docentes em cada etapa dos encontros, podendo ser observado na figura 31.

Figura 31 - Questionário de avaliação da capacitação e SD



Fonte: Acervo pessoal da autora (Aplicação do questionário avaliativo).

No resultado da avaliação, constatou-se que 100% das participantes consideraram o material utilizado, dentro e fora da capacitação, de fácil manuseio e aprovaram a plataforma *Google Meet*, utilizada para a videoconferência. Esse ambiente virtual possibilitou a interação, assim como facilitou a aprendizagem das participantes.

No que tange à duração das aulas, estas agradaram 90% das participantes. Ademais, o horário estabelecido agradou totalmente a 80% das participantes e 20% parcialmente. Todas trouxeram como sugestão horários noturnos, sendo às 20h o mais solicitado.

De acordo com as participantes, houve 100% de compreensão dos objetivos propostos, constatando que os mesmos foram atingidos e que os recursos pedagógicos estavam adequados.

Em relação ao cronograma, as respostas foram unânimes à aceitação da dimensão do programa, assim como foi conduzido os encontros e afirmaram que a mediação foi satisfatória.

No quesito aplicabilidade da avaliação, 100% concordaram e responderam que houve coerência em relação à capacitação.

Diante dos conteúdos apresentados, 100% das participantes assentiram que houve um domínio na explanação dos temas abordados, considerando a didática adequada, de modo que puderam ter um aproveitamento satisfatório. A maioria dos professores perfazendo um total de 90% responderam se sentir confortável para aplicar a SD com os seus alunos, tendo apenas 10% concordado parcialmente. Nesse tocante, uma Sequência Didática bem estruturada e planejada proporciona uma progressão lógica e coerente das atividades, permitindo uma aprendizagem mais efetiva (SOUZA, 2020).

No tocante à participação dos docentes, 50% afirmaram ter comparecido a todas as aulas, 40% parcialmente e 10% se abstiveram. No entanto, 90% realizaram as atividades sugeridas na capacitação.

No que se refere aos comentários positivos, as participantes elogiaram bastante a capacitação, as estratégias de lidar com os recursos digitais, mesmo quando acontecem limitações. Pontuaram a forma clara e objetiva que foram destacadas em cada etapa. No tocante aos pontos negativos foi observado que não teve nenhum apontamento. As professoras trouxeram várias sugestões, dentre elas a elaboração de atividades lúdicas para berçário, ideias de passeio virtual e construção de histórias coletivas *on-line* com os alunos. Percebeu-se que as participantes apresentam criatividade. Segundo Barbosa *et al*., (2021, p. 75) "o pensamento criativo aliado às tecnologias digitais tornou-se de fundamental relevância para docentes e discentes, sendo imprescindíveis e de grande aplicabilidade para a educação do século XXI".

Em relação ao item aplicabilidade, as professoras, em sua maioria, mencionaram que participariam de novos cursos de capacitação, sendo 10% de não aceitabilidade. Percebe-se nas respostas que 100% indicariam o curso para outros professores, sendo que 90% acreditam que o modelo do curso pode ser ofertado com novos objetivos para o aprendizado e 100% consideram que a capacitação pode ser aplicada a outros docentes, inclusive em outras regiões do país que tenha acesso à *internet, pois* "para a educação, a *internet* pode ser considerada a mais completa, abrangente e complexa ferramenta de aprendizado do mundo" (DE SANTANA *et al*., 2020, p. 78868).

A capacitação trouxe reflexão sobre as estratégias de ensino e aprendizagem para 90% dos profissionais da educação que responderam ao questionário afirmando que mudariam a atuação na escola, porém 10% foram imparciais ou se abstiveram.

Percebe-se que para 100% dos docentes, a capacitação pode auxiliar a potencializar a aplicação da Base Nacional Comum Curricular no ambiente escolar, tendo em vista que "documentos curriculares, como a BNCC, procuraram atualizar a necessidade da presença da cultura digital no processo de ensino e aprendizagem (...)" (NIZ et al., 2021, p.29).

No quesito inovação 50% das participantes fizeram pela primeira vez uma capacitação totalmente *on-line*, os outros 50% dividem opiniões entre concordar parcialmente e discordar.

Foi observado que 70% das participantes viram na capacitação uma metodologia inovadora para capacitar o professor no uso de sequência didática, respondendo 30% que

concordam com a afirmação, parcialmente. Além disso, 80% das cursistas consideraram que o curso traz uma forma diferente para envolver os participantes e 20% concordaram parcialmente.

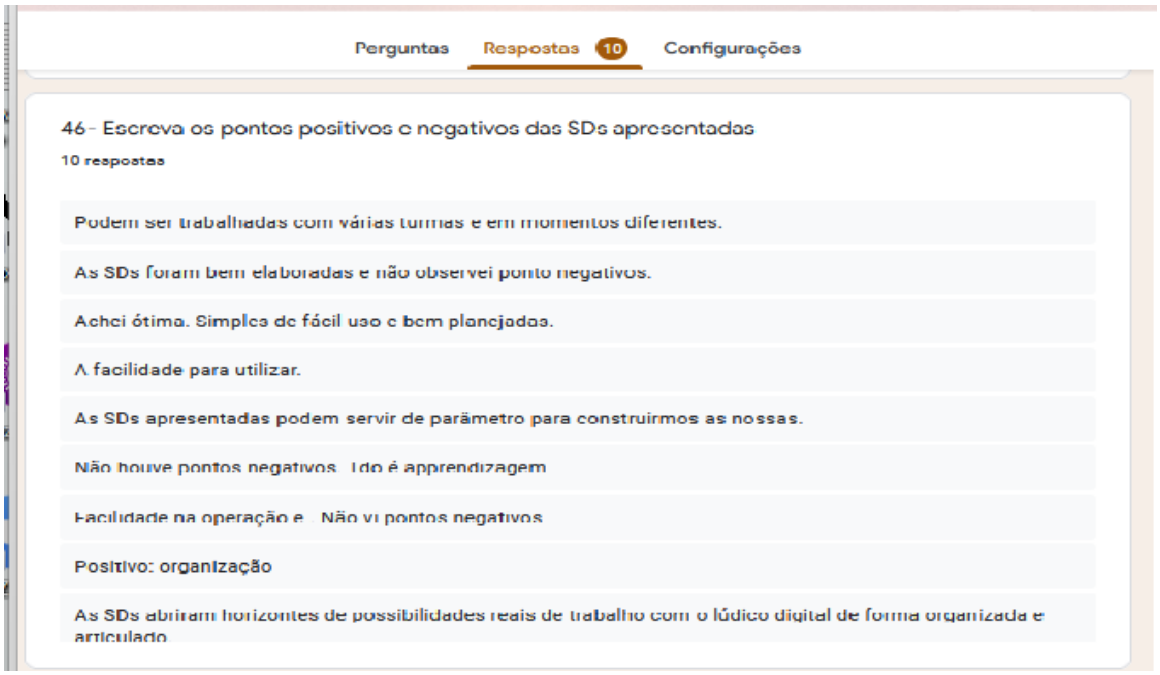
No que concerne à sequência didática, 80% das professoras participantes não utilizavam essa modalidade nas suas práticas docentes, 10% parcialmente e 10% discordam do uso. De acordo com o levantamento 100% dos docentes afirmam que a SD está articulada entre si com o eixo temático, com os objetivos e sendo a temática de acordo com a realidade do educando, concordando também que o material viabiliza o acesso a variadas fontes de informação do aluno e possui uma linguagem adequada ao público destinado. Nesse sentido, a SD, segundo Oliveira (2013, p. 58) é "uma nova proposta didático-metodológica para ser utilizada no contexto da sala de aula, visando facilitar o processo ensino- aprendizagem".

No que tange à quantidade de atividades e o tempo de realização da SD, 90% das participantes estão de acordo, sendo 10% parcialmente a favor. Quanto ao planejamento da SD, 100% confirmam estar adequado, aprovando também o recurso digital inserido, que pode despertar interesse dos alunos na sala de aula.

Dentre as características mais importantes consideradas na SD, 80% das participantes destacaram que as atividades são concatenadas entre si e 90% acreditam que a proposta explora o lúdico digital como forma de ampliar as descobertas, experiências e construção do letramento. As etapas estão bem delineadas para 60% dos docentes, 10% destacam a utilização de atividades impressas, 30% consideraram a importância do uso de vídeos do *YouTube* na Sequência Didática. Além disso, 70% assentiram que o material apresenta uma forma diferenciada de trabalhar o lúdico digital, sendo possível tornar o momento de aprendizagem mais divertido.

Em relação aos pontos positivos e negativos da Sequência Didática, observou-se que as participantes consideraram a proposta apresentada relevante, não havendo pontos negativos. Para uma das professoras as SDs "*podem ser trabalhadas com várias turmas e em momento diferente*s", além disso, outras considerações podem ser observadas na figura 32.

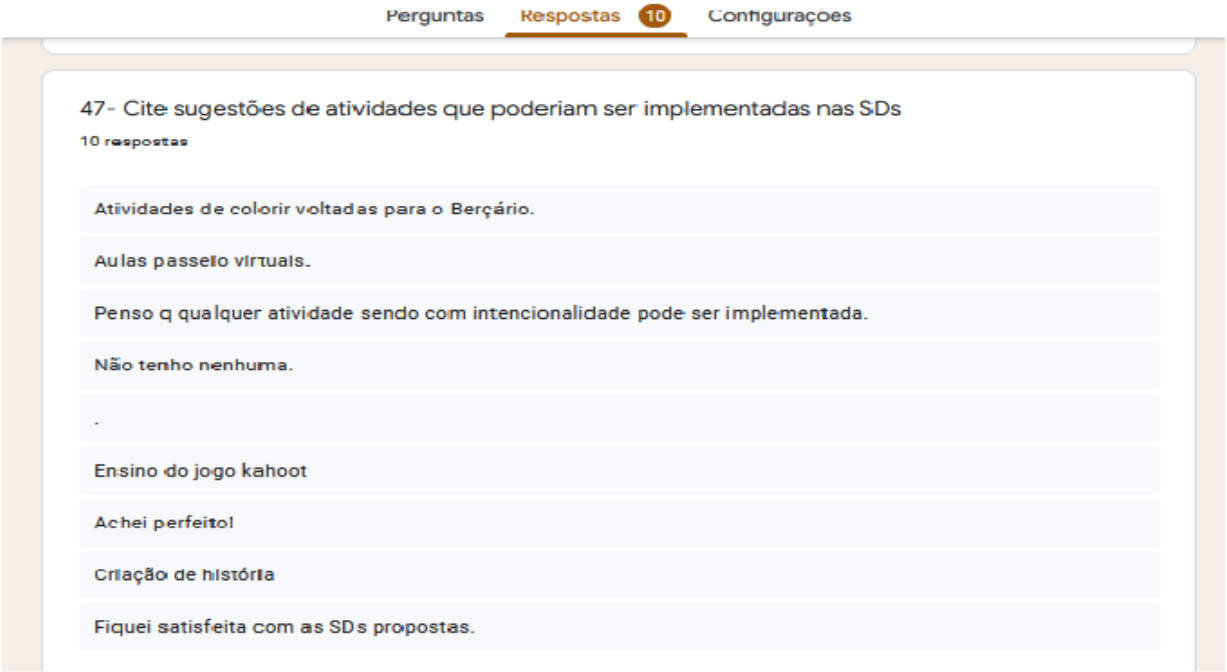
Figura 32 - Avaliação descritiva da sequência didática.



Fonte: Acervo pessoal da autora (Aplicação do questionário avaliativo).

Em se tratando de sugestões para implementar nas SDs, a maioria dos docentes elencaram os pontos apresentados na figura 33.

Figura 33 - Sugestões de atividades para SDs.



Fonte: Acervo pessoal da autora (Aplicação do questionário avaliativo).

No que concerne aos recursos utilizados, 100% concordaram que os aplicativos presentes na SD, apresentam formas alternativas de trabalhar o lúdico digital, contribuindo para descobertas, experiências e construção da leitura e escrita como função social.

Quanto ao uso do aplicativo *Learning Apps* apresentado na maioria das atividades da SD, as características que tiveram destaques foram de 80% assinalaram que o mesmo torna as aulas mais atrativas, 100% pontuam o favorecimento em desenvolver o raciocínio e atenção, tornando-as mais lúdicas; 60% sinalizaram que promove aulas mais dinâmicas; fomentando a construção do letramento e ampliando as descobertas e experiências na Educação infantil.

No quesito aspectos positivos e negativos que favorecem ou dificultam a utilização dos recursos digitais na escola os registros foram voltados para o acesso à *internet*, que ora não tem e, quando está disponível, a qualidade é ruim; além da falta de aparelhos para facilitar o uso e a carência de formação de professores para tal.

No item referente aos impactos, segundo 100% das participantes a SD tem potencial para promover descobertas e experiências na construção da leitura e escrita como função social na Educação Infantil, estimulando o aprendizado a partir dos conhecimentos prévios e tornando a aprendizagem significativa. Ademais, quando aplicada de forma sequencial, pode promover o acesso a diferentes tipos de textos e formas de escrita, possibilitando o aprendizado.

Em relação a aplicabilidade da sequência didática 70% consideraram as tecnologias de fácil acesso para o usuário e 30% concordaram parcialmente. No que tange a aplicação do material 70% apontam que é fácil, 20% concordam parcialmente e 10% abstiveram-se. A maioria, perfazendo um total de 80% concorda plenamente que a SD é adaptável para diferentes públicos, 10% concordam parcialmente e 10% não se posicionaram. A maior parte das participantes acredita que a modalidade pode ser ajustada para outros eixos temáticos e ser utilizada em vários segmentos de ensino, inclusive na Educação Infantil, em qualquer região do Brasil que tenha acesso à *internet.*

Quanto às explicações iniciais que esclarecem de forma clara o percurso da SD, 100% concordam que indicariam sua aplicação na EI, assim como utilizariam em suas práticas pedagógicas.

No tocante a complexidade, 100% concordaram ser notória a presença de conhecimentos da área de tecnologia e da educação para a construção da sequência didática. Quanto à presença de conhecimentos da área de *design* para a construção da SD, 50% concordaram plenamente, 40% parcialmente e 10% discordaram parcialmente, enquanto 70% reconhecem a presença colaborativa de profissionais da área de tecnologia, educação e *design* na construção da SD.

Dentro da análise de inovação da sequência didática permeada por novas tecnologias digitais, 70% consideraram a proposta inédita, levando em conta sua prática docente, 10% concordaram parcialmente, enquanto 10% discordaram parcialmente e 10% não se posicionaram.

Em relação a construção de habilidades dos campos de experiências 80% reconhece como inédita a forma apresentada na sequência didática, 10% parcialmente e 10% discordam parcialmente.

As sequências didáticas apresentam uma metodologia inovadora a fim de estimular a aprendizagem na educação infantil para 90% dos docentes, havendo apenas 10% de concordância parcial.

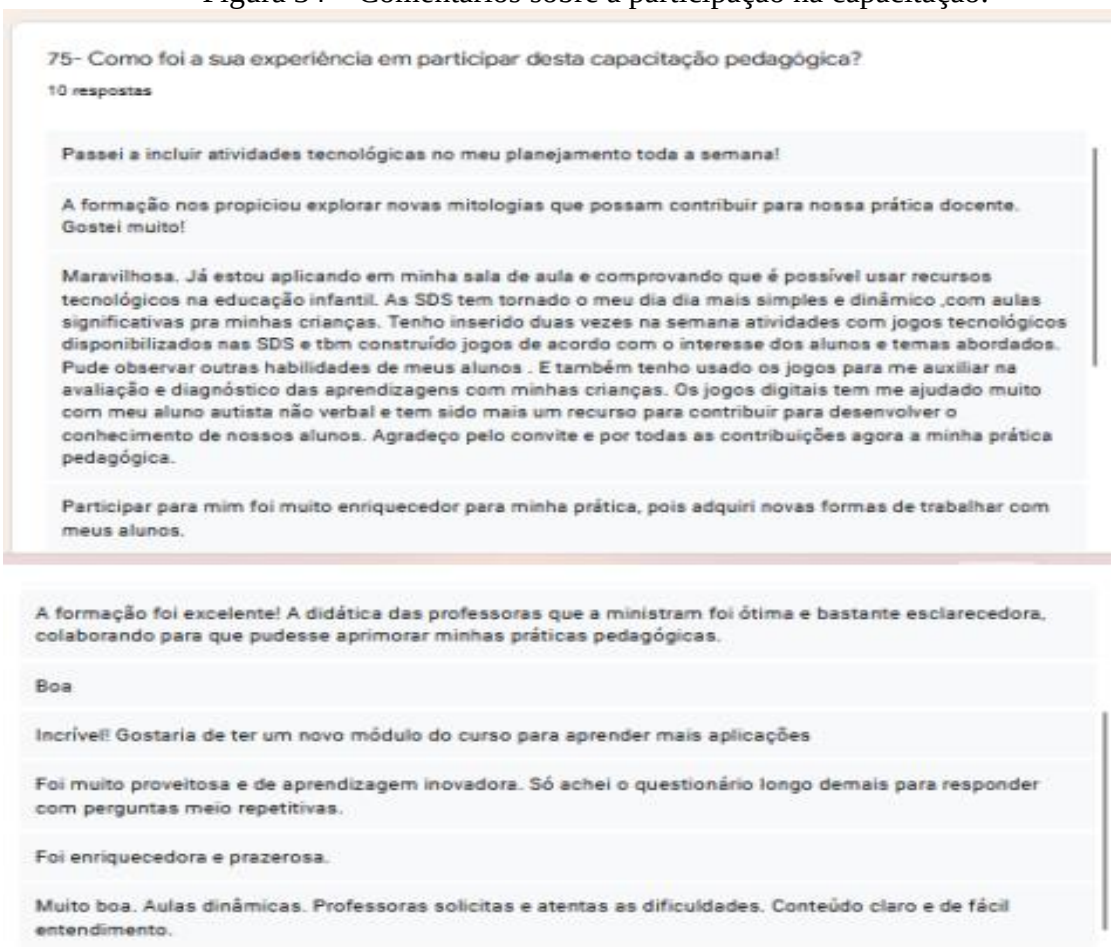
No que se refere à SD, 80% dos professores consideram que ela apresenta uma abordagem diferenciada para ser trabalhado o lúdico digital, promovendo as descobertas, experiências e a construção do letramento na educação infantil.

Quanto à utilização de recursos tecnológicos digitais nas aulas, 60% concordam plenamente, 30% parcialmente, havendo 10% de discordância parcial.

Diante dos questionamentos acerca da experiência em participar da capacitação pedagógica, as participantes envolvidas responderam de forma positiva, tecendo comentários, destacando a contribuição que a capacitação trouxe para suas práticas docentes, mencionando como foi enriquecedora. Isso denota a importância desses momentos de trocas proporcionados pela capacitação docente, pois "na era da informação e da comunicação, a formação continuada permite a reflexão sobre o que é aprender e o que é ensinar no século XXI, bem como a urgência em buscar novas metodologias" (BENEDET *et al*., 2019, p. 02).

Ademais as professoras participantes contribuíram com sugestões para ampliar os dias de aulas, pois perceberem o quão dinâmicos, objetivos e de fácil entendimento foram os conteúdos. Em uma das respostas, foi informado que já estão utilizando as atividades tecnológicas digitais da SD com os alunos. Portanto, houve um bom aproveitamento dos docentes na capacitação, como pode ser observado na figura 34.

Figura 34 – Comentários sobre a participação na capacitação.



Fonte: Acervo pessoal da autora (Aplicação do questionário avaliativo).

11. CONCLUSÃO

A presente pesquisa derivou-se da preocupação de acompanhar o avanço midiático, que se tornou parte da vivência das crianças**.** Numa sondagem inicial com os docentes, buscou-se constatar o conhecimento acerca de estratégias metodológicas inovadoras que possam contribuir nas experiências e descobertas da leitura e escrita com função social na Educação Infantil, proporcionando novas formas de estar em contato com a leitura e escrita, de maneira mais dinâmica e atrativa.

Com base nos dados apresentados foi delineada uma metodologia dividida em cinco partes, buscando estratégias metodológicas para auxiliar os professores incluir os recursos tecnológicos digitais ao trabalhar as práticas de letramento na Educação Infantil.

