CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Priscila de Souza Marques Collares

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO SUPORTE NAS PRÁTICAS DE LEITURA E ESCRITA NA EDUCAÇÃO INFANTIL PARA O LETRAMENTO DIGITAL DO DOCENTE

Rio de Janeiro
2025

Priscila de Souza Marques Collares

As Tecnologias Digitais como suporte nas práticas de Leitura e Escrita na Educação Infantil para o Letramento Digital do Docente

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

Orientadores: Prof. Gabriel Mello dos Santos Abreu Mól, M. Sc.
Prof. Jorge Eduardo Mansur Serzedello, D. Sc.

Rio de Janeiro
2025

C697t Collares, Priscila de Souza Marques
As tecnologias digitais como suporte nas práticas de leitura e escrita na educação infantil para o letramento digital do docente. / Priscila de Souza Marques Collares; orientadores: Gabriel Mello dos Santos Abreu Mól e Jorge Eduardo Mansur Serzedello. - Rio de Janeiro, 2025.
210 f.

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

1.Educação infantil. 2. Leitura e escrita. 3. Letramento Digital. 4. Tecnologias digitais. I. Mól, Gabriel Mello dos Santos Abreu, prof. orient. II. Serzedello, Jorge Eduardo Mansur, prof. oorient. III. Título.

CDD 371.344

PRISCILA DE SOUZA MARQUES COLLARES

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO SUPORTE NAS PRÁTICAS DE LEITURA E ESCRITA NA EDUCAÇÃO INFANTIL PARA O LETRAMENTO DIGITAL DO DOCENTE

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

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

Examinado por:

gov.br Documento assinado digitalmente
GABRIEL MELLO DOS SANTOS ABREU MOL
Data: 28/07/2025 10:06:50-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Gabriel Mello dos Santos Abreu Mól, M. Sc. (UniCarioca)
Presidente da Comissão Examinadora

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

Profa. Diana Gomes da Silva Cerdeira, D. Sc. (UERJ)

Rio de Janeiro

2025

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha família por todo o suporte, apoio e carinho nessa caminhada.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, pois a Ele seja toda a Honra e Glória. Tudo é por Ele e para Ele.

Agradeço ao meu esposo, Marcus Vinicius e aos meus filhos, Miguel e Manuela, que são os meus amigos e cúmplices em cada projeto pessoal e coletivo da minha vida, ou melhor, das nossas vidas.

Aos meus pais, Teresa e Paulo e às minhas irmãs, Ana Paula e Luciana, por todo o incentivo e companheirismo.

A todos os meus amigos que me ofereceram uma palavra de estímulo, conforto, motivação e amizade.

Aos meus queridos professores da UniCarioca que contribuíram de maneira significativa para o meu desenvolvimento acadêmico e profissional. Destaco com gratidão e reconhecimento, a orientação, suporte, parceira e ensinamentos do professor Jorge Mansur, as orientações do professor Gabriel Mól e as contribuições dos professores, André Cotelli, Claudio Grecco, Mariza Sodré e Sheila Arantes.

RESUMO

As atividades pedagógicas de leitura e escrita na Educação Infantil, apoiadas pela gamificação, possibilitam a ampliação da imaginação, linguagem e pensamento dos alunos de maneira atrativa. O professor é o facilitador no método de valorizar o que o aluno já sabe, ao apresentar um novo conhecimento que faça sentido para ele. O conhecimento do docente, diante da utilização dos recursos digitais, é imprescindível para práticas pedagógicas mais abrangentes, diversificadas e reflexivas, entretanto há uma defasagem dessas práticas que estimulem o letramento digital nos espaços escolares, como orienta a Base Nacional Comum Curricular. Nesse contexto, a Formação Continuada para professores de Educação Infantil, através de uma sequência didática e com o suporte das tecnologias digitais, viabiliza competências e habilidades para o uso dessas ferramentas, a fim de favorecer o processo educacional. Esta pesquisa foi aplicada em uma Escola de Educação Infantil da Rede Pública de Ensino no Município de Nova Iguaçu/RJ, onde os professores participaram de uma Formação Continuada com o objetivo de promover o letramento digital na escola, através de jogos digitais de leitura e escrita. Os resultados mostraram que a utilização dos recursos digitais nas instituições de ensino, apresenta desafios e possibilidades, sendo uma prática inovadora e oportuna para a sociedade atual que se encontra em constante transformação.

Palavras-chave: Educação Infantil; Leitura e Escrita; Letramento digital; Tecnologias digitais.

ABSTRACT

The pedagogical activities of reading and writing in Early Childhood Education, supported by gamification, make it possible to expand the imagination, language and thinking of students in an attractive way. The teacher is the facilitator in the method of valuing what the student already knows, by presenting new knowledge that makes sense to him. The teacher's knowledge, in view of the use of digital resources, is essential for more comprehensive, diversified and reflective pedagogical practices, however there is a gap in these practices that stimulate digital literacy in school spaces, as guided by the National Common Curriculum Base. In this context, Continuing Education for Early Childhood Education teachers, through a didactic sequence and with the support of digital technologies, enables skills and abilities for the use of these tools, in order to favor the educational process. This research was applied in an Early Childhood Education School of the Public Education Network in the Municipality of Nova Iguaçu/RJ, where teachers participated in a Continuing Education with the objective of promoting digital literacy in school, through digital reading and writing games. The results showed that the use of digital resources in educational institutions presents challenges and possibilities, being an innovative and timely practice for today's society that is in constant transformation.

Keywords: Early Childhood Education; Reading and Writing; Digital Literacy; Digital Technologies.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Etapas da sequência didática (fluxograma)..... 14
Figura 2 - Percurso Metodológico..... 16
Figura 3 - Atividades do *Wordwall*..... 18
Figura 4 - Jogos criados e disponíveis na plataforma *Learning Apps*..... 19
Figura 5 - Catálogo dos jogos digitais de leitura e escrita..... 20
Figura 6 - Jogos de histórias infantis..... 20
Figura 7 - Primeiro dia da formação..... 26
Figura 8 - Mural físico e interativo..... 27
Figura 9 - Jogos apresentados do *Wordwall*..... 29
Figura 10 - Preenchimento do plano de aula..... 30
Figura 11 - Plano de aula no *Padlet*..... 30
Figura 12 - Desenhos digitais dos professores..... 31
Figura 13 - Nuvem de palavras criada pelos professores..... 32
Figura 14 - Quebra-cabeça montado por uma professora..... 33
Figura 15 - Professores jogando na plataforma *Learning Apps*..... 34
Figura 16 - Jogos apresentados no *Learning Apps*..... 35
Figura 17 - Respostas do grupo no *Google Forms*..... 36
Figura 18 - Autoavaliação dos professores pelo *Mentimeter*..... 37
Figura 19 - Mural interativo no *Aha Slides*..... 38
Figura 20 - Apresentação das fundamentações teóricas..... 39
Figura 21 - Apresentação do aplicativo Manual da Brincadeira..... 40
Figura 22 - Histórias do Manual da Brincadeira..... 40
Figura 23 - Planejamento dos professores em grupo..... 41
Figura 24 - Planejamento no *Google Docs*..... 42
Figura 25 - Avatares criados no *Adobe Express*..... 43
Figura 26 - Capa do Material Didático..... 46
Figura 27 - Organização da estrutura do Material Didático..... 47
Figura 28 - Página do Material Didático..... 48
Figura 29 - Projeto, gamificando eu aprendo, no PPP da escola..... 67
Figura 30 - Planejamento do professor sobre o projeto gamificação..... 67
Figura 31 - Projeto, gamificando eu aprendo, na prática com os alunos..... 68

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Ementa da Formação Continuada..... 21
Quadro 2 - Comentários sobre os pontos positivos e negativos da formação.... 53
Quadro 3 - Escreva os aspectos positivos e negativos que favorecem ou dificultam a utilização dos recursos digitais na escola..... 61
Quadro 4 - Como foi sua experiência em participa desta formação pedagógica?..... 65

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Acessibilidade do material didático..... 49
Gráfico 2 - Utilização do material didático..... 50
Gráfico 3 - Clareza do objetivo pedagógico..... 51
Gráfico 4 - Mediação e avaliação na formação..... 52
Gráfico 5 - Objetivos pedagógicos da formação..... 52
Gráfico 6 - Participação em curso de formação..... 54
Gráfico 7 - Indicação do curso de formação..... 54
Gráfico 8 - Estratégias de ensino e aprendizagem..... 55
Gráfico 9 - Reflexão: BNCC e tecnologia..... 56
Gráfico 10 - Mudança positiva na atuação do docente..... 56
Gráfico 11 - Participação no curso de formação continuada..... 57
Gráfico 12 - Metodologia inovadora no uso da sequência didática..... 58
Gráfico 13 - Sequência didática como prática inédita..... 58
Gráfico 14 - Os recursos utilizados na sequência didática..... 59
Gráfico 15 - A sequência didática e o uso da tecnologia..... 60
Gráfico 16 - A contribuição dos recursos para a aprendizagem..... 60
Gráfico 17 - A sequência didática e o entendimento de Habilidades..... 62
Gráfico 18 - Ajuste da sequência didática para outros conteúdos..... 63
Gráfico 19 - Prática da sequência didática como inédita..... 64
Gráfico 20 - Utilização dos recursos tecnológicos nas aulas..... 64

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

APP – Application
BNCC – Base Nacional Comum Curricular
COVID – 19 – Corona Virus Disease 2019
E-BOOK – Eletronic book
EMEI – Escola Municipal de Educação Infantil
LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
PNE – Plano Nacional de Educação
PPP– Projeto Político Pedagógico
QR-CODE – Quick Response Code
RJ – Rio de Janeiro
SD – Sequência Didática
TCLE – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
TICs – Tecnologias da Informação e Comunicação
TDIC – Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
WI-FI – Wireless Fidelity

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 1

1.1. Inquietação 1

1.2. Caracterização do Problema 3

1.3. Tecnologia na Educação 5

1.4. Relevância 6

1.5. Objetivos 7

1.5.1. Objetivo Geral 7

1.5.2. Objetivos Específicos 7

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 8

2.1. Base Nacional Comum Curricular e as Tecnologias Digitais 8

2.2. Formação Continuada de Professores 10

2.3. Gamificação 11

2.4. Jogos Digitais de Leitura e Escrita na Educação Infantil 12

2.5. Sequência Didática 13

3. PERCURSO METODOLÓGICO 15

4. ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO COM A DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS 17

4.1. Identificação das ferramentas digitais que favoreçam o desenvolvimento de práticas de leitura e escrita na Educação Infantil 17

4.2. Desenvolvimento de uma sequência didática para a formação continuada 21

4.3. Aplicação da sequência didática para formação dos professores 26

4.3.1 Primeiro dia 26

4.3.2 Segundo dia 32

4.3.3 Terceiro dia 37

4.4. Avaliação da formação aplicada para professores 44

5. ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO 45

6. CONCLUSÃO 69

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 71

APÊNDICES E ANEXOS 80

APÊNDICE A – Ficha de Material Didático 80

APÊNDICE B – Formulário de avaliação da formação 83

APÊNDICE C – Sequências didáticas utilizadas na formação 109

APÊNDICE D – Material Didático desenvolvido para a formação 120

1. INTRODUÇÃO

1.1. Inquietação

Sou professora há vinte e três anos e o sentimento de realização, ao desempenhar essa função, é confirmado constantemente ao longo da minha trajetória profissional.

Minha irmã mais velha foi a principal referência para o meu início no magistério. Seguindo o exemplo dela, iniciei o curso de Formação de Professores, concluindo o Ensino Médio aos dezessete anos. O meu primeiro emprego foi em uma creche filantrópica, exercendo o tão sonhado cargo de professora.

A convicção do quanto é necessário, ou melhor, indispensável a qualificação profissional independente da área de atuação, fez com que me despertasse o desejo de continuar estudando e aprimorando a prática educacional. Acredito que a busca pelo conhecimento possibilita o desenvolvimento integral do ser humano.

Dessa forma, concluí ao curso de graduação em Licenciatura Plena em Pedagogia e a Pós-graduação em Educação Infantil. Enfatizo que primeira etapa da Educação Básica, nomeada como Educação Infantil, é a modalidade de ensino que mais me identifico profissionalmente. Sinto-me privilegiada em lecionar e interagir com alunos dessa faixa etária, pois os primeiros anos de vida são fundamentais para a formação física, cognitiva, comportamental e afetiva, impactando diretamente na fase adulta.

Apesar da conclusão do curso de especialização em Educação Infantil, o sonho de cursar o mestrado sempre foi intenso, porém distante. No ano de 2024, recebi uma informação valiosa de uma amiga que cursava essa etapa do ensino superior, os meus olhos brilharam e o meu coração disparou. Percebi a grande oportunidade que me fora apresentada e ao mesmo tempo um grande desafio em todos os aspectos, mesmo assim, resolvi ingressar no Mestrado em Novas Tecnologias Digitais em Educação.

Ao iniciar essa trajetória, percebi que um dos objetivos do curso é formar profissionais que utilizem as novas tecnologias no processo de ensino e aprendizagem em ambientes formais e não formais. Diante dessa afirmativa, uma inquietação surgiu a partir da reflexão sobre a minha prática profissional.

Atualmente, sou professora da Rede Municipal de Educação da Prefeitura de Nova Iguaçu, atuando há catorze anos em uma Escola Municipal de Educação Infantil (EMEI). Exerço o cargo de Diretora Adjunta desta unidade escolar, desde o ano de dois mil e dezessete.

No decorrer da minha trajetória profissional foi possível constatar, através de estudos teóricos e de práticas diárias, que o letramento dos alunos da Educação Infantil, pode acontecer durante todo o processo de ensino e aprendizagem da língua escrita, não tendo como objetivo principal alfabetizar, mas inserir práticas que proporcionem oportunidades de interações e aprendizados.

Percebo que as novas tecnologias digitais não são utilizadas pelos professores em sua prática docente nas atividades de Leitura e escrita. As suas ações pedagógicas são voltadas para a elaboração de planejamentos teóricos e a prática destes, sem a inserção dos recursos digitais.

Acredito que exista uma certa dificuldade dos profissionais da Educação Infantil quanto ao uso das tecnologias em sala de aula, tendo em vista a falta de domínio destas ferramentas. Causas estas que dificultam a aplicação e ampliação, de forma efetiva, do letramento digital na unidade escolar.

Concluo, que a formação continuada dos professores da Educação Infantil com o emprego destas novas técnicas, são essenciais para o cumprimento das diretrizes da Base Nacional Comum Curricular, no que diz respeito às práticas pedagógicas do letramento digital.

1.2. Caracterização do Problema

A sociedade atual está marcada pelos avanços das tecnologias digitais e consequentemente, pelas transformações significativas que esse progresso oportuniza para as relações humanas na maneira de trabalhar, estudar e até mesmo se divertir. De acordo com Costa (2022), todas as práticas tecnológicas inseridas no cotidiano das diferentes instituições sociais, colaboram para a democratização tecnológica.

O letramento digital implica no aprendizado do indivíduo diante do manuseio das diversas tecnologias digitais. Batista e Paiva (2023) enfatizam que ser letrado digitalmente é saber utilizar as tecnologias de forma crítica, além de ter o domínio para o uso eficiente desses recursos digitais em seu cotidiano.

No âmbito educacional, o letramento digital colabora com o processo de ensino e aprendizagem dos alunos, tornando-os agentes ativos na aquisição de novos conhecimentos. Segundo Coelho; Costa e Motta (2021) o letramento digital deve ser compreendido como mais uma possibilidade de ensino que contemplem as diferentes trilhas de aprendizagens. Gesuino e Giacomazzo (2021) relatam que os recursos digitais são atrativos e interessantes para os alunos. Dessa forma, cabe ao professor refletir sobre o uso das tecnologias em sua prática docente.

A Base Nacional Comum Curricular é um documento normativo que orienta sobre as aprendizagens necessárias para o desenvolvimento dos alunos durante a Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. Neste documento, existe uma competência específica sobre o letramento digital nas escolas. De acordo com a BNCC (2018), o desenvolvimento de dez (10) competências gerais possibilita a promoção da aprendizagem na Educação Básica. A quinta (5ª) competência enfatiza a importância das tecnologias digitais na aprendizagem e no interesse do aluno, através do senso crítico e responsável.

Ribeiro (2019), enfatiza sobre a apropriação da cultura digital na prática docente, oportunizando que o aluno seja um agente ativo na ampliação dos conhecimentos por meio do uso das tecnologias digitais. Segundo Liska (2021), a interação com os pares e a sociedade, favorece ao aluno o desenvolvimento de um senso reflexivo diante das tecnologias, reconhecendo-se como um sujeito inserido num contexto amplo e comunitário.

A Educação Infantil é a primeira etapa da educação básica, onde a criança descobre e se desenvolve através das relações interpessoais. A BNCC (2018) descreve que as interações e brincadeiras são os eixos estruturantes para as práticas educativas com as crianças dessa faixa etária. Cardoso (2022), menciona que quando as práticas de ensino e aprendizagem na Educação Infantil estão interligadas ao uso das tecnologias digitais, oportuniza uma compreensão ampla de leitura do mundo.

Nunes, Baptista e Corsino (2023) concluem que as atividades de leitura e escrita na Educação Infantil são significativas para os alunos, quando estão de acordo com as necessidades, expectativas e realidade deles. Araujo, Saboia e Souza (2020) destacam que as atividades pedagógicas de leitura e escrita desenvolvidas na escola podem ampliar a imaginação, linguagem e pensamento das crianças, através do uso dos recursos digitais.

Dessa forma, o letramento digital pode ser inserido nas ações pedagógicas das escolas de Educação Infantil, contextualizado com as atividades de leitura e escrita. Entretanto, existem dificuldades para que essa prática aconteça de forma efetiva. Essas atividades, mediadas pelos professores, não são planejadas e desenvolvidas através das tecnologias digitais, na maioria das situações. O professor não apresenta o domínio dos recursos digitais por não ter o conhecimento, pois na sua formação inicial não recebeu o preparo necessário. Alves, Ferrete e Santos (2021) descrevem que nos cursos de formação de professores em nível de licenciatura e em cursos de formação continuada, existe uma defasagem de práticas de cunho tecnológico para agregar e disseminar habilidades e competências aos docentes para o uso das tecnologias digitais nas escolas.

Para Silvério, Ferreira e Azevedo (2024), a falta de formação continuada para o professor é um obstáculo para um ensino articulado com as novas tecnologias. As autoras Scherer e Brito (2020) descrevem que os professores recebem uma formação inicial baseada em um currículo tradicional, onde não são preparados para utilizar as tecnologias digitais em sua prática docente.

Os estudos de Costa e Ferreira (2020), identificaram que o educador necessita da oferta e suporte para que a formação continuada aconteça. Segundo Terroni e Souza (2022), o processo do letramento digital nas instituições de ensino precisa ser abrangente, no sentido de formar professores capacitados para usar as tecnologias com responsabilidade, possibilitando que o planejamento e a prática de suas aulas estejam baseados em uma seleção consciente dessas ferramentas, favorecendo uma

aprendizagem que valorize o que o aluno já sabe, diante de um novo conhecimento que faça sentido para ele.

Neste contexto, o problema da pesquisa é a defasagem de práticas pedagógicas que estimulem o letramento digital nas escolas de Educação Infantil, através da Leitura e Escrita, segundo as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

1.3. Tecnologia na Educação

As tecnologias digitais auxiliam nas interações sociais quando são interpretadas de forma consciente e reflexiva pelos grupos, auxiliando na solução de problemas e colaborando para o bem-estar social. Bortolazzo (2020) relata que a aplicabilidade das tecnologias surge das interações dos indivíduos ao expressarem seus anseios e necessidades.

A escola é um espaço de socialização entre os sujeitos, onde eles se desenvolvem através das relações interpessoais e dos conhecimentos adquiridos. De acordo com Gonçalves e Kanaane (2021), através das práticas pedagógicas o indivíduo se transforma e se renova.

Sendo assim, é necessária a oferta de um planejamento com práticas pautadas numa aprendizagem significativa para o desenvolvimento dos alunos nas instituições de ensino. Os autores Almeida, Cantuária e Goulart (2021) enfatizam que a utilização dos recursos digitais nas escolas permite que as atividades tradicionais sejam substituídas por outras, mais atrativas e relevantes para o aluno.

O professor é o facilitador do processo de ensino e aprendizagem ao mediar a integração do conhecimento com as tecnologias digitais em sua prática docente. Para Riedner e Pischetola (2021), o educador é um agente ativo na inovação de práticas pedagógicas auxiliadas pelas novas tecnologias. Ao compreender a importância da sua formação para o manuseio dos recursos digitais, o docente colabora, em parceria com os alunos, com aulas interativas e significativas (Santos; Sá, 2021).

Os jogos educativos digitais na Educação Infantil proporcionam uma aprendizagem baseada no lúdico. A criança desenvolve competências e habilidades, através da brincadeira. Os autores Ramos, Knaul e Rocha (2020) corroboram que os jogos digitais são ferramentas utilizadas para proporcionar momentos de entretenimento e aprendizado para a criança. Nesse contexto, Alves, Carneiro e

Carneiro (2022) apontam que o professor precisa estabelecer objetivos e estratégias de ensino e aprendizagem ao utilizar esses recursos digitais em suas aulas, incentivando o aluno a ser um agente ativo e crítico na construção do conhecimento.

O processo de desenvolvimento da Leitura e Escrita com alunos da pré-escola, quando auxiliado pelo uso das tecnologias digitais, apresenta diversas possibilidades pedagógicas para a aprendizagem. Segundo Pinheiro e Cavalcante (2019), as atividades de Leitura e Escrita desenvolvidas através dos jogos digitais educacionais despertam o interesse do educando, sendo um suporte motivador para o aprender de maneira dinâmica e com intenção pedagógica.

Brito, Vasconcelos e Marçal (2022) destacam que a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) no ambiente escolar favorece o desenvolvimento do aluno e auxilia nas interações de toda comunidade escolar.

1.4. Relevância

A educação apresenta um papel fundamental na perspectiva do desenvolvimento individual e coletivo do indivíduo. Os conhecimentos adquiridos na escola, quando ocorre de maneira significativa, colaboram para a formação de cidadãos reflexivos, críticos e ativos na sociedade. Baltazar (2021) relata que a escola além de preparar os indivíduos para atuar na sociedade, possibilita que eles se adaptem aos novos desafios com agilidade.

O professor é o mediador do conhecimento, sendo um facilitador e motivador do processo de ensino e aprendizagem. Nesse contexto, a formação continuada é uma estratégia que contribui para a melhoria da prática docente e, consequentemente, da qualidade do ensino. Segundo Sobral *et al*. (2022), professores que participam de formação favorecem o aperfeiçoamento da prática educativa e para um ensino com êxito na Educação Básica. A formação continuada dos professores possibilita a relação entre a teoria e prática, oportunizando o conhecimento para o desenvolvimento de novas práticas docentes (Bezerra; Quaresma, 2023).

O uso da tecnologia na educação proporciona o aprendizado de novos e diversos conhecimentos. As aulas tornam-se mais atrativas e agradáveis. Para Costa *et al*. (2022), ao utilizar as tecnologias nas aulas, o processo de aprendizagem se torna

mais interessante, pois permite que as experiências vivenciadas pelo professor e aluno sejam interativas com a utilização dos recursos tecnológicos.

Araújo *et al*. (2020) enfatizam que uma formação continuada apoiada pelas tecnologias digitais auxilia na promoção de um indivíduo inovador na sociedade. Sendo assim, ao participar de uma formação, o professor torna-se um agente disseminador do conhecimento e de transformação social. Silva e Santos (2020) afirmam que a formação continuada está associada a uma sociedade inclusiva, pois através das novas informações compartilhadas o ensino torna-se mais abrangente e reflexivo na perspectiva cultural, econômica e tecnológica. Dessa forma, a formação continuada para os professores com o suporte das tecnologias digitais é uma prática inovadora e pertinente para a sociedade atual.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo Geral

Desenvolver uma metodologia pedagógica de formação continuada em letramento digital para professores da Educação Infantil, estruturada a partir de uma sequência didática apoiada por tecnologias digitais, com o objetivo de promover práticas de leitura e escrita

1.5.2. Objetivos Específicos

- Identificar as ferramentas digitais que favoreçam o desenvolvimento de práticas de leitura e escrita na Educação Infantil.

- Propor uma formação continuada dos professores, a fim de colaborar com as práticas de ensino e aprendizagem no letramento das crianças da Educação Infantil.

- Aplicar a formação continuada com um grupo de professores da Educação Infantil.

- Avaliar a formação dos professores quanto ao uso das tecnologias digitais que colabore com as práticas de ensino e aprendizagem no letramento das crianças da Educação Infantil.

O próximo capítulo apresenta a fundamentação teórica, por meio da revisão e análise de estudos existentes sobre o tema da pesquisa.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. Base Nacional Comum Curricular e as Tecnologias Digitais

A escola é uma instituição que possibilita a aquisição do conhecimento, através de planejamentos e práticas pedagógicas de conteúdos que consideram os conhecimentos prévios dos alunos, agregando novas informações nesse processo. Crema (2020) relata que a sala de aula é lugar de mediação dos conhecimentos, onde o aluno desenvolve as suas habilidades e o senso crítico, reconhecendo a sua realidade social e cultural.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento que foi construído num processo colaborativo entre Ministério da Educação e as redes de ensino e que contém os conteúdos a serem trabalhados no decorrer da Educação Básica. Aprovada e homologada em dezembro de dois mil e dezessete, possui um embasamento de três marcos legais do Brasil: a Constituição Federal de 1988, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) e o Plano Nacional de Educação (PNE).

Na BNCC estão contidas as competências e habilidades a serem experimentadas durante a formação do aluno. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (2018), o aluno deve ser orientado a desenvolver dez competências gerais e outras competências específicas, de acordo com a área do conhecimento e dos componentes curriculares; direitos de aprendizagem ou habilidades relativas a diversos objetos de conhecimento, durante a Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio.

Os Currículos Estaduais e Municipais, assim como o Projeto Político Pedagógico (PPP) e o currículo das unidades escolares, precisam contemplar a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). As atividades pedagógicas devem atender os preceitos estabelecidos na BNCC. Metz, Wachholz e Canan (2020), afirmam que constantemente as escolas precisam refletir sobre os seus currículos, pois o processo

de ensino e aprendizagem deve estar vinculado a esse documento, contextualizando com a realidade social e cultural da comunidade escolar.

Nesse contexto, as instituições de ensino apresentam um papel importante na oferta de um currículo que garanta o desenvolvimento das dez competências gerais da BNCC (2018): conhecimento; pensamento científico, crítico e criativo; repertório cultural; comunicação; cultura digital; trabalho e projeto de vida; argumentação; autoconhecimento e autocuidado; empatia e cooperação; responsabilidade e cidadania. É importante salientar que a quinta (5ª) competência da Base Nacional Comum Curricular, a cultura digital, descreve a tecnologia digital como fundamental para que novas práticas educativas sejam implementadas nas escolas. Segue a orientação abaixo da BNCC (2018):

> “Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva” (BNCC, 2018, p. 09).

As tecnologias digitais no ambiente escolar favorecem a autonomia intelectual para que o aluno tenha a oportunidade de ser um cidadão crítico, criativo e comunicativo, diante das práticas pedagógicas vivenciadas e por consequência, nas relações sociais. Introduzi-lo ao mundo digital de maneira responsável e segura é uma orientação do documento normativo (BNCC). Gonçalves e Kanaane (2021) descrevem que a utilização de recursos digitais, torna as aulas mais atrativas e educativas, preparando o aluno para o manuseio dessas ferramentas e incentivando-o a refletir de forma consciente, diante das possibilidades e dos riscos que se apresentam.

Brito, Vasconcelos e Marçal (2022) verificaram em seus estudos que a utilização das novas tecnologias digitais nas escolas, contribui para a organização da gestão escolar; potencializa as metodologias de ensino; qualifica os professores e contribui para o desenvolvimento integral do aluno.

2.2. Formação Continuada de Professores

O professor apresenta um papel fundamental no desenvolvimento integral do aluno, mediando as práticas educativas que contribuem para a aprendizagem das competências e habilidades no processo de ensino. Segundo Céfalo (2021), o professor mediador torna-se um facilitador da aquisição dos conhecimentos, incentivando os alunos a terem autonomia pela busca de novas informações.

A educação encontra-se em constante movimento, assim como as reformulações e adaptações dos documentos norteadores das práticas pedagógicas que constituem o processo de ensino. Portanto, além da formação inicial, se faz necessário a formação continuada para a atualização dos docentes. Nessa perspectiva, a formação continuada promove a ressignificação da prática docente, onde o professor aperfeiçoa e inova a sua metodologia de ensino e amplia o atendimento de qualidade aos alunos. (Silva; Santos, 2020).

A formação continuada busca a atualização dos conhecimentos necessários para a adaptação da prática profissional, ou seja, o professor sendo desafiado a inovar para acompanhar as dinâmicas sociais da atualidade e compartilhando essa responsabilidade com os gestores e as escolas, pois o processo de aprimoramento das práticas pedagógicas, possibilita a aprendizagem significativa e a qualidade do ensino. Toda a comunidade escolar se beneficia dos resultados da formação continuada do professor. Dantas *et al*. (2023) descrevem que os benefícios da formação continuada contemplam a formação integral dos professores e alunos, e possibilita relações positivas entre a comunidade local, onde o aluno está inserido.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação estabelece a obrigatoriedade da formação continuada de professores, sendo um direito a ser articulado pelas instituições de ensino, a fim de possibilitar a qualificação profissional e a melhoria na qualidade do ensino (LDB, Lei n° 9.394/1996).

Conforme a Base Nacional Comum Curricular (2018), a formação continuada deve ser um processo efetivo e constante, onde o professor permite o aperfeiçoamento das práticas pedagógicas e por consequência, o aluno é incentivado a participar ativamente, tornando-se o protagonista do processo educativo.

Para Terroni e Souza (2022), uma formação continuada mediada pelas tecnologias digitais permite que o professor adquira novos conhecimentos para que

suas práticas pedagógicas sejam mais relevantes, atendendo as diversas trilhas de aprendizagem na formação do aluno. Dessa maneira, além de adquirir habilidades e competências que contribuam para a utilização dos recursos tecnológicos, o professor é direcionado a refletir sobre o que ensinar e a maneira de interagir com os alunos, diante da realidade social e a importância da inclusão tecnológica nas escolas.

2.3. Gamificação

A utilização das tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem, favorece a diversificação nas práticas pedagógicas, colaborando com aulas atrativas e motivadoras. Segundo Klein *et al.* (2020), a tecnologia na educação proporciona a inclusão nas salas de aula, pois torna possível a utilização de diferentes trilhas de aprendizagem, através dos recursos digitais, criando um ambiente com trocas de conhecimentos e informações. Costa *et al*. (2022) relatam que a aprendizagem com o auxílio das novas tecnologias digitais proporciona aulas desafiadoras e interativas.

A Gamificação é uma abordagem com jogos utilizada para motivar e ensinar aos usuários de forma lúdica. Medeiros, Tonhão e Prates (2021) enfatizam que a gamificação tem conquistado um espaço notório na educação, pois o ensino acorre de forma natural e divertida, tendo em vista que desde a infância o indivíduo tem contato com jogos

A utilização da gamificação como suporte para a educação é um direcionamento para a adaptação das salas de aula em ambientes educativos e tecnológicos. De acordo com o estudo de Japiassu e Rached (2020), a gamificação é uma metodologia ativa, onde o aluno pode aprender participando ativamente da construção do conhecimento de maneira autônoma e participativa.

Para Cieslak, Mourão e Paixão (2020), a gamificação promove práticas pedagógicas instigadoras e consequentemente torna os alunos motivados a pesquisar e aprender. O estímulo à capacidade de iniciativa e o pensamento crítico integram esse processo. Sendo assim, os jogos digitais modificam a rotina escolar de forma positiva, oportunizando momentos de diversão, aprendizado e favorecendo o letramento digital nas instituições escolares.

2.4. Jogos Digitais de Leitura e Escrita na Educação Infantil

A Educação Infantil é a primeira etapa da Educação Básica, compreendendo a faixa etária de zero a cinco anos de idade. Essa é uma fase importante, pois contribui para o desenvolvimento integral do indivíduo. A Base Nacional Comum Curricular (2018) relata que os eixos estruturantes dessa etapa sãos as interações e brincadeiras, assegurando os seguintes direitos de aprendizado e desenvolvimento: conviver; brincar; participar; explorar; expressar e conhecer-se.

O professor de Educação Infantil tem uma função importante para que os direitos de aprendizado e desenvolvimento sejam contemplados, pois ao refletir e planejar as suas práticas pedagógicas pautadas nas interações e brincadeiras, de forma lúdica e atrativa, possibilita que a teoria seja colocada em prática e contribui para uma aprendizagem significativa. Moraes e Coelho (2021) mencionam em seu estudo que por meio das atividades lúdicas que estimulam a imaginação, expressão, criatividade, reflexão e a autonomia, o aluno é valorizado e respeitado em relação à sua personalidade e as aulas se tornam mais interessantes.

Outra estratégia de ensino que torna a aprendizagem mais divertida são os jogos digitais. De acordo com Ichiba e Bonzanini (2022), os jogos digitais são indispensáveis no desenvolvimento das práticas educativas na Educação Infantil, proporcionando a ludicidade e despertando a atenção e a motivação do aluno.

Diante das considerações, a utilização dos jogos digitais na Educação Infantil, auxilia o professor nas práticas educativas e colabora com aulas mais prazerosas e desafiadoras. Contribuem para a aquisição do conhecimento, no qual o aluno torna-se um sujeito ativo que explora, questiona e participa da busca de soluções para os desafios propostos. Segundo Brito e Sant´ana (2020), ao inserir os jogos digitais nos planejamentos e práticas pedagógicas, o aluno é instigado a participar de uma metodologia dinâmica que garanta o seu protagonismo na busca pelo conhecimento.

No processo de ensino e aprendizagem da Leitura e Escrita na Educação Infantil é importante considerar os recursos que serão utilizados no desenvolvimento das aulas. A opção da utilização do lúdico, por meio dos jogos digitais, nas atividades de Leitura e Escrita é considerada quando o aluno aprende de maneira motivadora, sendo uma prática desejada e não uma obrigação. Assim sendo, o estímulo e o desenvolvimento constante das Tecnologias de Informação e da Comunicação (TICs),

geram oportunidades para que o letramento digital aconteça, através das interações dos alunos com as ferramentas tecnológicas. (Pinheiro; Lima; Araújo, 2020).

Pinheiro e Cavalcante (2019) descrevem que os jogos digitais colaboram para as atividades de Leitura e Escrita na Educação Infantil, pois os desafios, recompensas e ludicidade que o jogo oferece, faz com que o aluno se sinta motivado a aprender brincando. Sendo assim, com o suporte desse recurso digital, a criatividade, imaginação, memória e o raciocínio lógico do aluno podem ser estimulados, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades indispensáveis para a aprendizagem de Leitura e Escrita.

2.5. Sequência Didática

As atividades com intencionalidade pedagógica precisam ser planejadas nos ambientes escolares. Ao planejar, o professor considera algumas concepções: a faixa etária da turma; particularidades dos alunos; competências e habilidades a serem desenvolvidas; recursos utilizados; tempo e espaço; conhecimento prévio do aluno e o seu interesse. Nesse sentido, para planejar é necessário criar trilhas de aprendizagem, onde o aluno possa aprender sobre si e o mundo em que está inserido. Tullio e Maciel (2020) corroboram que quando as aulas são planejadas, a partir do contexto cultural e social do aluno, as aulas se tornam mais participativas, produtivas e significativas.