Desse modo, uma sequência didática foi elaborada com duração de três dias, dividida em etapas dentro de um *framework*, com atividades voltadas para o letramento, alinhadas ao lúdico digital, contextualizadas e embasadas na BNCC, integrando novos métodos de aprendizagem.

Nesse sentido, foi criado um *e-book* contendo a fundamentação teórica e apresentação das ferramentas digitais contidas na sequência didática, as quais podem ser acessadas com a utilização de um aparelho celular.

Com a produção desses instrumentos metodológicos, os docentes puderam conhecer todo o material, além de se familiarizarem com uma nova composição de sequência didática, delineada em etapas, levando em consideração os conhecimentos prévios e atividades lúdicas permeadas por tecnologias digitais.

A possibilidade de experimentar diferentes aplicativos, criando possibilidades de tornar a experiência divertida e ativa, de modo que os professores pudessem se sentir motivados a fazerem uso em espaços infantis em que trabalham, foi um diferencial da proposta formativa. Cabe ressaltar que um ponto importante na SD está relacionado à viabilidade em poder ser aplicada mesmo não tendo o recurso digital, atendendo a todas as realidades educacionais.

Ao longo do estudo, foi possível observar que os objetivos específicos propostos foram executados, contribuindo para lograr êxito em se alcançar o objetivo geral, possibilitando concluir o quanto uma formação pedagógica adequada proporciona aos professores as ferramentas necessárias para desenvolverem abordagens educacionais mais eficazes e atualizadas, alinhadas com as necessidades e demandas dos alunos da sociedade contemporânea.

Ao final da capacitação as participantes foram capazes de elaborar atividades lúdicas digitais em aplicativos apresentados durante o curso, provocando descobertas da leitura e escrita com função social, para serem aplicadas com os alunos. Diante disso, é possível perceber como o processo de capacitação proporcionou momentos enriquecedores e de aprendizados significativos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Vanessa Fulaneti de. A importância do letramento nas séries iniciais. 2014. Disponível em: https://www.unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/31/04042014074426.pdf . Acesso em: out/2022.

ALVARENGA, Maria Eduarda; PAINI, Leonor Dias. A Contribuição da ludicidade na educação infantil. **Cadernos de Pós-graduação**, v. 20, n. 1, p. 253-267, 2021. Disponível em: https://www.unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/31/04042014074426.pdf . Acesso em: nov/2022.

ANDRADA, Ana Patrícia Alves. **O lúdico na educação infantil aliado à era digital**. 2017. Disponível em:https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/12272/TCCE_ME_EaD_2017_ANDRADA_ANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y . Acesso em: nov/2022.

ANJOS, Ana Maura Tavares. ORGANIZAÇÃO DO TRABALHO PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: IMPLICAÇÕES DA BNCC E OS DESAFIOS E POSSIBILIDADES NO TRABALHO COM SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS. **Revista Diálogos Interdisciplinares**, v. 1, n. 9, p. 133-147, 2021. Disponível em: https://periodicos.ufms.br/index.php/deaint/article/view/10527 Acesso em: dez/2022.

Aprendizagem significativa – Breve discussão acerca do conceito. Disponível em >http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-depraticas/aprofundamentos/191-aprendizagem-significativa-breve-discussaoacerca-do-conceito< Acesso em: nov/2022.

ARANTES, Sheila da Silva Ferreira; DA ROCHA, Thalita Martins; SILVA, Marco Antônio. Neurociência como suporte a sequência didática no processo de alfabetização/Neuroscience as support for the didactic sequence in the literacy process. **Brazilian Journal of Development**, v. 5, n. 6, p. 4922-4935, 2019. Disponível em: https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/1686/0 Acesso em: jan/2023

ARANTES, Sheila. Sequência didática: fundamentada na aprendizagem significativa como facilitadora no processo de alfabetização e letramento mediada pelas novas tecnologias digitais/Sheila Arantes. 1 ed – Curitiba: Appris,2022 111 p; 21 cm.

ARRUDA, Tatiana Santos. Letramento na educação infantil: o que as professoras pensam (sabem)?. **Horizontes**, v. 39, n. 1, p. e021005-e021005, 2021. Disponível em: https://revistahorizontes.usf.edu.br/horizontes/article/view/1017/525 Acesso em: set/2022

AUSUBEL, David P. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**. Lisboa, 2003. Disponível em: set/2022 https://www.uel.br/pos/ecb/pages/arquivos/Ausubel_2000_Aquisicao%20e%20retencao%20de%20conhecimentos.pdf Acesso em: out/2022

BARBOSA, Andrea Verbena Clementino Rodrigues et al. Criatividade e tecnologias digitais na educação em tempos de pandemia. **Revista Carioca de Ciência, Tecnologia E Educação**, v. 6, n. 1, p. 66-78, 2021. Disponível em: https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/199. Acesso em: mai/2023.

BARROS, Maria Tarciana de Almeida; SPINILLO, Alina Galvão. Contribuição da educação infantil para o letramento: um estudo a partir do conhecimento de crianças sobre textos. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 24, p. 542-550, 2011. Disponível em: https://www.scielo.br/pdf/prc/v24n3/a15v24n3.pdf. Acesso em: nov/2022.

BRASIL, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da Educação Nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/lei9394_ldbn1.pdf. Acesso em: out/2022

BRASIL. MEC, CNE. Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil. Resolução n.1, de 7/4/1999; Brasília: MEC, 1999. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=159281-rceb001-99-1&category_slug=outubro-2020-pdf&Itemid=30192 . Acesso em: nov/2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Ensino Fundamental. Referencial curricular para educação infantil. Brasília, 1998, vol. I-II-III Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf Acesso em: nov/2022.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base. Brasília, Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf Acesso em: nov/2022.

BENEDET, Marcia Leandro; RÉUS, Vanderleia Benedet; LUNARDI, Giovani Mendonça. A formação continuada de professores da educação básica mediada pelas tecnologias da informação e comunicação. **Criar Educação**, v. 8, n. 1, 2019. Disponível em: https://www.periodicos.unesc.net/ojs/index.php/criaredu/article/view/4609. Acesso em: mai/2023.

CARNEIRO, Maria Angela Barbato. Educação Infantil e políticas públicas no Brasil: visões e reflexões. **Revista on line de Política e Gestão Educacional**, p. 946-960, 2020. Disponível em: https://periodicos.fclar.unesp.br/rpge/article/view/14325 Acesso em: jan/2023.

CARRA, Alessandra. A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DE AUSUBEL COMO PRINCÍPIO NORTEADOR DA EDUCAÇÃO INFANTIL. **FACULDADE DE EDUCAÇÃO–FAED/UPF**, p. 17. Disponível em: https://www.upf.br/_uploads/Conteudo/meduc/Anais%20Meduc%202019%20versao%20com%20ficha%20catalografica.pdf#page=17 Acesso em: fev/2023.

MENEZES, Afonso Henrique Novaes et al. Metodologia científica: teoria e aplicação na educação a distância. **Universidade Federal do Vale do São Francisco, Petrolina-PE**, 2019. Disponível em: https://portais.univasf.edu.br/noticias/univasf-publica-livro-digital-sobre-metodologia-cientifica-voltada-para-educacao-a-distancia/livro-de-metodologia-cientifica.pdf Acesso em: out/2022 .

DA COSTA FERREIRA, Jullyane Glaicy. AQUISIÇÃO DA ESCRITA E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: VALORIZANDO OS SABERES DA COMUNIDADE LOCAL. **Commons. Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0).**, p. 127, 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Isabelle-Sousa-4/publication/343143998_A_INTERVENCAO_PSICOPEDAGOGICA_EM_DIFICULDADES_DE_APRENDIZAGEM_NO_CONTEXTO_DA_ORFANDADE_E_ADOCAO/links/6015d51292851c2d4d06a163/A-INTERVENCAO-PSICOPEDAGOGICA-EM-DIFICULDADES-DE-APRENDIZAGEM-NO-CONTEXTO-DA-ORFANDADE-E-ADOCAO.pdf#page=140 Acesso em: out/2022.

DA SILVA, Josinei Ramos Pires; CARVALHO, Géssika Cecília. LETRAMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL UTILIZANDO A LUDICIDADE. **EDUCTE: Revista Científica do Instituto Federal de Alagoas**, v. 11, n. 1, p. 1397-1411, 2020. Disponível em: https://periodicos.ifal.edu.br/educte/article/view/1632 Acesso em: set/2022.

DE SANTANA, Valdilene Valdice et al. A importância do uso da internet sob o viés da promoção interativa na educação em tempos de pandemia. **Brazilian Journal of Development**, v. 6, n. 10, p. 78866-78876, 2020.

KRAMER, Sonia. Infância e pesquisa: opções teóricas e interações com políticas e práticas. **Educação infantil: enfoques em diálogo**, v. 2, 2011.

MAGALHÃES, Ana Paula Franklin; RIBEIRO, Mariana Rodrigues; COSTA, Thamiris Fernandes. Tecnologia digital na Educação Infantil: um estudo exploratório em escolas de Belo Horizonte. **Pedagogia em Ação**, v. 8, n. 1, 2016. Disponível em: http://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/view/12326/9615 Acesso em: out/2022

MARCÍLIO, Simone Marroso Siqueira; TINOCO, Dhienes Charla Ferreira. 109. Letramento emergente: a sequência didática no contexto da educação infantil. **Revista Philologus**, v. 27, n. 81 Supl., p. 1432-44, 2021. Disponível em: https://revistaphilologus.org.br/index.php/rph/article/view/975/1043 Acesso em: out/2022

MARTÍNEZ, J. P. O Computador na Sala de Aula. **In: Pátio: Educação Infantil**, Porto Alegre, n. 28, p.12-15, jul/set 2011. Trimestral.

MARTINS, Thiago Garcia; NOGUEIRA, Geisiane Françosa. NOVAS TECNOLOGIAS APLICADAS AO ENSINO CONSTRUTIVISTA: uma aproximação à visão da Intel para a educação. 2017. Disponível em: https://scholar.google.com.br/citations?view_op=view_citation&hl=pt-BR&user=m14pL_wAAAAJ&citation_for_view=m14pL_wAAAAJ:zYLM7Y9cAGgC Acesso em: set/2022

MIPPO, Rafael Kenzo; DE FARIA ROZENFELD, Cibele Cecilio. Ensino e aprendizagem de língua estrangeira (ALEMÃO) mediado pelo aplicativo LearningApps: Foco no tipo de feedback em algumas atividades. **CIET: EnPED**, 2018. Disponível em: https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2%20018/article/view/245/649 Acesso em: nov/2022

MOREIRA, Marco Antônio. O que é afinal aprendizagem significativa? 2010. **Instituto de Física–UFRGS. Porto Alegre**, 2016. Disponível em: http://moreira.if.ufrgs.br/oqueeafinal.pdf Acesso em: set/2022

NERLING, Maria Andréia Maciel; DARROZ, Luiz Marcelo. Tecnologias e aprendizagem significativa. **Cenas Educacionais**, v. 4, p. e10956-e10956, 2021. Disponível em: https://itacarezinho.uneb.br/index.php/cenaseducacionais/article/view/10956/8042 Acesso em: out/2022.

NIZ, Claudia Amorim Francez et al. Base nacional comum curricular e a cultura digital: discussões sobre a prática pedagógica. **Revista EDaPECI**, v. 21, n. 1, p. 18-31, 2021. Disponível em: https://seer.ufs.br/index.php/edapeci/article/view/14411. Acesso em: mai/2023.

OLIVEIRA, Maria Marly. **Sequência didática interativa no processo de formação de professores**. Editora Vozes Limitada, 2013.

OURIQUE, Maiane Liana Hatschbach; DA COSTA LAGE, Lucas; BUENO, Tamara Insauriaga. Infâncias conectadas na pandemia de Covid-19: construções emergentes na educação infantil. **Revista De Educação Da Universidade Federal Do Vale Do São Francisco**, v. 10, n. 22, p. 600-628, 2020. Disponível em: https://www.periodicos.univasf.edu.br/index.php/revasf/article/view/1260/873 Acesso em: set/2022

SOARES, Magda. Oralidade, alfabetização e letramento. Revista Pátio Educação Infantil- Ano VII-Nº20. Jul/Out. 2009. Disponível em: http://falandodospequenos.blogspot.com/2010/04/alfabetizacao-e-letramento-na-educacao.html Acesso em: jan/2023.

SOUZA, Bárbara Fernandes da Silva de. **Objetos de aprendizagem: reflexões e construção de sequências didáticas para a Educação Infantil**. 2020. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/32435. Acesso em: fev/2023.

SILVA, Sibele Leandra Penna et al. Metodologia científica. 2016. Disponível em: https://bibliotecadigital.faminas.edu.br/jspui/bitstream/123456789/120/1/LIVRO%20FAMINAS%20VIRTUAL%20-%20METODOLOGIA.pdf Acesso em: fev/2023.

SOUZA, Bárbara Fernandes da Silva de. **Objetos de aprendizagem: reflexões e construção de sequências didáticas para a Educação Infantil**. 2020. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/32435. Acesso em: mai/2023.

STAA, Betina Von. Aproveitando a tecnologia para promover o desenvolvimento das crianças. **Pátio Educação Infantil ano IX**, n. 28, 2011. Disponível em: https://naoeumacaixa.files.wordpress.com/2015/03/aproveitando_a_tecnologia.pdf Acesso em: nov/2022

APÊNDICE

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐

Aluno: Kelly da Silva de Queiroz	E-mail: Kellyqueiroz612@yahoo.com.br
Professor (a) Revisor (a) Sheila Arantes	E-mail: Sheila@csaber.com.br
Eixo Temático: Identidade – Nome	
Campos de experiências: Eu, o outro e o nós Corpo, Gestos E Movimentos Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações Escuta, fala, pensamento e imaginação	
Turma e Segmento que será aplicada a SD: Alunos de 4 e 5 anos	

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

Objetivos esperados para este dia de aula	.Expressar as ideias ao grupo com clareza. .Relatar hipóteses em relação à escrita. .Realizar registro de palavras por meio da escrita espontânea.

1ª Etapa: Tomada de Consciência (Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem). Número Máximo de aluno indicado para participar da SD/ Tempo: 5 minutos

Na sequência didática Identidade vários temas podem ser explorados, com as atividades que estabelecem uma relação com algo que seja real para a criança, como o nome, o corpo e suas preferências.

O professor numa roda de conversa com no máximo 20 alunos de 4 e 5 anos deixar que contem suas novidades num momento de descontração, logo após apresentar para as crianças para o livro "O nome da gente", e destacar que a através da história irão descobrir também a escrita do próprio nome e dos colegas. Para tornar mais lúdico, jogos interativos, registros e uma brincadeira muito divertida, que precisa ter muita atenção "Bingo dos nomes", foram elaborados para que cada um explore o que sabem sobre si, o que tem em comum e diferente com o outro.

2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo: 45 minutos	1º momento: Apresentar a história através do link do Youtube do livro: O nome da gente - Autor: Naira Passoni e Parahuari Branco https://www.youtube.com/watch?v=YKt29XBBz0U Duração: 2:20 Roda de conversa sobre o livro explorando a fala, ideias e pensamento lógico. Qual o nome do livro? De que fala a história? Qual a parte que você mais gostou? O que a menina desenhou? Qual o nome da menina? 2º momento: Destacar que cada figura tem um nome, para que os alunos ampliem essa relação. Escrever no quadro ou na cartolina os nomes das figuras que a menina desenhou, a partir das falas das crianças, deixar que os que quiserem, façam o desenho ao lado. 3º momento: Para trabalhar cada um como um sujeito importante que possui um nome, destacar com os alunos o nome da menina da história JÚLIA e logo após questioná-los: E qual é o seu nome?

	Num cartaz com fichas, fazer em cada uma delas o nome de cada criança da turma, montando assim uma lista móvel dos nomes dos alunos, que poderão pegar para uso diário. Através dessa atividade, ao observar a escrita do nome, cria-se a possibilidade de estabelecer relações das letras do próprio nome com outros nomes também. Abaixo, está disponibilizado um link de um modelo de lista de nomes feita com as crianças. https://drive.google.com/file/d/1vvt9zDHLjE08JsN1QQ7weL1qaQyUSK-j/view?usp=sharing
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo: 35 minutos	Abaixo segue diversas atividades que o aluno(a) poderá fazendo divertindo. É só selecionar, copiar o link e colar numa página da web, que irá direcionar aos jogos e brincadeiras digitais elaborados dentro do tema trabalhado. - Observando as letras do alfabeto, a criança irá escrever o seu primeiro nome. https://learningapps.org/watch?v=pc9fqk1av21 - Encontrar o nome das figuras que a menina desenhou através do jogo encontre o par. https://learningapps.org/watch?v=pe53uug6521 Na folha de atividade feita no aplicativo jamboard, os alunos irão fazer o registro como estivesse no lugar da menina desenhando no papel. (O professor poderá perceber a criatividade, imaginação e concentração do seu aluno). https://jamboard.google.com/d/14A3yqI7JlogGOZzzm-_P7zDW4A93IvEpUb-ndAKMwhg/edit?usp=sharing Também pode ser feito o registro na folha de papel A4 https://drive.google.com/file/d/1ejtceDQlm2Tki80BVXWS9rKa6BFebRvi/view?usp=sharing
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo: 20 minutos	Explorando a percepção visual, fazer com as crianças o bingo das letras, usando a ficha dos nomes. (Colocar numa caixa as letras do alfabeto, e a cada letra sorteada, as crianças irão colocar tampinhas de garrafas, até completar todas as letras do seu nome). Após preencherem todas as letras com as tampinhas, cada criança deve escrever o seu nome em uma folha e colar uma bolinha de papel crepom para cada letra. Segue o link das letras do alfabeto para impressão. https://www.canva.com/design/DAEwBIeuDBI/Az6hz1WVNHSMM9KVXa2hYg/view?utm_content=DAEwBIeuDBI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
5º **Avaliação:** Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. **Tempo: 15 minutos** Utilizando um TNT azul, a professora irá colocar as fichas do nome em cima no centro de um TNT azul, as crianças irão segurar junto com ela o tecido. Ao som da música: Se eu fosse um peixinho e soubesse nadar, eu tirava _____ (citar o nome de uma criança para tirar a ficha do nome do meio do pano) do fundo do mar.	

Cada criança citada na música identificará seu nome para retirá-lo da brincadeira.	
Recursos Digitais	TV smart, computador, tablet ou smartphone Jamboard, Learningapps, Canva Como sugestão, para elaboração de outras atividades, segue links de tutoriais de cada aplicativo usado na S.D https://www.youtube.com/watch?v=8QjHyHvSUMI https://www.youtube.com/watch?v=D0OIrHUMmhQ https://www.youtube.com/watch?v=mQxJg-GXKUw
Recursos Analógicos utilizados	Folha de papel tamanho A4 xerografada (disponível em arquivo PDF), canetinha, lápis de cor, tampinhas de garrafas, TNT azul
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Não será usado o caderno digital.
Observações:	

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐

Aluno:Kelly da Silva de Queiroz	E-mail:kellyqueiroz612@yahoo.com.br
Professor (a) Revisor (a) Sheila Arantes	E-mail: Sheila@csaber.com.br
Eixo Temático: Identidade- O corpo	
Campos de experiências: Eu, o outro e o nós Corpo, Gestos E Movimentos Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações Escuta, fala, pensamento e imaginação	
Turma e Segmento que será aplicada a SD: 4 e 5 anos	

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

Objetivos esperados para este dia de aula	. Conhecer o próprio corpo, saber as suas partes, as suas diferentes capacidades de movimentação. . Estimular a leitura dentro de um contexto trazendo a função social das palavras. . Produzir texto coletivo. . Identificar e fazer registro de palavras estáveis a partir de texto lido pela professora.