A sequência didática é uma metodologia educacional que contribui para o aprendizado do aluno. As atividades são elaboradas com uma lógica sequencial, visando o compartilhamento e a evolução do conhecimento. O professor tem a oportunidade de estimular o engajamento do aluno, incentivando-o a estudar e aprender de maneira ativa. Santos *et al*. (2024) relatam que a sequência didática oportuniza práticas pedagógicas inovadoras, pois orienta o professor, gradativamente, sobre o desenvolvimento das atividades, os recursos utilizados e as avaliações que serão aplicadas.

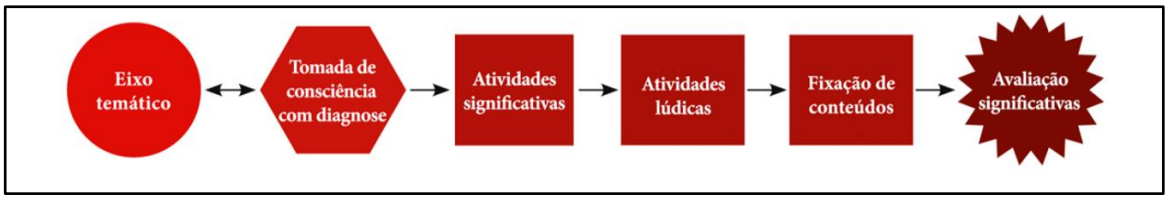
Segundo Ugalde e Roweder (2020), quando as atividades da sequência didática são bem estruturadas, favorece aulas enriquecedoras. O professor refletindo sobre os conteúdos necessários para o aprendizado e considerando a realidade do aluno, a fim de contribuir para preparação de um cidadão crítico na sociedade.

Nesse sentido, a SD torna-se relevante ao fundamentar sua teoria e prática de ensino na Aprendizagem Significativa. Para Ausubel (Arantes, 2022) quando o professor leva em consideração o conhecimento prévio que o aluno traz consigo, possibilita uma aprendizagem dinâmica, pois uma nova informação se relaciona com os conhecimentos existentes, atribuindo novos significados para o aluno.

A Base Nacional Comum Curricular (2018) é contemplada quando as competências e habilidades são consideradas na formulação da sequência didática. A progressão do conhecimento, a partir da diversificação das atividades, apresenta-se mais desafiadora e inovadora nas práticas pedagógicas.

O framework está associado ao mercado de software, porém a sua funcionalidade é ampla, pois apresenta estratégias necessárias para a solução de um problema. Arantes (2022), considera a utilização do framework para a elaboração padronizada da Sequência Didática de maneira eficaz, considerando uma metodologia que colabore para o desenvolvimento do aluno. Segue abaixo, na figura 1, as seis etapas do fluxograma da sequência didática, com o apoio das tecnologias digitais para propiciar uma aprendizagem significativa: eixo temático, tomada de consciência com diagnose, atividades significativas, atividades lúdicas, fixação de conteúdos e avaliação significativa.

Figura 1 - Etapas da sequência didática (fluxograma)



Fonte: Construindo SD.pdf - Google Drive (Plataforma Proximal UniCarioca)

Arantes (2022) descreve que a disponibilização das SDs possibilita ao professor a elaboração de novas propostas de ensino, utilizando o framework. Dessa forma, é incentivada a disseminação do conhecimento, associada às novas tecnologias digitais.

3. PERCURSO METODOLÓGICO

Esta pesquisa se baseou em uma abordagem qualitativa de caráter exploratório, desde a revisão da literatura para identificar ferramentas digitais que favoreçam o desenvolvimento de práticas de leitura e escrita na Educação Infantil até o desenvolvimento e aplicação de uma sequência didática para a formação de professores.

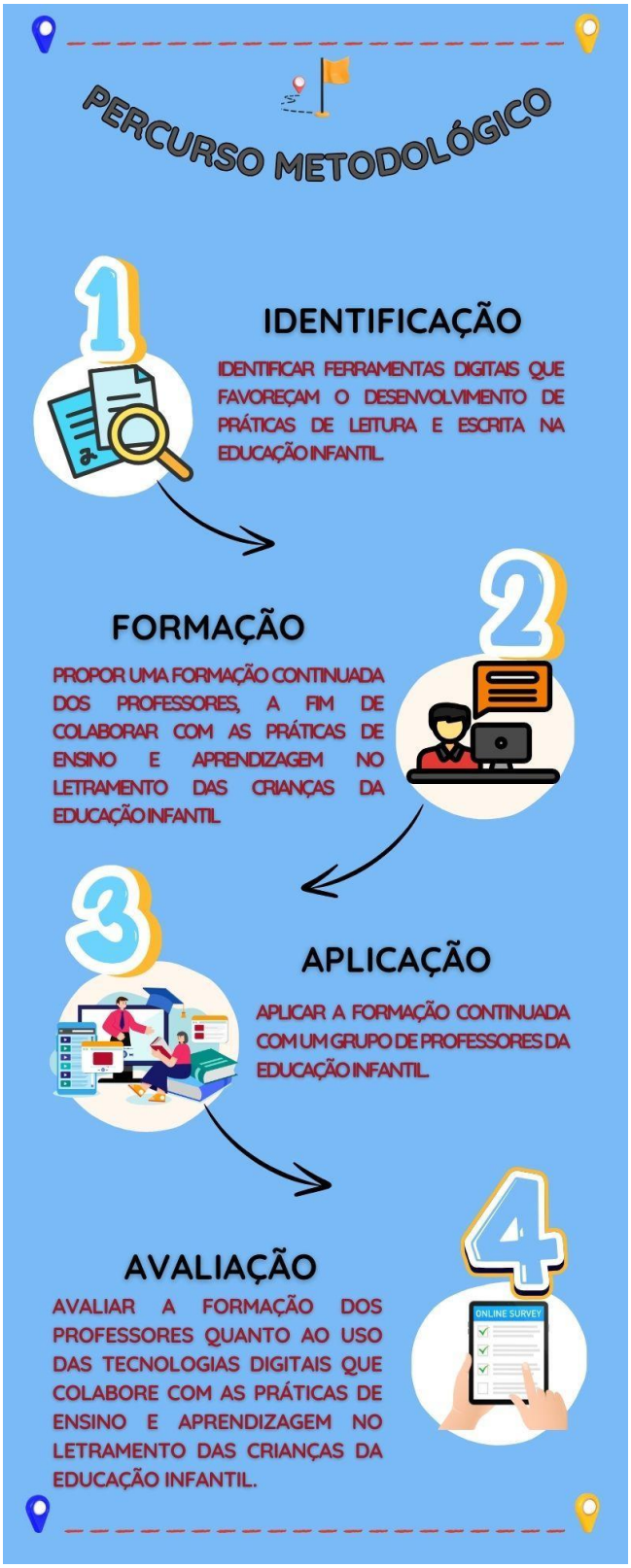
A abordagem qualitativa se caracteriza por investigar, a fim de um melhor entendimento, os aspectos subjetivos dos fenômenos sociais, culturais e educacionais, através de um processo sequencial de ações metodológicas. Segundo Gil (2002), a análise qualitativa é um prosseguimento de atividades, objetivando a compreensão dos significados e interpretações, por meio da redução dos dados, onde eles serão otimizados, mas preservando os objetivos da pesquisa; categorização dos dados, agrupando-os por descrições em categorias, facilitando a análise, o acesso e o uso destes; interpretação dos dados, para compreensão e possibilidade de novas perspectivas teóricas à pesquisa.

A pesquisa de caráter exploratório está relacionada à análise empírica, com o objetivo de explorar diversos cenários e possibilidades, sem a interferência do pesquisador sobre os dados coletados, tendo como proposta analisar características de um determinado grupo, ao invés de oferecer explicações mediante aos fatos. Esta pesquisa visa explicitar o problema ou construir hipóteses, envolvendo, na maioria dos casos, o levantamento bibliográfico; entrevistas e análise de fatos (Gil, 2002).

A Formação Continuada ocorreu de forma presencial em uma instituição de ensino público que constitui a Rede de Educação do Município de Nova Iguaçu com a duração de três dias. A escola possui um quantitativo de vinte e seis (26) funcionários ativos em suas atividades profissionais. Apresenta um quantitativo de cento e trinta e três (133) crianças da etapa de ensino que compreende a Educação Infantil.

O percurso metodológico desta pesquisa se dividiu em 4 etapas, conforme ilustrado na figura 2.

Figura 2 – Percurso Metodológico



Fonte: Elaborado pela Autora (2025).

4. ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO COM A DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS

Será descrito a seguir, de forma detalhada, as etapas metodológicas desenvolvidas e alinhadas para atender aos objetivos específicos desta pesquisa.

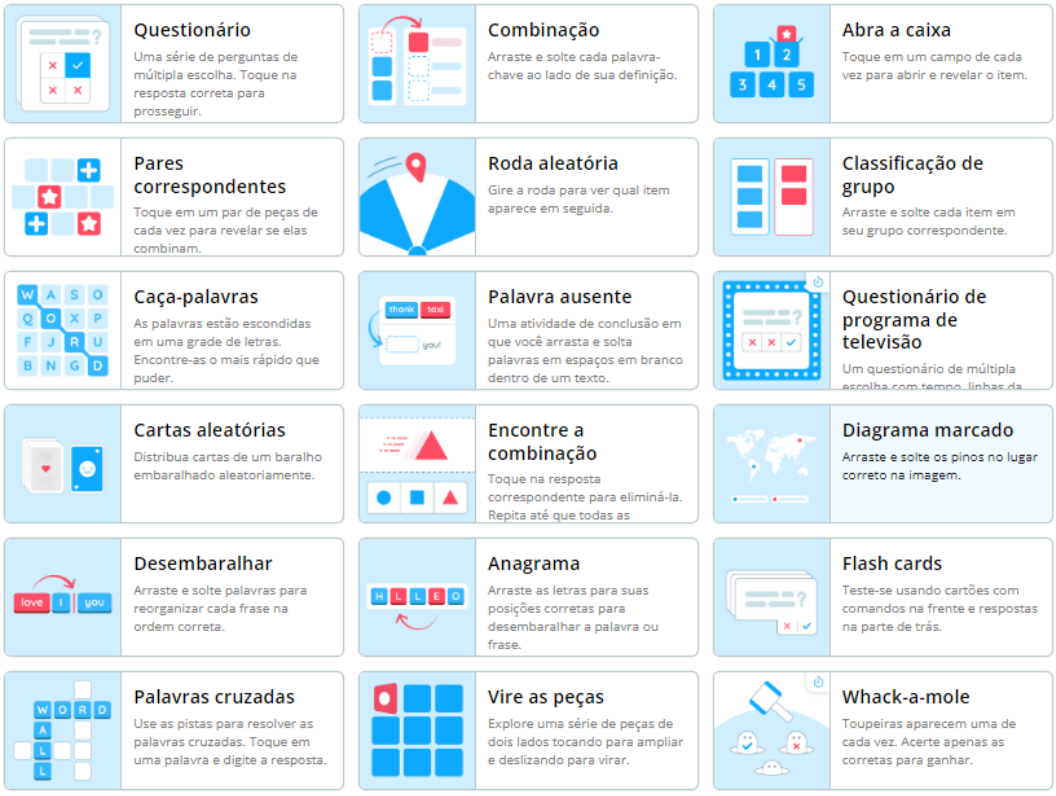
4.1. Identificação das ferramentas digitais que favoreçam o desenvolvimento de práticas de leitura e escrita na Educação Infantil

Na primeira etapa do estudo foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre os jogos digitais que possibilitam o desenvolvimento de práticas de leitura e escrita na Educação Infantil. Para Mol *et al.* (2024), através da pesquisa bibliográfica é possível aperfeiçoar os conhecimentos, realizando uma investigação científica de estudos aprovados e divulgados. Nesse contexto destacaram-se as plataformas: *WordWall, Learning Apps* e o aplicativo Manual da Brincadeira.

A primeira ferramenta identificada com potencial foi a Plataforma *WordWall*, pois permite a criação de atividades para o aprendizado do aluno de forma criativa, personalizada e diversificada. Filho e Franco (2021) descrevem que através dessa gamificação o professor pode executar estratégias de ensino e revisão dos conteúdos, favorecendo a diversificação do processo de ensino e aprendizagem. Esse aplicativo possibilita atividades no formato de questionários, enquetes, competições e jogo de palavras, entre outros, podendo ser aplicadas de forma presencial ou remota. Weissheimer (2025) corrobora, na descrição de seu estudo, que a plataforma *Wordwall* permite atividades de leitura e escrita pautadas na ludicidade, por meio de jogos digitais atrativos para o aluno, apresentando-se como um recurso digital considerado facilitador do processo de ensino e aprendizagem, contextualizando com a importância das novas tecnologias nas práticas pedagógicas.

Para acessar a plataforma basta digitar o endereço eletrônico https://wordwall.net/pte e criar um cadastro, informando um e-mail e senha ou usando as credenciais do *Google.* Ao ingressar na ferramenta digital é possível perceber a variedade disponível, conforme a figura 3, sendo possível a utilização das atividades existentes ou sua personalização, de acordo com as necessidades dos alunos.

Figura 3 – Atividades do *Wordwall*

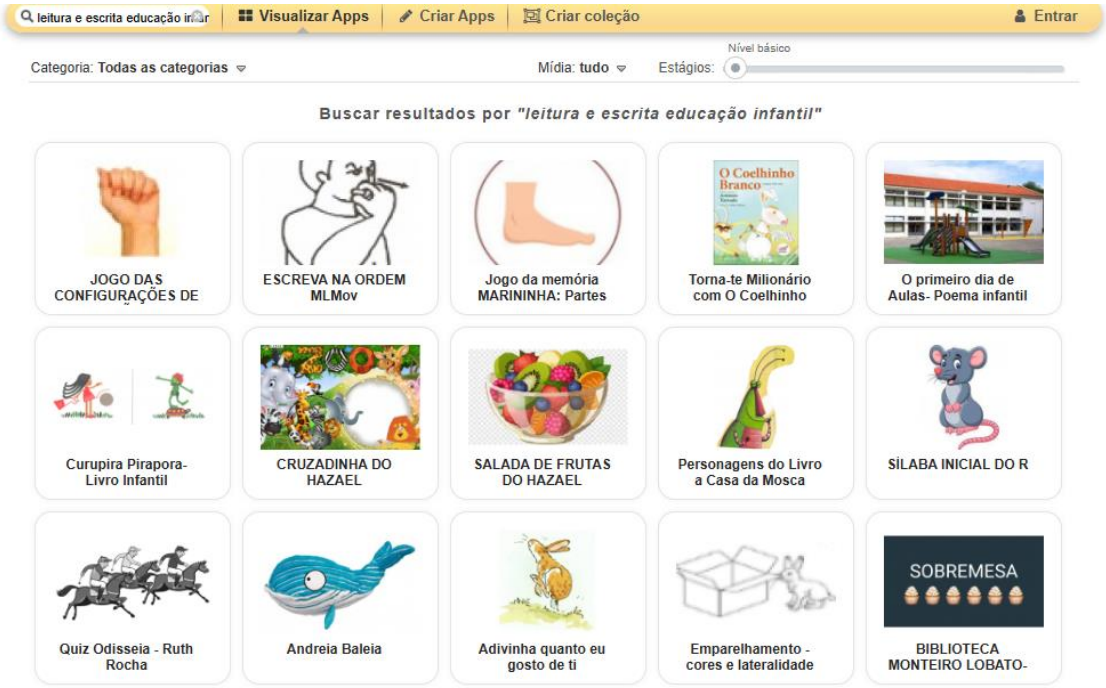


Fonte: Wordwall Alfabetização: Uma Ferramenta Interativa para Alfabetização

De Acordo com a literatura, o segundo aplicativo apontado foi o *Learning Apps*, sendo uma plataforma online que permite a criação e o compartilhamento de atividades educativas interativas, como jogos, *quizzes*, exercícios, possibilitando a criação de jogos educativos digitais de leitura e escrita para Educação Infantil que estimulem ao aluno aprender brincando. De acordo com Graça, Flores e Ramos (2021), esse recurso possibilita a criação de diferentes tipos de atividades, cabendo ao professor adequá-las à sua intencionalidade pedagógica, oportunizando que o conhecimento seja consolidado e avaliado, à medida que o aluno é motivado a jogar e aprender. Novas possibilidades de ensinar, com o suporte das tecnologias digitais, estão disponíveis nessa plataforma, de maneira gratuita.

O acesso ocorre pelo link https://learningapps.org/ sendo possível criar jogos educacionais digitais. Entretanto, é possível utilizar os jogos criados por outras pessoas, pois ficam disponíveis na biblioteca, como pode ser observado na figura 4.

Figura 4 - Jogos criados e disponíveis na plataforma *Learning Apps*

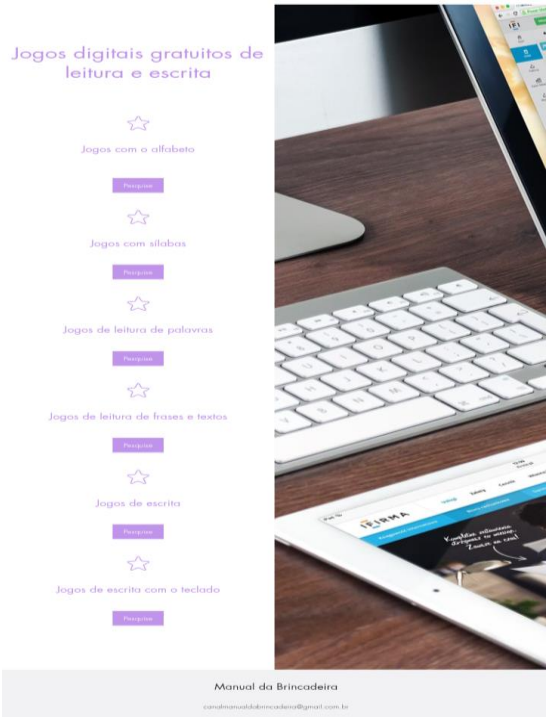


Fonte: LearningApps - blocos de aprendizagem interativos e multimídia

Goulart e Casagrande (2021) destacam que diferentemente da história em livros impressos, os aplicativos digitais oferecem uma diversidade no modo da criança interagir com a leitura e escrita, ampliando o senso de compreensão e participação. As histórias narradas, com o suporte dos recursos audiovisuais, são indicadas para os leitores que estão iniciando o processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil, apresentando-se como ferramentas motivadoras. Tendo como base as informações do estudo relatado acima, o terceiro aplicativo escolhido foi o Manual da Brincadeira, um acervo com atividades educativas digitais, onde o aluno aprende de forma lúdica e interativa, por meio de brincadeiras, músicas, histórias e jogos. A criança é estimulada a participar e interagir como protagonista desse processo, tendo a possibilidade de aprender de maneira divertida, além de ser desafiada diante das regras e possibilidades que se apresentam no jogo. O acesso à plataforma acontece pelo link: www.manualdabrincadeira.com.br , onde uma variedade de jogos digitais gratuitos é disponibilizada.

No ícone dos jogos de leitura e escrita, as atividades da plataforma encontram-se organizadas em catálogos, conforme a figura 5.

Figura 5 - Catálogo dos jogos digitais de leitura e escrita



Fonte: Jogos digitais de leitura e escrita | Manual da Brincadeira

Outra ferramenta a ser destacada na plataforma Manual da Brincadeira são os jogos de histórias. Na figura 6, é possível visualizar algumas opções das histórias disponíveis, onde o leitor ouve a história narrada e após o término, é incentivado a participar do jogo de interpretação com perguntas sobre a história contada, de maneira lúdica e divertida.

Figura 6 - Jogos de histórias infantis



Fonte: Jogos digitais de histórias infantis | Manual da Brincadeira

4.2. Desenvolvimento de uma sequência didática para a formação continuada

A formação continuada de professores com o suporte das tecnologias digitais foi aplicada na segunda etapa da pesquisa, através de um Sequência Didática com duração de três dias que favoreceu a aquisição de conhecimentos para práticas educativas de letramento digital.

O primeiro dia da formação teve como objetivo apresentar as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em relação à leitura e escrita e ao uso das tecnologias digitais nas escolas, abordando os desafios e expectativas dos professores quanto ao uso dos recursos digitais no processo de ensino e aprendizagem.

No segundo dia, o intuito principal foi explorar os jogos digitais de leitura e escrita para a Educação Infantil que possibilitam a aprendizagem dos alunos de maneira lúdica e motivadora. O professor sendo motivado a aprender e se divertir com os jogos digitais apresentados e tendo o conhecimento das fundamentações teóricas que respaldam a importância da gamificação em suas práticas pedagógicas

A elaboração do terceiro dia da Sequência Didática, enfatizou a exposição dos jogos digitais de histórias infantis para o desenvolvimento da leitura e escrita. O compartilhamento de conhecimentos entre os grupos de professores foi propiciado, além da autoavaliação individual de cada profissional ao refletir sobre a importância do seu papel como mediador desse processo, incluindo os jogos digitais de leitura e escrita em seus planejamentos teóricos e em suas práticas escolares.

O quadro 1 apresenta a ementa da Formação Continuada para professores de Educação Infantil na Rede Municipal de Nova Iguaçu/RJ, com os seguintes dados: título do curso; descrição; objetivos de aprendizagem; metodologia de ensino; recursos necessários; carga horária; avaliação; certificação e referências bibliográficas.

Quadro 1: Ementa da Formação Continuada

Título do Curso	Letramento digital na prática docente: Desafios e Possibilidades.
Descrição	Formação Continuada para professores da Educação Infantil, com o propósito de apresentar as possibilidades e desafios sobre as orientações da Base

	Nacional Comum Curricular (BNCC) em relação à Leitura e Escrita e ao uso das tecnologias digitais nas escolas, favorecendo o letramento digital.
Objetivos de Aprendizagem	• Conhecer as orientações da Base Nacional Comum Curricular sobre o uso das tecnologias digitais nas práticas educativas; • Utilizar com eficiência, em suas práticas educativas, recursos digitais educativos que favoreçam aulas motivadoras e atrativas; • Realizar a autoavaliação da sua prática docente, constantemente, com a finalidade de refletir e ajustar os seus planejamentos e ações pedagógicas; • Analisar as competências e habilidades possíveis para o desenvolvimento do aluno, através de uma aprendizagem significativa, diante dos jogos digitais de Leitura e Escrita; • Pesquisar, frequentemente, jogos digitais de leitura e escrita que atendam às necessidades e expectativas dos seus alunos; • Incentivar interações e brincadeiras entre os alunos, mediadas pelas tecnologias digitais, favorecendo a curiosidade, ludicidade e a motivação em brincar e aprender; • Compreender a importância do professor como pesquisador e colaborador para práticas de ensino e aprendizagem exitosas, com o suporte das tecnologias digitais.
Metodologia de Ensino	• Dinâmicas interativas: O professor é motivado a participar da formação continuada de maneira atrativa, através do acesso aos diversos aplicativos digitais que permitem a interação coletiva entre os participantes; • Rodas de conversa: Momento de troca de conhecimentos entre os professores, possibilitando um diálogo aberto e reflexível sobre os desafios e possibilidades do uso das tecnologias digitais em sua prática docente; • Palestras Interativas: Apresentação das orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e de Fundamentações teóricas, diante das práticas pedagógicas e do letramento digital. Momento dinâmico, com o apoio de slides atrativos para sensibilizar os professores sobre os conhecimentos que estão sendo adquiridos e a importância do educador como mediador no processo da aprendizagem significativa, através do letramento digital nas escolas • Atividades práticas em grupo: Formação de grupos para pesquisa de jogos educativos digitais de Leitura e Escrita; Preenchimento de Plano

	de Aula; Discussão sobre os conhecimentos que estão sendo adquiridos e realização de painel interativo; • Oficinas com os jogos educativos digitais: Os professores aprendem a jogar os jogos digitais de Leitura e Escrita na prática. Nesse momento os participantes acessam os jogos e a proposta é aprender brincando e interagindo, praticando como é possível explorar os jogos que serão aplicados com os alunos. • Autoavaliação interativa: Utilização de recursos digitais que incentive, de maneira interativa, os professores a realizarem uma autoavaliação a respeito dos conhecimentos adquiridos na formação, refletindo sobre o autoconhecimento, reconhecimento e o grau do seu aprendizado.
Recursos Necessários	• Digitais: Mentimeter, Plataforma Google, Canva, QR Code Fácil, Word Wall, Padlet, SketchPad – Doodle On The Go, LiveCloud.online, Slides go, Jigsaw Planet, Learning Apps, Aha Slides, Youtube, Manual da Brincadeira, WhatsApp, Data Show, Internet, Notebook, Tablet e Smartphone. • Analógico: Post-it, canetinha, crachá, cartaz, papel ofício e caneta.
Carga Horária	• 20 horas
Avaliação	• O processo avaliativo será contínuo durante a Formação Continuada. Os professores serão motivados a participarem das interações com autonomia e liberdade para a troca de conhecimentos, expondo as suas dúvidas, contribuições e sugestões. O objetivo é oportunizar ao professor, momentos de reflexões da sua prática docente, onde seja possível fortalecer o autoconhecimento do seu progresso e possíveis ajustes, quando necessário, mantendo-se desafiado e encorajado para o seu desenvolvimento pessoal e profissional. Os aplicativos utilizados para essa proposta serão o Sketch Pad – Doodle On, Mentimeter e Adobe Express.
Certificação	• O Certificado de Extensão Universitária com a carga horária total de 20 horas, emitido pela UNICARIOCA, será ofertado aos professores inscritos e participantes da Formação Continuada, Letramento digital na prática docente: Desafios e Possibilidades, que apresentarem uma frequência mínima de 75% nos encontros presenciais. Os participantes terão acesso ao Certificado pela plataforma de eventos Even3, proporcionando agilidade e facilidade na emissão do documento de conclusão. A certificação é uma maneira de reconhecer, oficialmente, o comprometimento e o aperfeiçoamento profissional dos professores,

	diante da importância de uma formação continuada, mediada pelas novas tecnologias digitais.
Referências Bibliográficas	ARANTES, Sheila. **Sequência Didática**: fundamentada na Aprendizagem Significativa como facilitadora no processo de Alfabetização e Letramento mediada pelas novas tecnologias digitais. 1. ed. Curitiba: Appris, 2022. p. 1-111. ARANTES, Sheila. **Sequência Didática**: fundamentos e inovações para o Ensino. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Saber Online, 2024. BRITO; SANT`ANA. Formação Docente e Jogos Digitais no Ensino de Matemática. **Educa**, Rondônia, v. 7, n. 1, p. 415-434, mai./2020. Disponível em: https://doi.org/10.26568/2359-2087.2020.4100. Acesso em: 17 jun. 2024. CÉFALO. O processo de ensino-aprendizagem de história e o professor mediador. **Caderno Intersaberes**, Curitiba, v. 10, n. 27, p. 170-183, ago./2021. Disponível em: https://www.cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/1143. Acesso em: 17 jun. 2024. COSTA, M. R. M. Tecnologias digitais na educação contemporânea: letramento digital em perspectiva no século XXI. **Research, Society and Development**, São Paulo, v. 11, n. 15, p. 1-14, nov./2022. Disponível em: https://doi.org/10.33448/rsd-v11i15.38190. Acesso em: 5 jun. 2024. DANTAS. Os desafios enfrentados pelos docentes no ensino remoto e a importância da educação emocional para formação continuada. **Revista Ambiente Educação**, São Paulo, v. 16, n. 1, p. 1-20, dez./2023. Disponível em: https://doi.org/10.26843/ae.v16i00.1313. Acesso em: 17 jun. 2024. FAMA, M. M. D. S; CAVALCANTI, E. L. D. Atividade ludo-tecnológica: suas contribuições para a avaliação diagnóstica e o ensino do sistema urinário. **REMICI**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 11, p. 1-16, nov./2023. Disponível em: https://doi.org/10.56166/remici.2311v2n11871. Acesso em: 6 jul. 2024. FERREIRA, L. F. S; SILVA, V. M. C. B. O uso do aplicativo Canva Educacional como recurso para avaliação da aprendizagem na Educação Online. **PSD**, São Paulo, v. 9, n. 8, p. 1-16, jul./2020. Disponível em: https://doi.org/10.33448/rsd-v9i8.6030. Acesso em: 6 jul. 2020. FILHO, S. A. P; FRANCO, B. A. D. R. Ensino de língua estrangeira e a tecnologia: Kahoot! Quizlet e Wordwall. **BJD**, Paraná, v. 7, n. 4, p. 35083-35102, abr./2021. Disponível em: https://doi.org/10.34117/bjdv7n4-121. Acesso em: 5 jul. 2024. GONÇALVES, A. D. M; KANAANE, Roberto. A prática docente e as tecnologias digitais. **Revista Eletrônica Pesquiseduca**, Santos - SP, v. 13, n. 29, p. 256-265, mar./2021. Disponível em: https://doi.org/10.58422/repesq.2021.e1030. Acesso em: 22 mai. 2024. GUIMARÃES, Talita Antunes; FREITAS, D. F. D; FIGUEIREDO, F. J. B. A utilização do mentimeter como estratégia de interação entre professores e estudantes nos cursos de saúde. **Integra EAD 2020**, Mato Grosso do Sul, v. 2, n. 1, p. 1-7, dez./2020. Disponível em:

https://periodicos.ufms.br/index.php/IntegraEaD/article/view/11867. Acesso em: 6 jul. 2024.

ICHIBA; BONZANINI. Aprendendo vermicompostagem: o uso de jogos digitais na educação infantil. **Ciência e Educação**, Bauru, v. 28, n. 2, p. 1-16, mar./2022. Disponível em: https://doi.org/10.1590/1516-731320220031. Acesso em: 17 jun. 2024.

JAPIASSU, Renato Barbosa; RACHED, C. D. A. A gamificação no processo de ensino-aprendizagem: uma revisão integrativa. **Revista Educação em Foco**, São Paulo, v. 2, n. 12, p. 49-60, abr./2020. Disponível em: https://orcid.org/0000-0002-4499-3716. Acesso em: 5 jun. 2024.

MEDEIROS, A. D. S. S; TONHÃO, S. D. F; PRATES, Jorge Marques. Uma abordagem prática apoiada pela aprendizagem baseada em projetos e gamificação para o ensino de Engenharia de Software. **SBC OPEN LIB**, Goiás, v. 4, n. 1, p. 143-151, abr./2021. Disponível em: https://doi.org/10.5753/educomp.2021.14480. Acesso em: 5 jun. 2024.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/. Acesso em: 21 mai. 2024.

MION, M. R. B; LOPES, D. D. Q. Youtube e educação: uma revisão da pesquisa brasileira no período de 2014 a 2021. **RENOTE**, Porto Alegre - RS, v. 19, n. 2, p. 526-536, dez./2021. Disponível em: https://doi.org/10.22456/1679-1916.121376. Acesso em: 6 jul. 2024.

MORAES; COELHO. A importância do lúdico na educação infantil. **REEDUC**, Goiás, v. 7, n. 2, p. 96-125, abr./2021. Disponível em: https://www.revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/11569.

PINHEIRO, Regina Cláudia; CAVALCANTE, G. R. M. Jogos digitais educacionais para o desenvolvimento da leitura e da escrita. **Revista Língua Nostra**, Vitória da Conquista, v. 6, n. 1, p. 31-49, dez./2019. Disponível em: https://doi.org/10.22481/lnostra.v7i1.13179. Acesso em: 17 mai. 2024.

SANTOS. Uma proposta de sequência didática para o ensino da força gravitacional na relatividade geral de Einstein. **Revista Observatório**, Curitiba, v. 22, n. 3, p. 1-24, jan./2024. Disponível em: https://doi.org/10.55905/oelv22n3-086. Acesso em: 17 jun. 2024.

SILVA; SANTOS. Formação continuada do professor do ensino médio integrado: concepções e importância. **Revista Brasileira**, Pernambuco, v. 1, n. 1, p. 1-15, jan./2020. Disponível em: http://dx.doi.org/10.15628/rbept.2020.9281. Acesso em: 17 jun. 2024.

TERRONI, Caroline; SOUZA, Nayara Affonso. As contribuições das tecnologias digitais para as práticas educativas para as práticas educativas das Educação Infantil. **Cadernos da Pedagogia**, São Carlos, v. 16, n. 36, p. 175-186, dez./2022. Disponível em: https://www.cadernosdapedagogia.ufscar.br/index.php/cp/article/view/1471/796. Acesso em: 22 abr. 2024.

TRES, Gabriele Kauane; BONIATI, Bruno Batista. Formação Digital para a Plataforma Google Workspace for Education para o Município de Cristal do

	Sul/RS. **EATI**, Rio Grande do Sul, v. 10, n. 2, p. 1-10, nov./2021. Disponível em: http://168.228.253.6:8080/index.php/2019/article/view/63. Acesso em: 6 jul. 2024.

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

4.3. Aplicação da sequência didática para formação dos professores

A Formação Continuada aconteceu na Escola Municipal de Educação Infantil Monte Sol no município de Nova Iguaçu/RJ. Os três dias de formação ocorreram de forma presencial com intervalo de uma semana entre os encontros e duração de duas horas e trinta minutos a três horas e trinta minutos em cada dia de formação. A carga horária dos encontros foi completada com interações e atividades online, através do grupo de WhatsApp com os participantes da formação continuada. Os vinte e seis professores da escola estiveram presentes, interagindo nas atividades propostas pela sequência didática.

A seguir será descrito de maneira detalhada os três dias de aplicação da sequência didática para a formação dos professores.

4.3.1 Primeiro dia

No dia primeiro de outubro de dois mil e vinte e quatro foi ministrada a Formação Continuada com o tema: Letramento Digital na Prática Docente: Desafios e Possibilidades na Escola Municipal de Educação Infantil Monte Sol, localizada à Rua Deolinda de Freitas Rodrigues, cento e quarenta e um - Monte Sol. Nova Iguaçu/Rio de Janeiro, conforme a figura 7.

Figura 7 - Primeiro dia da formação



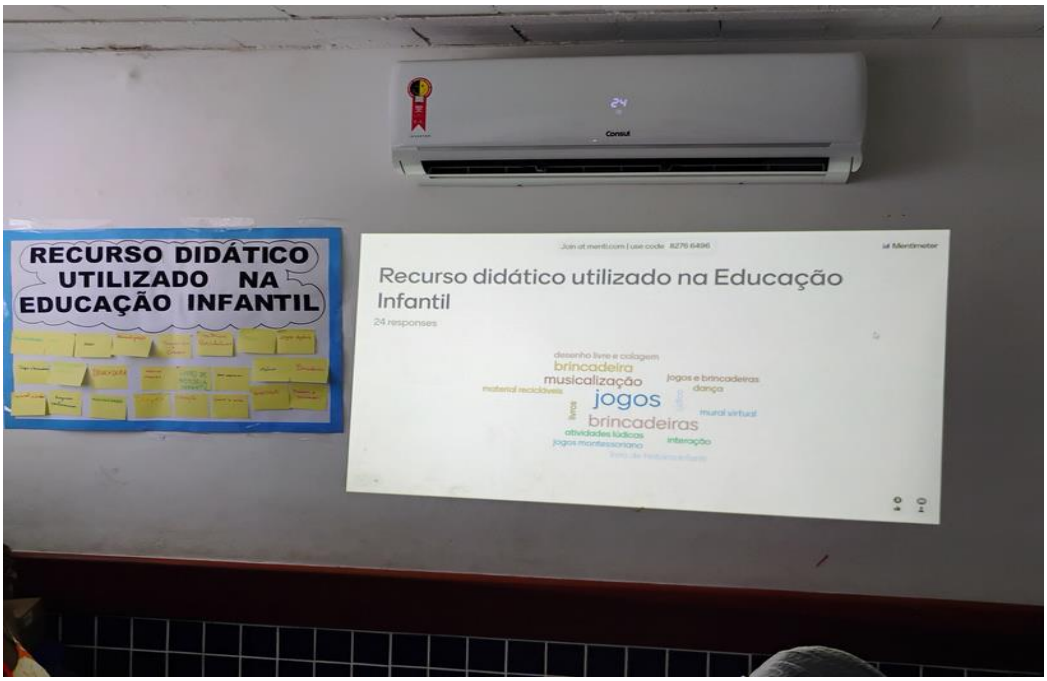
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2024)

O acolhimento dos professores aconteceu no primeiro momento e logo após, o credenciamento com a entrega dos crachás e a assinatura da lista de presença.