<table>
<tr><td colspan="2">1ª Etapa: Tomada de Consciência (Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem). Número Máximo de aluno indicado para participar da SD/ 20 alunos Tempo: 45 minutos
Iniciar o momento conversando com os alunos que como foi no tema “Nome”, será apresentada uma música que vai falar de algo que faz parte de cada um do grupo, o corpo. Muitas outras atividades foram elaboradas para explorar o tema de hoje.</td></tr>
<tr><td>2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo: 45 minutos</td><td>1º momento:
Expor a letra da música “Boneca de lata” num cartaz, aos alunos, perguntar se conhecem e convidá-los a cantar e dançar a música. (Explorar os gestos, movimentos e as partes do corpo). Cabeça, nariz, barriga, bumbum, joelho, pé.
Após a brincadeira, fazer a leitura da música e conversar com os alunos sobre:
*as partes do corpo que são faladas na música.
*O que acontecia com a boneca.
*Como era resolvido.
*O corpo da boneca é de lata. Como é o seu corpo?
*Registrar as respostas no cartaz ou quadro.
*Quantas horas durava para arrumar cada parte da boneca?
Cabeça / nariz/ barriga/ bumbum/ joelho/ pé
* Perguntar aos alunos, quais são as partes do corpo deles e fazer o registro dessas falas também.

2º momento: Utilizando sucatas com lata vazias, rolinhos de papelão, retalhos de pano entre outros, construir uma boneca de lata com os alunos.

3º momento: Sugerir que numa folha de papel pardo, seja feito a sombra de um colega da sala e os alunos irão completar, coletivamente, as partes que faltam do corpo. A professora fará o registro dos nomes de cada parte no papel. Essa produção será exposta na sala.</td></tr>
<tr><td>3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo: 30 minutos</td><td>Os alunos através do link abaixo, irão montar organizar as partes do corpo. Nessa atividade os alunos estarão visualizando o nome das figuras e atenção para a sequência correta.
https://learningapps.org/watch?v=pa6px9gon21

Trabalhando os numerais apresentados na música, as crianças vão marcar os números e depois descobrir a figura.
https://learningapps.org/watch?v=ptceasmx521

As crianças através do quebra cabeça com figuras das partes do rosto irão visualizar a escrita das palavras enquanto brincam.

https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3ccf1c7e1867</td></tr>
<tr><td>4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa.
Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo:25</td><td>Após as atividades trabalhadas acima, poderá ser proposto aos alunos que recortem e montem as partes do corpo na sequência correta.
Para imprimir, temos abaixo o link.
https://drive.google.com/file/d/10zwOQObFmjC-KvK9L9YPpGRUpreByHJe/view?usp=sharing</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">1ª Etapa: Tomada de Consciência (Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem). Número Máximo de aluno indicado para participar da SD/ 20 alunos Tempo: 45 minutos
Iniciar o momento conversando com os alunos que como foi no tema “Nome”, será apresentada uma música que vai falar de algo que faz parte de cada um do grupo, o corpo. Muitas outras atividades foram elaboradas para explorar o tema de hoje.</td></tr>
<tr><td>2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo: 45 minutos</td><td>1º momento:
Expor a letra da música “Boneca de lata” num cartaz, aos alunos, perguntar se conhecem e convidá-los a cantar e dançar a música. (Explorar os gestos, movimentos e as partes do corpo). Cabeça, nariz, barriga, bumbum, joelho, pé.
Após a brincadeira, fazer a leitura da música e conversar com os alunos sobre:
*as partes do corpo que são faladas na música.
*O que acontecia com a boneca.
*Como era resolvido.
*O corpo da boneca é de lata. Como é o seu corpo?
*Registrar as respostas no cartaz ou quadro.
*Quantas horas durava para arrumar cada parte da boneca?
Cabeça / nariz/ barriga/ bumbum/ joelho/ pé
* Perguntar aos alunos, quais são as partes do corpo deles e fazer o registro dessas falas também.

2º momento: Utilizando sucatas com lata vazias, rolinhos de papelão, retalhos de pano entre outros, construir uma boneca de lata com os alunos.

3º momento: Sugerir que numa folha de papel pardo, seja feito a sombra de um colega da sala e os alunos irão completar, coletivamente, as partes que faltam do corpo. A professora fará o registro dos nomes de cada parte no papel. Essa produção será exposta na sala.</td></tr>
<tr><td>3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo: 30 minutos</td><td>Os alunos através do link abaixo, irão montar organizar as partes do corpo. Nessa atividade os alunos estarão visualizando o nome das figuras e atenção para a sequência correta.
https://learningapps.org/watch?v=pa6px9gon21

Trabalhando os numerais apresentados na música, as crianças vão marcar os números e depois descobrir a figura.
https://learningapps.org/watch?v=ptceasmx521

As crianças através do quebra cabeça com figuras das partes do rosto irão visualizar a escrita das palavras enquanto brincam.

https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3ccf1c7e1867</td></tr>
<tr><td>4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa.
Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo:25</td><td>Após as atividades trabalhadas acima, poderá ser proposto aos alunos que recortem e montem as partes do corpo na sequência correta.
Para imprimir, temos abaixo o link.
https://drive.google.com/file/d/10zwOQObFmjC-KvK9L9YPpGRUpreByHJe/view?usp=sharing</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">1ª Etapa: Tomada de Consciência (Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem). Número Máximo de aluno indicado para participar da SD/ 20 alunos Tempo: 10 minutos
Para apresentar o tema: Brincadeiras preferidas, a docente deve iniciar com uma roda de conversa com os alunos sobre o que eles gostam de fazer no seu dia a dia e suas preferências. Após esse momento de relatos, informá-los que as atividades estão repletas de diversões e desafios com:
leitura diferente;
pinturas de brincadeiras preferidas;
jogos e quebra-cabeça;
uma brincadeira muito divertida: Amarelinha
e desenhos produzidos por cada criança, usando em uma das produções a tinta.</td></tr>
<tr><td>2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo:30 minutos</td><td>1º momento:
Apresentar a tela Brincadeiras de artista Ivan Cruz através do link do google drive.
https://drive.google.com/file/d/1qQo693DtJFgW4CyyeG-fe4oJGJiCFvMX/view?usp=sharing

Fazer a leitura de imagem
Perguntar:
*o que eles estão vendo?
*Quais as cores apresentadas na tela?
*Como eles acham que estão as crianças da imagem tristes ou felizes?
*Existe outras figuras além das brincadeiras?
*Se conhecem e já brincaram com alguma das brincadeiras.

Professora fará o registro na cartolina do objeto e o respectivo nome que representa a brincadeira citada pelos alunos para que visualizem a escrita.

2º momento:
Os alunos através de uma atividade em folha deverão identificar e pintar as brincadeiras que são apresentadas na tela.
Abaixo segue o link para impressão.

Pelo Canva:
https://www.canva.com/design/DAEwqw8UKNU/XaXjOIQZMDlKyrGMx11akA/view?utm_content=DAEwqw8UKNU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=shareyourdesignpanel

3º momento:
A fim de desenvolver a oralidade, promover um questionamento para que cada criança fale, espontaneamente, qual a brincadeira é a preferida no dia a dia.</td></tr>
<tr><td>3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo 25 minutos</td><td>Após os alunos visualizarem a escrita dos nomes das brincadeiras, será apresentado um link de uma atividade on line para identificar a letra inicial de cada figura.
https://learningapps.org/watch?v=p6s3mfc3321

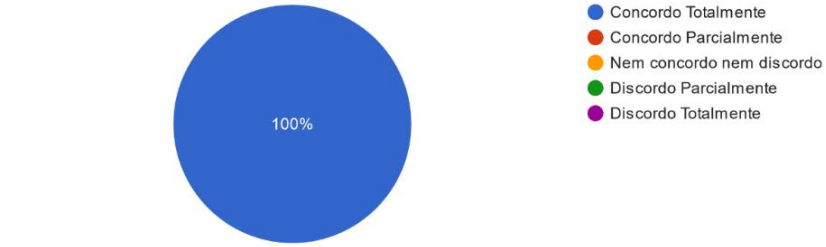
Link da atividade para impressão
https://drive.google.com/file/d/1pFBHw5eCgwsFv-lZosL1ju9MxFU1N4Cf/view

Montar quebra cabeça com as brincadeiras.
https://learningapps.org/watch?v=png1i5hs521</td></tr>
</table>

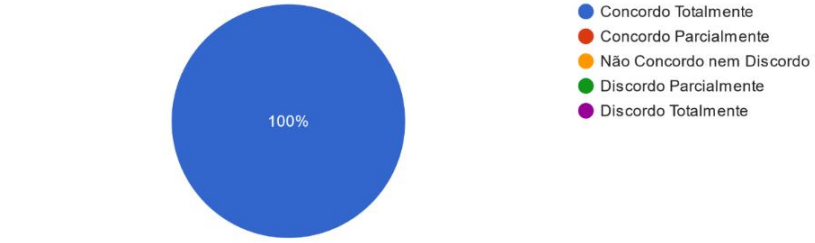
4º Etapa: **Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo: 30 minutos**	Fazer com os alunos a brincadeira "**Amarelinha**" Usando cartolinas coloridas, recortar e colar quadrados e retângulos divididos ao meio, para montar a brincadeira no chão ou num tecido. Link de como montar a brincadeira: https://drive.google.com/file/d/1WfG-BUQkD4a1FZJDxW0lm2kfU6p6y2_O/view?usp=sharing Distribuir os números de 1 a 10 para os alunos, que aceitarem, ajudem colando e montando na ordem a sequência numérica da brincadeira. **Link dos números para imprimir:** https://www.canva.com/design/DAEwB_AUi5w/xt5-hkoKgycqtMx1PfUnTQ/view?utm_content=DAEwB_AUi5w&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton Apresentar as regras: *Lançar uma tampinha na primeira casa. *Começar a pular com um pé quando for uma casa, e com os dois pés quando for duas casas. *Não pode pisar no quadrado que estiver a tampinha. * Pular até a última casa e voltar pulando novamente. * No retorno, sem pisar onde estiver a tampinha, a criança deverá pegá-la. * Depois, deve mirar o próximo número para acertar. *Passa a vez quem pisar fora da casa e quem jogar a tampinha na casa fora da sequência numérica certa. Ganha a brincadeira quem conseguir lançar a tampinha em todas as casas fazendo todas as etapas. Após colarem as fichas com os números e combinarem as regras, iniciar a diversão. Nessa brincadeira os alunos estarão desenvolvendo a lateralidade, sequência lógica e coordenação motora.
5º Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. **Tempo: 20 minutos** Ao final, o professor deve propor que cada aluno registre através de desenho a (s) brincadeira(s) que faz(em) parte de sua diversão no cotidiano, usando a tinta guache e pincel.	
Recursos Digitais	Computador, tablet e celular Aplicativos: Canva, Learning,
Recursos Analógicos utilizados	Cartolinas brancas e coloridas, cola, folha A4, tampinhas de garrafas, tinta guache e pincel
Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações:	

Gráfico do resultado da avaliação da capacitação e sequência didática

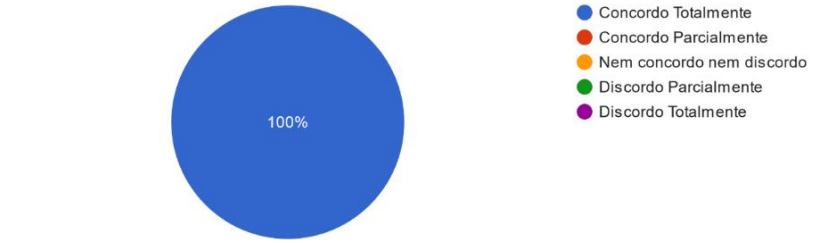
1- O material didático estava acessível durante as aulas online.
10 respostas



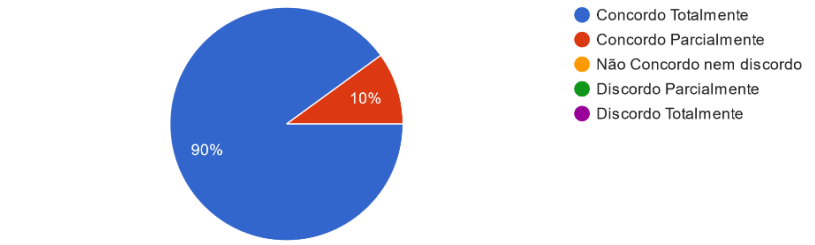
2-O material didático foi de fácil utilização durante as aulas online
10 respostas



3- O material didático estava acessível mesmo fora das aulas online
10 respostas

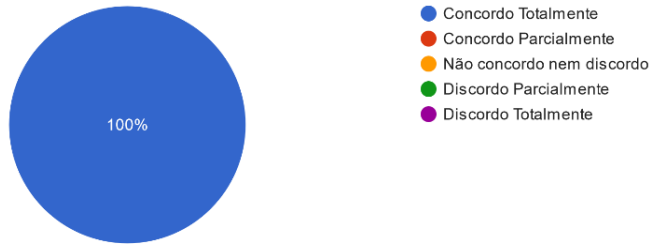


4- O material didático foi de fácil utilização mesmo fora das aulas online
10 respostas



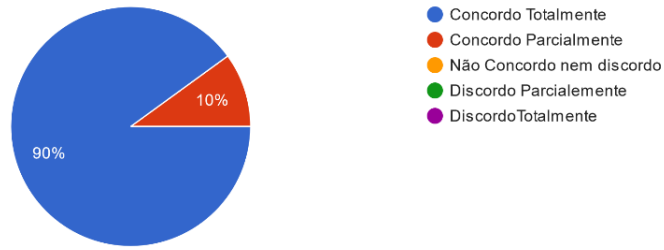
5- A plataforma de videoconferência utilizada durante as aulas online se mostrou satisfatória

10 respostas



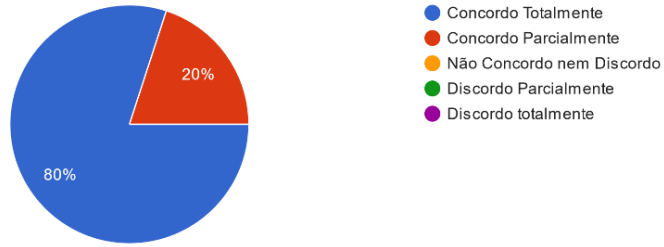
6- O tempo de duração das aulas online se mostrou satisfatório

10 respostas



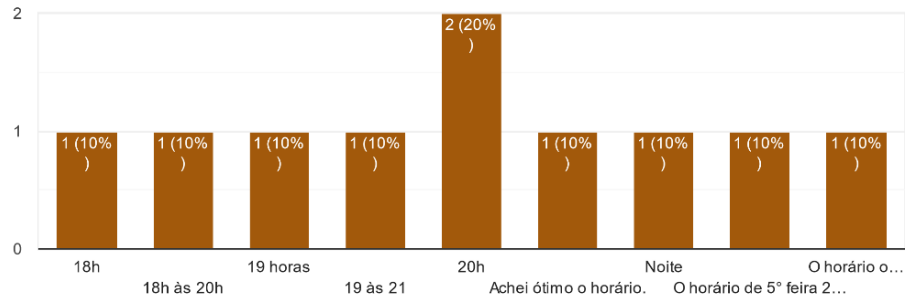
7- O horário da aula foi adequado

10 respostas



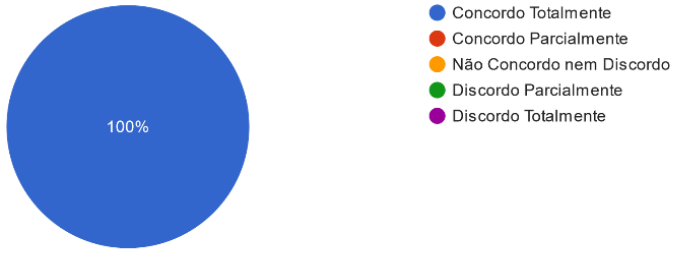
8- Qual horário seria melhor para você?

10 respostas



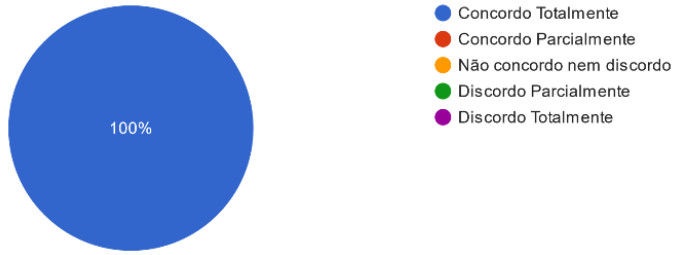
9- O objetivo pedagógico proposto no curso de capacitação estava claro

10 respostas



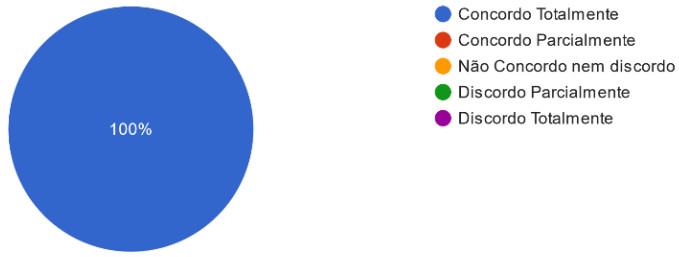
10- O objetivo pedagógico proposto no curso de capacitação foi atingido

10 respostas



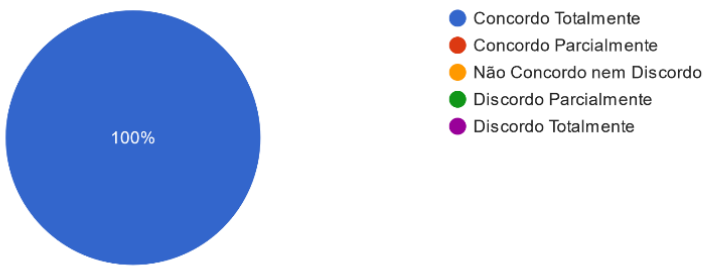
11- Os recursos pedagógicos utilizados pelas professoras foram adequados

10 respostas



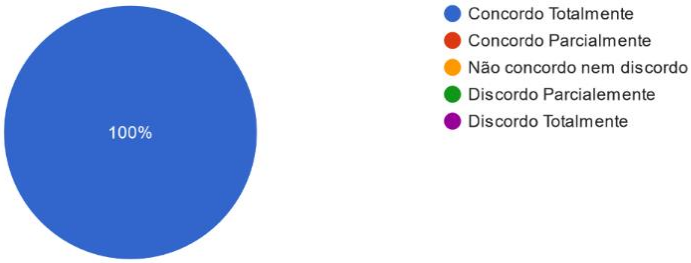
12- O cronograma das aulas estava bem dimensionado

10 respostas



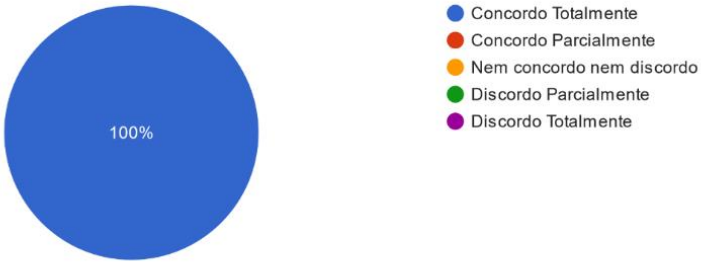
13- A condução das aulas foi satisfatória

10 respostas



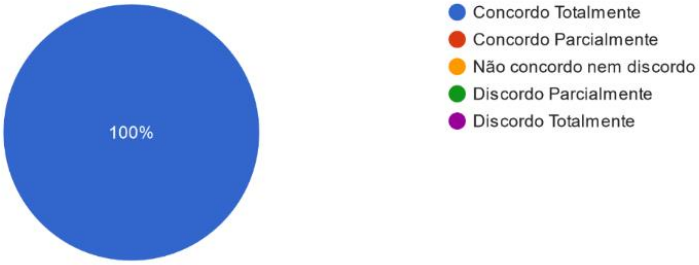
14- O professor realizou mediação nas aulas

10 respostas



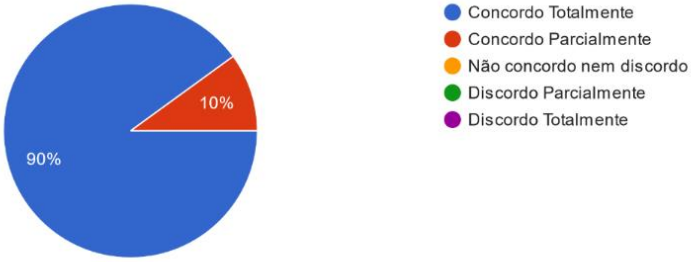
15- A mediação nas aulas foi satisfatória