Foi apresentada a programação do dia e a tomada de consciência, realizada através do diálogo de informações pertinentes sobre a formação continuada: regras do grupo de *whatsapp*; certificado e presença dos participantes; dias dos encontros da formação; importância do envolvimento nas atividades propostas; agradecimento pelas inscrições e parceria dos professores. Em seguida, conversamos sobre a importância da sequência didática para uma aprendizagem significativa, mediada pelo uso das tecnologias digitais.

Logo após, foi realizada a sondagem sobre os recursos didáticos utilizados pelos professores de Educação Infantil. Para essa atividade confeccionamos um mural físico e em seguida, um mural interativo com o objetivo de levar o professor a refletir sobre o que foi mais atrativo e motivador: a confecção do mural físico ou digital? conforme representado na figura 8, através da nuvem de palavras no *Mentimeter.*

Figura 8 - Mural físico e interativo



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2024).

O *Mentimeter* é um aplicativo que possibilita que o usuário crie enquetes ao vivo, questionários, nuvens de palavras e perguntas e respostas. Para ter acesso é

necessário acessar o endereço eletrônico: https://www.mentimeter.com e criar uma conta na plataforma. Dessa forma, é possível criar diversas possibilidades de atividades interativas com os alunos, acompanhando a apresentação em tempo real. De acordo com Guimarães, Freitas e Figueiredo (2020), o aplicativo Mentimeter favorece uma aprendizagem atrativa, onde professor e aluno interagem de maneira dinâmica e o ensino acontece de forma significativa.

Os aplicativos *Google Slides* e o *Canva* também foram utilizados no primeiro dia de formação para dialogarmos sobre as fundamentações teóricas: Aprendizagem Significativa e o uso das Tecnologias nas Práticas Pedagógicas (Tecnologias na Educação/ Orientações da Base Nacional Comum Curricular).

Segundo Boniati e Tres (2021), os aplicativos da plataforma *Google* permite a criação de materiais digitais que auxiliam nas apresentações de aulas interativas, possuindo um grande potencial educacional. Para se inscrever na plataforma *Google* é preciso realizar a inscrição no *Gmail*. Logo após, uma diversidade de materiais digitais como documentos, planilhas e apresentações estarão disponíveis.

O *Canva* é uma plataforma digital online que permite a criação de diversos materiais, como convite, template, etiquetas, cartazes, entre outros. Os usuários possuem a liberdade de criação de design, podendo publicar e compartilhar suas ideias com outras pessoas do mundo. Ferreira e Silva (2020) destacam que o compartilhamento das criações, contribuem para um aprendizado colaborativo num ambiente virtual.

A próxima atividade foi o preenchimento de um formulário no *Google Forms* para o registro de informações a respeito do letramento digital nas escolas, seus desafios e expectativas. Em seguida, de maneira voluntária, os professores foram incentivados a refletirem sobre a relação entre a teoria abordada com a sua prática docente, diante das tecnologias digitais.

Outro aplicativo apresentado foi o *QR Code* Fácil para mostrar como é possível converter um link de jogo em um *QR Code* de fácil acesso. Esse recurso, permite acessar informações importantes de forma ágil, através de um código bidimensional que pode ser lido por celular ou outro dispositivo que faça a leitura do *QR Code*. Para Viegas e Gil (2022), o *QR Code* promove a efetivação de novas estratégias pedagógicas, por meio de uma dinâmica inovadora no processo de ensino e aprendizagem.

A próxima dinâmica da formação foi evidenciar e explorar a primeira plataforma de jogos digitais, identificada na pesquisa bibliográfica, que possibilita o desenvolvimento da leitura e escrita na Educação Infantil: *Wordwall,* com sua aplicação acontecendo no formato de oficina. Os professores conheceram os jogos desse aplicativo. À medida que jogavam, apresentavam dúvidas e sugestões a serem colocadas em prática com os alunos. Os jogos apresentados da plataforma *Wordwall* foram os seguintes: ditado de imagens; vamos criar uma história; descubra a primeira letra das palavras e que palavra é essa? Sendo possível visualizar na figura 9.

Figura 9 – Jogos apresentados do *Wordwall*



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2024).

Na sequência, a proposta foi a divisão dos professores em três grupos para a o preenchimento de um plano de aula, a partir da escolha de um jogo digital do *Wordwall,* momento representado na figura 10. O objetivo foi permitir ao professor explorar as funcionalidades e potencialidades dos jogos digitais de leitura e escrita e realizar o preenchimento de um plano de aula, a partir da nova proposta apresentada, tendo em vista a realidade da prática docente: o preenchimento de planejamentos teóricos e a sua prática, de forma flexível e adaptável.

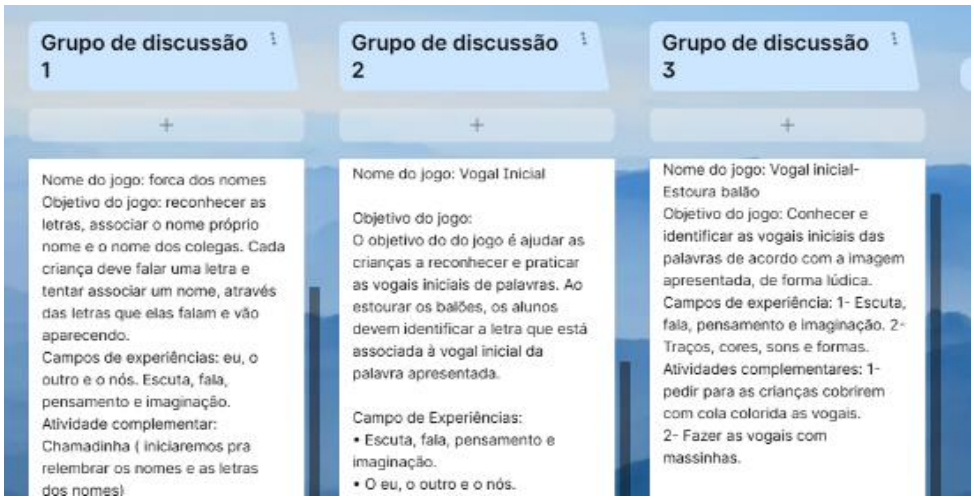
Figura 10 - Preenchimento do plano de aula



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2024).

O *padlet* foi o recurso digital escolhido para cada grupo de professores compartilhar as suas ideias no preenchimento do plano de aula. Costa e Júnior (2020) descrevem o *Padlet* como uma ferramenta que favorece o letramento digital, alcançando diferentes públicos e colaborando para a ampliação dos conhecimentos tecnológicos. Essa ferramenta possibilita a criação de murais, inserindo imagens, vídeos e áudios, sendo um ambiente dinâmico e de fácil manuseio. Dessa forma, esse recurso colaborou na realização dessa atividade, conforme a figura 11.

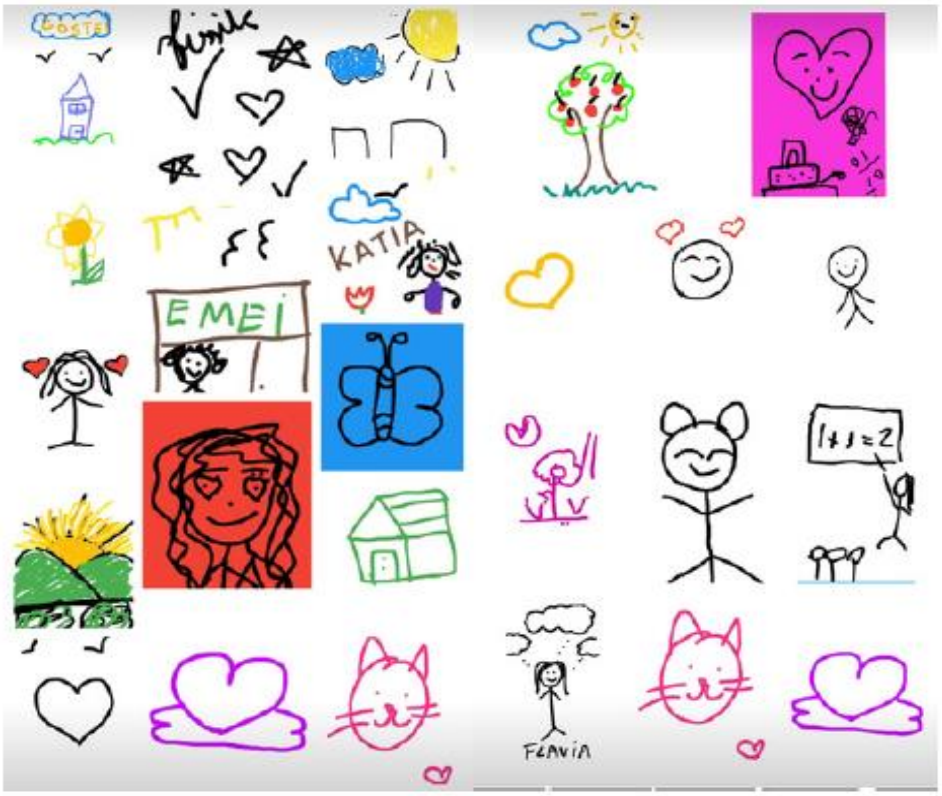
Figura 11- Plano de aula no *Padlet*



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2024).

No momento da autoavaliação dos professores, foi utilizado o *Sketch Pad - Doodle On The Go*, com a finalidade de realizar um desenho livre, figura 12, que representasse o envolvimento e a avaliação de cada professor presente na formação. Nessa atividade foram exploradas todas as funções do aplicativo para a realização dos desenhos digitais.

Figura 12– Desenhos digitais dos professores



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2024).

Segundo Carneiro *et al*. (2024), o aplicativo *Sketch Pad -Doodle On The Go* afeta positivamente o desempenho dos alunos, permitindo a criação de desenhos de maneira criativa. O aplicativo é gratuito e de fácil utilização. Pode rabiscar, pintar, escrever e inserir emojis de forma espontânea e rápida. Os desenhos realizados podem ser compartilhados com outros usuários. Outra opção favorável é que existe a possibilidade de salvar os esboços dos desenhos no dispositivo.

Finalizamos o primeiro dia de formação agradecendo a parceria de todos e incentivando-os a participarem do próximo encontro.

4.3.2 Segundo dia

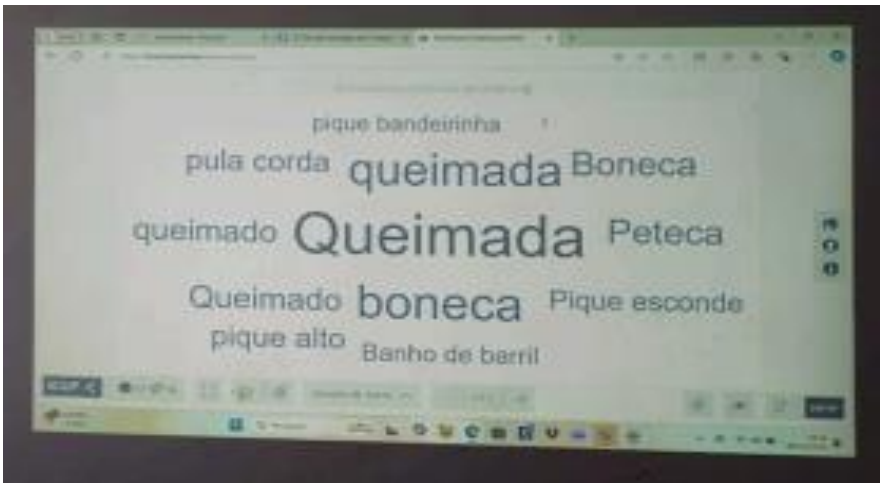
O segundo encontro presencial da Formação Continuada na EMEI Monte Sol ocorreu no dia oito de outubro de dois mil e vinte e quatro, com a presença dos professores participando das interações sobre o uso das tecnologias digitais no desenvolvimento das atividades de leitura e escrita na Educação Infantil.

Inicialmente, realizamos o acolhimento dos professores, a entrega dos crachás de forma divertida, onde cada professor cantava o seu nome e assinava a lista de presença.

A tomada de consciência foi realizada a partir da reflexão sobre o primeiro dia da Formação. Os professores responderam se foi motivador e atrativo aprender brincando/jogando com os jogos digitais de leitura e escrita, apresentados no aplicativo *Wordwall.*

A primeira atividade prática foi a criação de uma nuvem de palavras criada pelo aplicativo *LiveCloud.online*. Uma plataforma interativa que permite realizar reuniões e apresentações de maneira virtual. Apresenta diversas funcionalidades que contribuem para aulas motivadoras, como por exemplo: quadro branco interativo, enquetes e perguntas, compartilhamento de arquivo, nuvem de palavras, quizz e enquete (Upurinã *et al.,* 2023). Sendo assim, esse recurso digital possibilitou essa ação interativa com os professores, cujo a temática foi: Qual foi a sua brincadeira preferida na infância? como ilustra a figura 13.

Figura 13 – Nuvem de palavras criada pelos professores



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2024).

A análise sobre os conhecimentos prévios compartilhados no início da aula (Aprender brincando) e as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em relação a importância das brincadeiras e interações na Educação Infantil, foi proporcionada através da fundamentação teórica no *Slidesgo*.

O *Slidesgo* é um aplicativo gratuito e *on-line* que permite a criação e edição da apresentação de documentos. Possui opções de modelos prontos de slides para o *download* e em seguida a adaptação destes, onde o usuário pode configurar o arquivo de acordo com as suas preferências, alterando cores, fonte, escrita, segundo a necessidade. Além dessas funcionalidades, Perine (2023) orienta, em seus estudos, que esse recurso digital proporciona uma maior interatividade no processo de ensino e aprendizagem, evidenciando que durante a pandemia de COVID-19 esse, entre outros aplicativos, foram utilizados no período de ensino remoto, sendo assim, torna-se importante que o professor não retroceda e permaneça com suas práticas pedagógicas associadas às tecnologias digitais, possibilitando um ensino interessante e atual a seus alunos.

Posteriormente, conforme ilustra a figura 14, um desafio foi lançado para os professores, que foram motivados a montar um quebra-cabeça no aplicativo *Jigsaw Planet* e descobrir qual seria o tema abordado na próxima etapa da formação. Foi um momento de muita diversão. De acordo com Cavalcanti e Fama (2023), através da ferramenta *Jigsaw Planet*, as práticas educativas tornam-se menos tradicionais e consequentemente mais prazerosas.

Figura 14 – Quebra-cabeça montado por uma professora



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2024).

Logo após, a leitura do documento Leitura e Escrita na Educação Infantil com o suporte das tecnologias digitais foi realizada através do *Canva*. O objetivo foi apresentar algumas citações diretas de artigos a fim de proporcionar novos caminhos para o ensino e aprendizagem e aulas motivadoras.

A plataforma *Learning Apps* foi a segunda ferramenta digital, apresentada na formação, que auxilia nas práticas de leitura e escrita na Educação Infantil. Uma explicação sobre as funções desse recurso antecedeu o compartilhamento dos links de quatro jogos que seriam utilizados naquele momento. As competências e habilidades de cada jogo foram analisadas pelos professores, conforme jogávamos. Momento representado pela figura 15.

Figura 15 – Professores jogando na plataforma *Learning Apps*

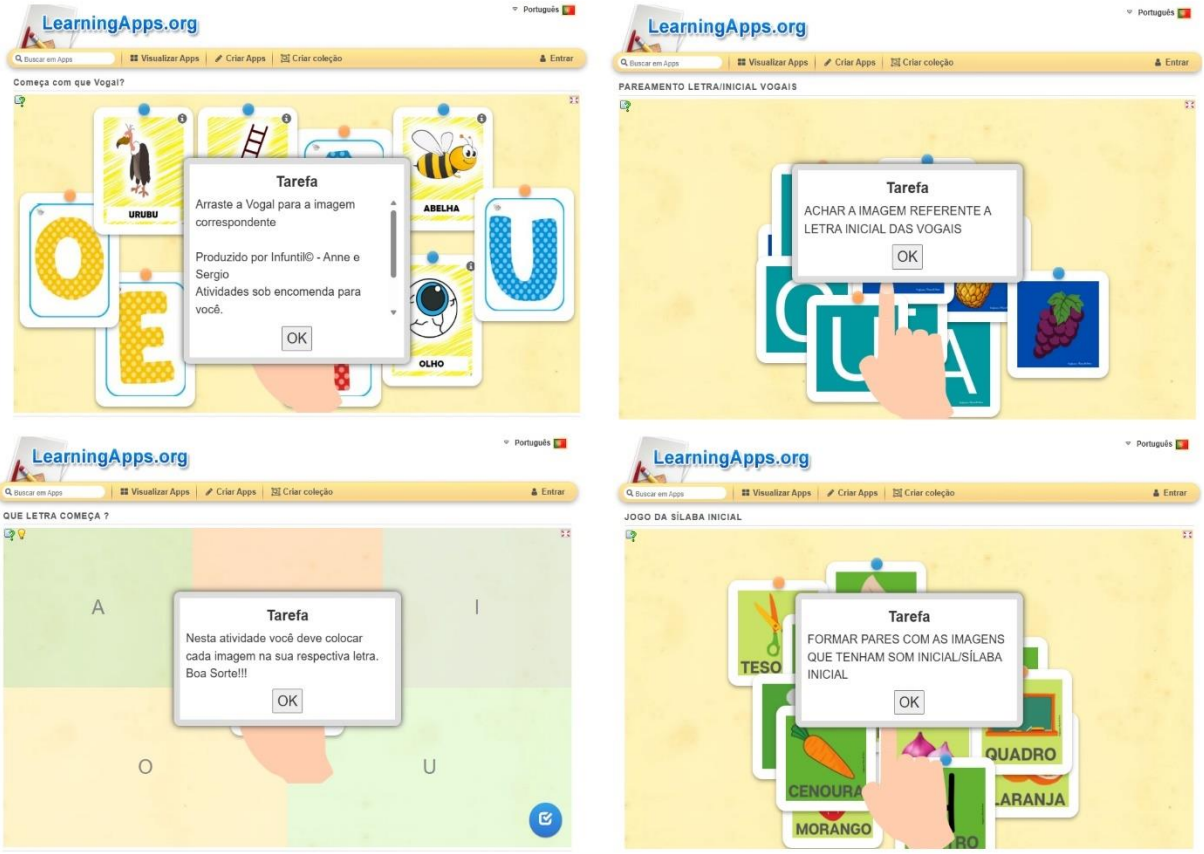


Fonte: Arquivo pessoal da autora (2024).

Na figura 16, é possível verificar os jogos digitais de leitura e escrita apresentados pela plataforma *Learning Apps*: pareamento letra inicial vogais; que letra

começa; jogo da sílaba inicial e começa com que vogal? Antes de iniciar o jogo, aparece na tela a tarefa a ser executada, facilitando a compreensão de como jogar.

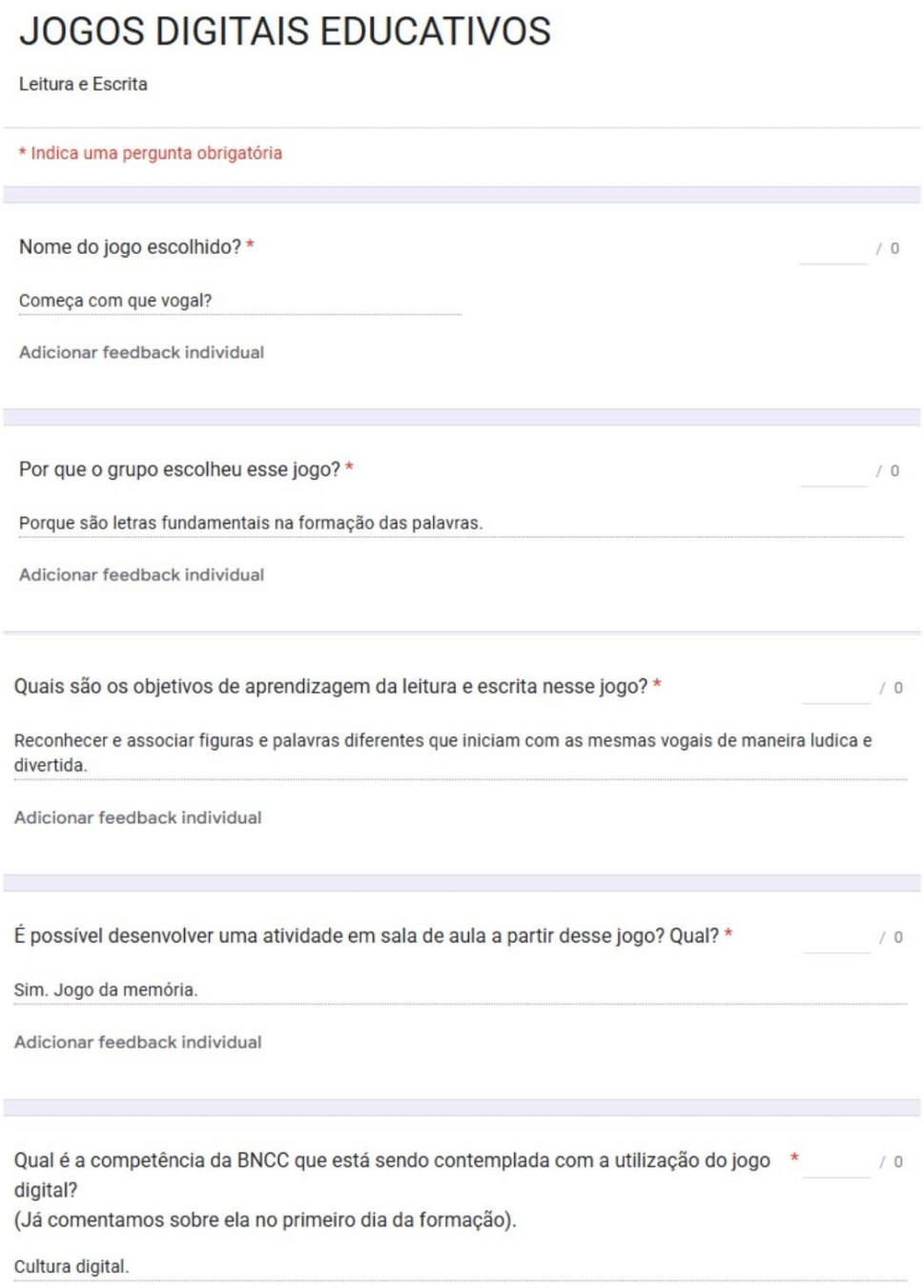
Figura 16 – Jogos apresentados do *Learning Apps*



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2024).

A próxima atividade proposta foi a divisão dos professores em grupos para a realização do preenchimento de algumas perguntas, através do aplicativo *Google Forms,* sobre os jogos digitais que jogamos. As perguntas foram as seguintes: Nome do jogo escolhido? Por que o grupo o escolheu? Quais são os objetivos de aprendizagem da leitura e escrita? É possível desenvolver uma atividade em sala de aula a partir desse jogo? Qual é a competência da BNCC que está sendo contemplada com a sua utilização? A figura 17 mostra as respostas de um dos três grupos que preencheram as perguntas e compartilharam as informações com todos os presentes.

Figura 17 – Respostas do grupo no *Google Forms*



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2024).

A autoavaliação a respeito dos conhecimentos adquiridos nesse segundo dia de formação foi desenvolvida através do *Mentimeter*, onde cada professor escolheu uma das três opções para responder a seguinte pergunta: O quanto você acredita que os conhecimentos adquiridos agregaram à sua formação profissional? As opções

foram representadas pelas palavras: muito, mediano e pouco, com imagens para associação.

O gráfico foi disponibilizado para os participantes com o objetivo de incentivá-los para o terceiro dia de formação. Conforme representa a figura 18, cinco professores não conseguiram realizar a atividade, devido à dificuldade de acesso à internet.

Figura 18 – Autoavaliação dos professores pelo *Mentimeter*



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2024).

4.3.3. Terceiro dia

No dia dezessete de outubro de dois mil e vinte e quatro aconteceu o terceiro e último encontro presencial da formação continuada na EMEI Monte Sol com a presença dos professores.

Inicialmente, realizamos o acolhimento e a entrega dos crachás ao som da música: Gente tem sobrenome de Toquinho. Cada professor recebia o seu crachá e falava o seu nome e sobrenome.

A tomada de consciência foi realizada com o levantamento dos conhecimentos prévios em relação a importância da leitura na Educação Infantil. Os professores completaram a seguinte frase: A leitura desenvolve a(o)? acessando o aplicativo *Aha*

Slides. Essa ferramenta digital disponibiliza slides, nuvem de palavras, questionários, murais, enquetes interativas e sessão de perguntas e respostas, tornando as apresentações interativas e sendo possível compreender as impressões e opiniões dos participantes, diante das atividades propostas (Ferreira *et al.,*2022). Sendo assim, criamos um mural interativo com a contribuição dos presentes, conforme a figura 19.

Figura 19 – Mural interativo no *Aha Slides*



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2024).

Em seguida, foi compartilhado um vídeo sobre o hábito da leitura para alunos da Educação Infantil, utilizando o link do aplicativo *YouTube* (BNCC na Prática para Educação Infantil / Nova Escola).

O *Youtube* é uma plataforma de vídeos *on-line* que permite ao usuário assistir e compartilhar vídeos. Um dos incentivos dessa ferramenta é criar um ambiente democrático para o consumo e produção de conteúdo, influenciando a formação do

indivíduo e isso não pode ser ignorado pelas instituições de ensino, pois possibilita momentos de reflexão no processo educativo, oportunizando o senso crítico do aluno diante do conteúdo digital disponível (Mion; Lopes, 2021).

A próxima atividade foi a apresentação das fundamentações teóricas, por meio dos aplicativos, *Canva e Slides Go.* Algumas orientações da BNCC em relação a leitura na Educação Infantil e como os livros digitais contribuem para a aprendizagem significativa da criança foram os temas compartilhados nos slides e conforme a apresentação acontecia, os professores eram sensibilizados a refletir sobre as teorias citadas com a sua prática docente, figura 20.

Figura 20 – Apresentação das fundamentações teóricas



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2024).

Em seguida, foi apresentada a plataforma Manual da Brincadeira, sinalizada como a terceira ferramenta digital que proporciona o desenvolvimento de práticas de leitura e escrita na Educação Infantil. Na figura 21, é possível observar o momento da exposição desse aplicativo com diversos jogos e histórias infantis. A criança pode assistir a história e participar de um jogo interativo com atividades de interpretação do que foi contado. Os professores interagiram, através desses jogos e histórias apresentados.

Figura 21 – Apresentação do aplicativo Manual da Brincadeira



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2024).

Na figura 22, é possível visualizar duas histórias ouvidas pelos professores de maneira interativa e lúdica: história da fazenda e história do sítio do seu Lobato. Logo após, foi o momento dos jogos de interpretação das histórias com a disponibilidade de recursos audiovisuais, tornando esse momento atrativo para os participantes.

Figura 22 – Histórias do Manual da Brincadeira



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2024).

A proposta seguinte foi a divisão dos professores em três grupos para a escolha de uma história digital do aplicativo apresentado. Os grupos elaboraram um planejamento voltado para a leitura e escrita na Educação Infantil, figura 23.

Figura 23 – Planejamento dos professores em grupo



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2024).

A confecção do planejamento foi realizada através do *Google Docs.* Ferramenta digital que oferece a oportunidade de interação, colaboração e aprendizagem entre os pares de forma presencial ou remota, por meio da produção, edição, visualização e compartilhamento de diversos conteúdos (Santos *et al.,* 2024). Sendo assim, esse recurso proporcionou o momento de colaboração entre os professores na reflexão e no preenchimento do planejamento dividido nos seguintes tópicos: história digital; objetivos de aprendizagem; campos de experiências; desenvolvimento das atividades; materiais necessários e autoavaliação. Na figura 24 é possível verificar o planejamento preenchido de um dos grupos de professores.

Figura 24 – Planejamento no *Google Docs.*



Histórias Infantis com Jogos Digitais

Leitura e Escrita - Educação Infantil

Professores: Ana Paula Fortes, Daisy Tenório, Dayane Reis, Jéssica, Sabrina e Vanessa (O futuro do amanhã)

Data: 17/10/2024

História digital:

Os 3 Porquinhos

Objetivos da Aprendizagem:

Estimular a escuta atenta e a compreensão de histórias.

Desenvolver a habilidade de contar histórias de forma criativa.

Promover a interação entre os alunos através de atividades em grupo.

Incentivar a expressão artística por meio de desenhos e dramatizações.

Campos de Experiências:

O eu, o outro e nós

Escuta, fala, pensamento e imaginação

Desenvolvimento das Atividades:

1º: organizar a turma em um círculo, sentados no tatame no chão.
2º: apresentação da história, através dos recursos digitais.
3º: liberar os cartões com as imagens referentes a história para os alunos montarem a sequência, de acordo com a história que foi contada
4º: jogo da memória (trabalhar de mesa em mesa com grupos de 3 alunos)

Materiais necessários:

Tablet, cartões com as figuras dos personagens, peças do jogo da memória.

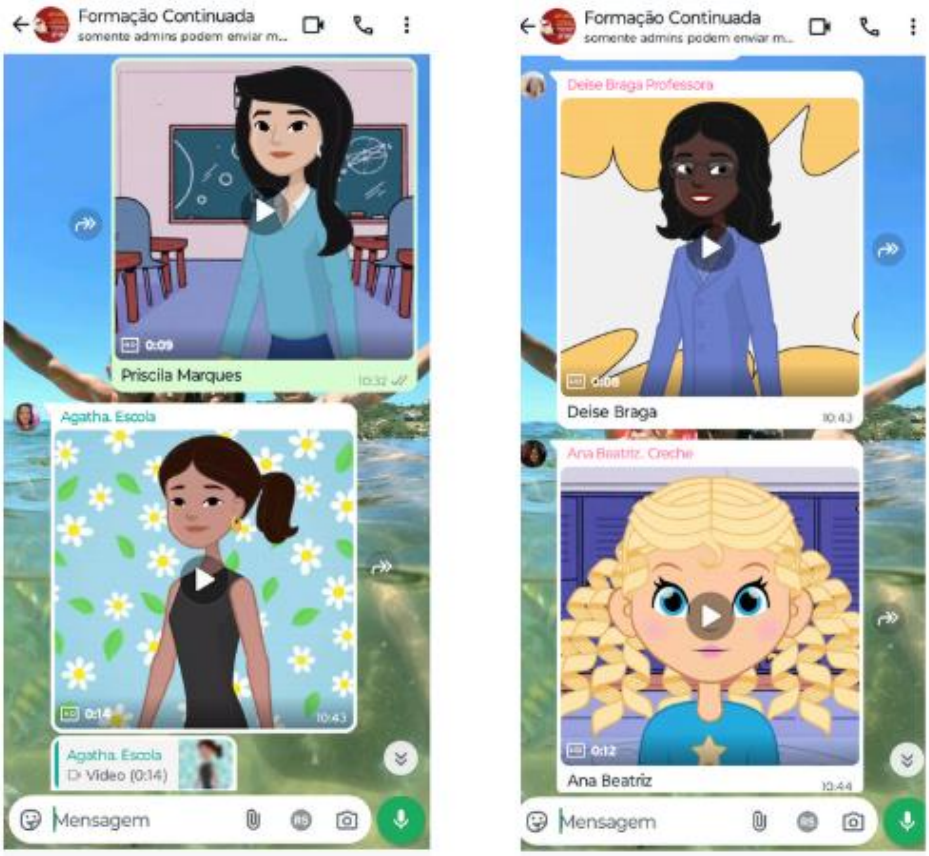
Autoavaliação:

Observação e registro de portifólio. Revisão do planejamento.

Fonte: Arquivo pessoal da autora (2024).

O aplicativo *Adobe Express* foi apresentado para realização da autoavaliação. De acordo com Oliveira e Sousa (2024), esse recurso digital foi projetado para ser acessível aos usuários, permitindo criar avatares, animações, design, fotos e vídeos, possibilitando a interação com rapidez e facilidade. Diante dessas informações, o professor foi convidado a criar e animar um avatar com áudio, figura 25, fazendo um breve relato sobre as seguintes reflexões: Os conhecimentos adquiridos colaboraram para o meu aprendizado? Me dedicarei para colocar em prática os conhecimentos assimilados durante a formação?

Figura 25 – Avatares criados no *Adobe Express*



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2024).

Apenas quatro professores conseguiram gravar o vídeo, pois a internet Wi-Fi da escola estava com instabilidade e alguns professores relataram dificuldade nas configurações de seus smartphones.

A Formação Continuada foi concluída com um agradecimento a todos os presentes durante os três encontros, permitindo os momentos de interações e conhecimentos compartilhados.

4.4. Avaliação da formação aplicada para professores

Na quarta e última etapa, foi realizada uma avaliação com os professores sobre a formação continuada. O aplicativo utilizado foi o *Google Forms,* onde os professores opinaram a respeito dos conteúdos abordados e os recursos utilizados, possibilitando a aquisição de novos conhecimentos à prática docente, diante das tecnologias digitais.

O *Google Forms* é um serviço gratuito da plataforma *Google* utilizado para a criação de formulários *online*. Apresenta-se como ideal para solicitação de *feedback*, organização, inscrições em eventos ou avaliações.

Após a aplicação e conclusão do terceiro dia da formação para os professores da Educação Infantil, que visou o letramento digital do docente, através dos jogos de Leitura e Escrita, foi realizado o preenchimento da avaliação pelo *Google Forms*. Enfatizou-se que a pesquisa é anônima e a coleta dos dados segue o mesmo padrão, garantindo a privacidade e segurança dos entrevistados. Em seguida, foi realizada a leitura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) com assinatura e consentimento de todos os presentes. Nenhum fator de impedimento foi detectado para a aplicabilidade do instrumento. Sendo assim, o questionário foi preenchido pelos professores.

A avaliação foi estruturada em cinco termos linguístico, da seguinte forma: E - discordo plenamente; D- discordo parcialmente; C - nem concordo, nem discordo; B – concordo parcialmente; A - concordo plenamente. A análise exploratória dos dados da pesquisa foi utilizada para observar e obter as respostas descritivas, voltando-se para a criticidade e relevância, diante dos resultados obtidos (Almeida *et al*., 2021).

Neste estudo, foram selecionadas perguntas consideradas relevantes e alinhadas aos objetivos da pesquisa, com o intuito de obter resultados consistentes que contribuam para a análise proposta. Ressalta-se que todos os vinte seis (26) professores participantes da formação concordaram em participar da avaliação, garantindo uma amostragem completa de n=26

O questionário foi elaborado por cinquenta e sete (57) questões fechadas e sete (07) abertas. A coleta das questões fechadas por meio da escala likert, é utilizada

para analisar e medir a opinião sobre um determinado objetivo de maneira específica e aprofundada (Junior; Santos, 2024). Barbosa e Ferri (2024) corroboram ao citar que a escala likert é uma ferramenta de avaliação ideal para o pesquisador questionar o nível de concordância ou discordância dos entrevistados, permitindo a mensuração dos posicionamentos e comportamentos dos indivíduos, diante da proposta apresentada e aplicada.

A questão aberta foi realizada por meio de análise de conteúdo utilizando-se do método da autora Bardin, uma abordagem utilizada em pesquisas qualitativas, permitindo a investigação detalhada de significados presentes nos materiais que contenha informações textuais. Segundo Valle e Ferreira (2025), a análise dos conteúdos, no método de Bardin, é composta por três processos metodológicos: a pré-análise, momento de organização e preparação do material a ser analisado; a exploração do material, onde a organização lógica dos dados acontece e o tratamento dos resultados, a interferência e a interpretação, onde a autora sugere a criação de categorias temáticas com ideias semelhantes, relacionando-as à interpretação dos resultados, através da identificação de padrões ou inclinações, possibilitando a compreensão dos significados da pesquisa.

5. ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO

A análise dos resultados foi estruturada a partir dos dados coletados na avaliação realizada pelos professores que participaram da Formação Continuada com a temática, Letramento Digital do Docente: Desafios e Possibilidades, no mês de outubro de dois mil e vinte e quatro na EMEI Monte Sol.

Conforme apresentado na figura 26, O material didático intitulado “As tecnologias digitais como suporte nas práticas de Leitura e Escrita para o letramento digital do docente” representa o resultado da elaboração de um recurso digital, desenvolvido para os professores participantes da Formação Continuada. Este *E-book* contém uma Sequência Didática com duração de três dias concebida para promover a aquisição de conhecimentos e práticas pedagógicas voltadas ao letramento digital do docente, apresentando um diálogo sobre a importância do uso das tecnologias digitais nas escolas por meio de uma Formação Continuada para

Professores da Educação Infantil com a finalidade de compartilhar informações e conhecimentos a respeito dos jogos digitais de Leitura e Escrita para essa etapa de ensino.

Figura 26 – Capa do Material Didático



Fonte: Os autores (2024).

O Material didático*, E-book*, permite estabelecer uma relação interativa com o leitor de maneira prática e lúdica, sendo possível o uso dessa ferramenta tecnológica no ambiente escolar, contribuindo para o processo educativo. De acordo com Silva *et al*. (2023), ao dialogarmos sobre as possibilidades do material didático, é possível

perceber que a interatividade dessa ferramenta digital colabora para uma aprendizagem dinâmica e inovadora.

A estrutura do material didático está organizada em introdução, fundamentação teórica, tecnologias utilizadas na sequência didática, conclusão, referências bibliográficas e apêndices, como representa a figura 27.

Figura 27 – Organização da estrutura do Material Didático



Fonte: Os autores (2024).

Os conhecimentos compartilhados na formação continuada, por meio do conteúdo presente no livro digital, possibilitam a sensibilização do docente no sentido de despertar a reflexão do seu papel como facilitador no processo de ensino e aprendizagem. Segundo Coelho, Costa e Motta (2021), a formação continuada para

professores permite a aplicabilidade das tecnologias digitais nas instituições escolares para a disseminação dos conhecimentos.

Na figura 28, é possível visualizar o texto descrito na página cinquenta e sete do Material Didático sobre como a integração do conhecimento da leitura e escrita com crianças pequenas, auxiliada pelas novas tecnologias digitais, proporciona aos alunos e ao próprio docente diversas possibilidades de aprendizagem.

Figura 28 – Página do Material Didático



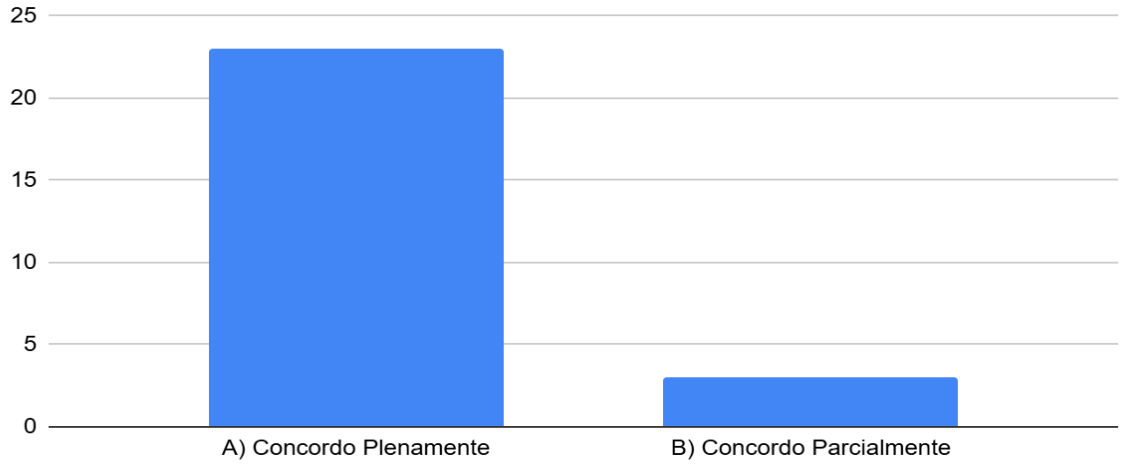
Fonte: Os autores (2024).

O apêndice B, apresenta o formulário com o questionário aplicado para a avaliação da SD. Abaixo serão expostas as principais perguntas para esta pesquisa.

Os resultados coletados na avaliação realizada pelos professores que participaram da Formação Continuada, através do *Google Forms*, serão expostos a seguir.

A primeira pergunta do formulário, diante de um questionário com sessenta e quatro (64) indagações relacionadas à avaliação dos recursos tecnológicos e a estrutura didático pedagógica, foi sobre a utilização e acessibilidade do material didático, conforme o Gráfico 1, abaixo. Vinte e três (23) professores concordaram plenamente e três (3) concordaram parcialmente que o material didático estava acessível durante a formação continuada.

Gráfico 1 – Acessibilidade do material didático



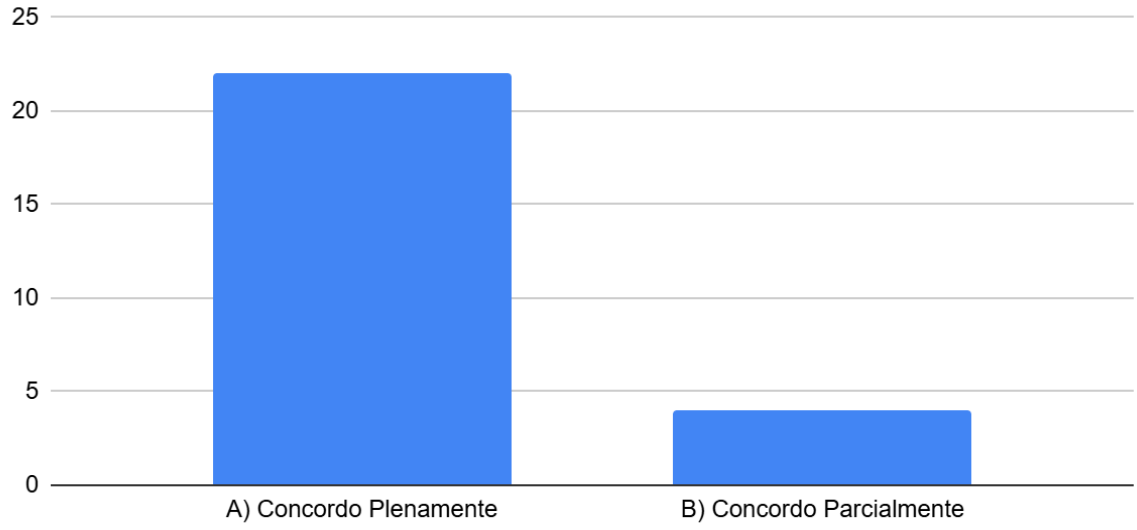
Fonte: Dados da pesquisa (2024).

A utilização dos materiais didáticos digitais, possibilita um maior engajamento do aluno, através de um acesso dinâmico e amplo das habilidades e competências que colaboram para uma aprendizagem atrativa e significativa. É pertinente a utilização de materiais didáticos pedagógicos na prática docente, inserindo o professor e o aluno numa prática pedagógica inovadora e adequada às orientações da Base Nacional Comum Curricular (Parente; Ginciene; Impolcetto, 2021).

Na quarta pergunta a intenção foi saber se o material didático foi de fácil utilização, após as orientações nas aulas presencias, tendo em vista que o professor

precisa ter autonomia e conhecimento no manuseio dos recursos tecnológicos. O Gráfico 2 representa que vinte e dois (22) professores concordaram plenamente com a afirmativa e quatro (4) concordaram parcialmente.

Gráfico 2 – Utilização do material didático



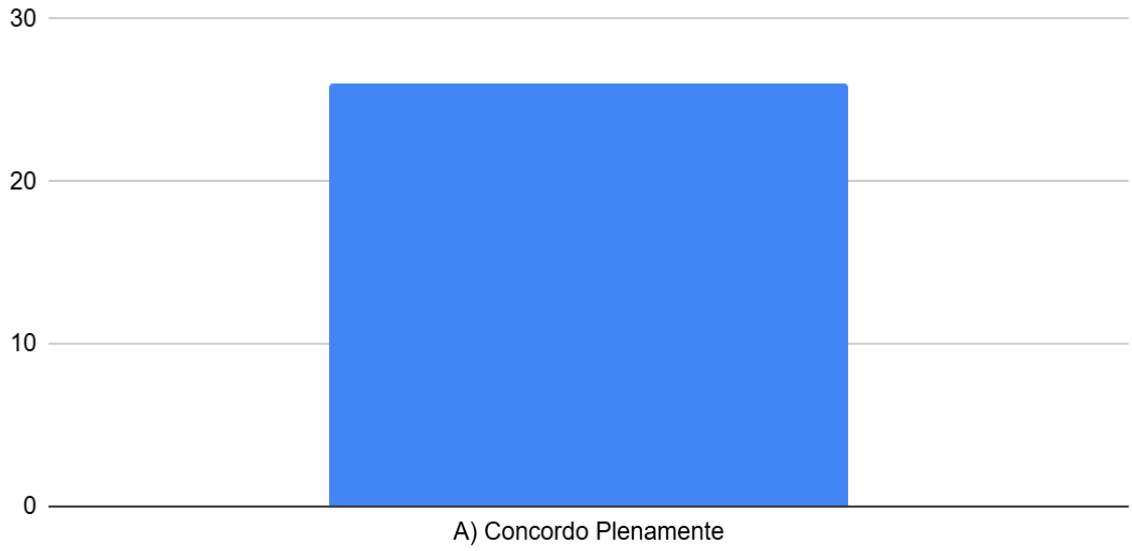
Contagem de 4. O material didático foi de fácil utilização, após as aulas presenciais.

Fonte: Dados da pesquisa (2024).

Alves, Ferrete e Santos (2021) relatam que as propostas didáticas-metodológicas, mediadas pelas tecnologias digitais, são pertinentes no processo da formação continuada do professor, sendo uma prática que precisa ser difundida com frequência. Na interação com as diversas tecnologias, por meio de instruções claras e objetivas, o professor atuará com competência e habilidade na propagação e promoção do conhecimento. Santos e Araldi (2023) corroboram que ainda é necessário alfabetizar, letrar e auxiliar o aprendiz para que ele alcance o domínio básico na utilização das ferramentas digitais.

A nona pergunta almejou apurar se todos os professores estavam cientes do objetivo pedagógico da formação continuada, entendendo que o conhecimento deste, permite ao professor situar-se em relação ao fim a ser atingido. Nesta formação específica é o letramento digital no ambiente escolar, através dos jogos digitais de Leitura e Escrita para Educação Infantil. O Gráfico 3, salienta que os vinte e seis (26) concordaram plenamente que o objetivo pedagógico estava claro.

Gráfico 3 – Clareza do objetivo pedagógico

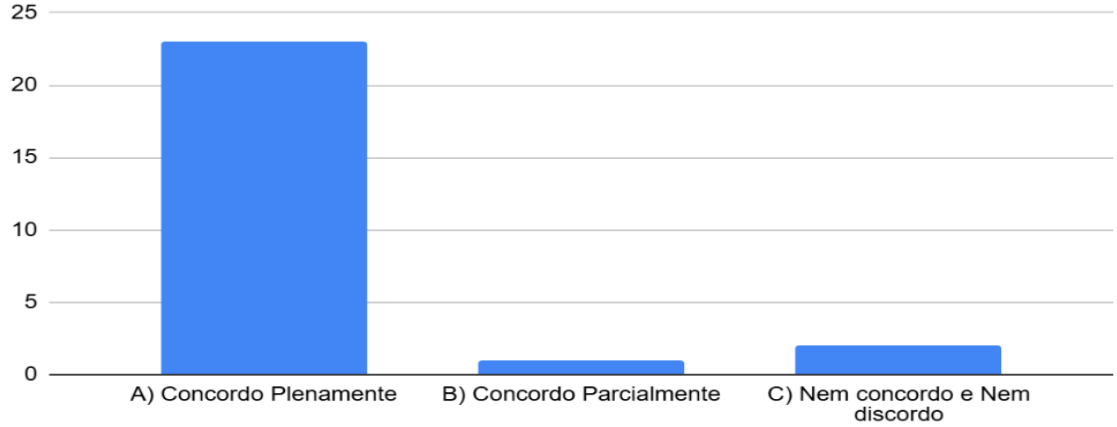


Fonte: Dados da pesquisa (2024).

De acordo com Andrade e Freitas (2021), a clareza na elucidação dos objetivos pedagógicos possibilita a aquisição do conhecimento de maneira planejada. As práticas educacionais são facilitadas através do reconhecimento dos objetivos e estratégias que serão colocadas em prática no processo de ensino e aprendizagem. Allevato e Possamai (2022) enfatizam sobre a importância da clareza dos objetivos de ensino, de maneira a alcançar os resultados pretendidos, possibilitando a motivação dos alunos na compreensão do processo educacional.

A décima pergunta procurou entender se a mediação e a avalição foram coerentes na formação do professor, uma vez que o aluno é um agente ativo no processo educativo, por meio da reflexão e o desenvolvimento de habilidades, tendo em vista o papel do professor nessa dinâmica de não apenas transmitir conhecimentos e aplicar atividades avaliativas, mas de mediar o processo de ensino e aprendizagem, orientando e incentivando os educandos por meio de reflexões e interações. Através dos resultados obtidos, o Gráfico 4 indica que vinte e três (23) professores concordaram plenamente; um (1) professor concorda parcialmente e que dois (2) professores nem concordam, nem discordam.

Gráfico 4 – Mediação e avaliação na formação

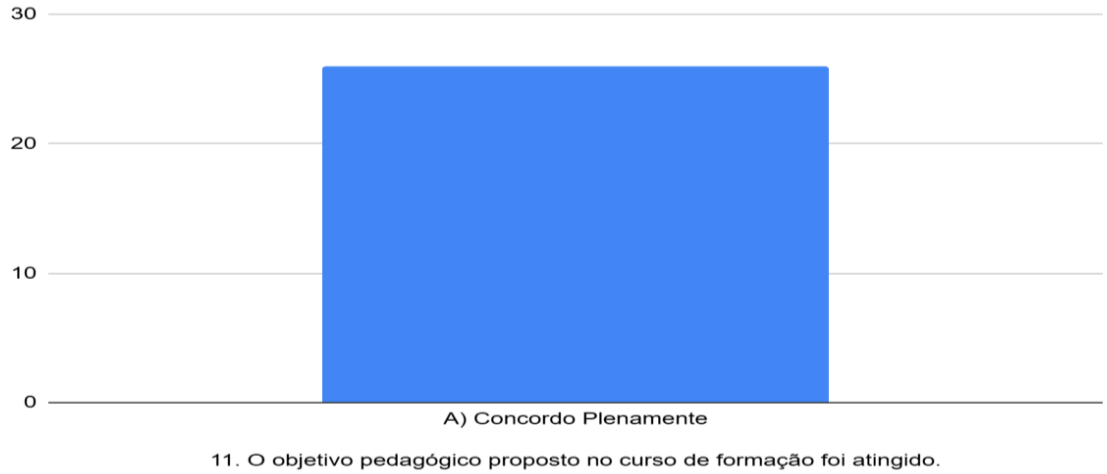


Fonte: Dados da pesquisa (2024).

A mediação do conhecimento entre professor e aluno nos ambientes de aprendizagem cooperativos, viabilizam uma comunicação exitosa e de fácil compreensão. No decorrer da formação continuada, a criação de momentos nos quais o professor participante é incentivado a ter autonomia para organizar e compartilhar os seus conhecimentos, colaboram para a mediação e avaliação da aprendizagem durante o processo. (Mehlecke; Tarouco, 2023).

A décima primeira pergunta questionou se o objetivo pedagógico proposto no curso de formação foi atingido. O Gráfico 5, demonstra que os vinte e seis professores (26), concordaram plenamente com essa prática.

Gráfico 5 – Objetivos pedagógicos da formação



Fonte: Dados da pesquisa (2024).

Segundo Silva e Clemente (2022), a definição dos objetivos e metas de um projeto educativo, no âmbito individual ou coletivo, conduz à organização eficiente das etapas do processo de aprendizagem e garante a possibilidade de ajustes, diante de um planejamento flexível.

A vigésima terceira pergunta teve como meta possibilitar um espaço para que os participantes presentes relatassem, de maneira descritiva, os pontos positivos e negativos da formação continuada. Conforme visto no Quadro 2, os participantes 1, 2, 5 e 7 avaliaram a formação, apenas como pontos positivos, enquanto os participantes 3, 4 e 6 destacaram os pontos positivos e os negativos, ressaltaram que o tempo foi curto e que a internet apresentou oscilação.

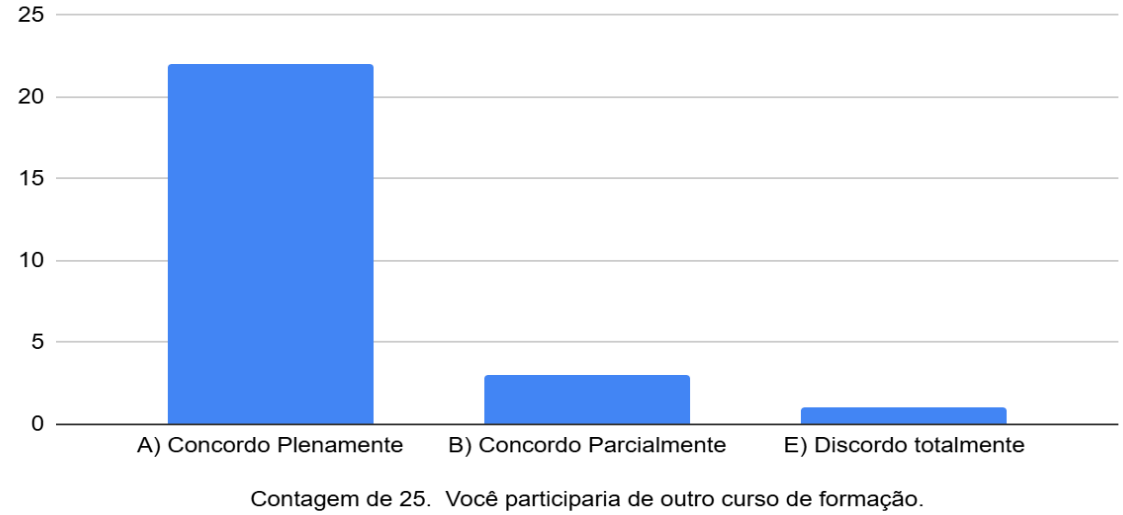
Quadro 2: Comentários sobre os pontos positivos e negativos da formação.

Participantes	**Respostas transcritas *ipsis litteris***
Participante 1	“Positivo é ter a oportunidade de momentos tão enriquecedores como este”.
Participante 2	“O curso de formação só veio acrescentar na minha prática”.
Participante 3	“Ponto positivo muitos conhecimentos novos. Negativo tempo corrido”.
Participante 4	“Positivo recursos que não conhecia. Negativo a internet às vezes oscilava, o que demorava um pouco para realizar algumas atividades”.
Participante 5	“Considero o curso muito pertinente com propostas acessíveis que promovem a inclusão digital”.
Participante 6	“Muitos conhecimentos novos, mas tempo curto”.
Participante 7	“Ponto positivo é ter a oportunidade de momentos tão enriquecedores como este”.

Fonte: Dados da pesquisa (2024).

A vigésima quinta pergunta verificou se os professores participariam de outro curso de formação. Vinte e dois (22) professores concordaram plenamente, três (3) concordaram parcialmente e um (1) discordou totalmente, conforme o Gráfico 6.

Gráfico 6 – Participação em curso de formação

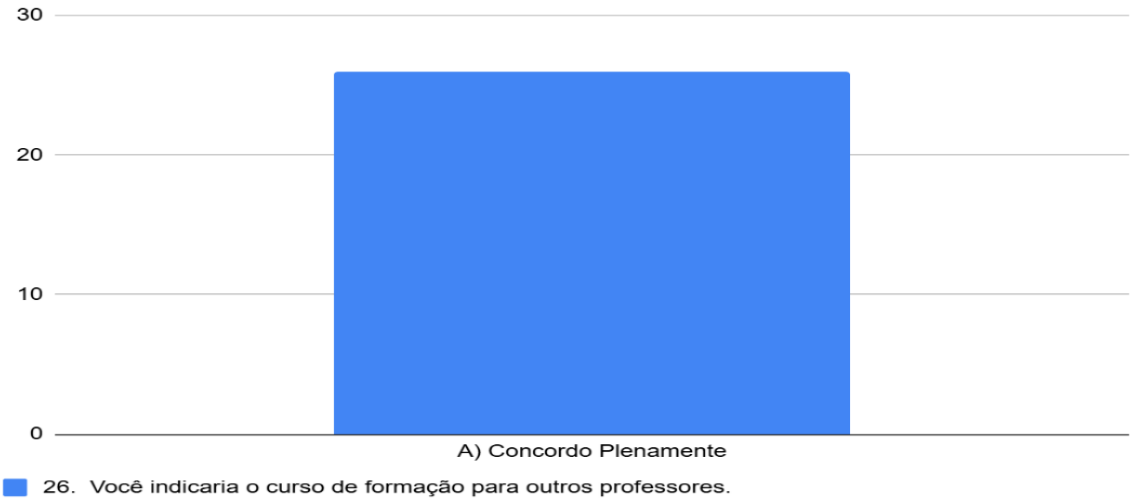


Fonte: Dados da pesquisa (2024).

A participação e o envolvimento do docente no curso de formação são importantes para o seu aprendizado e desenvolvimento profissional. Através do compartilhamento de informações adquiridas, pode colaborar com a melhoria da qualidade do ensino. Alves, Ferrete e Santos (2021), descrevem que o letramento digital do docente, durante o processo no curso de formação, possibilita conhecimentos necessários para novas maneiras de atuar e promover a aprendizagem significativa nas instituições escolares.

A vigésima sexta pergunta verificou se os professores indicariam o curso de formação para outros docentes. Na avaliação do Gráfico 7, todos concordaram plenamente em propagar o conhecimento, através da indicação.

Gráfico 7 – Indicação do curso de formação

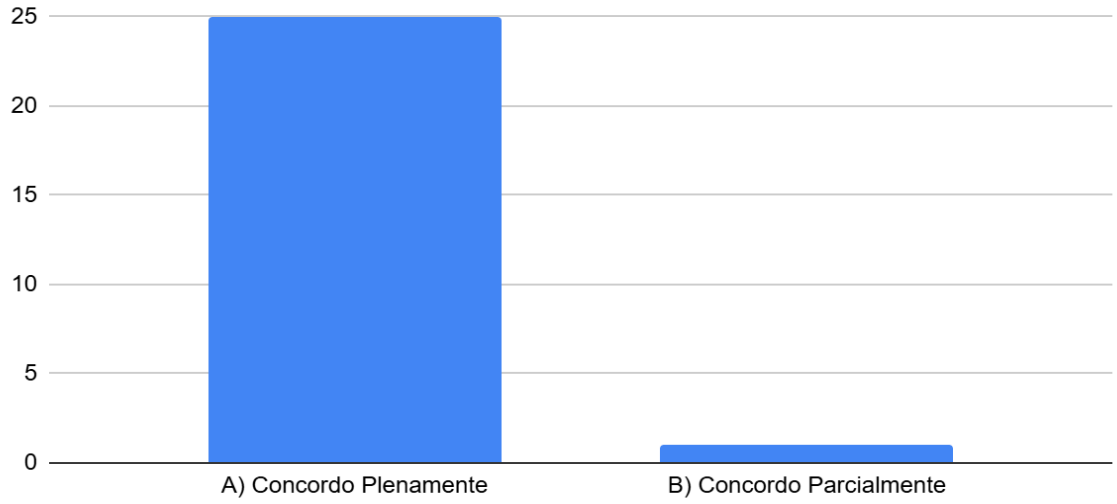


Fonte: Dados da pesquisa (2024).

Alves *et al.,* (2021) enfatizam em seus estudos que uma formação continuada com o suporte das tecnologias digitais proporciona um ambiente propício para a propagação de informações, além da troca de experiências entre os pares em suas interações.

A vigésima nona pergunta teve como finalidade averiguar se a formação continuada possibilitou, ao professor, repensar sobre as suas estratégias utilizadas no processo de ensino e aprendizagem. O Gráfico 8 mostra que 25 professores concordaram plenamente com a afirmação e 1 professor concordou parcialmente.

Gráfico 8 – Estratégias de ensino e aprendizagem

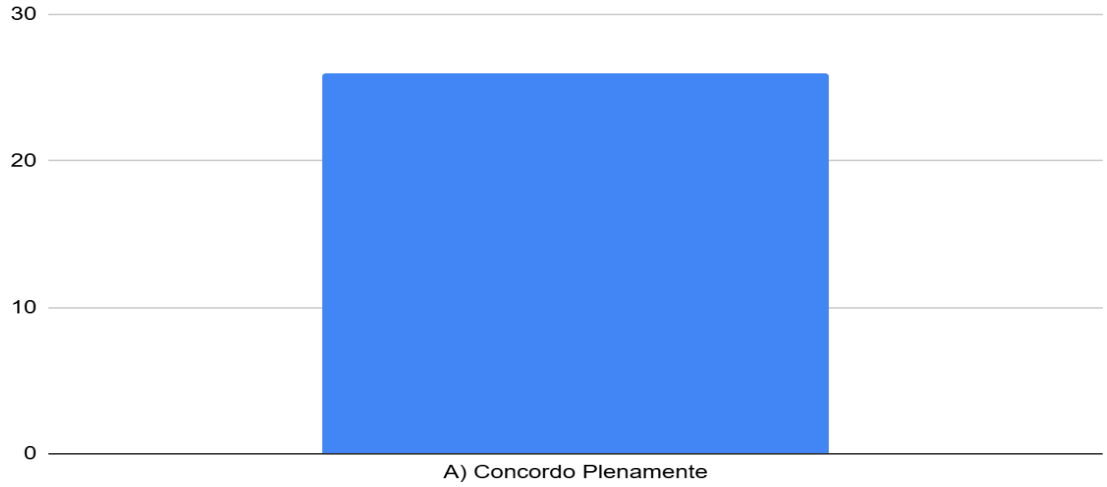


Fonte: Dados da pesquisa (2024).

A formação continuada permite ao professor, momentos de reflexão e análise sobre as suas práticas pedagógicas. Permitindo-o ressignificar as suas aulas, agregando novos conhecimentos e reformulações ao processo educativo (Paz; Locatelli, 2023).

A trigésima pergunta indagou se a formação pode colaborar para que o professor reflita sobre a tecnologia dentro da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Examinando o Gráfico 9, é possível apontar que a totalidade dos professores concordaram plenamente que a formação pode ajudar a refletir sobre a tecnologia dentro da BNCC.

Gráfico 9 – Reflexão: BNCC e tecnologia



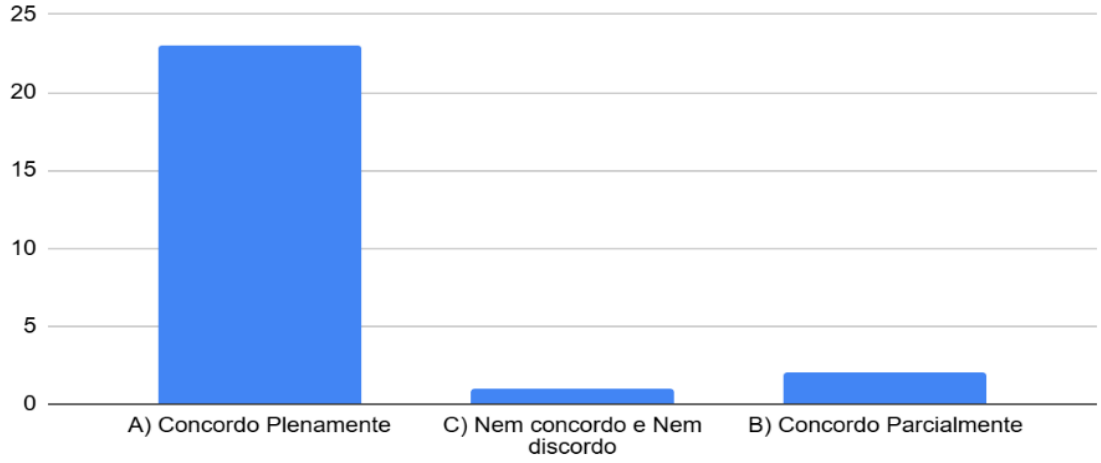
30. A formação me pode ajudar a refletir sobre a tecnologia dentro da BNCC.

Fonte: Dados da pesquisa (2024).

Segundo Silva, Devides (2021), por intermédio de uma formação continuada, o docente é sensibilizado a refletir sobre as possibilidades da cultura digital no sentido de compreender, integrar e utilizar as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), de maneira crítica e responsável em sua prática docente.

A trigésima primeira pergunta, questionou se a formação continuada proporcionou uma mudança positiva na atuação do professor na escola. Vinte e três (23) professores concordaram plenamente, dois (2) concordaram parcialmente e um (1) não concordou e nem discordou, conforme o Gráfico 10.

Gráfico 10 – Mudança positiva na atuação do docente



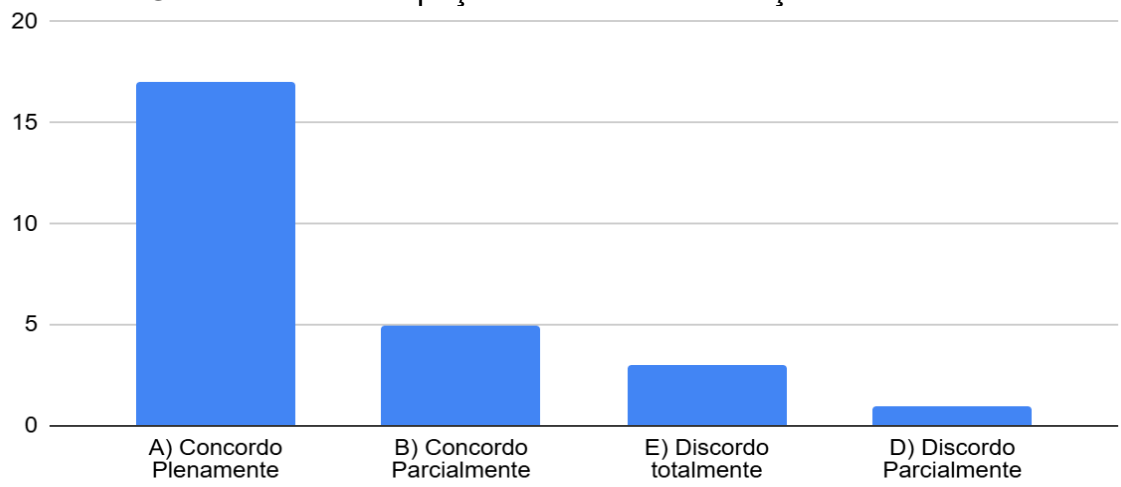
Contagem de 31. A formação me proporcionou mudar positivamente a minha atuação na escola.

Fonte: Dados da pesquisa (2024).

Ao compreender a importância do seu papel ativo no processo educacional, o processor viabiliza ações pedagógicas, assumindo o papel de orientador, pesquisador, mediador e incentivador, não sendo apenas aquele que repassa conhecimentos. Na formação continuada, o docente vivencia novas experiências, favorecendo uma reflexão da sua atuação profissional e consequentemente modificações oportunas na forma de planejar e ensinar (Almeida; Cantuária; Goulart, 2021).

A trigésima segunda pergunta propôs perceber se foi a primeira vez que os professores participaram de uma formação continuada totalmente presencial. Explorando os resultados, o Gráfico 11 indica que 17 professores concordaram plenamente com a afirmação; 5 concordaram parcialmente; 1 discordou parcialmente e 3 discordaram totalmente.

Gráfico 11 – Participação no curso de formação continuada



Contagem de 32. É a primeira vez que participo deste modelo de curso de formação continuada

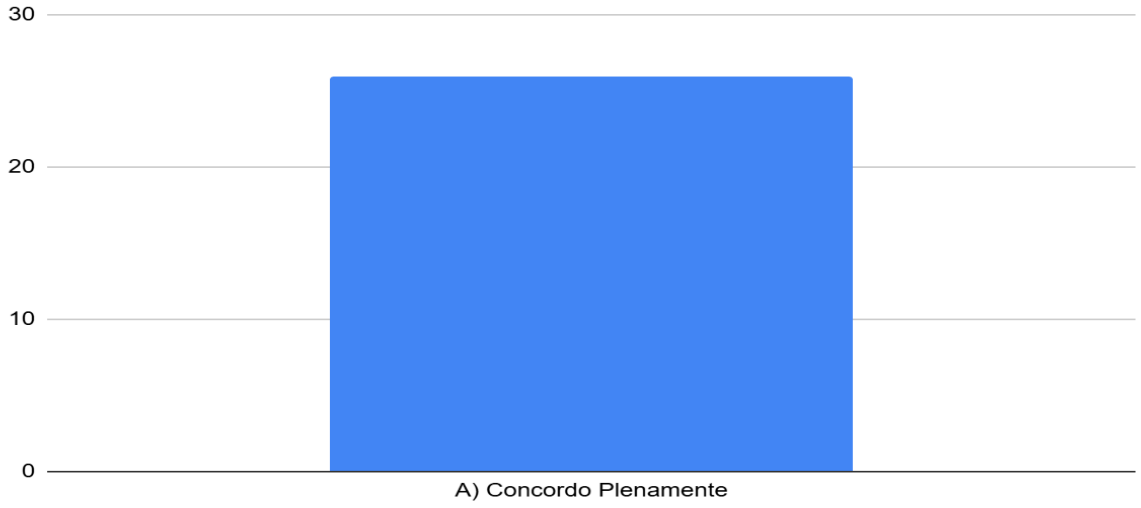
Fonte: Dados da pesquisa (2024).

Uma formação continuada para professores, de maneira presencial ou híbrida, tem como objetivo cooperar com os docentes no compartilhamento e aquisição de novas trilhas de aprendizagem. As interações de uma formação, permitem, ao professor, a compreensão das possibilidades e desafios para a sua mediação no processo de ensino e aprendizagem. (Fontes *et al.,* 2022).

A trigésima terceira pergunta analisou se a formação apresentou uma metodologia inovadora, através do uso da Sequência Didática. Por meio das

informações do Gráfico 12, é possível constatar que todos os 26 professores concordaram plenamente com essa afirmativa apresentada.

Gráfico 12 – Metodologia inovadora no uso da sequência didática



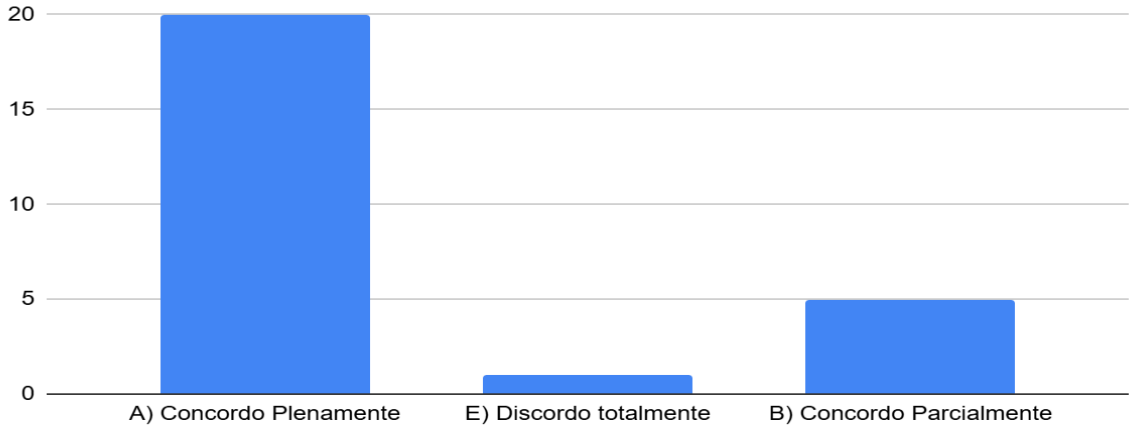
33. O curso de formação apresentou uma metodologia inovadora de formar o professor no uso de sequência didática.