10 respostas



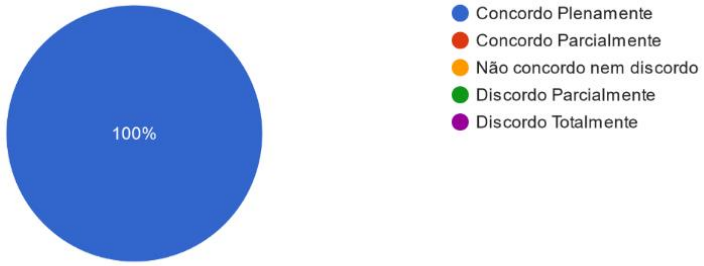
16- A avaliação foi coerente com a capacitação realizada

10 respostas



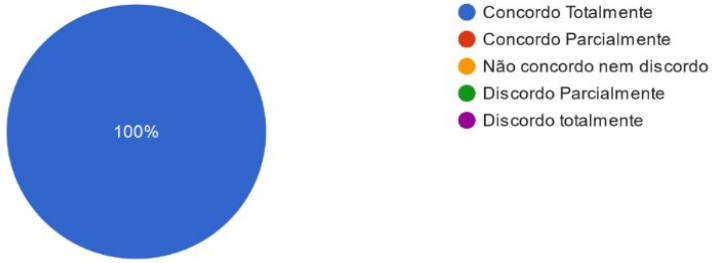
17- As professoras mostraram domínio sobre o conteúdo

10 respostas



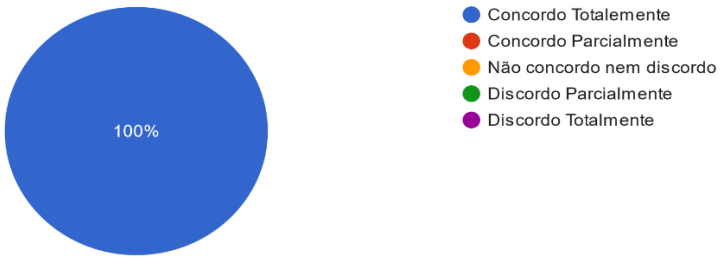
18- A didática do professor foi satisfatória

10 respostas



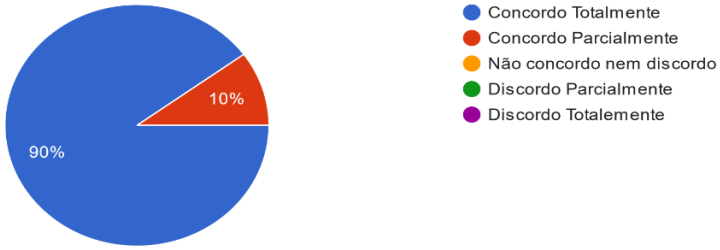
19- Eu aprendi o conteúdo proposto nas aulas

10 respostas



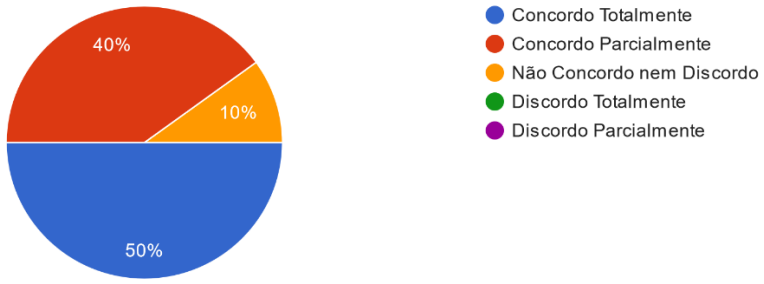
20- Eu me sinto confortável para aplicar a sequência didática com meus alunos

10 respostas



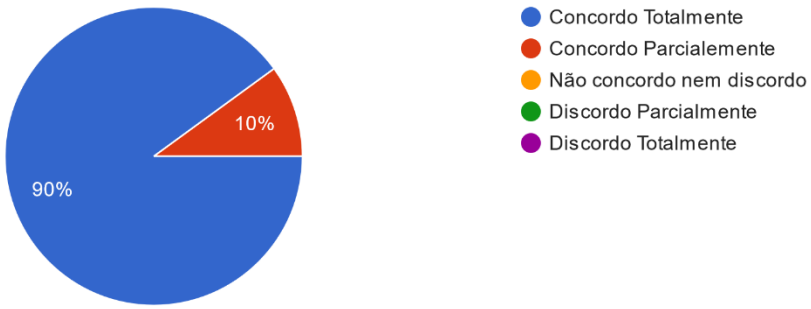
21- Eu participei de todas as aulas do curso de capacitação

10 respostas



22- Eu realizei as atividades propostas no curso de capacitação

10 respostas



23- Comente sobre os pontos positivos e negativos do curso de capacitação - 10 respostas

Foi maravilhoso do início ao fim.

A capacitação não apresentou pontos negativos.

Achei o curso muito bom. E as professoras muito engajadas. Mesmo em um dia de tempestade e com dificuldades na internet, foram resilientes, permaneceram com tranquilidade criando estratégias e condições de continuar a apresentação sem q a formação fosse prejudicada agindo com naturalidade em meio a percausos q podem acontecer na tecnologia, nos mostrando as possibilidades de lidar com a internet sem medo.

Eu gostei de tudo o que foi trabalhado e como foi trabalhado. Não vi nada de negativo.

A formação foi clara, objetiva e dentro da realidade da escola atual.

O curso ser online

Positivo: didática das professoras Negativo: Grupo fechado para as dúvidas e trocas

Positivo: inovação para sala de aula Negativo: falta de estrutura tecnológica para aplicabilidade no dia a dia

O curso trouxe estratégias muito boas, possibilitando enriquecer o trabalho docente, dando segurança às professoras para incluir a tecnologia em seu planejamento. Achei muito interessante as sequências didáticas, os joguinhos e todo o material apresentado. Não observei pontos negativos.

Poderia ser das 20h às 21h

24- Quais sugestões de atividades você nos dá para incluir no curso de capacitação
10 respostas

Tecnologia aplicada ao Berçário

Aula passeio virtual.

Achei o curso completo. Mas aprendi no curso q posso utilizar as SDS em qualquer disciplina ou tema numa abordagem significativa.

Nenhuma no momento.

Um encontro presencial na última aula.

Kahoot

Tutorias

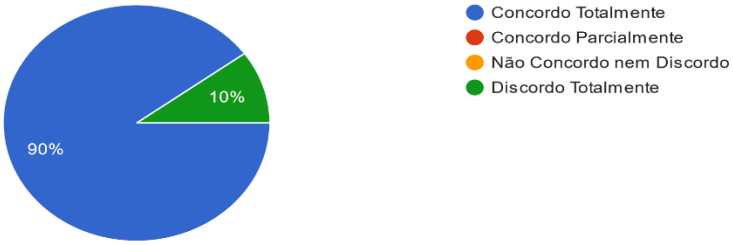
Construir história coletivamente com figuras ilustradas

Novos jogos. Ainda estamos engatinhando, ajuda é sempre bem-vinda.

Achei que é completo

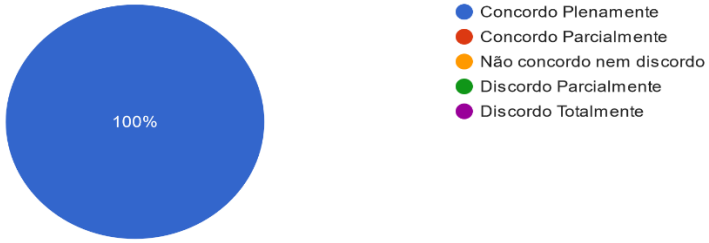
25- Você participaria de outro curso de capacitação

10 respostas



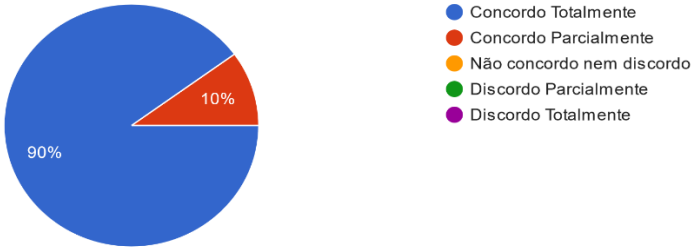
26- Você indicaria o curso de capacitação para outros professores

10 respostas



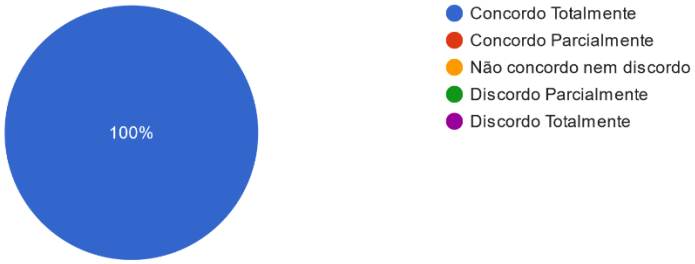
27- Este modelo de curso de capacitação pode ser ofertado com outros objetivos de aprendizagem

10 respostas



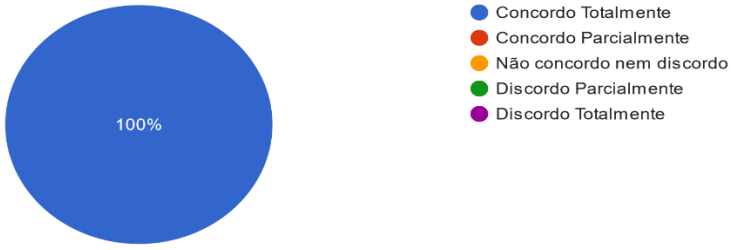
28- Você considera que este curso pode ser aplicado com outros docentes

10 respostas



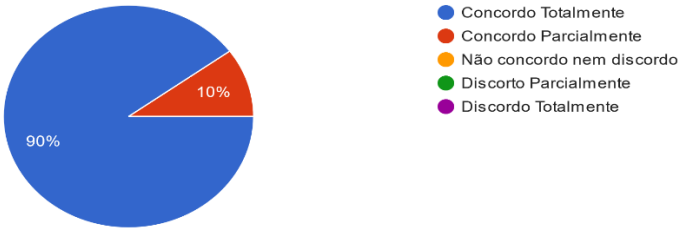
29- Este modelo de curso de capacitação pode ser aplicado em qualquer região do Brasil que tenha acesso a internet

10 respostas



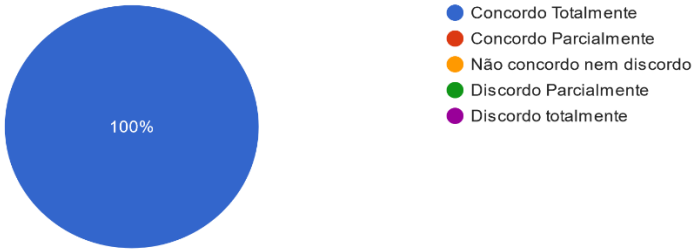
30- Este curso me faz repensar as estratégias de ensino e aprendizagem que habitualmente utilizava

10 respostas



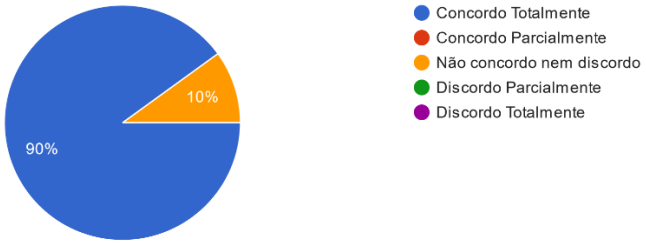
31- O curso pode me ajudar a potencializar a aplicação da BNCC

10 respostas



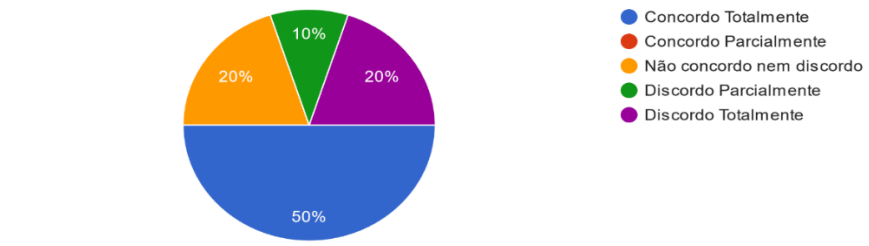
32- O curso me proporcionou a mudar positivamente a minha atuação na escola

10 respostas



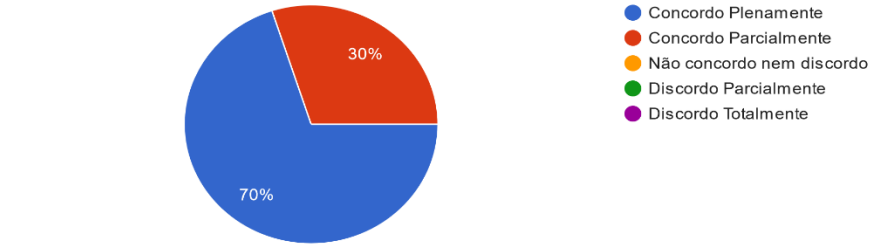
33- É a primeira vez que participo deste modelo de curso de capacitação totalmente online

10 respostas



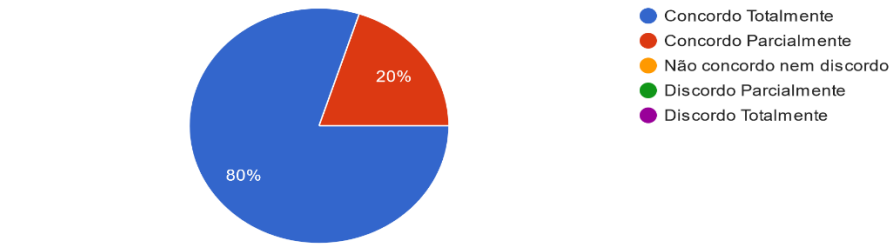
34- O curso de capacitação apresentou uma metodologia inovadora de capacitar o professor no uso de sequência didática

10 respostas



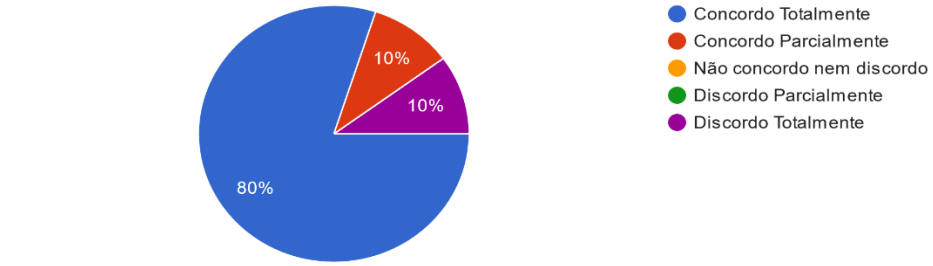
35- O curso de capacitação apresentou uma forma diferenciada de envolver os participantes

10 respostas



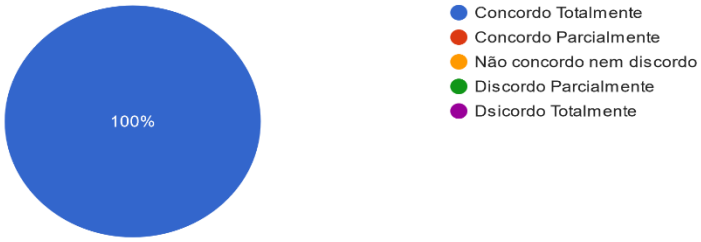
36- A forma de se trabalhar a sequência didática é inédita na sua prática docente

10 respostas



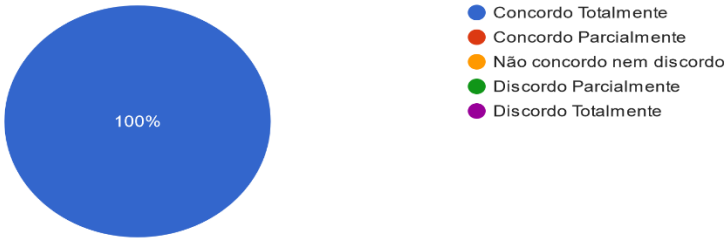
37- As atividades apresentadas na sequência didática estão articuladas entre si com o eixo temático proposto

10 respostas



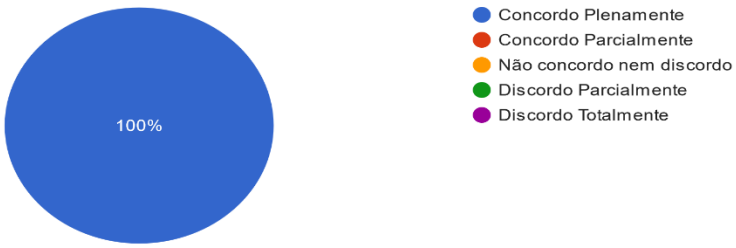
38 As atividades apresentadas estão de acordo com os objetivos propostos na sequência didática

10 respostas



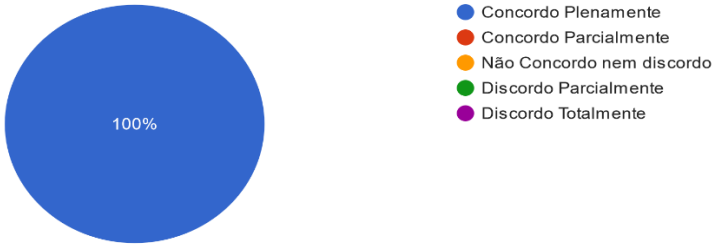
39- A temática abordada na sequência didática contempla a realidade do educando

10 respostas



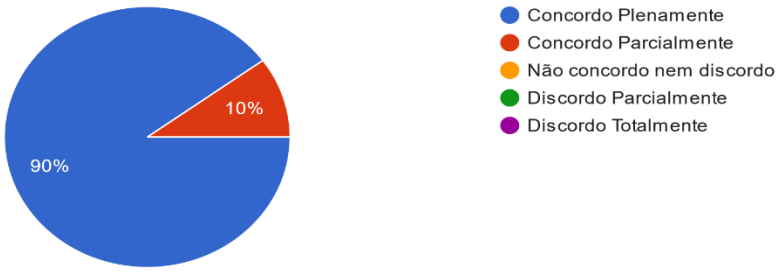
40- As propostas de atividades viabilizam o acesso às variadas fontes de informação do aluno

10 respostas



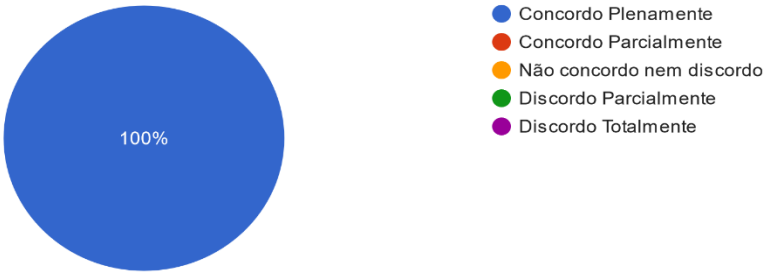
41- A linguagem apresentada está adequada ao público-alvo

10 respostas



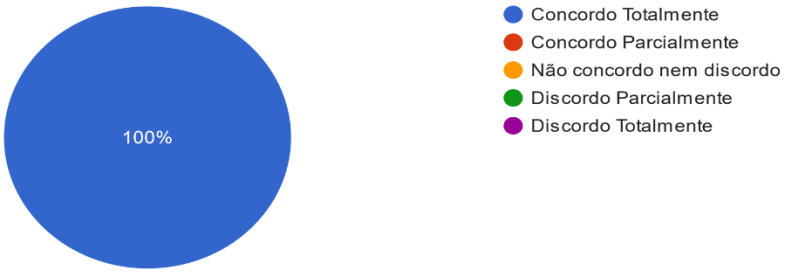
43- O recurso digital utilizado nas sequências didáticas podem despertar o interesse dos alunos nas aulas

10 respostas



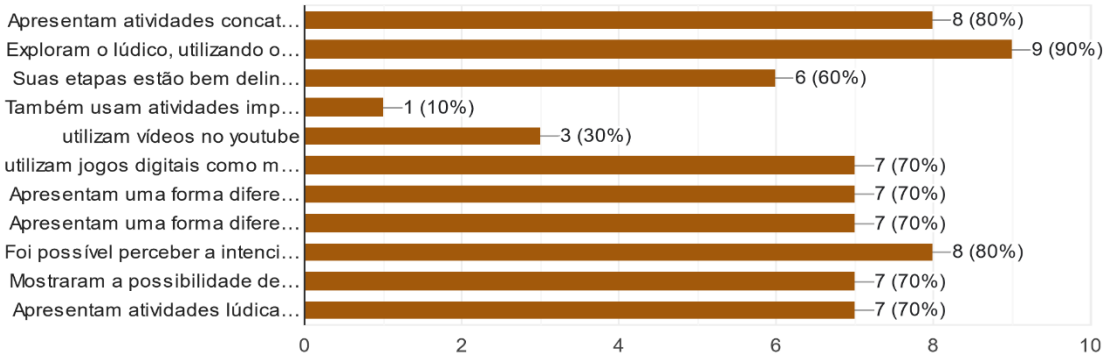
44- O planejamento da sequência didática foi adequado

10 respostas



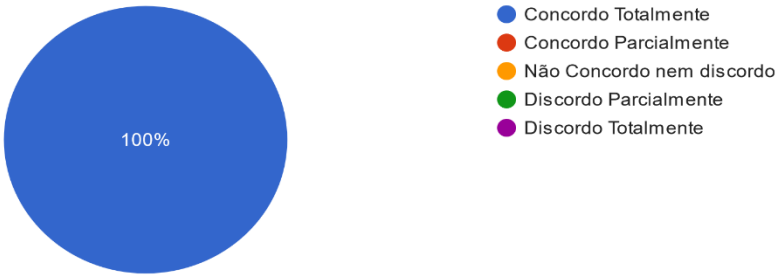
45- Marque as características que considera mais importante nas sequências didáticas apresentadas:

10 respostas



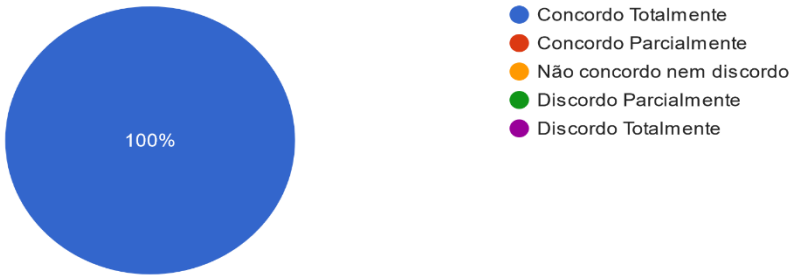
48- Os aplicativos usados nas SDs apresentam formas alternativas de trabalhar o lúdico digital contribuindo para descobertas, experiências e construção da leitura e escrita como função social.

10 respostas



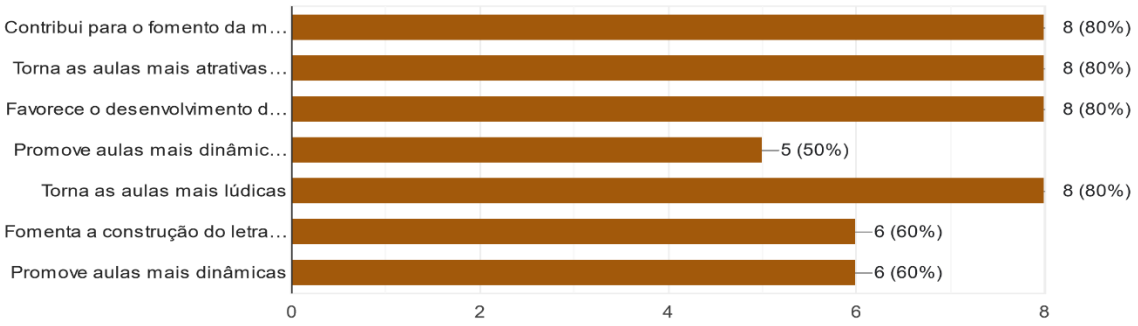
49- Os jogos digitais utilizados nas SDs podem estimular o aluno na expansão do conhecimento dos campos de experiência da BNCC na educação infantil.

10 respostas



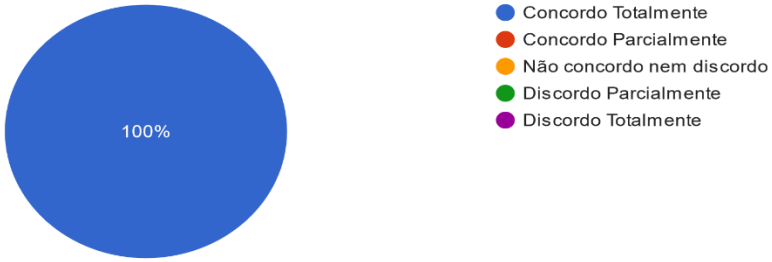
50- Quanto ao uso de aplicativos, como o learningapps e os jogos digitais entre outros, assinale as características que considera mais importante

10 respostas



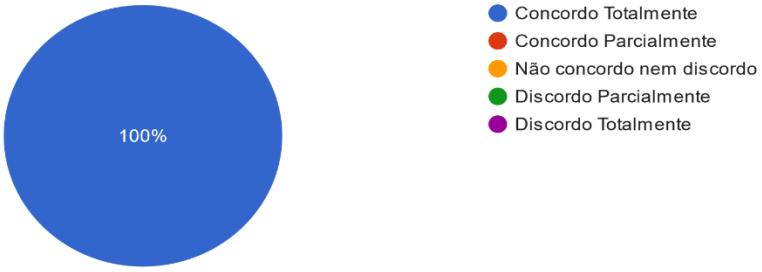
52- A Sequência didática tem potencial para promover, através do lúdico digital, as descobertas e experiências na construção da leitura e escrita como função social na educação infantil.

10 respostas



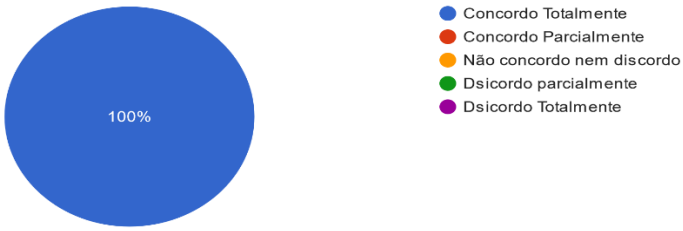
53- A sequência didática tem potencial para estimular o aprendizado, partindo dos conhecimentos prévios, tornando a aprendizagem significativa

10 respostas



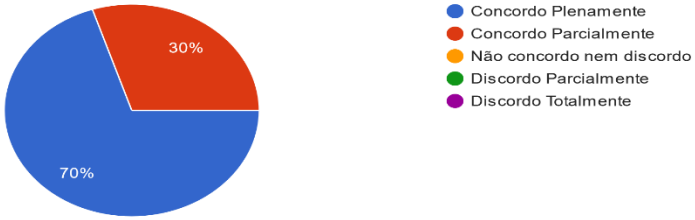
54- As SDs aplicadas de forma sequencial possibilitarão ao aluno o aprendizado de forma significativa, através do acesso a diferentes tipo de textos e formas de escrita

10 respostas



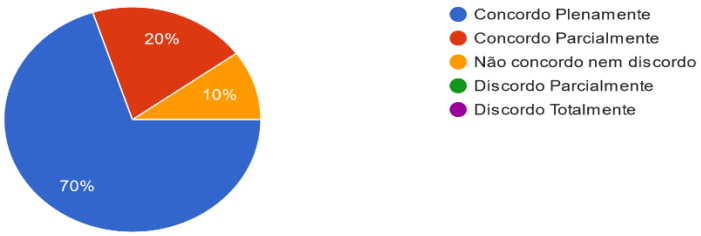
55- As tecnologias utilizadas na sequência didática são de fácil acesso para o usuário

10 respostas



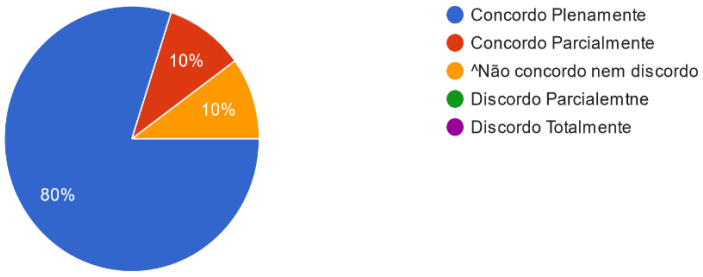
56- A Sequência didática é de fácil aplicação

10 respostas



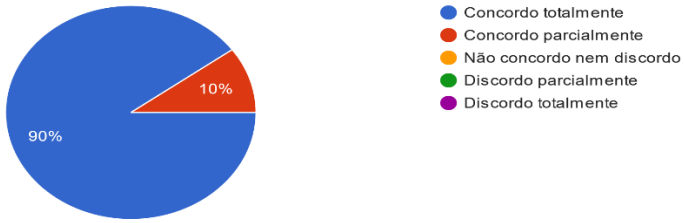
57- A Sequência didática pode ser facilmente adaptada para diferentes públicos

10 respostas



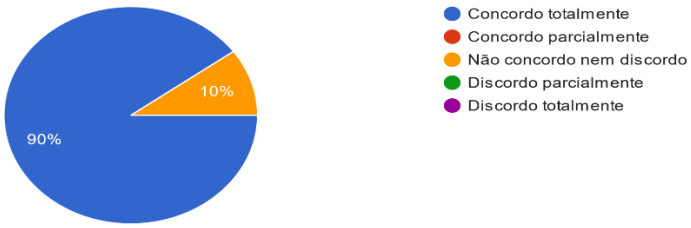
58- O modelo utilizado na sequência didática pode ser facilmente ajustado para outros eixos temáticos

10 respostas



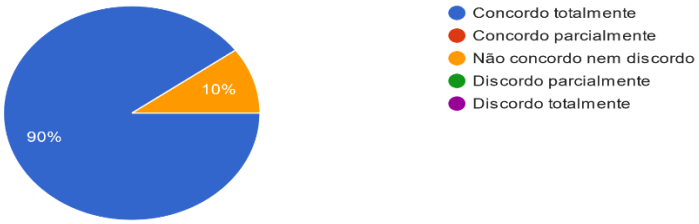
59- A Sequência Didática pode ser utilizada em vários segmentos de ensino

10 respostas



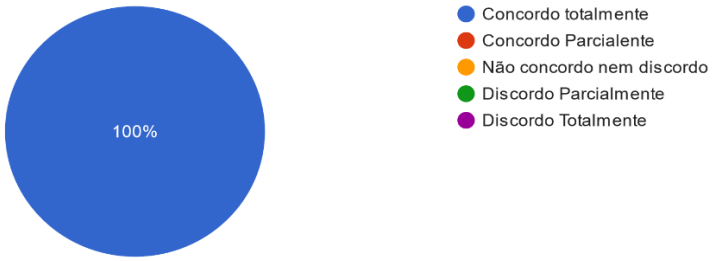
60- A Sequência Didática pode ser utilizada de qualquer região do Brasil que tenha acesso a internet

10 respostas



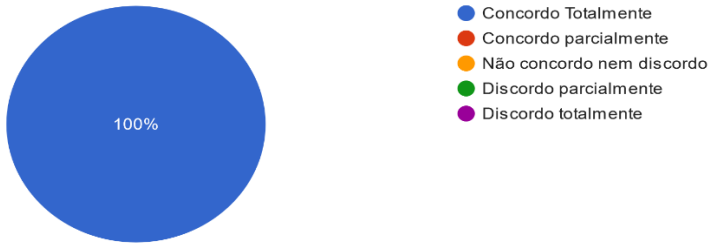
61- É possível utilizar as SDs nas aulas de educação infantil

10 respostas



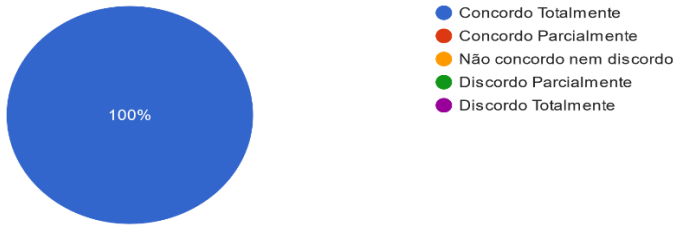
62- Você aplicaria as SDS nas aulas de educação infantil

10 respostas



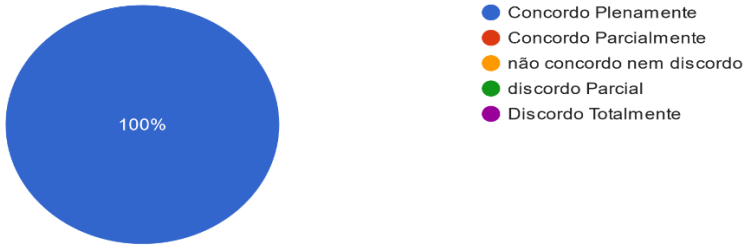
63- Você indicaria as SDs nas aulas da educação infantil

10 respostas



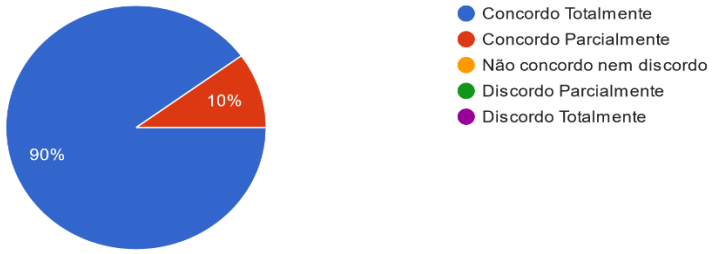
64-Existem explicações iniciais que falam de forma clara o percurso da sequência didática

10 respostas



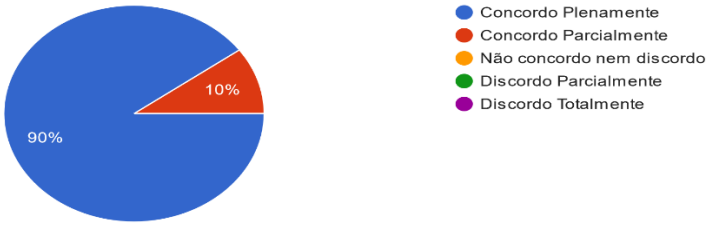
65- É notória a presença de conhecimentos da área de TECNOLOGIA para construção das sequências didáticas

10 respostas



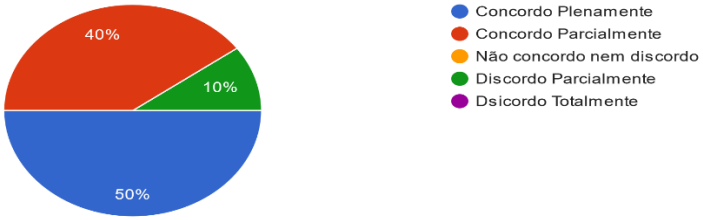
66- É notória a presença de conhecimento na área de EDUCAÇÃO para construção da sequência didática

10 respostas



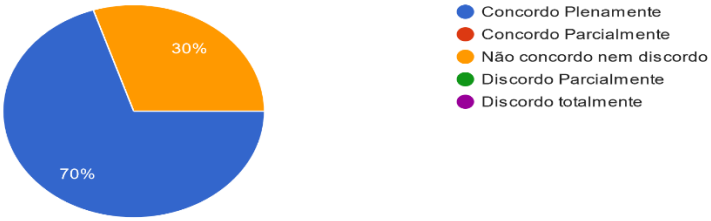
67- É notória a presença de conhecimentos da área de DESIGN para construção da sequência didática

10 respostas



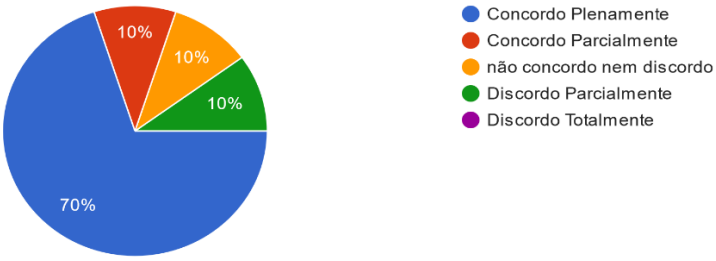
68- É notória a presença colaborativa de profissionais da área de tecnologia, educação e design na construção da sequência didática

10 respostas



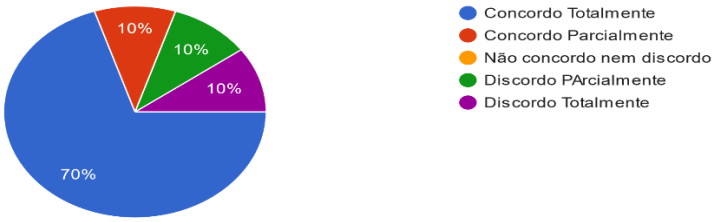
69- A Sequência didática permeada por novas tecnologias digitais é inédita levando em conta sua prática docente

10 respostas



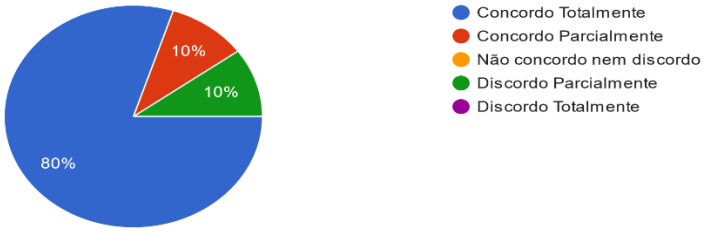
70- É a primeira vez que você teve contado com uma sequência didática permeadas por novas tecnologias digitais para a sua prática docente

10 respostas



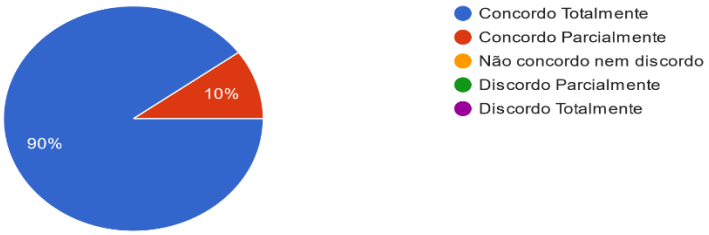
71- A sequência didática apresenta uma forma inédita de se construir as habilidades dos campos de experiência da BNCC

10 respostas



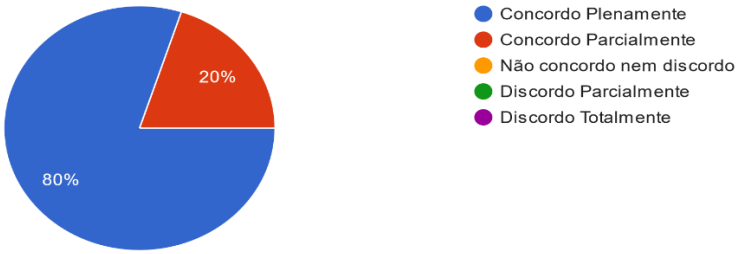
72- As SDs apresentam uma metodologia inovadora com jogos digitais a fim de estimular a aprendizagem na Educação Infantil

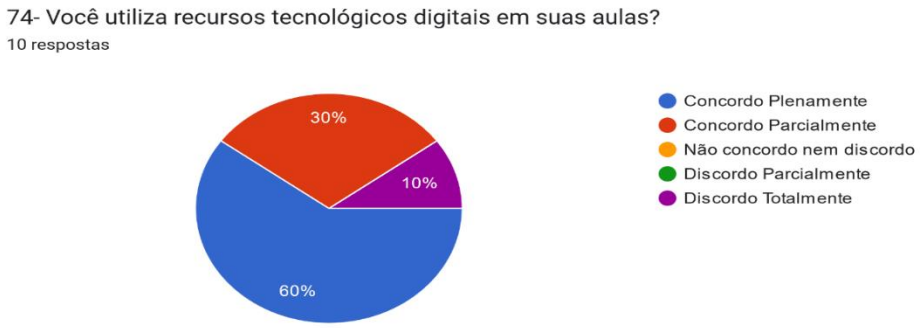
10 respostas



73- As SDs apresentam uma forma diferenciada de trabalhar o lúdico digital promovendo as descobertas, experiências e a construção do letramento na educação infantil.