Fonte: Dados da pesquisa (2024).

Para Ugalde e Roweder (2020), a Sequência Didática propicia uma metodologia inovadora para uma aprendizagem significativa e eficiente, podendo ser adaptada aos diversos níveis de ensino e áreas do conhecimento.

A trigésima quinta pergunta investigou se é inédita na prática do professor, a forma de se trabalhar a Sequência Didática. Através dos resultados, o Gráfico 13 indica que 20 professores concordaram plenamente; 5 professores concordaram parcialmente e 1 professor discordou totalmente.

Gráfico 13 – Sequência didática como prática inédita



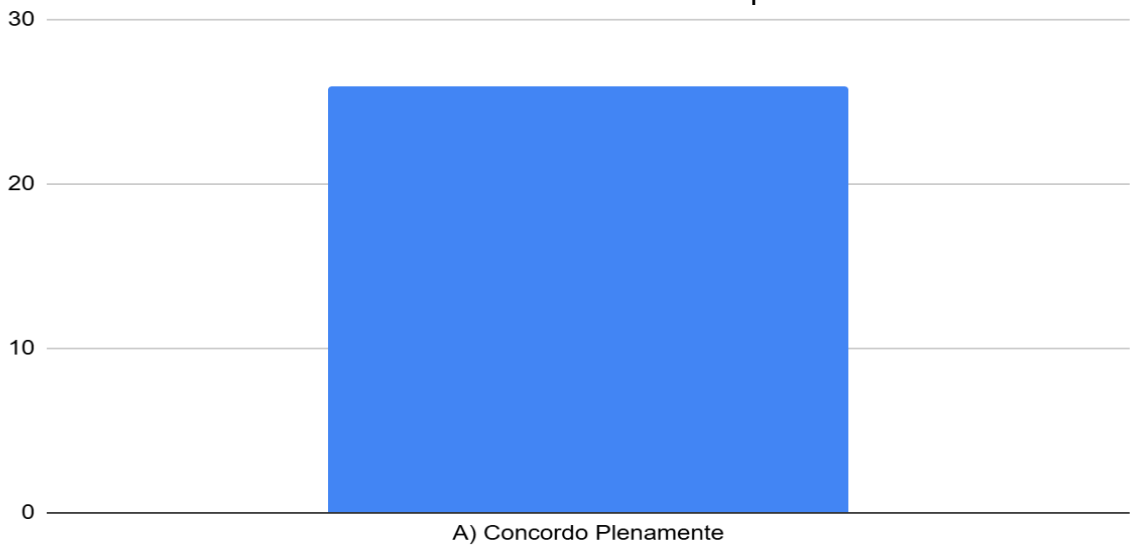
Contagem de 35. A forma de se trabalhar a sequência didática é inédita na sua prática docente.

Fonte: Dados da pesquisa (2024).

A aplicação da Sequência Didática é uma metodologia recente para alguns professores, entretanto, o aperfeiçoamento das competências e habilidades profissionais do docente torna-se necessário diante dos desafios e possibilidades na educação. A aplicação da Sequência Didática favorece a difusão do conhecimento. O professor sendo mediador e o aluno protagonista do processo de ensino e aprendizagem. (Santos *et al.,* 2020).

A quadragésima pergunta apurou se os recursos digitais, utilizados na Sequência Didática, proporcionam aulas interessantes aos educandos. O Gráfico 14 apresenta que 26 respondentes, por unanimidade, concordaram plenamente com essa afirmativa.

Gráfico 14 – Os recursos utilizados na sequência didática

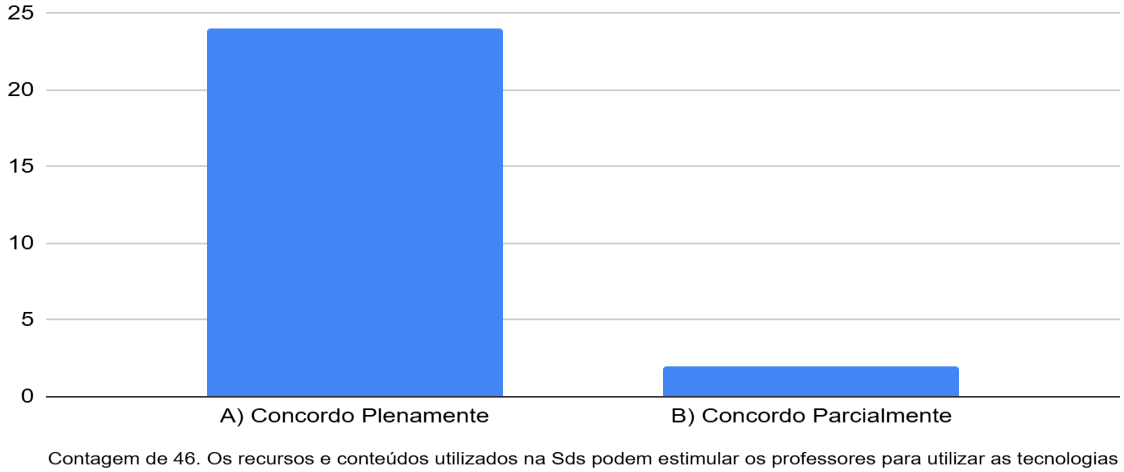


Fonte: Dados da pesquisa (2024).

Santos, Almeida e Mól (2023) descrevem em seus estudos que o uso da Sequência Didática, mediada pelos recursos digitais, viabiliza práticas pedagógicas atrativas e significativas. Os pesquisadores observaram, através da avaliação de uma SD realizada pelos docentes respondentes, que a aprendizagem do Teorema de Pitágoras foi facilitada através de vídeos digitais, gamificação e aplicativo GeoGebra.

A quadragésima sexta pergunta argumentou se os conteúdos e recursos utilizados na sequência didática podem estimular os professores na utilização das tecnologias. De acordo com o Gráfico 15, vinte e quatro (24) professores concordaram plenamente e dois (2) professores concordam parcialmente.

Gráfico 15 – A sequência didática e o uso da tecnologia

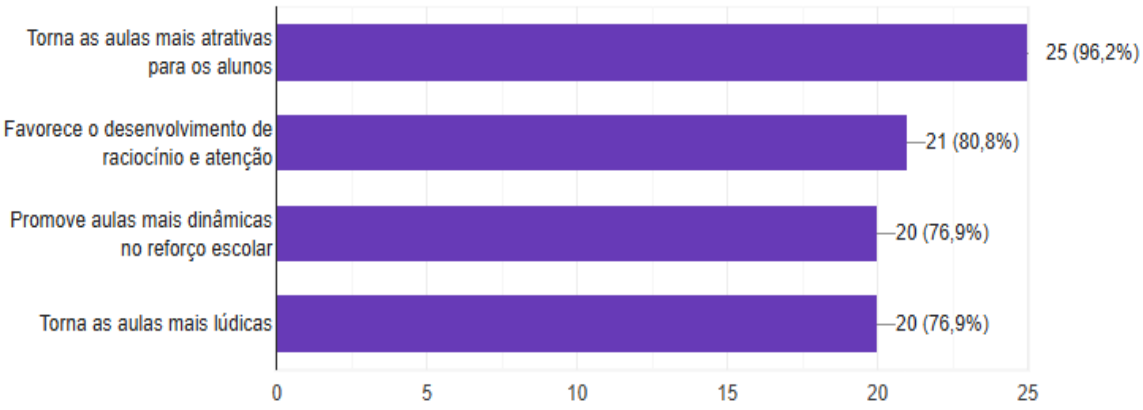


Fonte: Dados da pesquisa (2024).

A aplicação da SD, mediada pelas tecnologias digitais, é uma metodologia de ensino inovadora. Apresenta potencialidades de ser um recurso pedagógico para que o docente engaje o aluno a participar das aulas de maneira atrativa, além de incentivar o professor a ser um pesquisador ativo, possibilitando o letramento digital nas instituições escolares (Santos; Almeida; Mól, 2023).

A quadragésima sétima pergunta identificou as contribuições dos recursos digitais, utilizados na SD, para o processo de ensino e aprendizagem. Os resultados presentes no Gráfico 16 evidenciam que vinte e cinco (25) professores acreditam que os recursos digitais tornam as aulas mais atrativas para os alunos; O somatório de vinte e um (21) professores considera que favorecem o desenvolvimento de raciocínio e atenção, enquanto vinte (20) professores apontam que o uso dos recursos digitais torna as aulas mais lúdicas e promovem aulas mais dinâmicas no reforço escolar.

Gráfico 16– A contribuição dos recursos para a aprendizagem



Fonte: Dados da pesquisa (2024).

Para Cieslak, Mourão e Paixão (2020), a gamificação pode promover práticas pedagógicas instigadoras e consequentemente motiva os alunos a pesquisarem e aprender. O estímulo à capacidade de iniciativa e o pensamento crítico integram esse processo. Sendo assim, os jogos digitais podem modificar a rotina escolar de forma positiva, oportunizando momentos de diversão e aprendizado.

A quadragésima oitava pergunta demandou aos professores os pontos positivos e negativos que favorecem ou dificultam o uso dos recursos digitais na escola. Conforme demonstrado no Quadro 3, alguns aspectos negativos foram apontados por determinados professores, como, dificuldades com a internet e falta de acesso aos recursos tecnológicos. Em relação aos aspectos positivos, alguns entrevistados, enfatizaram que o uso dos recursos digitais na escola torna as aulas mais atrativas, dinâmicas, lúdicas, além de despertar o interesse do educando. Determinados professores optaram por responder apenas o aspecto negativo ou positivo, enquanto outros, responderam os dois aspectos solicitados.

Quadro 3: Aspectos positivos e negativos na utilização dos recursos digitais na escola.

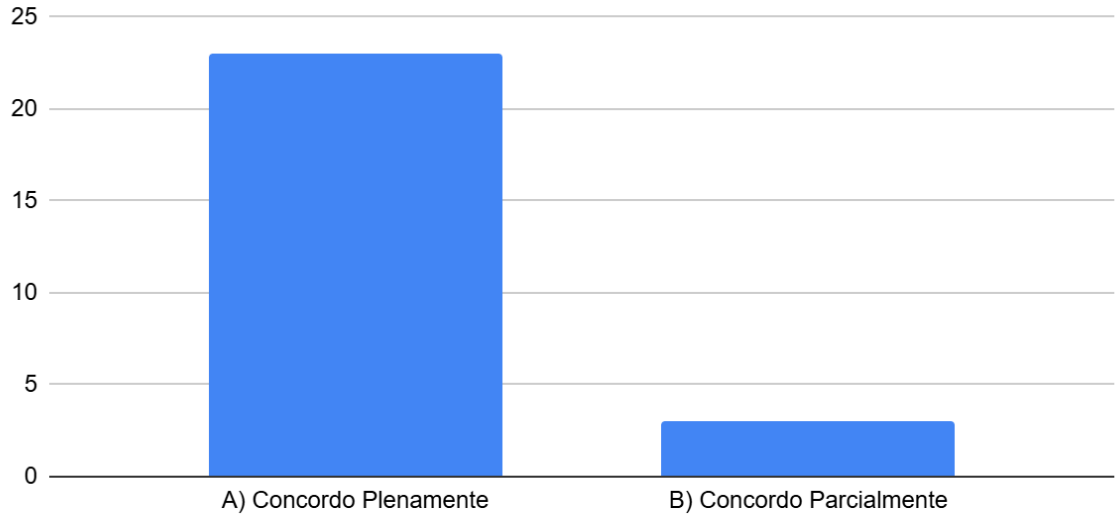
Participantes	**Respostas transcritas *ipsis litteris***
Participante 1	Negativo: “Falta de internet”.
Participante 2	Positivo: “São bem dinâmico”.
Participante 3	Positivo: “Muitas possibilidades”. Negativo: “Ainda há falta de recursos”.
Participante 4	Negativo: “Internet”.
Participante 5	Positivo: “Engajamento de propostas pedagógicas por meio tecnológico”. Negativo: “Internet lenta”.
Participante 6	Negativo: “A escola precisa oferecer os suportes tecnológicos necessários”.
Participante 7	Positivo: “’Torna as aulas mais atrativas”.
Participante 8	Positivo: “Aulas lúdicas”. Negativo:” Internet fraca”.

Participante 9	Negativo: “Falta de recursos digitais e internet”.
Participante 10	Positivo: “Novas tecnologias”. Negativo: “Falta de acesso aos recursos e internet lenta”.
Participante 11	Positivo:” Aguça o interesse dos alunos, aprendem de forma mais leve, interativa”.
Participante 12	Positivo: “Torna a aula mais lúdica”. Negativo: “A internet muita das vezes nos deixa na mão”.
Participante 13	Positivo: “Promove o interesse e envolvimento do aluno”.

Fonte: Dados da pesquisa (2024)

A quadragésima nona pergunta questionou se as sequências didáticas têm potencial para facilitar o entendimento de habilidades da BNCC no processo de construção de conhecimento. Vinte e três (23) professores concordaram plenamente e três (3) professores concordaram parcialmente, conforme o Gráfico 17.

Gráfico 17 – A sequência didática e o entendimento de Habilidades



Contagem de 49. As sequência didáticas têm potencial para facilitar o entendimento de Habilidades

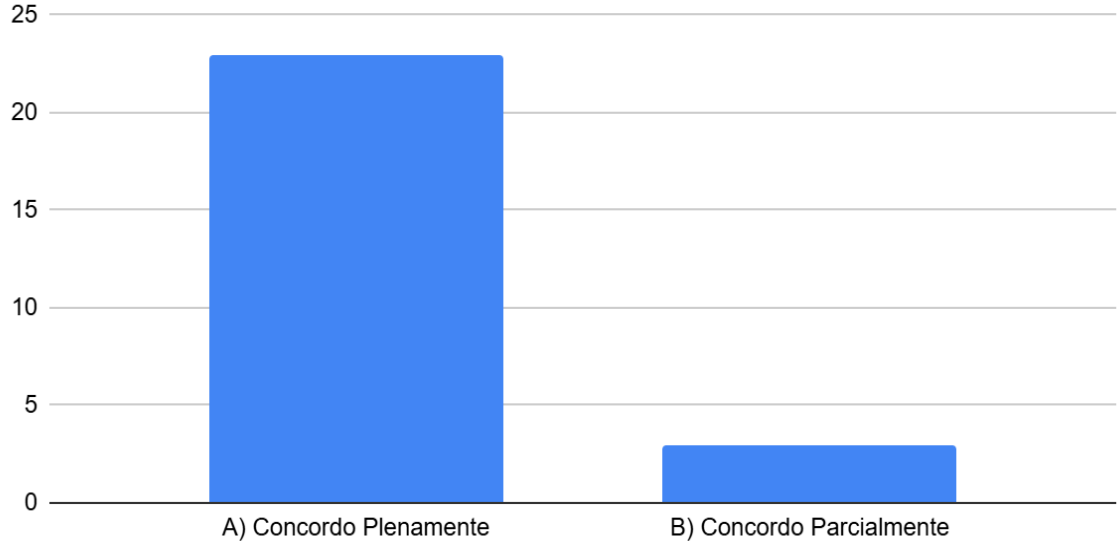
Fonte: Dados da pesquisa (2024)

Passos e Silva (2021) relatam que a sequência didática pode colaborar com as aulas, auxiliando o professor e o aluno no desenvolvimento de competências e

habilidades que a Base Nacional Comum Curricular orienta. O uso das tecnologias e metodologias ativas, por meio da SD, possibilita que o processo de ensino e aprendizagem seja mais atraente e lúdico.

Na quinquagésima quarta pergunta, a intenção foi saber se o modelo utilizado na sequência didática pode ser facilmente ajustado para outros conteúdos. No Gráfico 18 é possível verificar que vinte e quatro (24) professores concordam plenamente e dois (2) concordam parcialmente.

Gráfico 18 – Ajuste da sequência didática para outros conteúdos

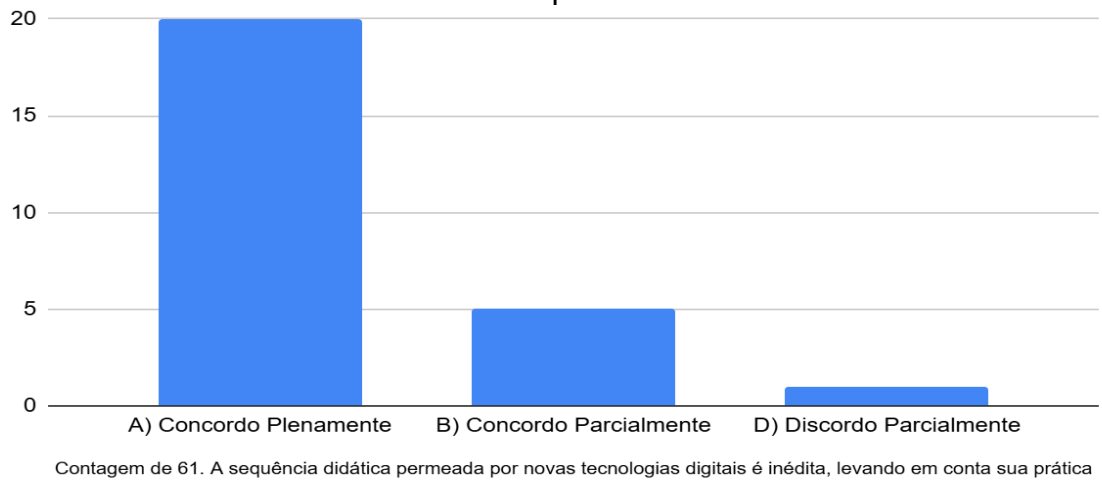


Fonte: Dados da pesquisa (2024).

De acordo com Santos *et al*. (2024), a sequência didática possibilita o desenvolvimento de abordagens pedagógicas em contextos diversos, servindo como uma orientação para os educadores com o passo a passo das atividades, dos recursos e das avaliações necessárias para um processo educativo que contemple as diferentes trilhas de aprendizagem.

A sexagésima primeira pergunta questionou se a sequência didática permeada por novas tecnologias digitais é inédita, levando em conta a prática do professor. Vinte (20) professores concordaram plenamente, cinco (5) concordaram parcialmente e um (1) discordou parcialmente, segundo o Gráfico 19.

Gráfico 19 – Prática da sequência didática como inédita

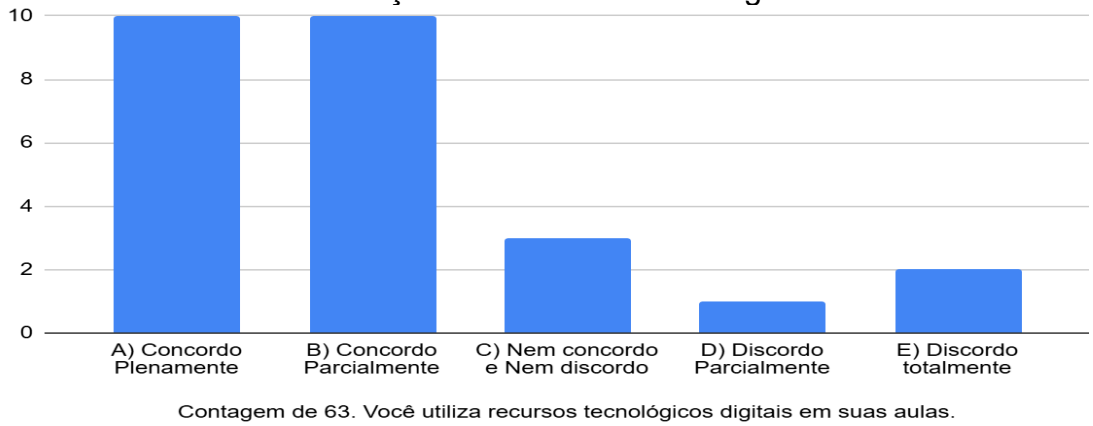


Fonte: Dados da pesquisa (2024)

A sequência didática contribui para a ocorrência de uma aprendizagem significativa no que tange a mediação das aulas entre professor e aluno. Bazhuni *et al*. (2021) destacam que diante desse contexto, torna-se relevante a formação continuada de professores, mediada pelas tecnologias digitais, sendo possível alinhar as atividades pedagógicas às sequências didáticas, favorecendo novas práticas de ensino e apresentando-se como uma ferramenta de apoio ao docente.

A sexagésima terceira pergunta examinou se os professores participantes da Formação Continuada utilizam os recursos tecnológicos digitais em sua prática pedagógica em sala de aula. O Gráfico 20 certifica que dez (10) participantes concordaram plenamente com a afirmação; dez (10) concordaram parcialmente; três (3) não concordaram e nem discordaram; um (1) discordou parcialmente e dois (2) discordaram totalmente.

Gráfico 20 – Utilização dos recursos tecnológicos nas aulas



Fonte: Dados da pesquisa (2024)

De acordo com Santos e Silva (2020), por meio da compreensão do docente sobre os benefícios que os recursos digitais podem proporcionar no ambiente escolar, como a utilização dos jogos digitais, o letramento digital no âmbito educacional é favorecido.

A sexagésima quarta pergunta investigou de que maneira ocorreu a experiência dos professores ao participar da formação continuada. Os professores registraram que a experiência foi satisfatória, como visto no Quadro 4. Ao analisar os resultados é possível destacar algumas respostas, tal como: inovadora; excelente; conhecimento de novas tecnologias; muito proveitosa; esclarecedora; construtiva; aprendizado; conhecimento novo; nova visão e perspectiva.

Quadro 4: Relato sobre a experiência na formação continuada.

Participantes	**Respostas transcritas *ipsis litteris***
Participante 1	“Excelente”.
Participante 2	“Foi excelente e objetivo foi alcançado”.
Participante 3	“Inovadora”.
Participante 4	“Amei. Absorvi conhecimentos e conheci novas ferramentas para trabalhar”.
Participante 5	“Muito proveitosa. Me permitiu conhecer vários recursos”.
Participante 6	“Única e muito gratificante!”
Participante 7	“Maravilhosa, agregadora, trouxe uma nova visão e perspectiva para um planejamento de aulas mais divertidas e prazerosas”.
Participante 8	“Ótima”.
Participante 9	“Foi ótima, de muita interação e compartilhamento”.
Participante 10	“Maravilhosa”.
Participante 11	“Foi uma experiência incrível e de muita aprendizagem”.
Participante 12	“Muito satisfatória”.

Participante 13	“Foi de grande aprendizado”.
Participante 14	“Foi uma experiência incrível e vou colocar em prática na sala de aula”.
Participante 15	“Foi estimulante e inspirador”.
Participante 16	“Uma experiência nova que me despertou um conhecimento novo”.
Participante 17	“Foi gratificante e enriquecedor”.
Participante 18	“Abriu minha mente para as novas tecnologias”.
Participante 19	“Muito construtiva”.
Participante 20	“Muito satisfatória”.
Participante 21	“Muito aprendizado”.
Participante 22	“Não conhecia essas propostas digitais, experiência totalmente positiva”.
Participante 23	“Muito boa!”
Participante 24	“Foi uma grande experiência”.
Participante 25	“Ótima”.
Participante 26	“Esclarecedor”.

Fonte: Dados da pesquisa (2024)

A aplicação da formação continuada ocorreu no mês de outubro de dois mil e vinte e quatro, todavia, a instituição escolar deu continuidade na utilização dos jogos digitais em sala de aula, através do projeto: Gamificando eu aprendo! O objetivo inicial foi promover o letramento digital na escola, através de jogos digitais de Leitura e Escrita para a Educação Infantil. Posteriormente, a proposta foi ampliada para a utilização de outros jogos digitais que contemplam os Campos de Experiência da Educação Infantil.

A EMEI Monte Sol incluiu o projeto, gamificando eu aprendo, nos documentos norteadores para as práticas educativas de ensino e aprendizagem. Na figura 29, é possível verificar a descrição do projeto em destaque, sinalizado no Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola, nele constam as informações a respeito da Formação

Continuada realizada no ano de dois mil e vinte quatro e a continuidade dos jogos digitais de leitura e escrita, no ano de dois mil e vinte e cinco, em sala de aula com os alunos da Educação Infantil.

Figura 29 – Projeto, gamificando eu aprendo, no PPP da escola



ESTADO DO RIO DE JANEIRO
PREFEITURA DA CIDADE DE NOVA IGUAÇU
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
ESCOLA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL MONTE SOL

Projeto Político Pedagógico

"Lugar de Brincar, Interagir e Ser Feliz"

Ano
2025

9 - LETRAMENTO DIGITAL NA EMEI MONTE SOL

A formação continuada é um processo de aprendizado contínuo, que visa o aperfeiçoamento profissional, de modo a acompanhar as mudanças do cenário vigente.

A formação continuada para professores da Educação Infantil na EMEI Monte Sol aconteceu em outubro de 2024, através de uma Sequência Didática, com o propósito de apresentar as possibilidades e desafios sobre as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em relação à leitura e escrita e ao uso das tecnologias digitais nas escolas, favorecendo o letramento digital.

Dentre as competências postuladas na Base, a competência de número cinco evidencia a atenção do documento para com as várias linguagens, especialmente as relacionadas ao campo digital, como vemos a seguir:

61

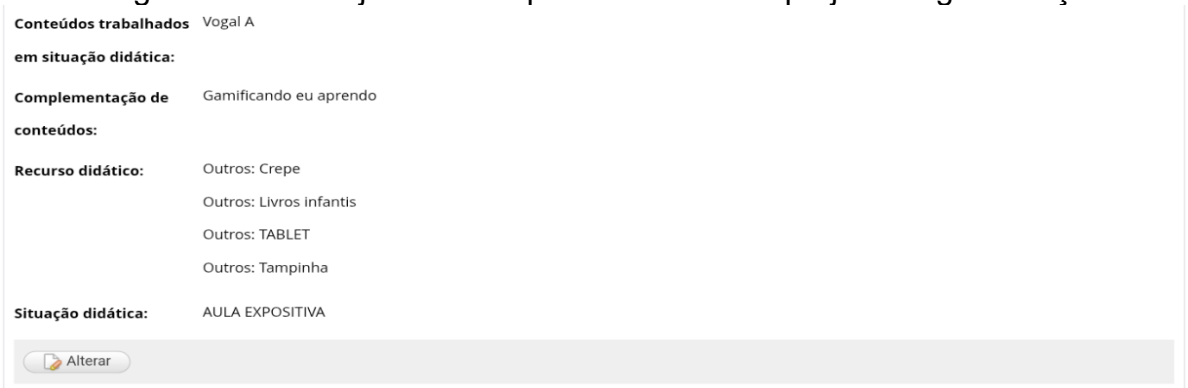
5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018, p. 9)

No ano de 2025, o letramento digital continuará em foco em nossa unidade escolar, através do projeto "Gamificando eu aprendo!", onde os professores serão orientados a colocar em prática as competências e habilidades desenvolvidas no ano anterior por meio da Formação Continuada. Jogos digitais de Leitura e Escrita serão utilizados em sala de aula com os alunos, como por exemplo, o Wordwall, Learning Apps e Manual da Brincadeira.

Fonte: Arquivo documental da EMEI Monte Sol.

Os professores incluem, frequentemente, em seus planejamentos semanais as atividades de gamificação com os alunos. A figura 30, mostra o planejamento de uma professora contextualizado com o projeto gamificando eu aprendo.

Figura 30 – Planejamento do professor sobre o projeto de gamificação



Conteúdos trabalhados em situação didática:	Vogal A
Complementação de conteúdos:	Gamificando eu aprendo
Recurso didático:	Outros: Crepe Outros: Livros infantis Outros: TABLET Outros: Tampinha
Situação didática:	AULA EXPOSITIVA

Alterar

Fonte: Arquivo documental da EMEI Monte Sol

A aceitação e o envolvimento da comunidade escolar, diante das propostas pedagógicas, com o apoio das tecnologias digitais, possibilitaram um ambiente favorável para a disseminação do conhecimento e a promoção do letramento digital na instituição escolar. A figura 31, expõe alguns momentos do projeto gamificando eu aprendo, oportunizando momentos de interações, brincadeiras e aprendizados por meio dos jogos digitais.

Figura 31– Projeto, gamificando eu aprendo, na prática com os alunos



Fonte: Dados da pesquisa (2025).

6. CONCLUSÃO

Através da presente pesquisa, verifica-se que a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) no ambiente escolar favorece interações dinâmicas e atrativas no processo de ensino e aprendizagem, sendo o professor, facilitador desse processo, ao mediar a integração do conhecimento com as tecnologias digitais em sua prática profissional.

A partir da compreensão sobre a importância de sua formação para o manuseio dos recursos digitais, o docente colabora, em parceria com os alunos, para um processo educativo significativo com interações que possibilitem o letramento digital nas instituições escolares.

A análise da formação continuada realizada com os professores, evidenciaram resultados positivos. Os conhecimentos compartilhados, através da Sequência Didática e do Material Didático, *E-book*, proporcionaram o desenvolvimento de competências e habilidades para que o letramento digital ocorra efetivamente nos espaços escolares, como orienta a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Segundo a análise dos questionários, a formação apresentou uma metodologia inovadora ao utilizar a sequência didática com o suporte dos recursos digitais, despertando o interesse dos participantes para o aprendizado das novas práticas pedagógicas, auxiliadas pelas tecnologias, a fim de contribuir com aulas mais atrativas, dinâmicas e lúdicas.

Outro fator a ser destacado, foi a falta de acesso aos recursos tecnológicos ofertados pela escola que dificultam a utilização dessas ferramentas no cotidiano escolar, aspecto sinalizado pelos professores respondentes. Evidenciaram, também, a instabilidade da internet *Wi-Fi* e das configurações dos *smartphones* utilizados, como foi possível perceber na realização da atividade de autoavaliação com o uso do aplicativo *Adobe Express,* onde apenas quatro professores conseguiram executar a proposta, pelo motivo exposto.

O processo de desenvolvimento da leitura e escrita com crianças da Educação Infantil, quando auxiliado pelo uso das tecnologias digitais, apresenta diversas possibilidades pedagógicas para a aprendizagem dos alunos. Esses jogos educativos, revelam-se como auxílio para a execução de atividades motivadoras, sendo possível

a ampliação do uso da gamificação para outros jogos pedagógicos com objetivos de aprendizagem diferenciados, podendo contemplar outras etapas de ensino da Educação Básica.

Sugere-se que a formação continuada para professores da Educação Infantil, através de uma Sequência Didática e com a mediação das tecnologias digitais, seja aplicada em outras instituições de ensino após adaptações, quando necessário. O objetivo é disseminar conhecimentos, sensibilizar o docente sobre a sua prática pedagógica, possibilitando o letramento digital nos espaços escolares.

Conclui-se que, a partir dos resultados obtidos, a Formação Continuada mediada pelas tecnologias digitais é uma prática relevante e necessária para as instituições sociais, incluindo as escolares, pois através das novas informações compartilhadas as interações tornam-se mais abrangentes e reflexivas, por meio da promoção da cultura digital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALLEVATO, N. S. G.; POSSAMAI, J. P. Proposição de Problemas: possibilidades e relações com o trabalho através da Resolução de Problemas. **Com a Palavra, o Professor**, *[S. l.]*, v. 7, n. 18, p. 153–172, 2022. DOI: 10.23864/cpp.v7i18.817. Disponível em: http://revista.geem.mat.br/index.php/CPP/article/view/817. Acesso em: 26 mar. 2025.

ALMEIDA, E. V. D; CANTUÁRIA, L. L. D. S; GOULART, Joana Corrêa. Os avanços tecnológicos no século XXI: desafios para os professores na sala de aula. **REEDUC**, Goiás, v. 7, n. 2, p. 296-322, mai./2021. Disponível em: https://www.revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/11738/8315. Acesso em: 16 mai. 2024.

ALVES, M. M. S; FERRETE, A. A. S. S; SANTOS, W. L. O uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação na formação inicial docente de uma turma de licenciatura em EAD. **Scientia Plena**, Sergipe, v. 17, n. 01, 2021. DOI: 10.14808/sci.plena.2021.012701. Disponível em: https://scientiaplena.emnuvens.com.br/sp/article/view/5859. Acesso em: 15 fev. 2025.

ALVES, D. M; CARNEIRO, R. D. S; CARNEIRO, R. D. S. Gamificação no ensino de matemática: uma proposta para o uso de jogos digitais nas aulas como motivadores da aprendizagem. **ReDoc**, Rio de Janeiro, v. 6, n. 3, p. 146-164, ago./2022. Disponível em: https://doi.org/10.12957/redoc.2022.65527. Acesso em: 16 mai. 2024.

APURINÃ, F. L. S; BRITO, I. P; CAMURÇA, R. P; SANTOS, J. P. C. Gamificação na educação: utilizando a plataforma quizizz para melhorar e engajar a aprendizagem das question words na aula de língua inglesa. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, *[S. l.]*, v. 9, n. 8, p. 924–941, 2023. DOI: 10.51891/rease.v9i8.10873. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/10873. Acesso em: 28 fev. 2025.

ARANTES, Sheila. **Sequência Didática**: fundamentada na Aprendizagem Significativa como facilitadora no processo de Alfabetização e Letramento mediada pelas novas tecnologias digitais. 1. ed. Curitiba: Appris, 2022. p. 1-111.

ARAUJO, A. D. N. D. A importância da formação continuada em meio a pandemia da covid-19. **Editora Realize**, Maceió, v. 1, n. 7, p. 1-8, out./2020. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MD4_SA1_ID7547_01102020230803.pdf. Acesso em: 3 jun. 2024.

ARAÚJO, A. D.; SABOIA, A. L; SOUSA, M. A. A. Práticas de leitura e escrita na cultura digital. **Fólio**, Bahia, v. 11, n. 2, p. 357-375, jan./2020. Disponível em: https://doi.org/10.22481/folio.v11i2.5456. Acesso em: 8 mai. 2024.

BALTAZAR, I. Aprender a conviver, uma utopia necessária: A importância da Educação para a Cidadania na Escola em um mundo globalizado. **Estudos do Século XX**, Lisboa, v. 4, n. 21, p. 73-96, dez./2021. Disponível em: https://doi.org/10.14195/1647-8622_21_4. Acesso em: 3 jun. 2024.

BARBOSA, M. S; FERRI, P. H. Web Ciência IQ-UFG: uma escala do tipo Likert na mensuração da opinião dos participantes. **Revista ELO – Diálogos em Extensão**, *[S. l.]*, v. 13, 2024. DOI: 10.21284/elo.v13i.17221. Disponível em: https://periodicos.ufv.br/elo/article/view/17221. Acesso em: 3 mar. 2025.

BATISTA, G. D. S; PAIVA, M. C. L. D. O letramento digital nas teses e dissertações brasileiras: um mapeamento sistemático da literatura. **Tear**, Rio Grande do Norte, v. 12, n. 2, p. 1-12, dez./2023. Disponível em: Https://doi.org/10.35819/tear.v12.n2.a6877. Acesso em: 22 abr. 2024.