10 respostas





75- Como foi a sua experiência em participar desta capacitação pedagógica?10 respostas

Passei a incluir atividades tecnológicas no meu planejamento toda a semana!

A formação nos propiciou explorar novas mitologias que possam contribuir para nossa prática docente. Gostei muito!

Maravilhosa. Já estou aplicando em minha sala de aula e comprovando que é possível usar recursos tecnológicos na educação infantil. As SDS têm tornado o meu dia dia mais simples e dinâmico, com aulas significativas pra minhas crianças. Tenho inserido duas vezes na semana atividades com jogos tecnológicos disponibilizados nas SDS e tbm construído jogos de acordo com o interesse dos alunos e temas abordados. Pude observar outras habilidades de meus alunos. E também tenho usado os jogos para me auxiliar na avaliação e diagnóstico das aprendizagens com minhas crianças. Os jogos digitais têm me ajudado muito com meu aluno autista não verbal e tem sido mais um recurso para contribuir para desenvolver o conhecimento de nossos alunos. Agradeço pelo convite e por todas as contribuições agora a minha prática pedagógica.

Participar para mim foi muito enriquecedor para minha prática, pois adquiri novas formas de trabalhar com meus alunos.

A formação foi excelente! A didática das professoras que a ministram foi ótima e bastante esclarecedora, colaborando para que pudesse aprimorar minhas práticas pedagógicas.

Boa

Incrível! Gostaria de ter um novo módulo do curso para aprender mais aplicações

Foi muito proveitosa e de aprendizagem inovadora. Só achei o questionário longo demais para responder com perguntas meio repetitivas.
Foi enriquecedora e prazerosa.

Muito boa. Aulas dinâmicas. Professoras solicitas e atentas as dificuldades. Conteúdo claro e de fácil entendimento.



MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS



O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL PERMEADO PELAS TECNOLOGIAS DIGITAIS COM FOCO NO LETRAMENTO





kelly da Silva de Queiroz
Marcos Antonio Silva
Antônio Carlos de Abreu Mól
Ana Paula Legey
André Cotelli do Espírito Santo
Sheila da Silva Ferreira Arantes
Daniel Mol Machado

2021



Reitor:
Celso Niskier

Diretor de Operações:
Antônio Alberto Bittencourt

Diretor de Operações Acadêmicas:
Neury Nunes Cardoso

Diretor de Educação Digital:
Jeferson Pandolfo

Coordenadores do Mestrado Profissional em Novas tecnologias
Digitais na Educação:
António Carlos de Abreu Mól, Prof D. Sc
Ana Paula Legey, Profa D. Sc

Práticas Pedagógicas para Orientação da Aprendizagem no Reforço Escolar:
Marcos Antonio Silva, Prof M.Sc.
André Cotelli do Espírito Santos, Prof M.Sc.
Daniel Mol Machado, Prof M. Sc.
Sheila da Silva Ferreira Arantes, Profa M.Sc.

Coordenadora das Bibliotecas da UniCarioca:
Rachel Louredo





FICHA CATALOGRÁFICA

Q3p **Queiroz, Kelly da Silva de**

O processo de construção da identidade na educação infantil permeado pelas tecnologias digitais com foco no letramento / Kelly da Silva de Queiroz et al..– Rio de Janeiro, UniCarioca, 2022.

Recurso digital ; 21p.

Ebook (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2022.

1.Educação infantil. 2. Letramento. 3.Sequência didática. 4. Tecnologias digitais. I. Silva, Marcos Antonio. II. Mól, Antônio Carlos de Abreu. III. Legey, Ana Paula. IV. Espirito Santo, André Cotelli do. V. Arantes, Sheila da Silva Ferreira. VI. Machado, Daniel Mol VII. Título.

CDD 371.344



SUMÁRIO

1- INTRODUÇÃO---------- 5
2- BNCC NA EDUCAÇÃO INFANTIL ---------- 6
3- LETRAMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL---------- 8
4- RECURSOS TECNOLÓGICOS DIGITAIS---------- 9
5- SEQUÊNCIA DIDÁTICA: IDENTIDADE----------13
6- CONCLUSÃO----------15
7- REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS----------16







INTRODUÇÃO

Esse ebook tem como objetivo apresentar uma sequência didática que busca proporcionar aos educadores caminhos que permitam trabalhar dentro do processo inicial de construção da leitura e escrita com função social o tema Identidade com os alunos, a fim de ampliar seus conhecimentos sobre si e os outros, utilizando novas estratégias de ludicidade com os recursos digitais dentro da educação infantil.

É nos primeiros anos escolares que a criança tem um contato mais amplo com os diferentes tipos de textos, é estimulado aos registros e a criar novos conceitos. Por estar inserido num ambiente com várias experiências, a troca acontece naturalmente e permite a criança expressar mais suas ideias, fazer escritas espontâneas e criar hipóteses de leitura.

Dentro desse universo, novas interações vão sendo formadas possibilitando o conhecimento de si mesmo e do outro, pois se trata de um ambiente distinto do meio familiar que a criança já está inserida, com indivíduos tendo características diversas. Entendemos que ao trabalhar a construção da identidade, oportuniza as crianças de explorarem o respeito às diferenças, suas histórias de vida, que fazem parte de uma família e são atuantes no mundo em que vivem.

Para desenvolver atividades voltadas à educação infantil não podemos anular a realidade dos estudantes da nova geração imersa em um contexto social no qual os recursos digitais tem feito parte das suas vivências de forma natural, transformando até a forma de leitura que sempre foi explorada de modo analógico.

Sendo assim, essa sequência didática propõe trabalhar com a criança como sujeito e ter percepção do outro com foco na leitura e escrita com função social, utilizando recursos que aproximam os alunos da educação infantil dentro do espaço escolar com a tecnologia digital.







BNCC E A EDUCAÇÃO INFANTIL

Os primeiros anos escolares no Brasil sofreu diferentes mudanças na sua estruturação ao longo dos anos até alcançar o padrão que conhecemos hoje. As creches e jardim de infância tinham um papel assistencialista. A LDB 9394/96 reconheceu a educação infantil como a primeira etapa da educação básica, reiterou a importância da aprendizagem nos primeiros anos de vida.

Em 2017 mais uma vitória para o avanço da educação Infantil, a última versão da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que é um documento de caráter normativo que define o conjunto progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação básica, reconhece as creches e pré-escolas como ambientes fundamentais no processo de desenvolvimento da criança e com intuito de ampliar o universo de experiências e habilidades, propiciando novos conhecimentos.

A Educação Infantil teve uma crescente atenção após a comprovação de sua importância na formação e no desenvolvimento dos indivíduos de forma cognitiva, promovendo contato com diversos objetos e com a arte, cultura e a ciência, dando vazão à sua criatividade. Essa instituição deve ser preparada, para receber a criança que já tem um conhecimento prévio, tem uma história e a sua própria linguagem.









A BNCC cita que, de acordo com as DCNEI, em seu Artigo 9º, os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica são as interações e a brincadeira, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações, contato social com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização.

O documento foi pensado para contemplar seis direitos de aprendizagem das crianças: conviver, brincar, explorar, participar, expressar-se e conhecer-se, que estruturam cinco Campos de Experiências, que devem ser trabalhados de forma integrada, estabelecendo a criança no centro da aprendizagem, o que implica em valorizar, reconhecer e propor ações didáticas que envolvam experiências e valores. Sendo assim, é papel do professor planejar essas experiências sempre com intencionalidade pedagógica, instigando a curiosidade por meio de formas mais motivadoras; na troca com parceiros ao brincar, na exploração do contexto, na expressão de necessidades e concepções.

Assim, o contato também da criança com a leitura e com a escrita vai ampliando desde cedo, por meio da escuta de histórias, do aprendizado de parlendas e trava-línguas, e das brincadeiras de escrever, ainda que de modo não convencional, mas que tenha significado.













LETRAMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Desde os primórdios da vida humana a linguagem vem se modificando seja oral ou escrita, se adequando de acordo com o grupo e as necessidades o qual o homem está envolvido.

Primeiramente, a escola trazia o conceito de escolarizar através de um ato mecânico de codificar e decodificar letras e sons para ler e escrever.

O letramento é um termo utilizado no Brasil, como condição de utilizar práticas de leitura e escrita com autonomia no contexto social.

Almeida (2014) explica que o letramento "designa na ação educativa de desenvolver o uso de práticas sociais de leitura e escrita em contextos reais de uso.

Principalmente na fase inicial na escola, a criança se envolve nos processos culturais e estabelecem relações com o meio que está inserida. Hoje, a mesma tem estado em contato com vários recursos para explorar a leitura e escrita, pois outros recursos atuais estão tomando o espaço dos livros, cartazes, as cartas dentre outros, trazendo um atrativo mais dinâmico.

Segundo Queiroz (2006 p.51), o ensino da leitura e da escrita na educação infantil deve favorecer a interlocução e a interação da criança com o mundo, mas, também, com o desenvolvimento de sua expressão, de seu pensamento e de sua criatividade, contribuindo, assim, com a continuidade da formação de leitores e escritores.

Portanto, é necessário conciliar o pensamento que a criança tem sobre a escrita com situações que permitam organizar a escrita em diferentes formas de uso, até mesmo as mais modernas e próximas da realidade do aluno, buscando entender quais os elementos diários que dão subsídios a sua linguagem.





RECURSOS TECNOLÓGICOS DIGITAIS

No dia a dia de toda criança da atualidade, o uso de tecnologias digitais se faz presente trazendo uma quantidade enorme de informações e estímulos.

A escola precisa conscientizar-se de que essas crianças desenvolveram habilidades muito maiores que os adultos, são mais dinâmicas e velozes naquilo que realizam, ensinando até mesmo os pais e professores a utilizar diversas tecnologias.

Mediante a toda essa evolução tecnológica, o educador deve assumir o papel fundamental de mediador das aprendizagens na sociedade tecnológica, analisando cuidadosamente os materiais que coloca à disposição das crianças. É preciso conhecer bem o aluno e observar seus interesses para então mediar o trabalho.

Von Staa (2011, p. 45) faz um alerta:



Voltemos nossa atenção, portanto, às crianças: elas lidam muito bem com a tecnologia, têm pressa e consideram evidente que o mundo seja colorido e dinâmico. Isso não significa, contudo, que elas saibam aquilo que têm que aprender na educação infantil, ou seja, continuam precisando – e muito – da escola para construir sua identidade, autonomia, desenvolver a coordenação motora, construir valores de respeito e cooperação, conhecer o mundo letrado, perceber, experimentar, expressar-se e ter acesso a cultura, entre muitos outros objetivos absolutamente relevantes.







Na Educação Infantil, o uso dessas tecnologias deve ter um caráter educativo, por isso precisam estar inseridas no projeto político pedagógico da escola, uma vez que as tecnologias digitais devem ser entendidas como proposta pedagógica, contribuindo em aprendizagens relevantes e socialmente significativas.

Clareza nos objetivos certamente estabelecerá ao professor reflexões afim de perceber como a tecnologia ou diferentes mídias poderão auxiliar no processo de aprendizagem de forma a possibilitar diferentes experiências às crianças.

Martínez (2011, p. 15) nos traz uma reflexão a cerca do jogo que pode ser criado, construído pelo professor que conhece seus alunos:

> **"Há diversos programas de fácil utilização que nos permitem criar atividades de relação de elementos próprios, de jogos nos quais o protagonismo seja nosso"**

Para essa sequência didática vários aplicativos e sites foram utilizados para elaborar atividades contextualizadas e com direcionamento.

Youtube

O YouTube representa uma memória individual e coletiva da humanidade, os acontecimentos pessoais são armazenados como documentos digitais e disponibilizados na rede, a possibilidade de compartilhamento entre vários indivíduos aumentam o potencial de inteligência coletiva dos grupos que apresentam como ponto em comum o interesse por determinado conteúdo. (SERRANO,2009, p.14).

Lançado em 2005 e adquirido pelo Google em 2006, o YouTube possui inúmeros recursos que podem ser utilizados na educação como: fazer lista rápida ou favorita de reprodução de vídeos em educação.

Veen e Vrakking (2009), afirmam que o YouTube é uma ferramenta importante para a transição da escola tradicional para a escola moderna, onde a fonte de conhecimento não se limita ao espaço físico abarcando um leque de possibilidades.

A utilização dos vídeos deve ser bem categorizada, devido à idade intelectual e emocional dos alunos.

Para acessar o Youtube é necessário entrar no site https//:www.youtube.com.br, em seguida digitar no espaço de busca o que pretende pesquisar.



Canva

A plataforma CANVA é um serviço online com o objetivo de ser uma ferramenta colaborativa ideal para criação de material de design e edição de imagens. O CANVA pode ser usado para produzir cartões comemorativos, convites, imagens de capa para redes sociais e até currículos, permite criar peças para redes sociais, pôsteres, capas para vídeos do YouTube, apresentações em slides, além de disponibilizar a criação de identidade virtual para projetos, produtos, serviços. O CANVA é gratuito, mas, para alguns templates e imagens do banco de dados, é necessário pagar pela utilização. Segue o link do tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=mQxJg-GXKUw





LearningApps

LearningApps.org é um aplicativo da Web 2.0, para suportar processos de aprendizado e ensino com pequenos módulos interativos. Esses módulos podem ser usados diretamente em materiais de aprendizagem, mas também para auto-estudo. (Mippo 2018) Explica que o software foi desenvolvido auxiliar a integração das tecnologias (tanto fixa quanto móveis) na Educação. Através desse recurso o docente pode desenvolver projetos, tarefas, exercícios e atividades para qualquer área do saber.Para acesso ao Learning Apps é necessário entrar no site https://learningapps.org/, em seguida digitar no espaço de busca o que pretende pesquisar ou realizar um cadastro para criar apps. Tutorial da ferramenta disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=YDxj_KLj7nY



Google drive

O Drive oferece acesso seguro e criptografado aos seus arquivos. Os itens compartilhados com você são verificados automaticamente e removidos quando há malware, spam, ransomware ou phishing. Armazene, compartilhe e colabore em arquivos e pastas usando qualquer dispositivo móvel, tablet ou computador. Essa ferramenta facilita a divisão de tarefas e principalmente a avaliação e acompanhamento dos educandos, pelo professor. (Serafim, 2008)

Para acessar basta clicar no link: https://www.google.com/intl/pt-BR/drive/



Google Jamboard

É um quadro branco digital inteligente que pode ser editado de forma colaborativa com outras pessoas e acessado de qualquer lugar com internet. Trata-se de mais uma das ferramentas oferecidas pelo G Suite for Education, que traz para a sala de aula possibilidades, como: armazenamento de todo conteúdo em nuvem, sincronização com outros aplicativos, diversidade de formatos para transmissão do conhecimento, dentre outros.É um quadro que traz uma inovação e envolve a todos em trabalhos mais criativos. Macedo (2020) sugere essa ferramenta para ser utilizada a fim de dinamizar as aulas e torná-la mais interessante aos alunos.

Para ter acesso ao google jamboard basta clicar no link https://jamboard.google.com/

Disponível o tutorial do recurso.https://www.youtube.com/watch?v=D0OIrHUMmhQ&t=397s





SEQUÊNCIA DIDÁTICA

A sequência didática tem como objetivo unir várias atividades dentro de um planejamento, viabilizando a avaliação do professor em todo o processo de aplicação. Para ter um trabalho bem desenvolvido, é importante observar a faixa etária da turma, proporcionar ao aluno a condição de problematizar seu ensino, conhecer todas as etapas e adquirir conhecimento na sequência. Oliveira (2013, p.54) considera a necessidade de atentar para alguns passos:

> **Escolha do tema a ser trabalhado; questionamentos para problematização do assunto; planejamentos dos conteúdos; objetivos a serem atingidos no processo de ensino-aprendizagem; delimitação da sequência de atividades, levando-se em consideração a formação de grupos, material didático, cronograma, integração entre cada atividade e etapas, avaliação dos resultados.**

Trata-se de uma proposta de organização do trabalho pedagógico que respeita o nível de aprendizagem do aluno e propõe a construção do conhecimento em etapas contínuas e sequenciadas.

Visando um trabalho pedagógico que contribua na construção do conhecimento da criança de modo contínuo e organizado, essa sequência didática tem com base o framework elaborado pela professora Sheila Arantes em sua dissertação de mestrado "Reforço Escolar em Sociedades Civis em prol da Alfabetização: Interface entre Sequência Didática e Tecnologias Digitais". Arantes (2019) que apresenta seis etapas.







aula 1

No primeiro dia da sequência didática as atividades foram preparadas para que o aluno conheça seu nome e se reconheça como sujeito importante no mundo.

O professor numa roda de conversa com no máximo 20 alunos de 4 e 5 anos deixará que contem suas novidades num momento de descontração, logo após deve apresentar para as crianças o livro "O nome da gente", e destacar que a através da história irão descobrir também a escrita do próprio nome e dos colegas. Para tornar mais lúdico, jogos interativos, registros e uma brincadeira farão parte desse trabalho e para tornar mais divertido esse momento será feito "Bingo dos nomes" para que cada um explore o que sabem sobre si, o que tem em comum e diferente com o outro.

Aula 2

Para essa aula, será iniciada uma conversa com os alunos, explicando que como foi no tema "Nome", será apresentada uma música que vai falar de algo que faz parte de cada um do grupo, o corpo.

Expor a letra da música "Boneca de lata" num cartaz, perguntar aos alunos se conhecem e convidá-los a cantar e dançar a música. (Trabalhar os gestos, movimentos e as partes do corpo: Cabeça, nariz, barriga, bumbum, joelho, pé).

Outras atividades foram elaboradas para explorar esse tema como: confecção da personagem; montar cartaz e quebra cabeça explorando o esquema corporal; identificar números apresentados na música; criar a imagem do seu corpo, utilizando a massinha de modelar colorida, usando a imaginação em cima de uma folha de papel.

Aula 3

Para apresentar o tema Brincadeiras preferidas, a docente deve iniciar com uma roda de conversa com os alunos sobre o que eles gostam de fazer no seu dia a dia e suas preferências. Após esse momento de relatos, informá-los que as atividades estão repletas de diversões e desafios com:

Leitura diferente (imagem)

Pinturas de brincadeiras em geral e das preferidas

Jogos e quebra-cabeça

Uma brincadeira muito divertida: Amarelinha e nessa atividade explorar a sequência numérica, lateralidade e equilíbrio corporal

Desenhos produzidos por cada criança usando em uma das produções a tinta.



CONCLUSÃO



Foi um trabalho elaborado para que o educador de forma organizada tenha nos âmbitos educacionais infantis o acompanhamento da construção da identidade na primeira fase da vida escolar dos alunos, estimulando que os mesmos, através de atividades que permeiam diferentes áreas do conhecimento, desenvolvam o senso crítico, reflexivo e a imaginação.



Sendo assim, essa sequência didática propõe trabalhar a criança como sujeito, ampliando suas noções do próprio corpo, suas preferências e percepção do outro. Em diferentes momentos, favorece a leitura e escrita com função social, utilizando recursos que aproximam os alunos da educação infantil com a tecnologia digital dentro do espaço escolar.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Vanessa Fulaneti; FARAGO, Alessandra Corrêa. A importância do letramento nas séries iniciais, Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, Bebedouro-SP, 1 (1): 204-218, 2014.



ARANTES, Sheila. Reforço escolar em sociedades civis em prol da alfabetização: interface entre sequências didáticas e ferramentas digitais. Rio de Janeiro, 2019

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf

MACEDO,Helenize Carlos de. Recursos Educacionais Digitais (red) nas aulas de Geografia: relato de experiência. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conapesc/2020/TRABALHO_EV138_MD1_SA26_ID1111_03112020182556.pdf Acesso em 29 nov. 2021 (jamboard)

MARTÍNEZ, Juan Pedro. O Computador na Sala de Aula. In: Pátio: Educação Infantil, Porto Alegre, n. 28, p.12-15, jul/set 2011. Trimestral.

MIPPO, Rafael Kenzo. Ensino e aprendizagem de língua estrangeira (Alemão) mediado pelo aplicativo Learningapps: foco no tipo de feedback em algumas atividades. Disponível em: https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/245/649 Acesso em 29 nov. 2021

OLIVEIRA, Maria Marly de. Sequência didática interativa no processo de formação de professores. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013. 285 p

Queiroz, N. L. (2006). A co-construção da leitura e escrita na educação infantil em uma perspectiva sociocultural - construtivista. (Tese de Doutorado não publicada). Universidade de Brasília: Brasília.

SANTOS, Rafael Teixeira dos. CANVA: Ferramenta Colaborativa de Criação Gráfica de Conteúdos
http://revista.ugb.edu.br/ojs302/index.php/simposio/article/view/2115/1286 acesso em: 29 nov. 2021

SERAFIM, Maria Lúcia; PIMENTEL, Fernando Sílvio Cavalcante; SOUSA DO Ó, A. Aprendizagem colaborativa e interatividade na Web: experiências com o Google Docs no ensino de graduação. In: MERCADO, Luis P. Práticas de formação de professores na educação a distância. Maceió: Edufal, 2008, p. 357-369. Acesso em 29 nov. 2021 (google drive)

SERRANO, P. H. Cognição e interacionalidade através do YouTube. BOCC. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, v. 1, p. 04-29-04-29, 2009.Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/~boccmirror/pag/serrano-paulocognicao-interacionalidade-youtube.pdf>. Acesso em 28 nov. 2021

VON STAA, Betina. Aproveitando a Tecnologia para Promover o Desenvolvimento das Crianças. In: Pátio: Educação Infantil, Porto Alegre, n. 28, p.44-46, jul/set 2011. Trimestral

TIBO SOFTWARE. Jigsaw Planet. 2018. Disponível em: https://www.jigsawplanet.com/. Acesso 01/12/2021



APÊNDICE

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐

Aluno: Kelly da Silva do Queiroz	E-mail: Kellyqueiroz612@yahoo.com.br
Professor (a) Revisor (a) Sheila Arantes	E-mail: Sheila@lcsaber.com.br

Eixo Temático: Identidade – Nome

Campos de experiências: Eu, o outro e o nós
Corpo, Gestos E Movimentos
Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações
Escuta, fala, pensamento e imaginação

Turma e Segmento que será aplicada a SD: Alunos de 4 e 5 anos

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

Objetivos esperados para este dia de aula	Expressar as ideias ao grupo com clareza. Relatar hipóteses em relação à escrita. Realizar registro de palavras por meio da escrita espontânea.

1ª Etapa: Tomada de Consciência (Apresentação do tema, e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem). Número Máximo de aluno indicado para participar da SD/ Tempo: 5 minutos

Na sequência didática identidade vários temas podem ser explorados, com as atividades que estabelecem uma relação com algo que seja real para a criança, como o nome, o corpo e suas preferências.

O professor numa roda de conversa com no máximo 20 alunos de 4 e 5 anos deixar que contem suas novidades num momento de descontração, logo após apresentar para as crianças para o livro "O nome da gente", e destacar que a através da história irão descobrir também a escrita do próprio nome e dos colegas. Para tornar mais lúdico, jogos interativos, registros e uma brincadeira muito divertida, que precisa ter muita atenção "Bingo dos nomes", foram elaborados para que cada um explore o que sabem sobre si, o que tem em comum e diferente com o outro.

2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo: 45 minutos	1º momento: Apresentar a história através do link do Youtube do livro: O nome da gente - Autor: Naira Pascoal e Carolina Branco https://www.youtube.com/watch?v=YKE290B8zDU Duração: 2:20 Roda de conversa sobre o livro explorando a fala, ideias e pensamento lógico. Qual o nome do livro? De que fala a história? Qual a parte que você mais gostou? O que a menina desenhou? Qual o nome da menina? 2º momento: Destacar que cada figura tem um nome, para que os alunos ampliem essa relação. Escrever no quadro ou na cartolina os nomes das figuras que a menina desenhou, a partir das falas das crianças, deixar que os que quiserem, façam o desenho ao lado. 3º momento: Para trabalhar cada um como um sujeito importante que possui um nome, destacar com os alunos o nome da menina da história JÚLIA e logo após questioná-los: E qual é o seu nome?

APÊNDICE

	Num cartaz com fichas, fazer em cada uma delas o nome de cada criança da turma, montando assim uma lista móvel dos nomes dos alunos, que poderão pegar para uso diário. Através dessa atividade, ao observar a escrita do nome, cria-se a possibilidade de estabelecer relações das letras do próprio nome com outros nomes também. Abaixo, está disponibilizado um link de um modelo de lista de nomes feita com as crianças. https://drive.google.com/file/d/1vvt9rDHLjE0BXsN1CJQ7wel.1caOyU5K-j/view?usp=sharing
3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo: 35 minutos	Abaixo segue diversas atividades que o aluno(a) poderá fazendo divertindo. É só selecionar, copiar o link e colar numa página da web, que irá direcionar aos jogos e brincadeiras digitais elaborados dentro do tema trabalhado.. - Observando as letras do alfabeto, a criança irá escrever o seu primeiro nome. https://learningapps.org/watch?v=pc9fqk1av21 - Encontrar o nome das figuras que a menina desenhou através do jogo encontre o par. https://learningapps.org/watch?v=pe53uug6521 Na folha de atividade feita no aplicativo jamboard, os alunos irão fazer o registro como estivesse no lugar da menina desenhando no papel. (O professor poderá perceber a criatividade, imaginação e concentração do seu aluno). https://jamboard.google.com/d/14A3ycJi7IlogGOZzm-_P7zDVM4A93IvEpUlb-ndAK0Mwhg/edit?usp=sharing Também pode ser feito o registro na folha de papel A4 https://drive.google.com/file/d/1ejtceOOJm2TKi8D8VXW59rKa6BFebRvi/view?usp=sharing
4ª Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo: 20 minutos	Explorando a percepção visual, fazer com as crianças o bingo das letras, usando a ficha dos nomes. (Colocar numa caixa as letras do alfabeto, e a cada letra sorteada, as crianças irão colocar tampinhas de garrafas, até completar todas as letras do seu nome). Após preencherem todas as letras com as tampinhas, cada criança deve escrever o seu nome em uma folha e colar uma bolinha de papel crepom para cada letra. Segue o link das letras do alfabeto para impressão. https://www.canva.com/design/DAEwBieuOBI/Az6hz1WVNHSMM9KVXaZhYg/view?utm_content=DAEwBieuOBI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
5ª Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. **Tempo: 15 minutos** Utilizando um TNT azul, a professora irá colocar as fichas do nome em cima no centro de um TNT azul, as crianças irão segurar junto com ela o tecido. Ao som da música: Se eu fosse um peixinho e soubesse nadar, eu tirava _____ (citar o nome de uma criança para tirar a ficha do nome do meio do pano) Cada criança citada na música identificará seu nome para retirá-lo da brincadeira.	
Recursos Digitais	TV smart, computador, tablet ou smartphone Jamboard, LearningApps, Canva Como sugestão, para elaboração de outras atividades, segue links de tutoriais de cada aplicativo usado na S.D https://www.youtube.com/watch?v=8QjHyHvSUMI https://www.youtube.com/watch?v=D0OIrHUMmhQ https://www.youtube.com/watch?v=mOxJg-GXKUw
Recursos Analógicos utilizados	Folha de papel tamanho A4 xerografada (disponível em arquivo PDF), canetinha, lápis de cor, tampinhas de garrafas, TNT azul
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Não será usado o caderno digital.
Observações:	

APÊNDICE

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐

Aluno:Kelly da Silva de Queiroz	E-mail:kellyqueiroz612@yahoo.com.br
Professor (a) Revisor (a) Sheila Arantes	E-mail: Sheila@csaber.com.br
Eixo Temático: Identidade- O corpo	
Campos de experiências: Eu, o outro e o nós Corpo, Gestos E Movimentos Escuta, fala, pensamento e imaginação	
Turma e Segmento que será aplicada a SD: 4 e 5 anos	
Locais que serão utilizados: ☒ Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Online	
Objetivos esperados para este dia de aula	. Conhecer o próprio corpo, saber as suas partes, as suas diferentes capacidades de movimentação. . Estimular a leitura dentro de um contexto trazendo a função social das palavras. . Produzir texto coletivo. . Identificar e fazer registro de palavras estáveis a partir de texto lido pela professora.

1ª Etapa: Tomada de Consciência (Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem). Número Máximo de aluno indicado para participar da SD: 20 alunos Tempo: 45 minutos Iniciar o momento conversando com os alunos que como foi no tema "Nome", será apresentada uma música que vai falar de algo que faz parte de cada um do grupo, o corpo. Muitas outras atividades foram elaboradas para explorar o tema de hoje. Expor a letra da música "Boneca de lata" num cartaz, aos alunos, perguntar se conhecem e convidá-los a cantar e dançar a música. (Explorar os gestos, movimentos e as partes do corpo). Cabeça, nariz, barriga, bumbum, joelho, pé	
2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo: 45 minutos	1º momento: Após a brincadeira, fazer a leitura da música e conversar com os alunos sobre: *as partes do corpo que são faladas na música. *O que acontecia com a boneca. *Como era resolvido. *O corpo da boneca é de lata. Como é o seu corpo? *Registrar as respostas no cartaz ou quadro. *Quantas horas durava para arrumar cada parte da boneca? Cabeça / nariz/ barriga/ bumbum/ joelho/ pé * Perguntar aos alunos, quais são as partes do corpo deles e fazer o registro dessas falas também. 2º momento: Utilizando sucatas como lata vazias, rolinhos de papelão, retalhos de pano entre outros, construir uma boneca de lata com os alunos. 3º momento: Sugerir que numa folha de papel pardo, seja feito a sombra de um colega da sala e os alunos irão completar coletivamente, as partes que faltam do corpo. A professora fará o registro dos nomes de cada parte no papel. Essa produção será exposta na sala.
3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo: 30 minutos	Os alunos através do link abaixo, irão montar organizar as partes do corpo. Nessa atividade os alunos estarão visualizando o nome das figuras e atenção para a sequência correta https://learningapps.org/watch?v=pa6px9pon21 Trabalhando os numerais apresentados na música, as crianças vão marcar os números e depois descobrir a figura

APÊNDICE

SEQUÊNCIA DIDÁTICA Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	https://learningapps.org/watch?v=ptceasmx521 As crianças através do quebra cabeça com figuras das partes do rosto irão visualizar a escrita das palavras enquanto brincam. https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3ccf1c7e1867
4ª Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender da forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará do tablets. Tempo:25 minutos	Após as atividades trabalhadas acima, poderá ser proposto aos alunos que recortem e montem as partes do corpo na sequência correta. Para imprimir, temos abaixo o link. https://drive.google.com/file/d/10zwOQObFmiC_KvK9L9YPpGRUpreBvHJc/view?usp=sharing
5ª Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o a uno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. Tempo: 25 minutos Após fazer as atividades anteriores, propor aos alunos que utilizando a massinha de modelar colorida, cada um crie a imagem do seu corpo, explorando a imaginação em cima de uma folha de papel. A professora deve passar em cima da produção, uma fita durex pra fixar. Incentivar as crianças fazer a escrita do nome em todas as atividades em folha.	
Recursos Digitais	Computador, tablet e celular Para compreender melhor como os jogos foram elaborados, segue links de tutoriais: https://www.youtube.com/watch?v=8QjHqHv5UMI https://www.youtube.com/watch?v=UuRiztvsUuI
Recursos Analógicos utilizados	Papel A4, folha de papel pardo, hidrocor, lápis de cor, tesoura, massinha colorida, Sucatas como lata vazia, lã, retalho de pano, rolo de papelão...
Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações:	

APÊNDICE

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒

Aluno: Kelly da Silva de Queiroz	E-mail: kellycueiroz@yahoo.com.br
Professor (a) Revisor (a) Sheila Arantes	E-mail: Sheila@csaber.com.br
Eixo Temático: Identidade - Brincadeiras preferidas	
Campos de experiências: Eu, o outro e o nós Corpo, Gestos E Movimentos Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações Escuta, fala, pensamento e imaginação	
Turma e Segmento que será aplicada a SD: alunos de 4 e 5 anos	

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

Objetivos esperados para este dia de aula	. Incentivar o desenvolvimento da linguagem oral. . Observar imagens, partindo de um gênero textual, fazendo comparações e registro através de desenhos. . Estimular a lateralidade e equilíbrio. . Nomear diferentes tipos de brincadeiras da nossa cultura popular. . Desenvolver noções de regras e limites através da brincadeira.

1ª Etapa: Tomada de Consciência (Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem). Número Máximo de alunos indicado para participar da SD: 20 alunos Tempo: 30 minutos	Para apresentar o tema: Brincadeiras preferidas, a docente deve iniciar com uma roda de conversa com os alunos sobre o que eles gostam de fazer no seu dia a dia e suas preferências. Após esse momento de relatos, informá-los que as atividades estão repletas de diversões e desafios com: leitura diferente; pinturas de brincadeiras preferidas; jogos e quebra-cabeça uma brincadeira muito divertida: Amarelinha e desenhos produzidos por cada criança, usando em uma das produções a tinta.
2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo: 30 minutos.	**1º momento:** Apresentar a tela Brincadeiras de artista Ivan Cruz através do link do google drive. https://drive.google.com/file/d/1qDp6R8DtIfgWJCIyyr5-feJnIGlCFvMX/view?usp=sharing Fazer a leitura de imagem Perguntar: *o que eles estão vendo? *Quais as cores apresentadas na tela? *Como eles acham que estão as crianças da imagem tristes ou felizes? *Existe outras figuras além das brincadeiras? *Se conhecem e já brincaram com alguma das brincadeiras. Professora fará o registro na cartolina do objeto e o respectivo nome que representa a brincadeira citado pelos alunos para que visualizem a escrita. **2º momento:** Os alunos através de uma atividade em folha deverão identificar e pintar as brincadeiras que são apresentadas na tela. Abaixo segue o link para impressão. Pelo Canva: https://www.canva.com/design/DAEwqw6UIGNU/0aQOIQZMDIBjvGMpr1IakA/view?utm_content=DAEwqw6UIGNU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton **3º momento:** A fim de desenvolver a oralidade, promover um questionamento para que cada criança fale, espontaneamente, qual a brincadeira é a preferida no dia a dia.
3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo: 25 minutos	Após os alunos visualizarem a escrita dos nomes das brincadeiras, será apresentado um link de uma atividade online para identificar a letra inicial de cada figura. https://learningapps.org/watch?v=p6c3r1r3321 Link da atividade para impressão https://drive.google.com/file/d/1pFBHwSeCpwsFnlZocL1Jk9MxfU1N4Cf/view Montar quebra cabeça com as brincadeiras. https://learningapps.org/watch?v=pnal15ts521

APÊNDICE

4ª Etapa: Dois melhor atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos cartazes quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo: 30 minutos	Fazer com os alunos a brincadeira "**Amarelinha**" Usando cartolinas coloridas, recortar e colar quadrados e retângulos divididas ao meio, para montar a brincadeira no chão ou num tecido. Link de como montar a brincadeira: https://drive.google.com/file/d/1WfG-8UQkD1a1FZJ0xWGlm0kfU8gdln2/view?usp=sharing Distribuir os números de 1 a 10 para os alunos, que aceitarem, ajudem colando e montando na ordem a sequência numérica da brincadeira. **Link dos números para imprimir:** https://www.canva.com/design/DAEwB_AUi5w/xt5-hkoKgycqtMx1PfUnTQ/view?utm_content=DAEwB_AUi5w&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton Apresentar as regras: *Lançar uma tampinha na primeira casa. *Começar a pular com um pé quando for uma casa, e com os dois pés quando for duas casas. *Não pode pisar no quadrado que estiver a tampinha. * Pular até a última casa e voltar pulando novamente. * No retorno, sem pisar onde estiver a tampinha, a criança deverá pega-la. * Depois, deve mirar o próximo número para acertar. *Passa a vez quem pisar fora da casa e quem jogar a tampinha na casa fora da sequência numérica certa. Ganha a brincadeira quem conseguir lançar a tampinha em todas as casas fazendo todas as etapas. Após colarem as fichas com os números e combinarem as regras, iniciar a diversão. Nessa brincadeira os alunos estarão desenvolvendo a lateralidade, sequência lógica e coordenação motora.
1ª Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. Tempo: 20 minutos Ao final, o professor deve propor que cada aluno registre através de desenho a (s) brincadeira(s) que fazem parte de sua diversão no cotidiano, usando a tinta guache e pincel.	
Recursos Digitais	Computador, tablet e celular Aplicativos: Canva, Learning.
Recursos Analógicos utilizados	Cartolinas brancas e coloridas, cola, folha A4, tampinhas de garrafas, tinta guache e pincel
Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações:	

FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO INFANTIL



SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS NO USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

Kelly Queiroz & Rosane Marinho
Orientação: Sheila Arantes



Rio de Janeiro - 2022

FICHA CATALOGRÁFICA

M337s Marinho, Rosane Freitas
Sequências didáticas no uso de tecnologias digitais na educação infantil / Rosane Freitas Marinho e Kelly da Silva Queiroz – Rio de Janeiro, 2023.
Recurso digital; 27 p.

Orientador: Sheila da Silva Ferreira Arantes
Coorientador: Ana Paula Legey

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

1.Aprendizagem significativa. 2.BNCC na educação infantil. 3. Tecnologia digital. 4.Sequência didática. I. Queiroz, Kelly da Silva. II. Arantes, Sheila da Silva Ferreira. III. Legey, Ana Paula. IV. Título.

CDD 371.344

Sumário

1-INTRODUÇÃO.....03
2-REFERENCIAL TEÓRICO.....04
3-APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA.....05
4-BNCC NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....07
5- TECNOLOGIA DIGITAL.....10
5. 1- YouTube.....1 2
5.2- Google Drive.....12
5.3- Canva.....13
5.4- Learning Apps.....13
5.5- Jamboard.....14
5.6- Doc Word Compartilhado.....
5.7- Mentimeter.....
5.8- Kahoot.....
6- LETRAMENTO.....15
7- SEQUÊNCIA DIDÁTICA.....17
7.1- A Taxonomia de Bloom e os Verbos para Formulação do Objetivo Educacional.....19
8- JOGOS DIGITAIS.....22
9- CONSIDERAÇÕES FINAIS.....23
10- REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA.....24



Introdução

Falaremos aqui sobre os aportes teóricos para uma formação de professores voltada para inserção de jogos digitais na prática docente, como uma forma de letramento e maximização do desenvolvimento das habilidades das crianças de 5 anos.

Para auxiliar na formação, serão utilizados alguns recursos tecnológicos, como vídeo de Youtube, documentos compartilhados do Word, App de jogo digital, Google Forms, LearningApp, Jamboard, Google drive e Canva. Tais tecnologias irão, não só facilitar e maximizar o tempo na formação, como também abrilhantar a mesma, introduzindo novos conceitos tecnológicos aos professores ou reforçando os conceitos por alguns já dominados.



Referencial Teórico

Segundo Kenski (2007), a imagem eletrônica "envolve um pensar dinâmico, onde tempo, velocidade emovimento passam a ser os novos aliados na aprendizagem, permitindo a educadores e educandos desenvolver seu pensamento, de forma lógica e crítica.". Assim, a criança é capaz de adquirir conhecimento tecnológico para que seja possível acessar e usar de forma dinâmica os jogos digitais apresentados e conhecer e usar, com autonomia, as ferramentas digitais utilizadas.



Aprendizagem Significativa

Toda criança traz consigo um conhecimento prévio do mundo que a cerca, esse conhecimento se pauta na realidade a qual essa criança está inserida. O aprendizado se dá através da ampliação dos conhecimentos que a criança traz para a escola, já que ela começa a construir teses acerca do que está sendo questionado. Essas teses podem estar certas ou erradas, mas é importante que o professor só inicie a intervenção após as teses serem elaboradas.



Em síntese seria :

- O que a criança já sabe;
- O que a criança recebe;
- Estudo individualizado / Elaboração de teses;
- O que ela reconfigura.