BAZHUNI, R. F.; ALMEIDA, T. de A.; PEDRETTI, S. D. S.; LEGEY, A. P.; COTELLI, A. D. E. S.; MÓL, A. C. de A.; SILVA, M. A. Sequências didáticas permeadas por tecnologias digitais: uma proposta inovadora para a educação infantil. **REVISTA CARIOCA DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO**, *[S. l.]*, v. 6, n. 1, p. 53–65, 2021. DOI: 10.17648/2596-058X-recite-v6n1-4. Disponível em: https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/197. Acesso em: 7 abr. 2025.

BEZERRA, C. A; QUARESMA, M. Desenvolvimento do conhecimento didático de futuros professores no contexto do estudo de aula. **Revista Paranaense de Educação Matemática**, Paraná, v. 12, n. 29, p. 325-349, dez./2023. Disponível em: https://doi.org/10.33871/22385800.2023.12.29.325-349. Acesso em: 3 jun. 2024.

BORTOLAZZO, S. F. Das conexões entre cultura digital e educação: pensando a condição digital na sociedade contemporânea. **ETD**, Campinas/SP, v. 22, n. 2, p. 369-388, jun./2021. Disponível em: https://doi.org/10.20396/etd.v22i2.8654547. Acesso em: 16 mai. 2024.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, 1996.

BRITO, M. D. L; VASCONCELOS, F. H. L; MARÇAL, Edgar. Integração das tecnologias da informação e comunicação no espaço escolar e sua interlocução com o projeto político pedagógico: uma revisão sistemática da literatura. **Revista Educar Mais**, Pelotas, v. 6, n. 1, p. 883-898, set./2022. Disponível em: DOI: Https://doi.org/10.15536/reducarmais.6.2022.2930. Acesso em: 17 mai. 2024.

BRITO, S. C; SANT`ANA, C. Formação docente e jogos digitais no ensino de matemática. **Educa**, Rondônia, v. 7, n. 1, p. 415-434, mai./2020. Disponível em: https://doi.org/10.26568/2359-2087.2020.4100. Acesso em: 17 jun. 2024.

CARDOSO, G. S. A importância da cultura digital na Educação Infantil. **1ª Evolução**, São Paulo, v. 3, n. 32, p. 51-55, set./2022. Disponível em: https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.32. Acesso em: 22 abr. 2024.

CÉFALO. O. O processo de ensino-aprendizagem de história e o professor mediador. **Caderno Intersaberes**, Curitiba, v. 10, n. 27, p. 170-183, ago./2021. Disponível em: https://www.cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/1143. Acesso em: 17 jun. 2024.

CIESLAK, I, A; MOURÃO, K, R, M; PAIXÃO, A. J. P. Gamificação e educação: conceituação, estado da arte e agenda de pesquisa. **#Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia**, Canoas, v. 9, n. 1, 2020. DOI: 10.35819/tear.v9.n1.a3636. Disponível em: https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/3636.. Acesso em: 7 abr. 2025.

COELHO, P. M. F; COSTA, M. R. M; MOTTA, E. L. O. Formação de professores e integração pedagógica das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC): da usabilidade técnica ao letramento digital. **Eccos**, São Paulo, v. 2, n. 58, p. 1-20, set./2021. https://doi.org/10.5585/eccos.n58.11014. Acesso em: 16 nov. 2024.

COSTA, C. R. D; FERREIRA, R. D. S. Revisão Sistemática sobre Letramento Digital na Formação de Professores: desafios e possibilidades. **SBCOPENLIB**, Porto Alegre, v. 12, n. 3, p. 282-291, nov./2020. Disponível em: https://doi.org/10.5753/cbie.sbie.2020.282. Acesso em: 22 abr. 2024.

COSTA, M. J. M; JÚNIOR, J. B. B. Formação docente, app-learning e letramento digital: um estudo da percepção dos professores sobre o aplicativo padlet. **Faz Ciência**, Paraná, v. 22, n. 35, p. 98-116, out./2020. Disponível em: https://doi.org/10.48075/rfc.v22i35.24532. Acesso em: 6 jul. 2024.

COSTA, M. R. M. Tecnologias digitais na educação contemporânea: letramento digital em perspectiva no século XXI. **Research, Society and Development**, São Paulo, v. 11, n. 15, p. 1-14, nov./2022. Disponível em: https://doi.org/10.33448/rsd-v11i15.38190. Acesso em: 5 jun. 2024.

CREMA. A. A escola como espaço de mediação do conhecimento e humanização. **Fronteiras**, Paraná, v. 22, n. 39, p. 66-77, mar./2020. Disponível em: https://doi.org/10.30612/frh.v22i39.12570. Acesso em: 17 jun. 2024.

DANTAS T. Os desafios enfrentados pelos docentes no ensino remoto e a importância da educação emocional para formação continuada. **Revista Ambiente Educação**, São Paulo, v. 16, n. 1, p. 1-20, dez./2023. Disponível em: https://doi.org/10.26843/ae.v16i00.1313. Acesso em: 17 jun. 2024.

FAMA, M. M. D. S; CAVALCANTI, E. L. D. Atividade ludo-tecnológica: suas contribuições para a avaliação diagnóstica e o ensino do sistema urinário. **REMICI**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 11, p. 1-16, nov./2023. Disponível em: https://doi.org/10.56166/remici.2311v2n11871. Acesso em: 6 jul. 2024.

FERREIRA, L. F. S; SILVA, V. M. C. B. O uso do aplicativo Canva Educacional como recurso para avaliação da aprendizagem na Educação Online. **PSD**, São Paulo, v. 9, n. 8, p. 1-16, jul./2020. Disponível em: https://doi.org/10.33448/rsd-v9i8.6030. Acesso em: 6 jul. 2020.

FERREIRA, L. G. Q; GUIMARÃES, L. R; COSTA, N. J. F; PACHECO, G. A.; BORGES, I. F; TADOKORO, K. B. S; SILVA, C. A. C; PEREIRA, B. T; MARTINS, J. A. F; CIPRIANO, P. A. Ação educativa em saúde: a prática da higienização auditiva correta. **Revista ELO – Diálogos em Extensão**, *[S. l.]*, v. 11, 2022. DOI: 10.21284/elo.v11i.14554. Disponível em: https://beta.periodicos.ufv.br/elo/article/view/14554. Acesso em: 28 fev. 2025.

FILHO, S. A. P; FRANCO, B. A. D. R. Ensino de língua estrangeira e a tecnologia: Kahoot! Quizlet e Wordwall. **BJD**, Paraná, v. 7, n. 4, p. 35083-35102, abr./2021. Disponível em: https://doi.org/10.34117/bjdv7n4-121. Acesso em: 5 jul. 2024.

FONTES, S. A; CARGNIN, C. S, D. F; COSTA, E. F; RAMOS O. R; SCHWE, F. A importância da formação continuada de professores sobre o uso de recursos tecnológicos no ensino presencial e híbrido. **CIET***: Horizonte*. V1, 2022. Disponível em: https://doi.org/10.33448/rsd-v11i11.32679. Acesso em: 28 fev. 2025.

GESUINO, A. P; GIACOMAZZO, G. F. Letramento digital na prática pedagógica das escolas. **Saberes Pedagógicos**, Criciúma, v. 5, n. 1, p. 20-37, mai./2021. Disponível em: https://doi.org/10.18616/rsp.v5i1.6633. Acesso em: 22 abr. 2024.

GIL, Antônio C. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. São Paulo: **Atlas**, 2002.

GONÇALVES, A. D. M; KANAANE, Roberto. A prática docente e as tecnologias digitais. **Revista Eletrônica Pesquiseduca**, Santos - SP, v. 13, n. 29, p. 256-265, mar./2021. Disponível em: https://doi.org/10.58422/repesq.2021.e1030. Acesso em: 22 mai. 2024.

GOULART, I.C.V; CASAGRANDE, T.C. A multimodalidade da narrativa digital: um estudo do aplicativo de contação de histórias Fisher Price. **Cadernos de Educação Básica,** Rio de Janeiro - RJ, P. 1 - 21, dez/2021. Disponível em: https://doi.org/10.33025/ceb.v6i3.3148. Acesso em: 26 fev. 2025.

GRAÇA, V; FLORES, Q, P; RAMOS, A. (2021). O potencial das ferramentas cognitivas Educaplay e LearninApps na consolidação de saberes. **Editora DYKINSON** Porto - Portugal, p. 98-110. maio 2021. Disponível em: https://doi.org/10.26537/recipp-ese-ined-0001. Acesso em: 24 fev. 2025.

GUIMARÃES, T. A; FREITAS, D. F. D; FIGUEIREDO, F. J. B. A utilização do mentimeter como estratégia de interação entre professores e estudantes nos cursos de saúde. **Integra EAD 2020**, Mato Grosso do Sul, v. 2, n. 1, p. 1-7, dez./2020. Disponível em: https://periodicos.ufms.br/index.php/IntegraEaD/article/view/11867. Acesso em: 6 jul. 2024.

ICHIBA; BONZANINI. Aprendendo vermicompostagem: o uso de jogos digitais na educação infantil. **Ciência e Educação**, Bauru, v. 28, n. 2, p. 1-16, mar./2022. Disponível em: https://doi.org/10.1590/1516-731320220031. Acesso em: 17 jun. 2024.

JAPIASSU, R. B; RACHED, C. D. A. Gamificação no processo de ensino-aprendizagem: uma revisão integrativa. **Revista Educação em Foco**, São Paulo, v. 2, n. 12, p. 46-60, abr./2020. Disponível em: https://orcid.org/0000-0002-4499-3716. Acesso em: 5 jun. 2024.

JUNIOR, T. A. C; SANTOS, J. W. Construção e validação de um questionário para mensurar a percepção de treinadores de judô brasileiros, quanto as regras de competição das categorias de base. **Conexões**, Campinas, SP, v. 22, n. 00, p. e024026, 2024. DOI: 10.20396/conex.v22i00.8676586. Disponível em: https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8676586. Acesso em: 3 mar. 2025.

LISKA, G. J. Cultura digital, linguagens e TDIC na BNCC e na BNC-formação no contexto da pandemia. **Linguasagem**, Minas Gerais, v. 40, n. 1, p. 288-304, mar./2021. Disponível em: https://www.linguasagem.ufscar.br/index.php/linguasagem/announcement/view/16. Acesso em: 22 abr. 2024.

MEHLECKE, Q. T. C.; TAROUCO, L. M. R. Ambientes de suporte para educação a distância: a mediação para aprendizagem cooperativa. **Revista Mosaicum**, *[S. l.]*, v. 38, n. 38, p. 7–22, 2023. Disponível em: https://revmosaicum.org/mosaicum/article/view/560. Acesso em: 29 mar. 2025.

METZ; WACHHOLZ; CANAN. Currículo escolar, BNCC e formação integral. **Revista Cocar**, Pará, v. 14, n. 30, p. 1-16, jun./2020. Disponível em: https://periodicos.uepa.br/index.php/cocar/article/view/3464. Acesso em: 17 jun. 2024.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/. Acesso em: 21 mai. 2024.

MION, M. R. B; LOPES, D. D. Q. Youtube e educação: uma revisão da pesquisa brasileira no período de 2014 a 2021. **RENOTE**, Porto Alegre - RS, v. 19, n. 2, p. 526-536, dez./2021. Disponível em: https://doi.org/10.22456/1679-1916.121376. Acesso em: 6 jul. 2024.

MORAES; COELHO. A importância do lúdico na educação infantil. **REEDUC**, Goiás, v. 7, n. 2, p. 96-125, abr./2021. Disponível em: https://www.revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/11569. Acesso em: 17 jun. 2024.

NUNES, M. F. R; BAPTISTA, M. C; CORSINO, P. Projeto leitura e escrita na educação infantil: contribuições para uma política de formação. **RBA**, São Paulo, v.

1, n. 19, p. 1-16, jun./2023. Disponível em: https://doi.org/10.47249/rba2023723. Acesso em: 8 mai. 2024.

OLIVEIRA, C.A. P; SOUSA, R. P. L. Produção de audiovisuais com mídia digital e inteligência artificial. **Conhecimento e Inovação – ciki**, *[S. l.]*, v. 1, n. 1, 2024. DOI: 10.48090/ciki.v%vi%i.1623. Disponível em: https://proceeding.ciki.ufsc.br/index.php/ciki/article/view/1623. Acesso em: 28 fev. 2025.

PASSOS, K. K. N. S. dos; SILVA, M. R. A. Análise de uma sequência didática para o estudo em Ictiologia por meio de ludicidade e metodologias ativas com base na BNCC e na abordagem CTSA. **Research, Society and Development**, *[S. l.]*, v. 10, n. 14, p. e18101421464, 2021. DOI: 10.33448/rsd-v10i14.21464. Disponível em: https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/21464. Acesso em: 7 abr. 2025.

PAZ, G. S. B.; LOCATELLI, S. W. Repensar da prática docente considerando a perspectiva do ensino por investigação e da metacognição. **Vivências**, *[S. l.]*, v. 19, n. 38, p. 209–225, 2023. DOI: 10.31512/vivencias.v19i38.824. Disponível em: http://revistas.uri.br/index.php/vivencias/article/view/824. Acesso em: 2 abr. 2025.

PERINE, A. L. I; Disputa entre docente e celulares pela atenção dos alunos **Revista Estagiar**, Londrina, v. 1, n. 5, p. 80 - 84, nov./2023. Disponível em: https://anais.uel.br/portal/index.php/estagiar/issue/view/53. Acesso em: 28 fev. 2025.

PINHEIRO, R. C; CAVALCANTE, G. R. M. Jogos digitais educacionais para o desenvolvimento da leitura e da escrita. **Revista Língua Nostra**, Vitória da Conquista, v. 6, n. 1, p. 31-49, dez./2019. Disponível em: https://doi.org/10.22481/lnostra.v7i1.13179. Acesso em: 17 mai. 2024.

PINHEIRO, R.C; LIMA, F. A; ARAÚJO, J. Jogos digitais como motivação para o desenvolvimento da leitura. **Revista do Centro de Estudos Humanísticos**, Portugal, v. 34, n. 1, p. 173-198, abr./2020. Disponível em: https://doi.org/10.21814/diacritica.4968. Acesso em: 17 jun. 2024.

RAMOS, D. K; KNAUL, A. P; ROCHA, A. Jogos analógicos e digitais na escola: uma análise comparativa da atenção, interação social e diversão. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 21, n. 47, p. 328-354, ago./2020. Disponível em: https://doi.org/10.5965/1984723821472020328. Acesso em: 16 mai. 2024.

RIBEIRO, C. D. S. M. Alfabetização e letramento digital: estimulação dos campos de experiências pautadas na BNCC com a utilização do celular no processo de alfabetização. **Dspace**, Belo Horizonte, v. 1, n. 19, p. 1-20, abr./2019. Disponível em: http://hdl.handle.net/123456789/384. Acesso em: 22 abr. 2024.

RIEDNER, D. D. T; PISCHETOLA, M. A inovação das práticas pedagógicas com uso de tecnologias digitais no ensino superior: um estudo no âmbito da formação inicial de professores. **ETD**, Campinas / SP, v. 23, n. 1, p. 64-81, jun./2022. Disponível em: https://doi.org/10.20396/etd.v23i1.8655732. Acesso em: 16 mai. 2024.

SANTOS, A. M. dos .; ARALDI, I. S. . Reflexões acerca das práticas de letramento em tempos de mídias digitais. **Revista de Gestão e Secretariado**, *[S. l.]*, v. 14, n. 1, p. 1104–1117, 2023. DOI: 10.7769/gesec.v14i1.1573. Disponível em: https://ojs.revistagesec.org.br/secretariado/article/view/1573. Acesso em: 26 mar. 2025.

SANTOS, C. M. B. D; Silva E. O. D. Formação continuada do professor do ensino médio integrado: concepções e importância. **RBEPT**, Rio Grande do Norte, v. 1, n. 24, p. 1-15, jan./2020. Disponível em: https://doi.org/10.15628/rbept.2020.9281. Acesso em: 3 jun. 2024.

SANTOS C. V; ALMEIDA T. A; MÓL AC. A; Sequência Didática envolvendo recursos digitais em aulas de Matemática para aprendizagem do Teorema de Pitágoras (2024). **Dialogia,** São Paulo *(*1-20). https://periodicos.uninove.br/dialogia/article/view/24383. Acesso em: 24 jun. 2024.

SANTOS E*;* FERREIRA, R. C; DANTAS A. P; AZEVEDO, A. D; FREIRE, D. G.Uma proposta de sequência didática para o ensino da força gravitacional na relatividade geral de Einstein. **Revista Observatório**, Curitiba, v. 22, n. 3, p. 1-24, jan./2024. Disponível em: https://doi.org/10.55905/oelv22n3-086. Acesso em: 17 jun. 2024.

SANTOS, T. Wojciechowski; S, R. A. D. O olhar complexo sobre a formação continuada de professores para a utilização pedagógica das tecnologias e mídias digitais. **Scielo Brasil**, Curitiba, v. 37, n. 1, p. 1-20, nov./2021. Disponível em: https://doi.org/10.1590/0104-4060.72722. Acesso em: 16 mai. 2024.

SANTOS, V. M. A; GUARIZZO, A. B; OLIVEIRA, A. B; MELO J., H. G; FERMIN, T. S. Metodologias ativas para o aprendizado educacional contemporâneo. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, *[S. l.]*, v. 10, n. 5, p. 163–169, 2024. DOI: 10.51891/rease.v10i5.13823. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/13823. Acesso em: 3 mar. 2025.

SARAIVA C. F. DE A.; CABRITA, I.; NETO, H. B.; MOREIRA L. E. A. GeoGebra em dispositivos móveis no ensino e na aprendizagem da Geometria na Educação Básica: uma revisão sistemática da literatura. UNIÓN - **Revista Ibero Americana de Educação Matemática**, v. 20, n. 72, 31 dez. 2024. Disponível em: https://orcid.org/0000-0003-2087-1754. Acesso em 28/02/2025.

SCHERER, S; BRITO, G. D. S. Integração de tecnologias digitais ao currículo: diálogos sobre desafios e dificuldades. **Educar em Revista**, Paraná, v. 1, n. 57, p. 1-22, dez./2020. Disponível em: https://doi.org/10.1590/0104-4060.76252. Acesso em: 23 abr. 2024.

SILVA, A. G; CLEMENTE, B. J. B. Escolas inovadoras: percepções sobre aprendizagem e objetivos pedagógicos. **Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica**, *[S. l.]*, v. 1, n. 22, p. e11851, 2022. DOI: 10.15628/rbept.2022.11851. Disponível em:

https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/RBEPT/article/view/11851. Acesso em: 29 mar. 2025.

SILVA, A. M; DEVIDES, M; MELO. A cultura digital e a formação do leitor literário na BNCC: elementos para reflexão. **Revista de Ciências Humanas**, *[S. l.]*, v. 22, n. 2, p. 69–82, 2021. DOI: 10.31512/19819250.2021.22.02.69-82. Disponível em: https://revistas.fw.uri.br/revistadech/article/view/3992. Acesso em: 2 abr. 2025.

SILVA A.; SANTOS. Formação continuada do professor do ensino médio integrado: concepções e importância. **Revista Brasileira**, Pernambuco, v. 1, n. 1, p. 1-15, jan./2020. Disponível em: http://dx.doi.org/10.15628/rbept.2020.9281. Acesso em: 17 jun. 2024.

SILVA, D. C; CANTÚ, J, G; SILVA, H.C; BOSCARIOLI, C. Utilização de e-book interativo em aulas de Matemática em um Curso Técnico em Eletroeletrônica Integrado ao Ensino Médio. **Educação Matemática em Revista**, Brasília, DF, v 28, n. 78, p. 33-44, mar./2023. Disponível em: https://doi.org/10.37001/emr.v28i78.2983. Acesso em: 21 mar. 2025.

SILVEIRA, V. L. L. Currículo escolar e tecnologias digitais: uma análise sobre a prática nas escolas estaduais de Rondônia no cenário pós-pandemia da covid-19. **Boca**, Boa Vista, v. 15, n. 43, p. 286-312, jul./2023. Disponível em: https://doi.org/10.5281/zenodo.8145235. Acesso em: 22 mai. 2024.

SILVÉRIO, M. S. M; FERREIRA, M. D. M. S. E; AZEVEDO, G. X. D. OS Desafios do uso das tecnologias na Educação Infantil. **Reeduc**, Goiás, v. 8, n. 1, p. 272-297, jun./2024. Disponível em: https://doi.org/10.20396/etd.v26i00.8674484. Acesso em: 30 out. 2024.

SOBRAL, A. R. A formação de professores: educação infantil. **Revista Ibero**, São Paulo, v. 8, n. 6, p. 2675-3375, jun./2022. Disponível em: doi.org/ 10.51891/rease.v8i6.6217. Acesso em: 3 jun. 2024.

TERRONI, C; SOUZA, N. A. As contribuições das tecnologias digitais para as práticas educativas para as práticas educativas das Educação Infantil. **Cadernos da Pedagogia**, São Carlos, v. 16, n. 36, p. 175-186, dez./2022. Disponível em: https://www.cadernosdapedagogia.ufscar.br/index.php/cp/article/view/1471/796. Acesso em: 22 abr. 2024.

TONHÃO, S. D. F; MEDEIROS, A. D. S. S; PRATES, Jorge Marques. Uma abordagem prática apoiada pela aprendizagem baseada em projetos e gamificação para o ensino de Engenharia de Software. **SBC OPEN LIB**, Goiás, v. 4, n. 1, p. 143-151, abr./2021. Disponível em: https://doi.org/10.5753/educomp.2021.14480. Acesso em: 5 jun. 2024.

TRES, G. K; BONIATI, B. B. Formação Digital para a Plataforma Google Workspace for Education para o Município de Cristal do Sul/RS. **EATI**, Rio Grande do Sul, v. 10,

n. 2, p. 1-10, nov./2021. Disponível em: http://168.228.253.6:8080/index.php/2019/article/view/63. Acesso em: 6 jul. 2024.

TULLIO; MACIEL. Planejamento nas aulas de educação física escolar. **Faculdade Sant ´Ana**, Ponta Grossa, v. 4, n. 2, p. 166-181, dez./2020. Disponível em: https:// iessa.edu.br/revista/index.php/fsr/article/view/1965. Acesso em: 17 jun. 2024.

UGALDE, M. C. P; ROWEDER, C. Sequência didática: uma proposta metodológica de ensino-aprendizagem. **Educitec - Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico**, Manaus, Brasil, v. 6, n. ed. especial, p. e99220, 2020. DOI: 10.31417/educitec.v6ied.especial.992. Disponível em: https://sistemascmc.ifam.edu.br/educitec/index.php/educitec/article/view/992. Acesso em: 7 abr. 2025.

VALLE, P. R. D; FERREIRA, A. L. Análise de conteúdo na perspectiva de Bardin: contribuições e limitações para a pesquisa qualitativa em educação. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 41, p. 1 -21, jan./2025. Disponível em: https://doi.org/10.1590/0102-469849377. Acesso em: 03 mar. 2025

VIEGAS, P. A. L; GIL, F. B. Preparar os alunos para os desafios da atualidade: o qr code como potencial de aprendizagem. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, *[S. l.]*, v. 8, n. 12, p. 10–16, 2022. DOI: 10.51891/rease.v8i12.8009. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/8009. Acesso em: 28 fev. 2025.

WEISSHEIMER, D. A. L. WORDWALL: Interfaces da plataforma frente à alfabetização: wordwall: platform interfaces in front of literacy. **Revista Multidisciplinar de Educação e Meio Ambiente,** *[S. l.]*, v. 6, n. 1, p. 42–51, 2025. DOI: 10.51189/integrar/rema/4378. Disponível em: https://editoraintegrar.com.br/publish/index.php/rema/article/view/4378. Acesso em: 24 fev. 2025.

APÊNDICES E ANEXOS

APÊNDICE A – Ficha de Material Didático

Material didático

Título: As tecnologias digitais como suporte nas práticas de Leitura e Escrita para o letramento digital do docente.
Título em Inglês: Digital technologies as support in Reading and Writing practices for teachers' digital literacy.

Ano Produto: 2024
Ano Dissertação: 2025

Descrição do Material Didático e de sua finalidade: O e-book tem como finalidade apresentar um método dialógico sobre a importância do letramento digital nas escolas, por meio de uma Formação Continuada para professores da Educação Infantil com a finalidade de mediar conhecimentos a respeito dos jogos digitais de Leitura e Escrita para essa etapa de ensino.

Cadastrar Produção Intelectual
Natureza: Digital (E-book Online)
Finalidade: Aplicação de uma metodologia mediada pelas tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem dos jogos de Leitura e Escrita para Educação Infantil, através de uma sequência didática com duração de três dias. Alguns recursos tecnológicos foram utilizados, como: word wall, learning apps, manual da brincadeira, google forms, mentimeter, padlet, para a promoção do letramento digital na instituição escolar.
Instituição Promotora: Centro Universitário UniCarioca
Demanda:
(X) Externa
( ) Edital
( ) Interna

URL:

Avanços tecnológicos/grau de novidade:

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

( ) Produção com médio teor inovativo: combinação de conhecimentos pré-estabelecidos;

( ) Produção com baixo teor inovativo: adaptação de conhecimento existente;

( ) Produção sem inovação aparente: produção técnica.

Indicar produção resultante do trabalho realizado no Programa de Pós-graduação, informando:

Docentes Autores:

Nome: Gabriel Mello dos Santos Abreu Mol CPF: 14581896789

Nome: Jorge Eduardo Mansur Serzedello CPF: 08979595743

Discentes Autores:

Nome: Priscila de Souza Marques Collares CPF: 10229542700

Demais Autores:

Revisor: Angelica Almeida CPF: 01951366751 Organização: Prefeitura Municipal de Nova Iguaçu/RJ – SEMED

Conexão com a Pesquisa

Projeto de Pesquisa vinculado à produção: As tecnologias educacionais na formação de professores: uma mudança de paradigma.

Linha de Pesquisa vinculada à produção: I - Desenvolvimento, Estratégias de Uso e Avaliação de Tecnologias Digitais na Educação Formal.

( ) Projeto isolado, sem vínculo com o Programa de Pós-graduação

Conexão com a Produção Científica

Relacionar artigos publicados, apenas, em periódicos que estão correlacionados a esta produção:

a) Título: _____

Periódico: _____

Outros dados: ano_____; vol. _____; páginas _____- _____; DOI _____.

Recursos e vínculos da Produção Tecnológica

Data início: 26/04/2024 Data término: 27/08/2024

Total investido: R$500 (Equipamentos)

Fonte do Financiamento: Próprio Discente

Aplicabilidade da Produção Tecnológica: faz referência a facilidade com que se pode empregar a Produção Técnica a fim de atingir seus objetivos específicos para os quais foi desenvolvida. Entende-se que uma produção que possua uma alta aplicabilidade, apresentará uma abrangência elevada, ou que poderá ser potencialmente elevada, incluindo possibilidades de replicabilidade. Para avaliar tal critério, as características a seguir deverão ser descritas e justificadas:

Descrição da Abrangência realizada (50 palavras): O material didático foi aplicado na Escola Municipal de Educação Infantil Monte Sol no Município de Nova Iguaçu/RJ com um quantitativo de 26 professores que participaram de uma formação continuada, mediada pelas tecnologias digitais. A aplicação aconteceu de maneira presencial com 1 encontro por semana, totalizando 3 dias de formação.

Descrição da Abrangência potencial (50 palavras): É possível utilizar o material didático em qualquer escola pública ou particular em âmbito nacional. A aplicação do material didático ocorreu presencialmente, mas pode ocorrer de forma online, possibilitando ao docente a integração do conhecimento com as tecnologias digitais em sua prática pedagógica para a aprendizagem dos educandos.

Descrição da Replicabilidade (50 palavras): A sequência didática pode ser aplicada, através de uma formação continuada online. Os recursos digitais, podem ser adaptados para outros conteúdos de Leitura e Escrita ou de outras disciplinas, possibilitando novas trilhas de aprendizagem, o professor sendo mediador e o aluno protagonista no processo de ensino e aprendizagem.

A produção necessita estar no repositório? Sim

Documentos Anexados (em PDF):

(X) Material didático

APÊNDICE B – Formulário de avaliação da formação

AVALIAÇÃO DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS E A ESTRUTURA DIDÁTICO PEDAGÓGICA

TCLE - Termo de Consentimento Livre Esclarecido

Olá! Gostaria de começar agradecendo a sua participação em nossa Formação Continuada Letramento Digital na Prática Docente: Desafios e Possibilidades.
A sua avaliação é de extrema importância para esta pesquisa, não tomaremos muito o seu tempo.
Por favor, responda a cada questão com muita atenção, e lembre-se não existe certo ou errado, estamos interessados na sua avaliação.
Sua participação é voluntária e anônima. Saiba que a sua informação individual será confidencial e as análises dos resultados serão condizentes exclusivamente em grupo.
Seu preenchimento será em poucos minutos.
Mais uma vez, obrigada!



1. O material estava acessível durante as aulas presenciais. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

2. O material didático foi de fácil utilização durante as aulas presenciais *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

3. O material didático estava acessível, após as aulas presenciais. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

4. O material didático foi de fácil utilização, após as aulas presenciais. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

5. Os aplicativos utilizados nas aulas presenciais se mostraram satisfatórios. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

6. O tempo de duração das aulas presenciais se mostrou satisfatório. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

7. O horário das aulas presenciais foi adequado. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

8. Escreva um pouco sobre a Didática aplicada: Compreensão do propósito da formação, o planejamento, objetivos do recurso do ponto de vista pedagógico, cronograma, a dinâmica. *

Texto de resposta curta

Após a seção 1 Continuar para a próxima seção

Seção 2 de 12

Título da seção (opcional)

Descrição (opcional)

9. O objetivo pedagógico proposto no curso de formação estava claro. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

10. A mediação e a avaliação foram coerentes na formação. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

11. O objetivo pedagógico proposto no curso de formação foi atingido. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

12. Os recursos pedagógicos utilizados pelo professor foram adequados. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

13. O cronograma das aulas estava bem dimensionado. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

14. A condução das aulas foi satisfatória. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

15. O professor realizou mediação nas aulas. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

16. A mediação nas aulas foi satisfatória. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

17. A avaliação foi coerente com a formação realizada. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

Após a seção 2 Continuar para a próxima seção

Seção 3 de 12

Seção sem título

Descrição (opcional)

18. O professor mostrou domínio sobre o conteúdo. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

19. A didática do professor foi satisfatória. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

20. Eu aprendi o conteúdo proposto nas aulas. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

21. Eu participei de todas as aulas do curso de formação. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

22. Eu realizei as atividades propostas no curso de formação. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

23. Comente sobre os pontos positivos e negativos do curso de formação. *

Texto da resposta longa

24. Quais sugestões de atividades você nos daria para incluir no curso de formação. *

Texto da resposta longa

Após a seção 3 Continuar para a próxima seção

Seção 4 de 12

Seção sem título

Descrição (opcional)

25. Você participaria de outro curso de formação. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

26. Você indicaria o curso de formação para outros professores. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

27. Este modelo de curso de formação continuada pode ser ofertado com outros objetivos de * aprendizagem.

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

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

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

Após a seção 4 Continuar para a próxima seção

Seção 5 de 12

IMPACTO

Descrição (opcional)

29. Esta formação me fez repensar as estratégias de ensino e aprendizagem que habitualmente utilizava. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

30. A formação pode me ajudar a refletir sobre a tecnologia dentro da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

31. A formação me proporcionou mudar positivamente a minha atuação na escola. *

Marcar apenas uma opção

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

Após a seção 5 Continuar para a próxima seção

Seção 6 de 12

INOVAÇÃO

Descrição (opcional)

32. É a primeira vez que participo deste modelo de curso de formação continuada totalmente presencial. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

33. O curso de formação apresentou uma metodologia inovadora de formar o professor no uso de sequência didática. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

34. O curso de formação apresentou uma forma diferenciada de envolver os participantes. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

35. A forma de se trabalhar a sequência didática é inédita na sua prática docente. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

Após a seção 6 Continuar para a próxima seção

Seção 7 de 12

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Descrição (opcional)

36. As atividades apresentadas na sequência didática estão articuladas entre si com o eixo temático proposto. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

37. As atividades apresentadas estão de acordo com os objetivos propostos na sequência didática. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

38. A linguagem apresentada está adequada ao público alvo. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

39. De acordo com a quantidade das atividades, o tempo de realização da sequência didática apresentada está de acordo com o público alvo. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

40. Os recursos digitais utilizados nas sequências didáticas podem despertar o interesse dos alunos nas aulas. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

41. O planejamento da sequência didática foi adequado. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

42. Marque as características que considera mais importante nas sequências didáticas apresentadas: *

Marcar tudo o que for aplicável:

- [ ] Apresentam atividades conectadas entre si
- [ ] Exploram a ludicidade de diferentes recursos para trabalhar com letramento digital
- [ ] Suas etapas são bem delineadas para se pensar e trabalhar educação midiática
- [ ] Também usam atividades impressas em folhas como opção em suas Sds
- [ ] Utilizam vídeos no Youtube
- [ ] Apresentam atividades permeadas por tecnologias digitais usando o Framework
- [ ] Apresentam uma forma diferenciada (uso de Framework) para trabalhar o Tema de alfabetização e letra...
- [ ] Apresentação das opções de tecnologias digitais de forma significativa para serem usadas em sala de ...
- [ ] Propõe diversidade de recursos para a inserção da camada midiática em sala de aula

43. Escreva os pontos positivos e negativos das sequências didáticas apresentadas. *

Texto de resposta longa

44. Cite sugestões de atividades que poderiam ser implementadas nas sequências didáticas *

Texto de resposta longa

Após a seção 7 Continuar para a próxima seção

Seção 8 de 12

RECURSOS UTILIZADOS

Descrição (opcional)

45. Os jogos e ferramentas usados nas Sds facilitam o entendimento do conteúdo pelos professores participantes da formação. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

46. Os recursos e conteúdos utilizados na Sds podem estimular os professores para utilizar as tecnologias além da parte técnica e de forma significativa, indo além do uso da tecnologia com um fim em si mesma. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

47. Quanto ao uso dos Recursos (Plataformas utilizadas: Padlet, Google, Canva, Google Forms, Wordwall, Google Documentos, Mentimeter) contribuem para o fomento da Aprendizagem? *

Marcar tudo o que for aplicável.

- [ ] Torna as aulas mais atrativas para os alunos
- [ ] Favorece o desenvolvimento de raciocínio e atenção
- [ ] Promove aulas mais dinâmicas no reforço escolar
- [ ] Torna as aulas mais lúdicas

48. Escreva os aspectos positivos e negativos que favorecem ou dificultam a utilização dos recursos digitais na escola *

Texto de resposta longa

49. As sequência didáticas têm potencial para facilitar o entendimento de Habilidades da BNCC no processo de construção de conhecimento. *

Marcar apenas uma opção.

- ( ) A) Concordo Plenamente
- ( ) B) Concordo Parcialmente
- ( ) C) Nem concordo e Nem discordo
- ( ) D) Discordo Parcialmente
- ( ) E) Discordo totalmente

50. As Sds aplicadas de forma sequencial em uma formação possibilitarão aos professores o aprendizado do conteúdo de forma significativa. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

Após a seção 8 Continuar para a próxima seção

Seção 9 de 12

APLICABILIDADE

Descrição (opcional)

51. As tecnologias utilizadas na sequência didática são de fácil acesso para o usuário. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

52. A Sequência Didática é de fácil aplicação. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

53. A Sequência Didática pode ser facilmente adaptada para diferentes públicos. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

54. O modelo utilizado na Sequência pode ser facilmente ajustado para outros conteúdos. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

55. A Sequência Didática pode ser utilizada em vários segmentos de ensino. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

56. A Sequência Didática pode ser utilizada em qualquer Região do Brasil que tenha acesso à internet. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

57. Existem explicações iniciais que explicam de forma clara o percurso da sequência didática. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

Após a seção 9 Continuar para a próxima seção

Seção 10 de 12

COMPLEXIBILIDADE

Descrição (opcional)

58. É notório a presença de conhecimentos da área de TECNOLOGIA para a construção da Sequência Didática. *

Marcar apenas uma opção

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

59. É notório a presença de conhecimentos da área de EDUCAÇÃO para a construção da Sequência Didática. *

Marcar apenas uma opção

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

60. É notório a presença colaborativa de Profissionais da área de Tecnologia e Educação na construção da Sequência Didática. *

Marcar apenas uma opção

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

Após a seção 10 Continuar para a próxima seção

Seção 11 de 12

INOVAÇÃO

Descrição (opcional)

61. A sequência didática permeada por novas tecnologias digitais é inédita, levando em conta sua prática docente. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

62. Foi a primeira vez que você teve contato com uma sequência didática permeada por novas tecnologias digitais para sua prática docente. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

63. Você utiliza recursos tecnológicos digitais em suas aulas. *

Marcar apenas uma opção.

- A) Concordo Plenamente
- B) Concordo Parcialmente
- C) Nem concordo e Nem discordo
- D) Discordo Parcialmente
- E) Discordo totalmente

64. Como foi a sua experiência em participar desta formação pedagógica? *

Texto de resposta longa

Após a seção 11 Continuar para a próxima seção

Seção 12 de 12

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Descrição (opcional)

Convidamos o(a) Sr.(a) para participar da Pesquisa Letramento Digital do Docente: Desafios e Possiblidades, sob a responsabilidade do/a pesquisador/a Priscila de Souza Marques Collares, a qual pretende possibilitar interações entre os professores para a promoção de práticas de ensino e aprendizagem exitosas, com o suporte das tecnologias digitais. * Sua participação é voluntária e se dará por meio de uma formação continuada sobre jogos digitais de Leitura e Escrita na Educação Infantil. Os ricos decorrentes de sua participação na pesquisa são a vulnerabilidade dos dados e incidentes causadores de danos à sua integridade física. Caso uma dessas vivencias ocorra será contactado profissionais da área tecnológica e da saúde para fornecer suporte e atendimento.
Se o/a Sr. (a) aceitar participar, as respostas obtidas por esta pesquisa poderão contribuir para a melhoria das práticas pedagógicas na formação continuada do docente. Se depois de consentir a sua participação o/a Sr. (a) desistir de continuar participando, tem o direito e a liberdade de retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa, seja antes ou depois da coleta dos dados, independente do motivo e sem nenhum prejuízo a sua pessoa. O /a Sr. (a) não terá nenhuma despesa e também não receberá nenhuma remuneração referente a esta pesquisa. Entretanto, caso o/a Sr. (a) tenha alguma despesa decorrente desta pesquisa será totalmente ressarcido/a pelo pesquisador/a responsável. Os resultados da pesquisa serão analisados e publicados, mas a sua identidade não será divulgada, uma vez que será guardada em sigilo. Para qualquer outra informação, o (a) Sr. (a) poderá entrar em contato com o/a pesquisador/a no seguinte endereço: Rua Deolinda de Freitas Rodrigues, CEP 26279-185, Bairro Monte Sol, pelo telefone (21) 98836-7952 ou poderá entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa.
Fui informado sobre o que o/a pesquisador/a quer fazer e porque precisa da minha colaboração, e entendi a explicação. Por isso, eu concordo em participar da pesquisa, sabendo que não vou ganhar nada e que posso sair quando quiser.

Estou ciente das informações e concordo com o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

- ◯ Sim
- ◯ Não

Assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Nome completo e CPF) *

Texto da resposta curta

APÊNDICE C – Sequências didáticas utilizadas na formação

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐

Autor(a) da SD: Priscila de Souza Marques Collares	E-mail: cilaunesa@gmail.com
Revisora da SD: Sheila Arantes – Mariza Sodré	E-mail: Sheila@csaber.com.br msodre@unicarioca.edu.br
Eixo Temático: Base Nacional Comum Curricular (BNCC); Leitura e Escrita; Letramento digital	
Conteúdo: As tecnologias digitais no desenvolvimento de atividades de Leitura e Escrita na Educação Infantil.	
Tema: O letramento digital dos professores da Educação Infantil, através da Leitura e Escrita e com o suporte dos recursos digitais.	

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

Objetivos esperados	- Realizar um levantamento do conhecimento prévio dos professores sobre os recursos utilizados nas práticas docentes da Educação Infantil; - Informar de forma breve e clara as atividades que serão realizadas na formação. - Apresentar o que a Base Nacional Comum Curricular descreve sobre o uso das tecnologias digitais nas práticas educativas;

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

Essa Sequência Didática será aplicada na Formação Continuada de professores da Educação Infantil, para a apresentação das orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em relação à Leitura e Escrita e ao uso das tecnologias digitais nas escolas, favorecendo o letramento digital.
Este é o primeiro dia de uma sequência de três dias da formação que acontecerá de forma presencial.

Percorreremos os seguintes caminhos para a aprendizagem:

2ª Etapa: Utilização do aplicativo Mentimeter para uma dinâmica sobre a importância da tecnologia como recurso digital; apresentação de fundamentações teóricas pelo Doc Slides; levantamento dos desafios e expectativas sobre as tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem, através do Google Forms.

3ª Etapa: Apresentação do documento: Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e suas orientações sobre as práticas pedagógicas diante das novas tecnologias digitais, utilizando o Canva Doc; compartilhamento de jogos educativos digitais, através do QR Code Fácil.

4ª Etapa: Formação de grupos para pesquisa de um jogo educativo como recurso digital e preenchimento de um Plano de Aula, com o auxílio do Padlet;

5ª Etapa: Autoavaliação do professor, através da produção de um desenho livre pelo aplicativo Sketch Pad – Doodle On.

2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo: 50 minutos	- Acolhimento dos professores e entrega dos crachás personalizados com os nomes; - Levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos com a pergunta: Qual é o recurso didático utilizado na Educação Infantil que mais colabora para o processo de ensino e aprendizagem? Os professores irão escrever no papel Post-it com canetinha a primeira palavra que vier em sua mente e colar em um cartaz; - Disponibilizar o link para o aplicativo Mentimeter https://www.mentimeter.com/pt-BR. Será realizada uma breve explicação sobre o funcionamento do aplicativo e logo

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	após, os professores irão escrever as mesmas palavras citadas por eles na dinâmica anterior, porém iremos criar uma nuvem de palavras, usando a tecnologia digital. - Logo após, o término da nuvem de palavras, realizar uma pergunta reflexiva para os professores: Em qual dinâmica você se sentiu mais motivado em participar? A partir dessa reflexão, fazer uma ancoragem com os professores sobre como o uso dos recursos digitais proporciona uma aula mais atrativa, motivadora e significativa, comparando com a aulas que utilizam, apenas, alguns dos recursos didáticos citados por eles. Apresentar algumas fundamentações teóricas a respeito da importância de uma aprendizagem significativa e do uso da tecnologia nas práticas pedagógicas, através do Google Slide https://docs.google.com/presentation/d/16qR5KF8iotQUNHOKKtiXK5xm4q3Kedrn2-DDaGxtpKM/edit?usp=sharing - Disponibilizar o link do Google Forms, https://forms.gle/RAkX28BgZDHafAqx6 para uma breve sondagem com os professores sobre os desafios e as expectativas em relação ao uso das tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem. Em seguida, apresentar o gráfico do resultado da pesquisa para iniciarmos uma Roda de Conversa, onde 2 professores, voluntariamente, serão convidados a fazer uma conexão entre a sua prática docente quanto ao uso das tecnologias digitais e 1 fundamentação teórica já apresentada. Para essa dinâmica iremos retornar aos slides apresentados, como ferramenta de auxílio. https://docs.google.com/presentation/d/16qR5KF8iotQUNHOKKtiXK5xm4q3Kedrn2-DDaGxtpKM/edit?usp=sharing A proposta é conhecer melhor o professor e dialogarmos criticamente como participantes ativos no processo de produção e troca do conhecimento.
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. **(Recursos/Estratégias) Tempo: 30 minutos**	- Realizar uma apresentação, através do Canva Doc, sobre algumas orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), diante das práticas pedagógicas e do letramento digital. Será um momento dinâmico, através de perguntas e reflexões para os professores, com o intuito de sensibilizar os mesmos, sobre a importância do educador como mediador do processo da aprendizagem significativa, através do letramento digital nas escolas. Link para o Canva Doc: Pink White and Brown Playful Group Project Presentation - Apresentação (canva.com) - Apresentar o Word Wall e alguns jogos educativos e digitais que já existem nessa plataforma e que contemplam a Leitura e escrita na Educação Infantil. A disponibilização dos jogos será pelo QR Code Fácil https://qrcodefacil.com para que todos os professores possam acessar e jogar. Cito os Jogos Educacionais: • Ditado de Imagens: DITADO DE IMAGENS - Cartas aleatórias (wordwall.net) • Que palavra é essa? QUE PALAVRA É ESSA? - Questionário (wordwall.net) • Vamos criar uma história? Vamos criar uma história? - Abra a caixa (wordwall.net) • Descubra a primeira letra das palavras DESCUBRA A PRIMEIRA LETRA DAS PALAVRAS - Questionário (wordwall.net) Nesse dia disponibilizaremos os jogos com o objetivo das brincadeiras e interações entre todos os professores. Esse momento da Sequência Didática será a prática de como podemos explorar os jogos com as crianças.
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades	- Separar os professores em 3 grupos e solicitar que pesquisem na plataforma apresentada Word Wall um jogo educativo digital que seja possível praticar com as crianças da Educação Infantil e relacioná-los aos objetivos de aprendizagem e

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

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	desenvolvimento da Leitura e Escrita. Após a seleção do jogo, cada grupo preencherá um plano de aula interativo sobre o jogo escolhido e uma breve apresentação, através do aplicativo Padlet https://pt-br.padlet.com/

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 se possível com algum recurso tecnológico.
O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu. Tempo: 10 minutos

Pedir que os professores reflitam individualmente sobre as seguintes perguntas, sem verbalizar as respostas:

- Consegui assimilar os novos conteúdos apresentados?
- Como foi o meu envolvimento nas dinâmicas apresentadas?
- Colocarei em prática os conhecimentos adquiridos nesse dia?

Em seguida, cada professor fará um desenho livre, após baixar o aplicativo SketchPad – Doodle On The Go para representar, através da sua imaginação, as respostas das reflexões acima, através do link: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kanishka_developer.SketchPad&pcampaignid=web_share
Cada professor será orientado a compartilhar o seu desenho no grupo de WhatsApp.

Recursos Digitais	Mentimeter, Google Slide, Google Forms, Canva Doc, QR Code Fácil, Word Wall, Padlet, SketchPad – Doodle On The Go, WhatsApp, Data Show, Internet, Notebook e Smartphone.
Recursos Analógicos utilizados	Papel Post-it; Canetinha; Crachá e Cartaz.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Não utilizaremos o Caderno Digital na presente Sequência Didática.

Observações:

Tutoriais para os recursos digitais utilizados na Sequência Didática:

- Mentimeter: GUIA PRÁTICO | Como usar o MENTIMETER em suas aulas (youtube.com)
  (Retirado da Internet em: 15/04/2024).
- Google Slide: (204) TUTORIAL COMPLETO DE APRESENTAÇÃO USANDO O GOOGLE SLIDES - YouTube
  (Retirado da Internet em: 15/04/2024).
- Google Forms: 📋 Google Forms Como Usar - TUTORIAL COMPLETO Para Criar Formulário Google [NOVA VERSÃO 2024] 😎💪 (youtube.com)
  (Retirado da Internet em: 15/04/2024).
- Canva Doc: NOVIDADE REVOLUCIONÁRIA CANVA - Finalmente Canva DOCS [VEJA COMO TER] (youtube.com)
  (Retirado da Internet em: 15/04/2024).
- QR Code Fácil: Como criar um QR Code - Passo a passo Fácil e Rápido (youtube.com)

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

(Retirado da Internet em: 15/04/2024).

- Word Wall: Como usar o WORDWALL - Tutorial Completo (youtube.com)
  (Retirado da Internet em: 15/04/2024).
- Padlet: TUTORIAL DE PADLET PARA PROFESSORES E ALUNOS (youtube.com)
  (Retirado da Internet em: 15/04/2024).
- SketchPad – Doodle On The Go: Tutorial Sketchpad (youtube.com)
  (Retirado da Internet em: 15/04/2024).
- WhatsApp: Whatsapp PARA INICIANTES (PRIMEIROS PASSOS) (youtube.com)
  (Retirado da Internet em: 15/04/2024).

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐

Autor(a) da SD: Priscila de Souza Marques Collares	E-mail: cilaunesa@gmail.com
Revisora da SD: Sheila Arantes – Mariza Sodré	E-mail: Sheila@csaber.com.br msodre@unicarioca.edu.br
Eixo Temático: Base Nacional Comum Curricular (BNCC); Leitura e Escrita; Letramento digital	
Conteúdo: As tecnologias digitais no desenvolvimento de atividades de Leitura e Escrita na Educação Infantil.	
Tema: O letramento digital dos professores da Educação Infantil, através da Leitura e Escrita e com o suporte dos recursos digitais.	

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

Objetivos esperados	- Relatar as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) sobre a importância de aprender brincando na Educação Infantil. - Apresentar jogos digitais como proposta de aprender brincando as atividades de Leitura e Escrita na Educação Infantil. - Analisar as habilidades e competências possíveis para o desenvolvimento do educando, através de uma aprendizagem significativa, diante dos jogos digitais apresentados.

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

Essa Sequência Didática será aplicada na Formação Continuada de professores da Educação Infantil, para a apresentação das orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em relação à Leitura e Escrita e ao uso das tecnologias digitais nas escolas, favorecendo o letramento digital.

Este é o segundo dia de uma sequência de três dias da formação que acontecerá de forma presencial.

Percorreremos os seguintes caminhos para a aprendizagem:

2ª Etapa: Apresentação do aplicativo LiveCloud.online para realização de uma nuvem de palavras com os professores; compartilhamento de um documento, através dos aplicativos Slides go e Google Slides, com orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) referente ao brincar na Educação Infantil.

3ª Etapa: Proposta de um desafio para os professores, por meio do aplicativo Jigsaw Planet, onde serão motivados a descobrirem o tema que será abordado na próxima etapa da formação; utilização do Canva Doc para a leitura de citações diretas de artigos; apresentação de jogos digitais de Leitura e Escrita na Educação Infantil, por meio de um aplicativo diferente do que foi utilizado no primeiro dia de formação.

4ª Etapa: Organização de grupos para a discussão sobre os conhecimentos que estão sendo adquiridos; realização de um painel interativo, utilizando a plataforma Google Forms, com a devolutiva dos participantes.

5ª Etapa: Autoavaliação do professor, através do preenchimento de um gráfico, utilizando a plataforma Mentimeter.

2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo: 40 minutos	- Acolhimento dos professores e entrega dos crachás personalizados com os nomes de forma divertida. Cada professor falará o seu nome de forma cantada para receber o crachá. - Realização de uma Roda de Conversa com os professores para relembrar como foi o momento em que fizemos uso dos jogos educacionais no primeiro dia de

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	formação, promovendo um levantamento do conhecimento prévio a partir de algumas perguntas: Foi um momento prazeroso? A aprendizagem aconteceu de forma significativa? Vocês se sentiram motivados? Foi possível aprender brincando? - Apresentar o aplicativo https://livecloud.online/en/join/g7xp para a criação de uma nuvem de palavras. Explicar aos professores que esse aplicativo é diferente do Mentimeter, que foi apresentado no primeiro dia da formação, sendo mais um recurso digital com possibilidade de criar uma nuvem de palavras em interação com os participantes, porém com novas possibilidades de configuração. Em seguida, cada professor citará qual foi a sua brincadeira preferida na infância e criaremos uma nuvem de palavras. A partir dessa dinâmica, introduzir uma reflexão sobre como é bom brincar, jogar, aprender de forma lúdica e através da brincadeira, principalmente na etapa da Educação Infantil, pois proporciona uma aprendizagem significativa para a criança. - Realizar uma breve explicação do aplicativo https://slidesgo.com/pt/ (Slides go), ressaltando que é possível visualizar e baixar gratuitamente modelos diversos de slides para formatação de documentos. Logo após, compartilhar o link Cópia de Children's Day in Singapore by Slidesgo - Apresentações Google para realizar uma ancoragem com os professores, através da reflexão sobre os conhecimentos prévios compartilhados no início da aula (Aprender brincando) e as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em relação a importância das brincadeiras e interações na Educação Infantil.
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo: 40 minutos	- Lançar um desafio para os professores, onde serão motivados a montar um quebra-cabeça no aplicativo Jigsaw Planet, através da disponibilização do link https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2030dc7f8465 para descobrir qual será o tema abordado na próxima etapa da formação. - Em seguida, faremos a análise de um documento através do link do Canva Doc Blue and Green Modern Gradient Trivia Night Game Presentation - Apresentação (canva.com) com citações diretas de três artigos distintos sobre a Leitura e Escrita na Educação Infantil com o suporte das tecnologias digitais, a fim de proporcionar novos caminhos para o ensino e aprendizagem e aulas motivadoras. - Relembrar que no primeiro dia da formação utilizamos a plataforma Word Wall para apresentar alguns jogos digitais de Leitura e Escrita para Educação Infantil. Em seguida, apresentar a plataforma Learning Apps LearningApps - blocos de aprendizagem interativos e multimídia que é um ambiente de jogos digitais com essa mesma proposta. Realizar uma breve explicação das funções desse aplicativo e compartilhar quatro jogos, através de links para o acesso dos professores. Segue os links dos jogos digitais educativos: https://learningapps.org/19761095 (Pareamento letra/Inicial vogais) https://learningapps.org/13763655 (Que letra começa?) https://learningapps.org/20087581 (Jogo da sílaba inicial) https://learningapps.org/18451996 (Começa com que vogal?) Analisar com os professores sobre as competências e habilidades que são possíveis para aprendizagem dos alunos, diante de cada jogo apresentado. Solicitar que cada professor realize anotações pessoais durante as apresentações dos jogos.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

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**	- Separar os professores em quatro grupos e solicitar que cada grupo escolha um dos jogos que foi apresentado e logo após responder as seguintes perguntas: ➔ Nome do jogo: ➔ Por que o grupo escolheu esse jogo? ➔ Quais são os objetivos de aprendizagem da leitura e escrita nesse jogo? ➔ É possível desenvolver uma atividade em sala de aula a partir desse jogo? Qual? ➔ Qual é a competência da BNCC que está sendo contemplada com a utilização do jogo digital? (Já comentamos sobre ela no primeiro dia da formação). Fazer um Painel interativo com as respostas das perguntas dos grupos, através do aplicativo Google forms https://forms.gle/E73HDYrZnhfcjm5B6.

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 próximo se possível com algum recurso tecnológico.

O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu. Tempo: 10 minutos

Propor que cada professor realize uma autoavaliação a respeito dos conhecimentos adquiridos nesse segundo dia de formação, refletindo se eles foram significativos. Essa atividade será desenvolvida através do Mentimeter, onde cada professor acessará o link https://www.menti.com/alxh2zo6ydsi e escolherá uma das três opções para responder a seguinte pergunta: O quanto você acredita que os conhecimentos adquiridos agregaram à sua formação profissional? As opções estão representadas pelas palavras (Muito, Mediano e Pouco) e possuem imagens para associação. Explicar que a sua participação não será identificada no preenchimento e nem na exposição para o grupo, pois será anônima.

Disponibilizar o gráfico geral para os participantes e incentivá-los para o terceiro dia de formação.

Recursos Digitais	Mentimeter, Google Slide, Google Forms, Canva Doc, LiveCloud.online, Slides go, Jigsaw Planet, Learning Apps, Data Show, Internet, Notebook, Smartphone e WhatsApp.
Recursos Analógicos utilizados	Crachá; folha de ofício e caneta.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Não utilizaremos o Caderno Digital na presente Sequência Didática.

Observações:

Tutoriais para os recursos digitais utilizados na Sequência Didática:

- Mentimeter: Como usar o MENTIMETER em Português? (youtube.com)

  (Retirado da Internet em: 15/05/2024).

- Google Slide: O que é e como usar o Google Apresentações? (youtube.com)

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

(Retirado da Internet em: 15/05/2024).

- Google Forms: Como Usar o GOOGLE FORMS e Criar Formulários ou Provas | Tutorial (youtube.com)

  (Retirado da Internet em: 15/05/2024).

- Canva Doc: Como Usar o Canva? Tutorial da Ferramenta Canva Grátis em 10 Minutos! (youtube.com)

  (Retirado da Internet em: 15/05/2024).

- Live Cloud.online: WordClouds: Como fazer Nuvem de Palavras (youtube.com)

  (Retirado da Internet em: 15/05/2024).

- Slides go: FY22Q4_Acrobat_DC_Protect-Create_BP (youtube.com)

  (Retirado da Internet em: 15/05/2024).

- Jigsaw Planet: Tutorial do JigsawPlanet (youtube.com)

  (Retirado da Internet em: 15/05/2024).

- Learning Apps: Como aplicar atividades interativas em suas aulas com o Learning Apps TOTALMENTE GRÁTIS (youtube.com) (Retirado da Internet em: 15/05/2024).

- WhatsApp: COMO MEXER NO WHATSAPP [Passo a passo para iniciantes] (youtube.com)

  (Retirado da Internet em: 15/05/2024).

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒

Autor(a) da SD: Priscila de Souza Marques Collares	E-mail: cilaunesa@gmail.com
Revisora da SD: Sheila Arantes – Mariza Sodré	E-mail: Sheila@csaber.com.br msodre@unicarioca.edu.br
Eixo Temático: Base Nacional Comum Curricular (BNCC); Leitura e Escrita; Letramento digital	
Conteúdo: As tecnologias digitais no desenvolvimento de atividades de Leitura e Escrita na Educação Infantil.	
Tema: O letramento digital dos professores da Educação Infantil, através da Leitura e Escrita e com o suporte dos recursos digitais.	

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

Objetivos esperados	- Compreender as orientações da BNCC em relação a Leitura na Educação Infantil. - Abordar como os livros digitais contribuem para a aprendizagem significativa das crianças na Educação Infantil. - Expor jogos digitais de histórias infantis para o desenvolvimento da Leitura e Escrita.

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

Essa Sequência Didática será aplicada na Formação Continuada de professores da Educação Infantil, para a apresentação das orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em relação à Leitura e Escrita e ao uso das tecnologias digitais nas escolas, favorecendo o letramento digital.

Este é o terceiro dia de uma sequência de três dias da formação que acontecerá de forma presencial.

Percorreremos os seguintes caminhos para a aprendizagem:

2ª Etapa: Apresentação do aplicativo Aha Slides para o levantamento do Conhecimento Prévio dos professores em relação aos benefícios da Leitura; utilização de um vídeo do Youtube sobre a importância do hábito da Leitura para alunos da Educação Infantil; apresentação do documento no Google Slides com algumas orientações da BNCC em relação a Leitura nessa etapa do ensino.

3ª Etapa: Leitura do documento, através do Canva, sobre as contribuições dos livros digitais para uma aprendizagem significativa na Educação Infantil; apresentação do aplicativo Manual da Brincadeira como recurso digital de jogos e histórias infantis.

4ª Etapa: Divisão dos professores em quatro grupos para a realização de um plano de aula, através do aplicativo Google Doc; Exposição do planejamento realizado de forma voluntária.

5ª Etapa: Criação e animação de um personagem com áudio, utilizando o Adobe Express, para a realização da autoavaliação de forma breve e divertida.

2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo: 30 minutos	- Receber os professores no terceiro dia da formação e realizar uma roda ao som da música: Gente tem sobrenome – Toquinho, Gente tem sobrenome - Toquinho (youtube.com), propondo que cada um pegue um crachá aleatório e entregue para o suposto colega que tenha o nome descrito no crachá. Ao recebê-lo, o colega falará em voz alta o seu nome e sobrenome. A proposta é: integrar o grupo de maneira descontraída.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	- Realizar uma atividade com os professores para o levantamento dos conhecimentos prévios em relação a importância da leitura na Educação Infantil. Eles completarão a seguinte frase: A leitura desenvolve a(o)..., acessando o QR Code ou o link https://ahaslides.com/S21XV do aplicativo Aha Slides. - Em seguida, compartilhar um vídeo sobre o hábito da leitura para alunos da Educação Infantil, utilizando o link do aplicativo Youtube (248) BNCC na Prática para Educação Infantil: leitura para bebês - YouTube (BNCC na Prática para Educação Infantil / Nova Escola). - Apresentar o documento do Google Slides, através do link Cópia de World Book Day by Slidesgo - Apresentações Google sobre algumas orientações da BNCC em relação a Leitura na Educação Infantil. À medida que os slides forem apresentados, provocar os professores a refletirem sobre as teorias citadas com a sua prática docente.
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. **(Recursos/Estratégias) Tempo: 40 minutos**	- Disponibilizar o link do Canva Colorful Illustrative Digital Education For Children Presentation - Apresentação (canva.com) para a leitura e reflexão do seguinte tema: Como os livros digitais contribuem para a aprendizagem significativa das crianças na Educação Infantil. - Exposição do aplicativo Manual da Brincadeira Jogos digitais de histórias infantis | Manual da Brincadeira, realizando um diálogo sobre os recursos disponíveis para a utilização nas aulas com as crianças. Esse recurso digital apresenta diversos jogos e histórias infantis, onde a criança assiste a história e participa de um jogo interativo com atividades de interpretação do que foi contado. Segue abaixo os links para a utilização do aplicativo: • A história do Índio: A História Do Índio - Manual da Brincadeira Jogos online grátis para crianças em Pre-K por Manual Da Brincadeira (tinytap.com) • História da Fazenda: História da Fazenda - Manual Da Brincadeira Jogos Grátis | Atividades | Quebra-cabeças | Online para crianças | Pré-escolar | Jardim de Infância | por Manual Da Brincadeira (tinytap.com) • História do Sítio do Seu Lobato: Brincadeira Com Seu Lobato-Manual da Brincadeira Jogos Grátis | Atividades | Quebra-cabeças | Online para crianças | Pré-escolar | Jardim de Infância | por Manual Da Brincadeira (tinytap.com) Acessaremos as histórias digitais interativas e brincaremos juntos com os jogos de interpretação das histórias infantis.
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**	- Solicitar que os professores se organizem em 4 grupos para a realização de uma atividade que contribua para uma aprendizagem significativa. Dessa forma, serão orientados a escolher uma história digital do aplicativo que foi apresentado Jogos digitais de histórias infantis | Manual da Brincadeira e elaborar um planejamento voltado para a leitura e escrita na Educação Infantil. Para a confecção desse planejamento, utilizaremos o Google Doc a partir do link https://docs.google.com/document/d/1crn10gW7CO3DNIrJiUsDwHkChPNzy9v0lmcK8adf_eQ/edit?usp=sharing De forma voluntária, um grupo realizará a exposição do seu planejamento.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

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 se possível com algum recurso tecnológico.

O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu. Tempo: 20 minutos

- Incentivar a reflexão dos professores sobre as oportunidades que tivemos de adquirir e trocar conhecimentos durante esses três dias de formação. Sensibilizá-los a entender que o professor é o mediador do processo de ensino e aprendizagem. Sendo assim, ele tem papel fundamental na propagação das informações adquiridas em sua prática docente, favorecendo aulas motivadoras, uma aprendizagem significativa e consequentemente o desenvolvimento do aluno.

O professor será convidado a criar e animar um personagem com áudio, fazendo um breve relato sobre as seguintes reflexões: Os conhecimentos adquiridos colaboraram para o meu aprendizado? Me dedicarei para colocar em prática os conhecimentos assimilados durante a formação? Utilizaremos o aplicativo Adobe Express https://www.adobe.com/br/express/create/animation e em seguida compartilharemos o resultado das animações no grupo do WhatsApp.

Recursos Digitais	Google Slides, Aha Slides, Youtube, Canva, Manual da Brincadeira, Google Docs, Adobe Express, Slides go, Data Show, Internet, Notebook, Smartphone, Caixa Bluetooth e WhatsApp.
Recursos Analógicos utilizados	Crachá.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Não utilizaremos o Caderno Digital na presente Sequência Didática.

Observações:

Tutoriais para os recursos digitais utilizados na Sequência Didática:

- Aha Slides: Conhecendo o Aha Slides (youtube.com)

  (Retirado da Internet em: 28/05/2024).

- Google Slides: 10 Segredos do Google Slides que você precisa saber | Como usar o Google Slides | (youtube.com)

  (Retirado da Internet em: 28/05/2024).

- Youtube: O QUE É E COMO FUNCIONA O YOUTUBE?

  (Retirado da Internet em: 28/05/2024).

  Canva: (255) COMO USAR CANVA DO ZERO PARA INICIANTES | Como criar post no Canva - YouTube

  (Retirado da Internet em: 28/05/2024).

- Manual da Brincadeira: (255) O que é o Manual da Brincadeira - YouTube

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

(Retirado da Internet em: 28/05/2024).

Slides go: (255) Como usar o SlidesGo - YouTube

(Retirado da Internet em: 28/05/2024).

- Google Docs: GOOGLE DOCS: Como Usar - Tutorial Passo a Passo (youtube.com)

(Retirado da Internet em: 28/05/2024).

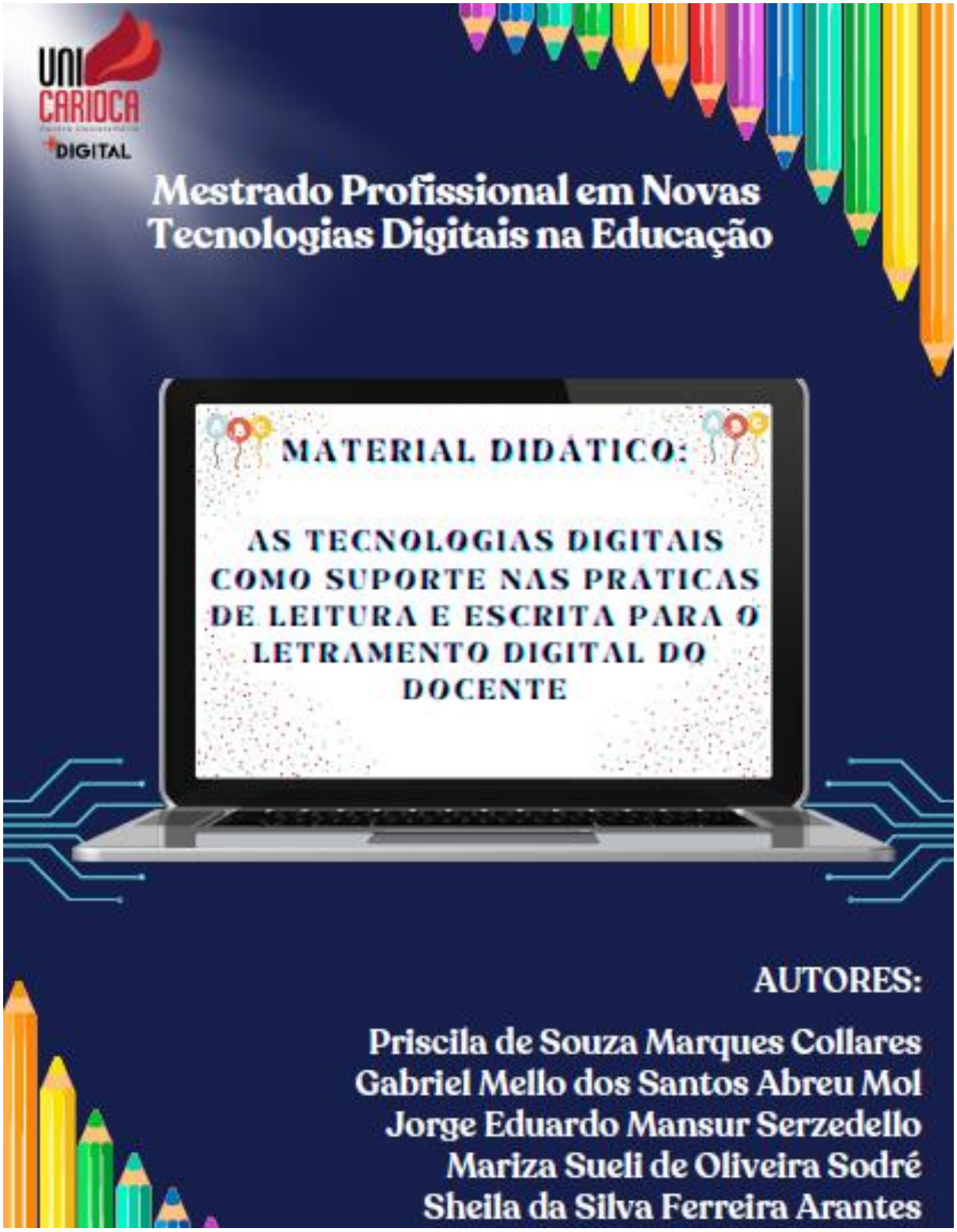
- Adobe Express: (255) FAÇA ANIMAÇÕES GRÁTIS COM ADOBE EXPRESS ANIMATION - Voz e Movimento no Personagem com alguns cliques - YouTube

(Retirado da Internet em: 28/05/2024).

WhatsApp: (255) Whatsapp PARA INICIANTES (PRIMEIROS PASSOS) - YouTube

(Retirado da Internet em: 28/05/2024).

APÊNDICE D – Material Didático desenvolvido para a formação continuada.



Reitor
Celso Niskier

Diretor de Pesquisa & Inovação
Antônio Carlos de Abreu Mól

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

Coordenadores do Laboratório de Tecnologia Aplicada
André Cotelli do Espírito Santo
Gabriel Mello dos Santos Abreu Mol

Secretária do Mestrado
Elizabeth Jeane Bento Cavalcante Garcia

Coordenadora da Biblioteca da UniCarioca
Rachel Louredo

Editores
Profa. Priscila de Souza Marques Collares
Prof. Gabriel Mello dos Santos Abreu Mol, MSc.
Prof. Jorge Eduardo Mansur Serzedello, D. Sc.
Profa. Mariza Sueli de Oliveira Sodré, D. Sc.
Profa. Sheila da Silva Ferreira Arantes, D. Sc.

Revisora
Angelica Almeida

FICHA CATALOGRÁFICA

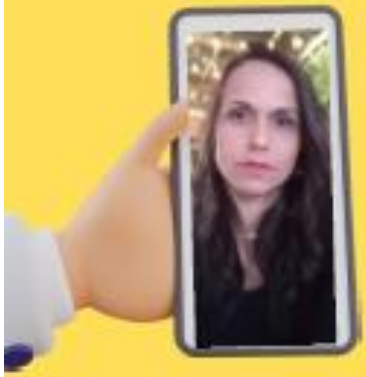
C697t Collares. Priscila de Souza Marques
As tecnologias digitais como suporte nas práticas de leitura e escrita para o letramento digital do docente / Priscila de Souza Marques Collares; Gabriel Mello dos Santos Abreu Mol; Jorge Eduardo Mansur Serzedello; Mariza Sueli de Oliveira Sodré; Sheila da Silva Ferreira Arantes. - Rio de Janeiro, 2024.
Recurso digital; 79 local.

ISBN 978-65-01-12505-3
E- book (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2024.

1.Tecnologias digitais. 2. Docentes- Letramento digital. 3. Leitura. 4. Escrita. I. Mol, Gabriel Mello dos Santos Abreu. II. Serzedello, Jorge Eduardo Mansur. III. Sodré, Mariza Sueli de Oliveira. IV. Arantes, Sheila da Silva Ferreira. V. Título.
CDD 371.344



AUTORES



Priscila de Souza Marques Collares

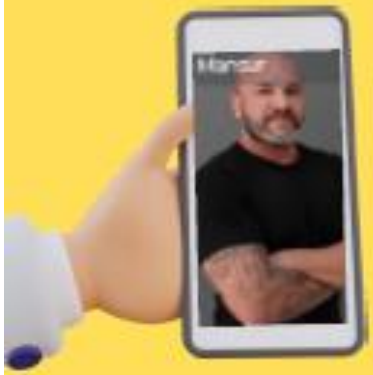
Graduada em Pedagogia - Licenciatura Plena pela Universidade Estácio de Sá (UNESA); Pós-Graduada em Educação Infantil pela Faculdade Internacional Signorelli (FISIG). Atua como Diretora Adjunta na Rede Municipal de Nova Iguaçu (SEMED - NI).