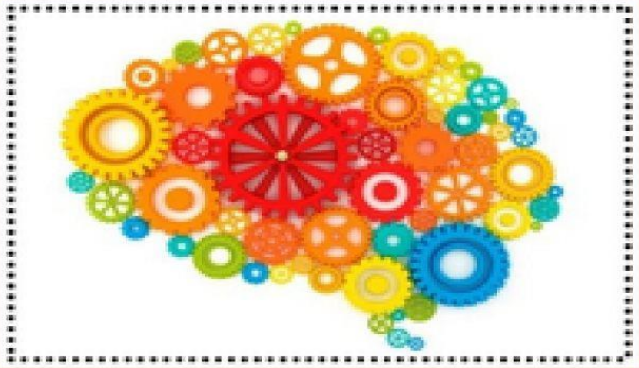


A essência do processo de aprendizagem significativa é que as ideias expressas simbolicamente são relacionadas às informações previamente adquiridas pelo aluno através de uma relação não arbitrária e substantiva (não literal)." (AUSUBEL, 1980)



Tipos de aprendizagem:

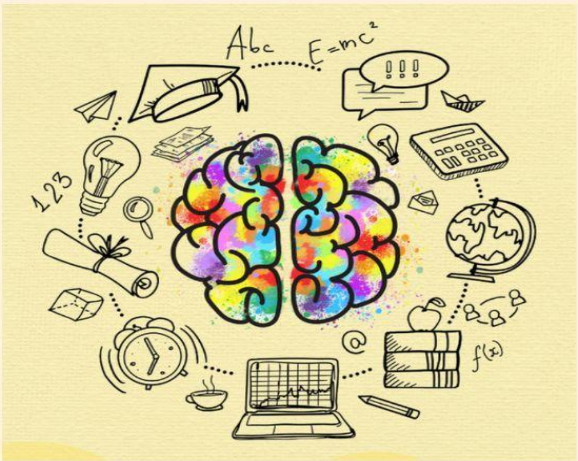
- Por descoberta- um exemplo é a ida ao laboratório. O aluno descobre fazendo, criando questionamentos que eles vão se atentando;
- Super ordenada- O uso do mapa mundi, Usa-se um conhecimento já trabalhado e vamos ampliando as informações.



BNCC na Educação Infantil

A Educação Infantil teve uma crescente atenção após a comprovação de sua importância na formação e no desenvolvimento dos indivíduos de forma cognitiva, promovendo contato com diversos objetos e com a arte, cultura e a ciência, dando vazão à sua criatividade. Essa instituição deve ser preparada, para receber a criança que já tem um conhecimento prévio, tem uma história e a sua própria linguagem.

Em 2017 mais uma vitória para o avanço da educação Infantil, a última versão da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que é um documento de caráter normativo que define o conjunto progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação básica.



Reconhece as creches e pré-escolas como ambientes fundamentais no processo de desenvolvimento da criança e com intuito de ampliar o universo de experiências e habilidades, propiciando novos conhecimentos.

A BNCC cita que, de acordo com a DCNEI, em seu Artigo 9º, os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica são as interações e a brincadeira, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações, contato social com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização.



O documento foi pensado para contemplar seis direitos de aprendizagem das crianças:

conviver **brincar** **explorar**

participar **expressar-se** **conhecer-se**

que estruturam cinco Campos de Experiências

- **Eu, o outro e o nós.**
- **Corpo, gestos e movimentos.**
- **Traços, sons, cores e formas.**
- **Escuta, fala, pensamento e imaginação.**
- **Espaço, tempo, quantidades, relações e transformações.**

que devem ser trabalhados de forma integrada, estabelecendo a criança no centro do conhecimento, e essas aprendizagens, portanto, constituem-se como objetivos de aprendizagem e desenvolvimento.

Abaixo, temos o link desses objetivos com detalhes.

https://drive.google.com/file/d/1OTMpiBRgfNzmCjVT7K-1YEt9pstvnaqo/view?usp=sharing



Sendo assim, é papel do professor:

- planejar essas experiências sempre com intencionalidade pedagógica;
- instigar a curiosidade por meio de formas mais motivadoras; na troca com parceiros ao brincar, na exploração do contexto, na expressão de necessidades e concepções.

Tecnologia Digital

No dia a dia da maioria das crianças da atualidade, o uso de tecnologias digitais se faz presente trazendo uma quantidade enorme de informações e estímulos.

A escola precisa conscientizar-se de que essas crianças desenvolveram habilidades muito maiores que os adultos, são mais dinâmicas e velozes naquilo que realizam, ensinando até mesmo os pais e professores a utilizar diversas tecnologias.

Mediante a toda essa evolução tecnológica, o educador deve assumir o papel fundamental de mediador das aprendizagens na sociedade tecnológica, analisando cuidadosamente os materiais que coloca à disposição das crianças.





É preciso conhecer bem o aluno e observar seus interesses para então mediar o trabalho. Von Staa (2011) faz um alerta:

Voltemos nossa atenção, portanto, às crianças: elas lidam muito bem com a tecnologia, têm pressa e consideram evidente que o mundo seja colorido e dinâmico.

Isso não significa, contudo, que elas saibam aquilo que têm que aprender na educação infantil, ou seja, continuam precisando – e muito – da escola para construir sua identidade, autonomia, desenvolver a coordenação motora, construir valores de respeito e cooperação, conhecer o mundo letrado, perceber, experimentar, expressar-se e ter acesso a cultura, entre muitos outros objetivos absolutamente relevantes.



YouTube 

O YouTube representa uma memória individual e coletiva da humanidade, os acontecimentos pessoais são armazenados como documentos digitais e disponibilizados na rede, a possibilidade de compartilhamento entre vários indivíduos aumenta o potencial de inteligência coletiva dos grupos que apresentam como ponto em comum o interesse por determinado conteúdo. (SERRANO,2009).

O aplicativo possui inúmeros recursos que podem ser utilizados na educação como: fazer lista rápida ou favorita de reprodução de vídeos em educação. A utilização dos vídeos deve ser bem categorizada, devido à idade intelectual e emocional dos alunos. Para acessar o Youtube é necessário entrar no site https//:www.youtube.com.br, em seguida digitar no espaço de busca o que pretende pesquisar.

Google drive 

O Drive oferece acesso seguro e criptografado aos seus arquivos. Os itens compartilhados com você são verificados automaticamente e removidos quando há malware, spam, ransomware ou phishing. Armazene, compartilhe e colabore em arquivos e pastas usando qualquer dispositivo móvel, tablet ou computador. Essa ferramenta facilita a divisão de tarefas e principalmente a avaliação e acompanhamento dos educandos, pelo professor. (Serafim, 2008) Para acessar basta clicar no link: https://www.google.com/intl/pt-BR/drive/

Canva

A plataforma CANVA é um serviço online com o objetivo de ser uma ferramenta colaborativa ideal para criação de material de design e edição de imagens. O CANVA pode ser usado para produzir cartões comemorativos, convites, imagens de capa para redes sociais e até currículos, permite criar peças para redes sociais, pôsteres, capas para vídeos do YouTube, apresentações em slides, além de disponibilizar a criação de identidade virtual para projetos, produtos, serviços. O aplicativo é gratuito, mas, para alguns templates e imagens do banco de dados, é necessário pagar pela utilização. Segue o link do tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=mQxJg-GXKUw

LearningApps

LearningApps.org é um aplicativo da Web 2.0, para suportar processos de aprendizado e ensino com pequenos módulos interativos. Esses módulos podem ser usados diretamente em materiais de aprendizagem, mas também para auto-estudo.

(Mippo 2018) Explica que o software foi desenvolvido auxiliar a integração das tecnologias (tanto fixa quanto móveis) na Educação. Através desse recurso o docente pode desenvolver projetos, tarefas, exercícios e atividades para qualquer área do saber.

Para acesso ao Learning Apps é necessário entrar no site https://learningapps.org/, em seguida digitar no espaço de busca o que pretende pesquisar ou realizar um cadastro para criar apps. Tutorial da ferramenta disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=YDxj_KLj7nY

Google Jamboard



É um quadro branco digital inteligente que pode ser editado de forma colaborativa com outras pessoas e acessado de qualquer lugar com internet.

Traz para a sala de aula possibilidades, como: armazenamento de todo conteúdo em nuvem, sincronização com outros aplicativos, diversidade de formatos para transmissão do conhecimento, dentre outros.

Macedo (2020) sugere essa ferramenta para ser utilizada a fim de dinamizar as aulas e torná-la mais interessante aos alunos. Para ter acesso ao google jamboard basta clicar no linkhttps://jamboard.google.com/

Disponível o tutorial do recurso: https://www.youtube.com/watch?v=DOOIrHUMmhQ&t=397s

Documento word compartilhado

O documento word compartilhado é a ferramenta Google Docs, que nada mais é do que o Word de uma maneira online e compartilhada. É possível que várias pessoas editem o mesmo documento ao mesmo tempo. Tutorial da ferramenta disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=fkxXIGDnL-s

Mentimenter

Mentimeter é uma plataforma online para criação e compartilhamento de apresentações de slides com interatividade. O serviço permite criar apresentações complexas e oferece recursos interativos, como nuvem de palavras e questionários, que podem ser compartilhadas via Internet. De acordo com Rocha,(2021, p.123) "o Mentimeter é um recurso que favorece um ensino centrado no aluno, permitindo uma aprendizagem lúdica e compartilhada." Tutorial da ferramenta disponível em: https://youtu.be/4e8euPt_rGs.

Kahoot

O Kahoot é uma aplicação/plataforma disponível na Internet, que permite a criação de atividades educativas e gamificadas para a dinamização de exercícios de múltipla Oaplicativo Kahoot na educação: Verificando osconhecimentos dos alunos em tempo real 1594 escolha, de ordenamento, de perguntas abertas e questionários durante as aulas.

Para Wang (2015, p. 221), Kahoot! É um jogo baseado em respostas dos estudantes que ransforma temporariamente uma sala de aula em um game show. O professor desempenha o papel de um apresentador do jogo e os alunos sã os concorrentes. O computador do professor conectado a uma tela grande mostra perguntas e respostas possíveis, e os alunos dão suas respostas o mais rápido e correto possível em seus próprios dispositivos digitais.

O aplicativo é acessado através do endereço https://getkahoot.com/, onde os usuários podem se registrar para criar erguntas e atividades, bem como os alunos podem ter acesso às atividades criadas por seus professores. Tutorial da ferramenta disponível em: https://www.youtube.com /watch?v=s7HcIN5O_ro

Letramento



A escola é a instituição que se encarrega de introduzir formalmente o indivíduo no
mundo da leitura e da escrita.

E, ao entrar na escola, as crianças já dispõem de conhecimento acerca da língua, isso ocorre pelo fato das mesmas conviverem em uma sociedade letrada.

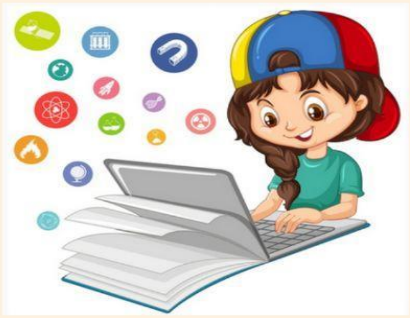
O letramento é um termo utilizado no Brasil, como condição de utilizar práticas de leitura e escrita com autonomia no contexto social.

Almeida (2014) explica que o letramento "designa na ação educativa de desenvolver o uso de práticas sociais de leitura e escrita em contextos reais de uso.



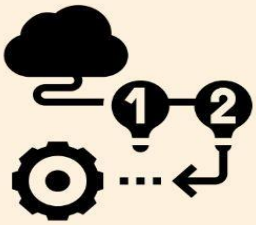


Hoje, os pequenos tem estado em contato com vários recursos para explorar a leitura e escrita, pois outros recursos atuais estão tomando o espaço dos livros, cartazes, as cartas dentre outros, trazendo um atrativo mais dinâmico.



Portanto, é necessário conciliar o pensamento que a criança tem sobre a escrita com situações que permitam organizar a escrita em diferentes formas de uso, até mesmo as mais modernas e próximas da realidade do aluno, buscando entender quais os elementos diários que dão subsídios a sua linguagem.

Sequência didática



A sequência didática tem como objetivo unir várias atividades dentro de um planejamento, viabilizando a avaliação do professor em todo o processo de aplicação. Para ter um trabalho bem desenvolvido, é importante observar a faixa etária da turma, proporcionar ao aluno a condição de problematizar seu ensino, conhecer todas as etapas e adquirir conhecimento na sequência.

Oliveira (2013) considera a necessidade de atentar para alguns passos:

***escolha do tema a ser trabalhado;**
***questionamentos para problematização do assunto;**
***planejamentos dos conteúdos;**
***objetivos a serem atingidos no processo de ensino aprendizagem;**
***delimitação da sequência de atividades, levando-se em consideração a formação de grupos, material didático, cronograma;**
***integração entre cada atividade e etapas;**
***avaliação dos resultados.**





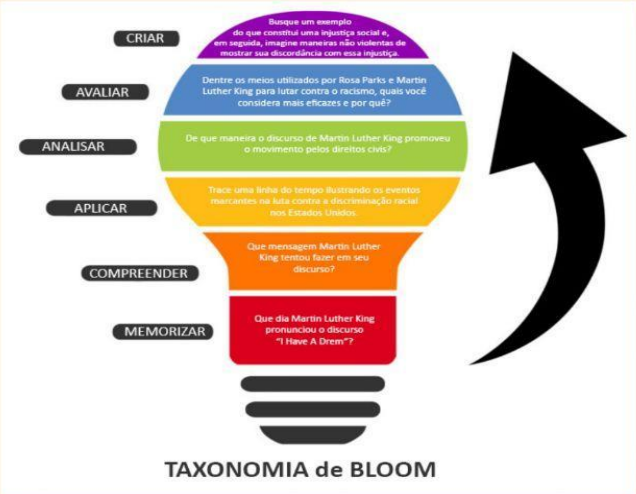
Trata-se de uma proposta de organização do trabalho pedagógico que respeita o nível de aprendizagem do aluno e propõe a construção do conhecimento em etapas contínuas e sequenciadas. Visando um trabalho pedagógico que contribua na construção do conhecimento da criança de modo contínuo e organizado, essa sequência didática tem como base o framework elaborado pela professora Sheila Arantes em sua dissertação de mestrado "Reforço Escolar em Sociedades Civis em prol da Alfabetização: Interface entre Sequência Didática e Tecnologias Digitais". Arantes (2019) que apresenta seis etapas.

- EIXO TEMÁTICO
- TOMADA DE CONSCIÊNCIA COM DIAGNOSE
- ATIVIDADES SIGNIFICATIVAS
- ATIVIDADES LÚDICAS PERMEADAS PELA TECNOLOGIAS
- FIXAÇÃO DE CONTEÚDOS NO CADERNO DIGITAL
- AVALIAÇÃO SIGNIFICATIVA

A Taxonomia de Bloom Verbos para Formulação de Objetivos Educacionais

É importante que uma sequência didática tenha sempre como referência os objetivos de aprendizagem. Assim, ela deve expressar etapas para que o objetivo seja alcançado ao final da aula. Entendemos objetivo de aprendizagem como aquele que expressa os comportamentos, com base em níveis cognitivos, que o estudante deve alcançar. Você poderá usar a Taxonomia de Bloom para guiar a escrita desses objetivos.

A Taxonomia de Bloom do Domínio Cognitivo é estruturada em níveis de complexidade crescente – do mais simples ao mais complexo – e isso significa que, para adquirir uma nova habilidade pertencente ao próximo nível, o aluno deve ter dominado e adquirido a habilidade do nível anterior.



Conhecimento – Refere-se à habilidade do Aluno / Formando em recordar, definir, reconhecer ou identificar informação específica, a partir de situações de aprendizagem anteriores;



• Compreensão – Refere-se à habilidade do Aluno / Formando em demonstrar compreensão pela informação, sendo capaz de reproduzir a mesma por ideias e palavras próprias;

• Aplicação – Refere-se à habilidade do Aluno / Formando em recolher e aplicar informação em situações ou problemas concretos;

• Análise – Refere-se à habilidade do Aluno / Formando em estruturar informação, separando as partes das matérias de aprendizagem e estabelecer relações, explicando-as, entre as partes constituintes;



• Síntese – Refere-se à habilidade do Aluno / Formando em recolher e relacionar informação de várias fontes, formando um produto novo;

• Avaliação – Refere-se à habilidade do Aluno / Formando em fazer julgamentos sobre o valor de algo (produtos, ideias, etc.) tendo em consideração critérios conhecidos



Jogos digitais

O mundo está tomado por inúmeras inovações tecnológicas, assim como um alto acesso à informação. Os efeitos dessas mudanças estão suscetíveis a todas as áreas do conhecimento, inclusive à Educação. É fundamental à escola ensinar focando nas transformações sociais, "reinventar-se mutuamente, aprendendo a ultrapassar os desafios que são naturalmente comuns" (RAMOS; ESPADEIRO, 2014, p. 4). Educar para o uso das tecnologias torna a educação mais acessível, "de modo que conhecimento e oportunidade sejam distribuídos de maneira mais ampla e igualitária" (KHAN, 2013).

Nesse contexto, muito se tem discutido a respeito da maneira como as tecnologias digitais estão sendo trabalhadas na Educação Básica. Segundo Mattar 2010, jogar "desenvolve a capacidade de deduzir regras pela observação e manipular sistemas complexos, características essenciais para o trabalho em ciências". A atenção e o raciocínio lógico são elementos estimulados com o uso de jogos digitais. O exercício da atenção nos jogos trabalha a concentração na tarefa que está desempenhando. O uso de jogos digitais em Educação é uma das possibilidades para explorar o potencial das crianças desse século, possibilitando a elas aprender enquanto brincam.



Considerações Finais

Esse foi um trabalho elaborado para que o educador, através de uma sequência didática bem organizada, com intencionalidade e contendo diversas atividades interativas, aproxime as crianças da educação infantil com a tecnologia, explorando jogos e recursos digitais no processo da leitura e escrita com função social e em diferentes áreas do conhecimento na primeira fase da vida escolar dos alunos.



Referência Bibliográfica

http://biblioteconomiadigital.blogspot.com.br

ALMEIDA, Vanessa Fulaneti; FARAGO, Alessandra Corrêa. A importância do letramento nas séries iniciais, Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, Bebedouro-SP, 1 (1): 204-218, 2014.

ARANTES, Sheila. Reforço escolar em sociedades civis em prol da alfabetização: interface entre sequências didáticas e ferramentas digitais. Rio de Janeiro, 2019

AUSUBEL, David; NOVAK, Joseph D. e HANESIAN, Helen: Psicologia Educacional. Ed. Interamericana, 1980

BRASIL, Ministério da Educação> Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF, 2018

KENSKI, Vani Moreira. Educação e tecnologias:o novo ritmo da informação Campinas, SP:Papirus, 2007-(Coleção Papirus Educação).

MARTÍNEZ, Juan Pedro. O Computador na Sala de Aula. In: Pátio: Educação Infantil, Porto Alegre, n. 28, p.12-15, jul/set 2011. Trimestral.

MACEDO, Helenize Carlos de. Recursos Educacionais Digitais (red) nas aulas de Geografia: relato de experiência. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conapesc/2020/TRABALHO_EV138_MD1_SA26_ID1111_03112020182556.pdf Acesso em 29 nov. 2021 (jamboard)

MIPPO, Rafael Kenzo. Ensino e aprendizagem de língua estrangeira (Alemão) mediado pelo aplicativo Learningapps: foco no tipo de feedback em algumas atividades. Disponível em: https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/245/649 Acesso em 29 nov. 2021

OLIVEIRA, Maria Marly de. Sequência didática interativa no processo de formação de professores. Petrópolis: Vozes, 2013.

SERAFIM, Maria Lúcia; PIMENTEL, Fernando Sílvio Cavalcante; SOUSA DO Ó, A. Aprendizagem colaborativa e interatividade na Web: experiências com o Google Docs no ensino de graduação. In: MERCADO, Luis P. Práticas de formação de professores na educação a distância. Maceió: Edufal, 2008, p. 357-369. Acesso em 29 nov. 2021 (google drive)

SERRANO, P. H. Cognição e interacionalidade através do YouTube. BOCC. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, v. 1, p. 04-29-04-29, 2009.Disponível em . Acesso em 28 nov.

VON STAA, Betina. Aproveitando a Tecnologia para Promover o Desenvolvimento das Crianças. In: Pátio: Educação Infantil, Porto Alegre, n. 28, p.44-46, jul/set 2011. Trimestral