Gabriel Mello dos Santos Abreu Mol

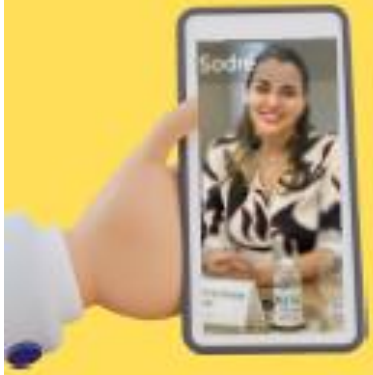
Mestre em Metodologia e Técnicas de Computação no programa de Pós - Graduação em Informática da UFRJ (PPGI); Graduado em Ciência da Computação pelo Centro Universitário (UNICARIOCA); Pesquisador e Tecnologista no Núcleo de Computação Aplicada (NUCAP) da UNICARIOCA/CNPq. Possui experiência em programação (utilizando linguagem C e C #), desenvolvimento de aplicações em Unity (ferramenta para desenvolvimento de jogos e ambientes virtuais) e criação de aplicações em Realidade Virtual e Aumentada.

Jorge Eduardo Mansur Serzedello



Servidor Público Federal do Observatório Nacional (ON). Atua como professor no programa de Pós- Graduação Stricto Sensu da UNICARIOCA e do Curso Preparatório, Explicadores.net. Possui Graduação em Computação pela Universidade Estácio de Sá; Pós- Graduação em Engenharia de Redes pelo Instituto Infnet; Mestrado em Novas Tecnologias Digitais aplicadas à Educação pelo Centro Universitário Carioca; Doutorado em Computação no Programa de Pós -Graduação em Informática (PPGI) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).

Mariza Sueli de Oliveira Sodré



Graduada em Ciências Biológicas pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ); Mestrado pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e Doutorado pelo Instituto Oswaldo Cruz (FIOCRUZ, RJ). Atua como professora de Biologia da Rede Estadual do Rio de Janeiro (SEEDUC, RJ) e do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação (UNICARIOCA, RJ).

Sheila da Silva Ferreira Arantes



Doutora pela UFRJ no programa Ciência da Computação PPGI, Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação da UNICARIOCA; Pós- Graduada em Gestão Escolar, Psicopedagogia e Implementação de cursos EAD. Possui Graduação em Pedagogia pela UniverCidade. Atualmente é Diretora Pedagógica do Instituto de Educação Colônia do Saber, responsável inclusive por todos os cursos na modalidade EAD da Instituição.

SUMÁRIO



1.Introdução 8
2.Fundamentação Teórica 12
2.1. Base Nacional Comum Curricular e as Tecnologias Digitais 14
2.2. Formação Continuada de Professores 19
2.3. Gamificação 24
2.4. Jogos digitais de Leitura e Escrita na Educação Infantil 29
2.5.Sequência Didática 35
3.Tecnologias digitais utilizadas na Sequência Didática 40
3.1 Mentimeter 41
3.2 Plataforma Google 42
3.3 Canva 43
3.4 QR Code Fácil 44
3.5 Word Wall 45
3.6 Padlet 46
3.7 SketchPad – Doodle On The Go 47
3.8 LiveCloud.online 48
3.9 Slides go 49
3.10 Jigsaw Planet 50
3.11 Learning Apps 51
3.12 Aha Slides 52
3.13 Youtube 53
3.14 Manual da Brincadeira 54
Conclusão 56
Referências Bibliográficas 59
Apêndices 65


1,2,3
e já...
A LEITURA VAI
COMEÇAR!

INTRODUÇÃO



A sociedade atual está marcada pelos avanços das tecnologias digitais e consequentemente, pelas transformações significativas que esse progresso oportuniza. Nesse contexto, o indivíduo necessita ser letrado digitalmente para saber dominar o uso eficiente desses recursos digitais em seu cotidiano de forma crítica.

No âmbito educacional, o letramento digital colabora com o processo de ensino e aprendizagem dos educandos, tornando-os agentes ativos na aquisição de novos conhecimentos. Dessa forma, as tecnologias digitais devem ser inseridas nas ações pedagógicas das escolas de Educação Infantil, contextualizando-as com as atividades de leitura e escrita.



9

Entretanto, existem dificuldades para que essa prática aconteça de forma efetiva. Essas atividades, mediadas pelos professores, não são planejadas e desenvolvidas através das tecnologias digitais, na maioria das situações. O professor não apresenta o domínio dos recursos digitais por não ter o conhecimento, pois na sua formação inicial não recebeu o preparo necessário.

A formação continuada para o professor, articulada com as novas tecnologias, capacita-os para o uso das tecnologias com responsabilidade, possibilitando que o planejamento e a prática de suas aulas estejam baseados em uma seleção consciente dessas ferramentas, favorecendo uma aprendizagem que valorize o que o aluno já sabe, diante de um novo conhecimento que faça sentido para ele.



Sendo assim, no presente material didático digital, dialogaremos sobre a importância do letramento digital nas escolas e verificaremos uma Formação Continuada para Professores da Educação Infantil com a finalidade de compartilhar informações e conhecimentos a respeito dos jogos digitais de Leitura e Escrita para essa etapa de ensino.




FUNDAMENTAÇÃO
TEÓRICA


VAMOS
BRINCAR!
ADIVINHE:
O QUE É,
O QUE É?
É UM DOCUMENTO NORMATIVO DA EDUCAÇÃO BÁSICA QUE ORIENTA SOBRE O LETRAMENTO DIGITAL NAS ESCOLAS?


BASE NACIONAL
COMUM CURRICULAR
E AS
TECNOLOGIAS
DIGITAIS



A escola é uma instituição que possibilita a aquisição do conhecimento, através de planejamentos e práticas pedagógicas que contribuem para o desenvolvimento do aluno. Nesse contexto a Base Nacional Comum Curricular (2017) é um documento normativo do Ministério da Educação que contém as competências e habilidades a serem experimentadas durante a formação do aluno no decorrer da Educação Básica.

As instituições de ensino apresentam um papel importante na oferta de um currículo que garanta o desenvolvimento das dez competências gerais da BNCC (2017): conhecimento; pensamento científico, crítico e criativo; repertório cultural; comunicação; cultura digital; trabalho e projeto de vida; argumentação; autoconhecimento e autocuidado; empatia e cooperação; responsabilidade e cidadania.



É importante salientar que a quinta (5ª) competência da Base Nacional Comum Curricular, a cultura digital, descreve a tecnologia digital como fundamental para que novas práticas educativas sejam implementadas nas escolas. Segue a orientação da BNCC (2017):



"Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva" (BNCC, 2017, p. 09).

As tecnologias digitais no ambiente escolar favorecem a autonomia intelectual para que o aluno tenha a oportunidade de ser um cidadão crítico, criativo e comunicativo, diante das práticas pedagógicas vivenciadas e por consequência, nas relações sociais.



16

Sendo assim, introduzi-lo ao mundo digital de maneira responsável e segura é uma orientação do documento normativo (BNCC).

Gonçalves e Kanaane (2021) descrevem que a utilização de recursos digitais, torna as aulas mais atrativas e educativas, preparando o aluno para o manuseio dessas ferramentas e incentivando-o a refletir de forma consciente, diante das possibilidades e dos riscos que se apresentam.




COMPLETE A FRASE:
O.....ENSINA E CONTRIBUI PARA UMA EDUCAÇÃO DE QUALIDADE, MEDIANDO O CONHECIMENTO E CONTRIBUINDO COM A SOCIEDADE


FORMAÇÃO CONTINUADA
DE PROFESSORES

Quando falamos sobre a importância do professor é imprescindível relatar que ele apresenta um papel fundamental no desenvolvimento integral do aluno, mediando as práticas educativas que contribuem para a aprendizagem das competências e habilidades no processo de ensino. Segundo Céfalo (2021), o professor mediador torna-se um facilitador da aquisição dos conhecimentos, incentivando os alunos a terem autonomia pela busca de novas informações.

Nessa perspectiva, além da formação inicial, se faz necessário a formação continuada para a atualização dos docentes, onde o professor aperfeiçoa e inova a sua metodologia de ensino e amplia o atendimento de qualidade aos alunos. (Silva; Santos, 2020).



Toda a comunidade escolar se beneficia dos resultados da formação continuada do professor. Dantas et al. (2023) descrevem que os benefícios da formação continuada contemplam a formação integral dos professores e alunos, e possibilita relações positivas entre a comunidade local, onde o aluno está inserido.

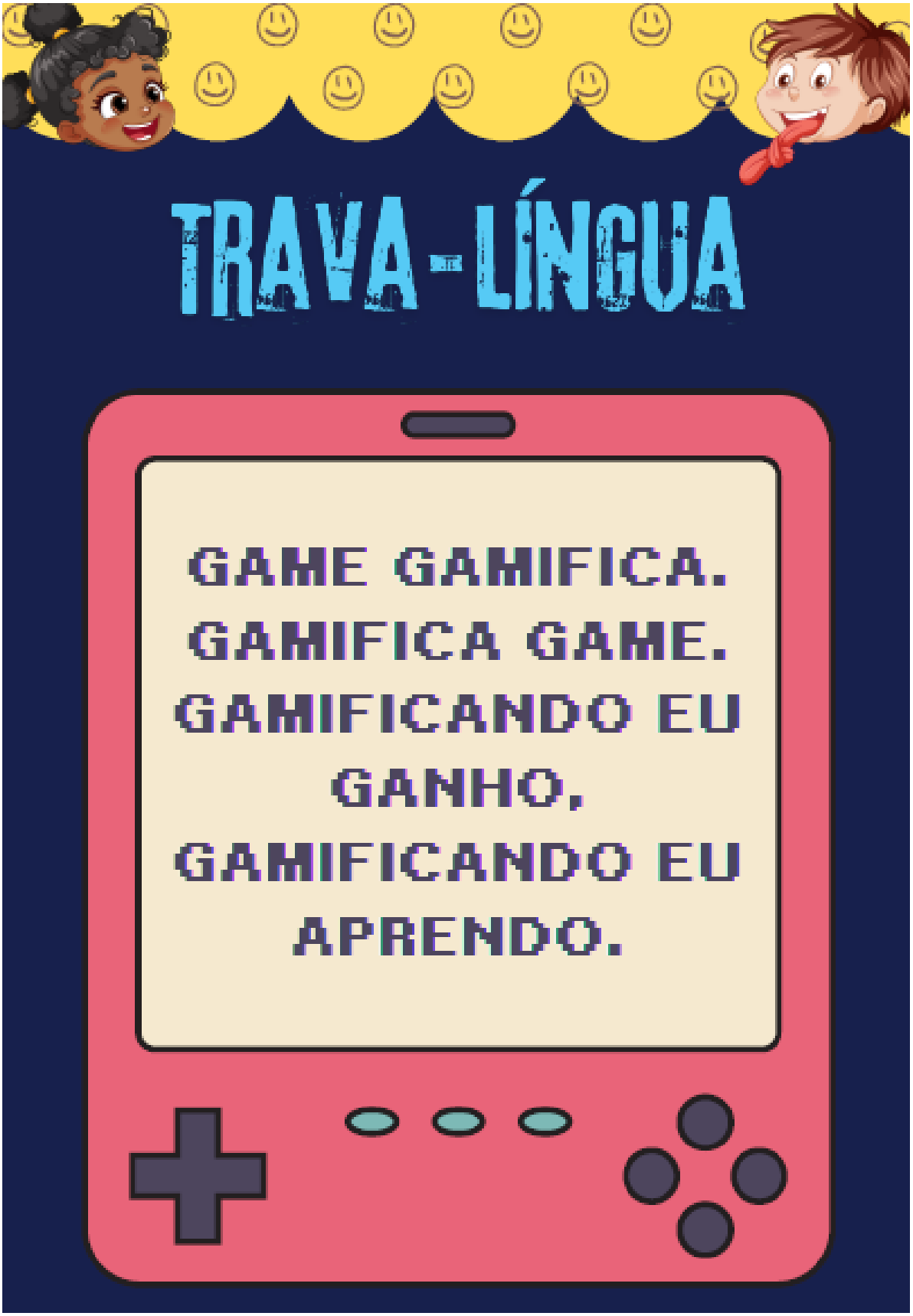
Conforme a Base Nacional Comum Curricular (2017), a formação continuada deve ser um processo efetivo e constante, onde o professor permite o aperfeiçoamento das práticas pedagógicas e por consequência, o aluno é incentivado a participar ativamente desse processo educativo.



Para Terroni e Souza (2022), uma formação continuada mediada pelas tecnologias digitais permite que o professor adquira novos conhecimentos para que suas práticas pedagógicas sejam mais significativas, atendendo as diversas trilhas de aprendizagem na formação do aluno. Dessa maneira, além de adquirir habilidades e competências que contribuam para a utilização dos recursos tecnológicos, o professor é direcionado a refletir sobre o que ensinar e a maneira de interagir com os alunos, diante da realidade social e a importância da inclusão tecnológica nas escolas.



22


TRAVA-LÍNGUA
GAME GAMIFICA.
GAMIFICA GAME.
GAMIFICANDO EU
GANHO,
GAMIFICANDO EU
APRENDO.


GAMIFICAÇÃO

Destaco nesse tópico a importância das tecnologias digitais nas escolas, pois favorece a diversificação nas práticas pedagógicas, tornando possível a utilização de diferentes trilhas de aprendizagem, através dos recursos digitais e de ambientes com trocas de conhecimentos e informações.

Costa et al. (2022) relatam que a aprendizagem com o auxílio das novas tecnologias digitais permite que as experiências vivenciadas pelo professor e aluno sejam interativas e desafiadoras.



A Gamificação é uma abordagem com jogos utilizada para motivar e ensinar aos usuários de forma lúdica. Medeiros, Tonhão e Prates (2021) enfatizam que a gamificação tem conquistado um espaço notório na educação, pois o ensino acorre de forma natural e divertida, tendo em vista que desde a infância o indivíduo tem contato com jogos

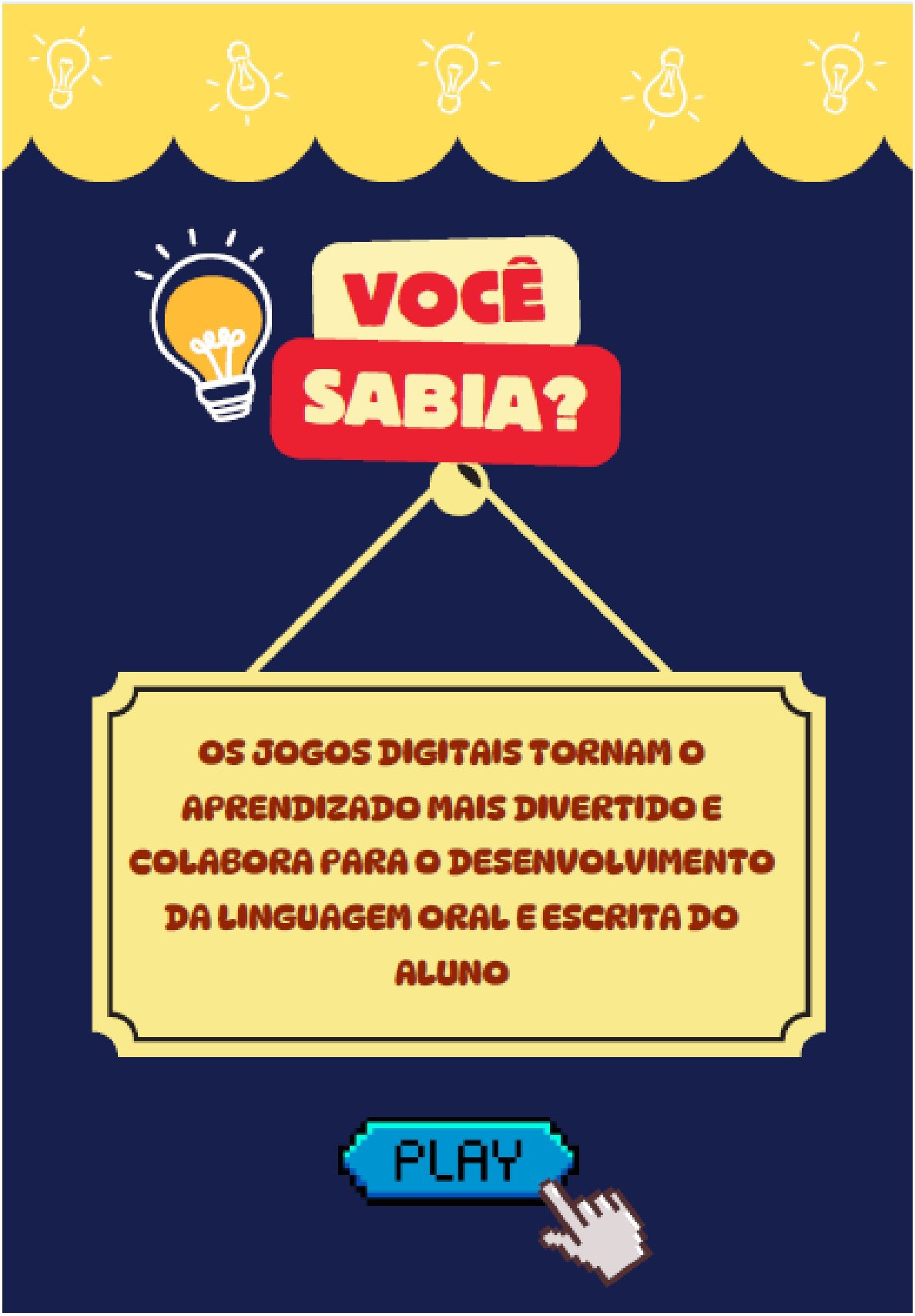
A utilização da gamificação como suporte para a educação é um direcionamento para a adaptação das salas de aula em ambientes educativos e tecnológicos. De acordo com o estudo de Iapiassu e Rached (2020), a gamificação é uma metodologia ativa, onde o aluno aprende participando ativamente da construção do conhecimento de maneira autônoma e participativa.

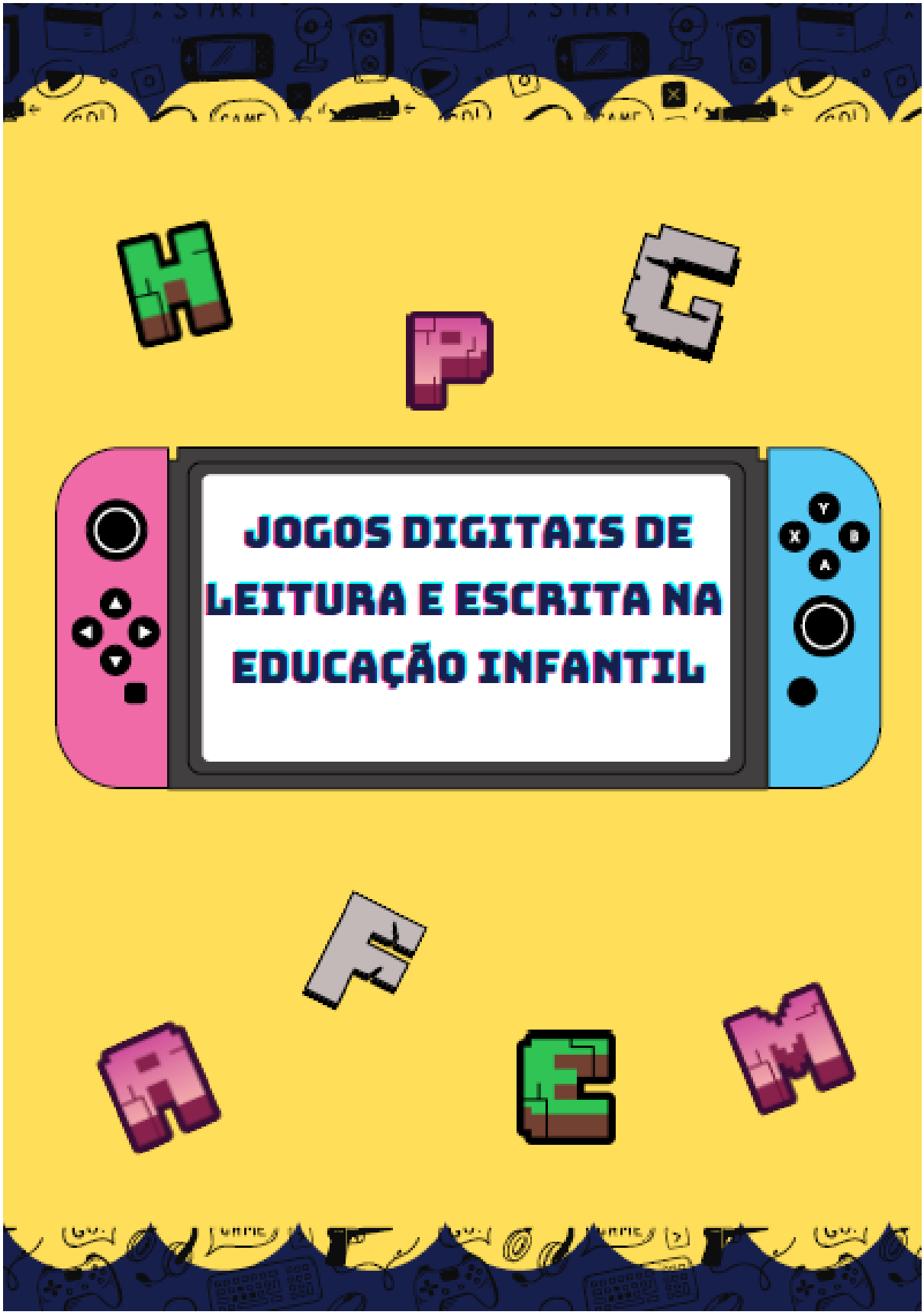


Desse modo, a gamificação promove práticas pedagógicas instigadoras e consequentemente torna os alunos motivados a pesquisar e aprender. O estímulo à capacidade de iniciativa e o pensamento crítico integram esse processo.

Os jogos digitais modificam a rotina escolar de forma positiva, oportunizando momentos de diversão, aprendizado e favorecendo o letramento digital nas instituições escolares.




VOCÊ
SABIA?
OS JOGOS DIGITAIS TORNAM O APRENDIZADO MAIS DIVERTIDO E COLABORA PARA O DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM ORAL E ESCRITA DO ALUNO
PLAY


JOGOS DIGITAIS DE LEITURA E ESCRITA NA EDUCAÇÃO INFANTIL



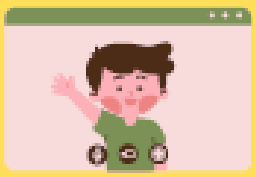
Vamos dialogar sobre a primeira etapa da Educação Básica que considero de suma importância para o desenvolvimento do aluno: A Educação Infantil. Essa é uma fase que compreende a faixa etária de zero a cinco anos de idade e contribui para a formação integral do indivíduo.

A Base Nacional Comum Curricular (2017) relata que os eixos estruturantes dessa etapa sãos as interações e brincadeiras, assegurando os seguintes direitos de aprendizado e desenvolvimento: conviver; brincar; participar; explorar; expressar e conhecer-se. Moraes e Coelho (2020) mencionam em seu estudo que por meio das atividades lúdicas que estimulem a imaginação, expressão, criatividade, reflexão e a autonomia, o aluno é valorizado e respeitado em relação à sua personalidade e as aulas se tornam mais interessantes.

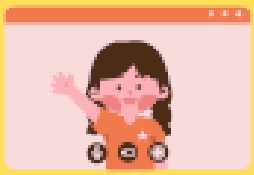


Uma estratégia de ensino que torna a aprendizagem mais divertida é o jogo digital. De acordo com Ichiba e Bonzanini (2022), os jogos digitais são indispensáveis no desenvolvimento das práticas educativas na Educação Infantil, proporcionando a ludicidade e despertando a atenção e a motivação do aluno.

Diante das considerações, a utilização dos jogos digitais na Educação Infantil, auxilia o professor nas práticas educativas e torna as aulas mais prazerosas e desafiadoras. Contribuem para a aquisição do conhecimento, no qual o aluno torna-se um sujeito ativo que explora, questiona e participa da busca de soluções para os desafios propostos.







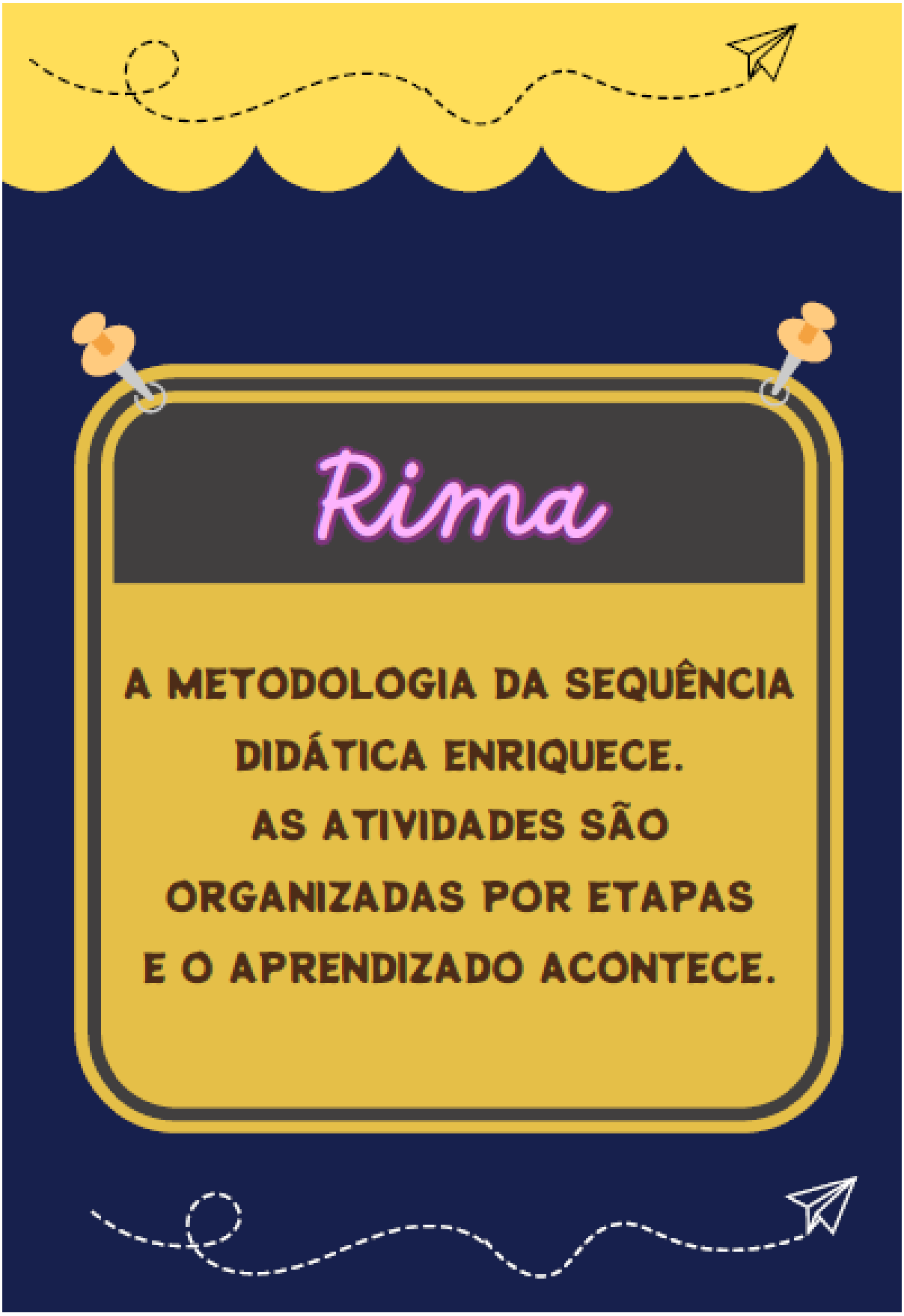
Segundo Brito e Sant´ana (2020), ao inserir os jogos digitais nos planejamentos e práticas pedagógicas, o aluno é instigado a participar de uma metodologia dinâmica que garanta o seu protagonismo na busca pelo conhecimento.

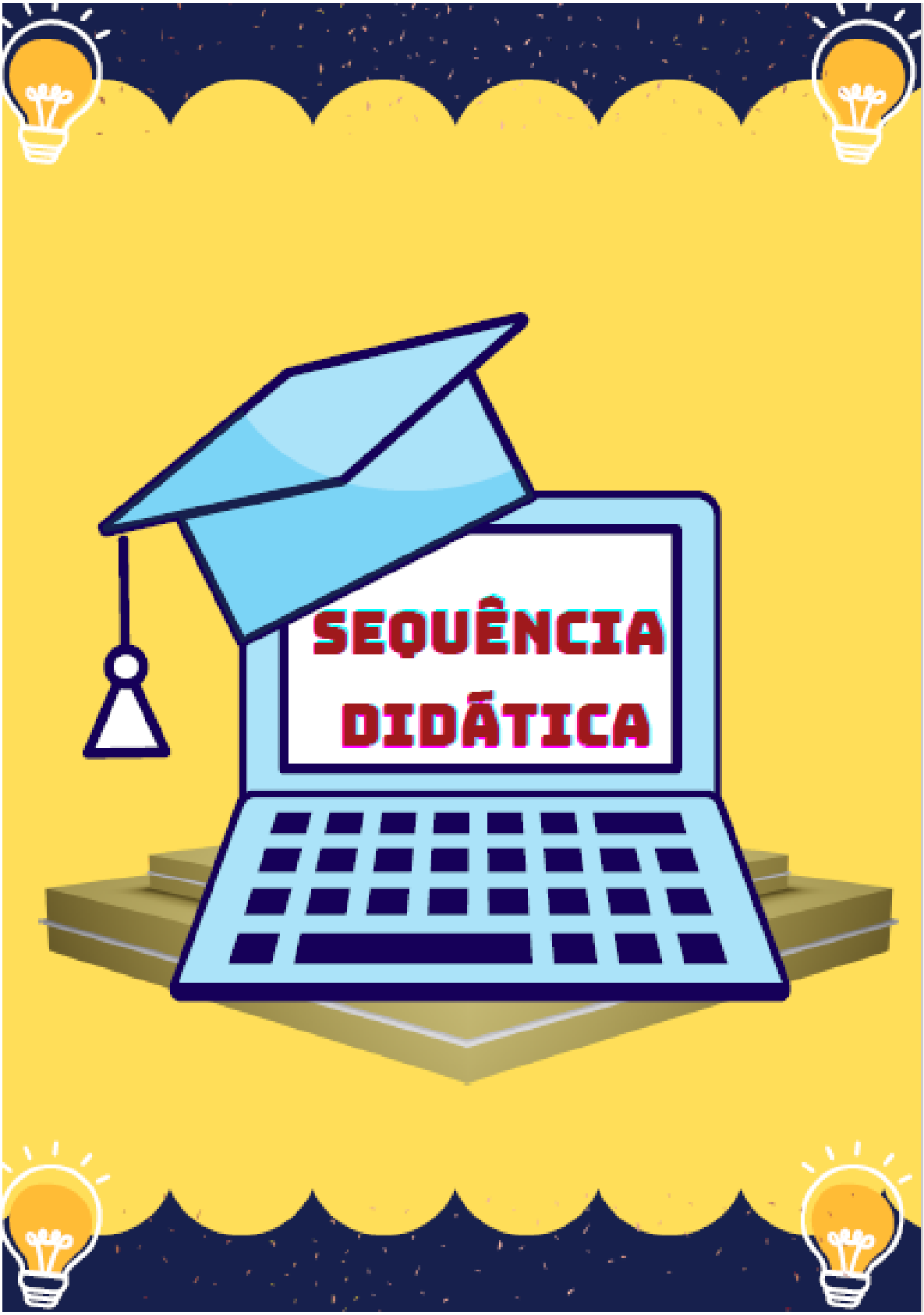
Assim sendo, o estímulo e o desenvolvimento constante das Tecnologias de Informação e da Comunicação (TIC), geram oportunidades para que o letramento digital aconteça, através das interações dos alunos com as ferramentas tecnológicas. (Pinheiro; Lima; Araújo, 2020).



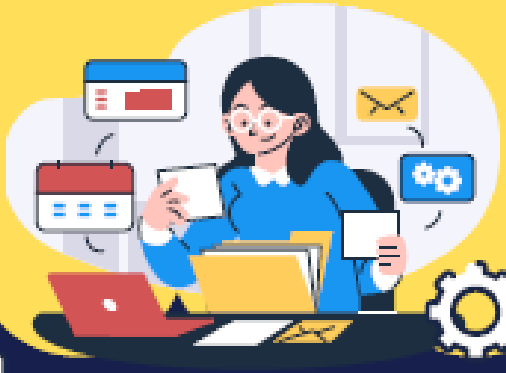
Pinheiro e Cavalcante (2019) relatam que os jogos digitais colaboram para as atividades de Leitura e Escrita na Educação Infantil, pois os desafios, recompensas e ludicidade que o jogo oferece, faz com que o aluno se sinta motivado a aprender brincando. Sendo assim, com o suporte desse recurso digital, a criatividade, imaginação, memória e o raciocínio lógico do aluno são estimulados, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades indispensáveis para a aprendizagem de Leitura e Escrita.




Rima
A METODOLOGIA DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA ENRIQUECE.
AS ATIVIDADES SÃO ORGANIZADAS POR ETAPAS
E O APRENDIZADO ACONTECE.


SEQUÊNCIA
DIDÁTICA

Convido o presente leitor para dialogarmos sobre a metodologia conhecida como sequência didática: As atividades são elaboradas com uma lógica sequencial, visando o compartilhamento e a evolução do conhecimento. O professor tem a oportunidade de estimular o engajamento do aluno, incentivando-o a estudar e aprender de maneira ativa. Santos et al. (2024) relatam que a sequência didática oportuniza práticas pedagógicas inovadoras, pois orienta o professor, gradativamente, sobre o desenvolvimento das atividades, os recursos utilizados e as avaliações que serão aplicadas.



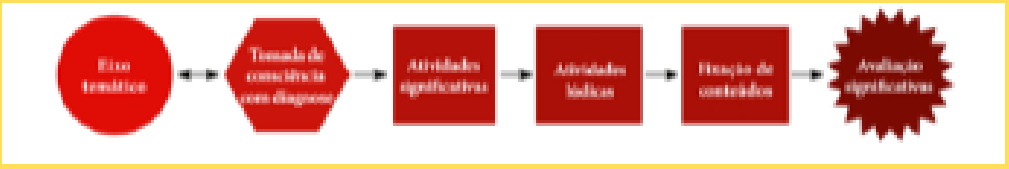
Segundo Ugalde e Roweder (2020), quando as atividades da sequência didática são bem estruturadas, favorece aulas enriquecedoras. O professor refletindo sobre os conteúdos necessários para o aprendizado e considerando a realidade do aluno, a fim de contribuir para preparação de um cidadão crítico na sociedade.

Nesse sentido, a SD torna-se relevante ao fundamentar sua teoria e prática de ensino na Aprendizagem Significativa. Para Ausubel (Arantes, 2022) quando o professor leva em consideração o conhecimento prévio que o aluno traz consigo, possibilita uma aprendizagem dinâmica, pois uma nova informação se relaciona com os conhecimentos existentes, atribuindo novos significados para o aluno.

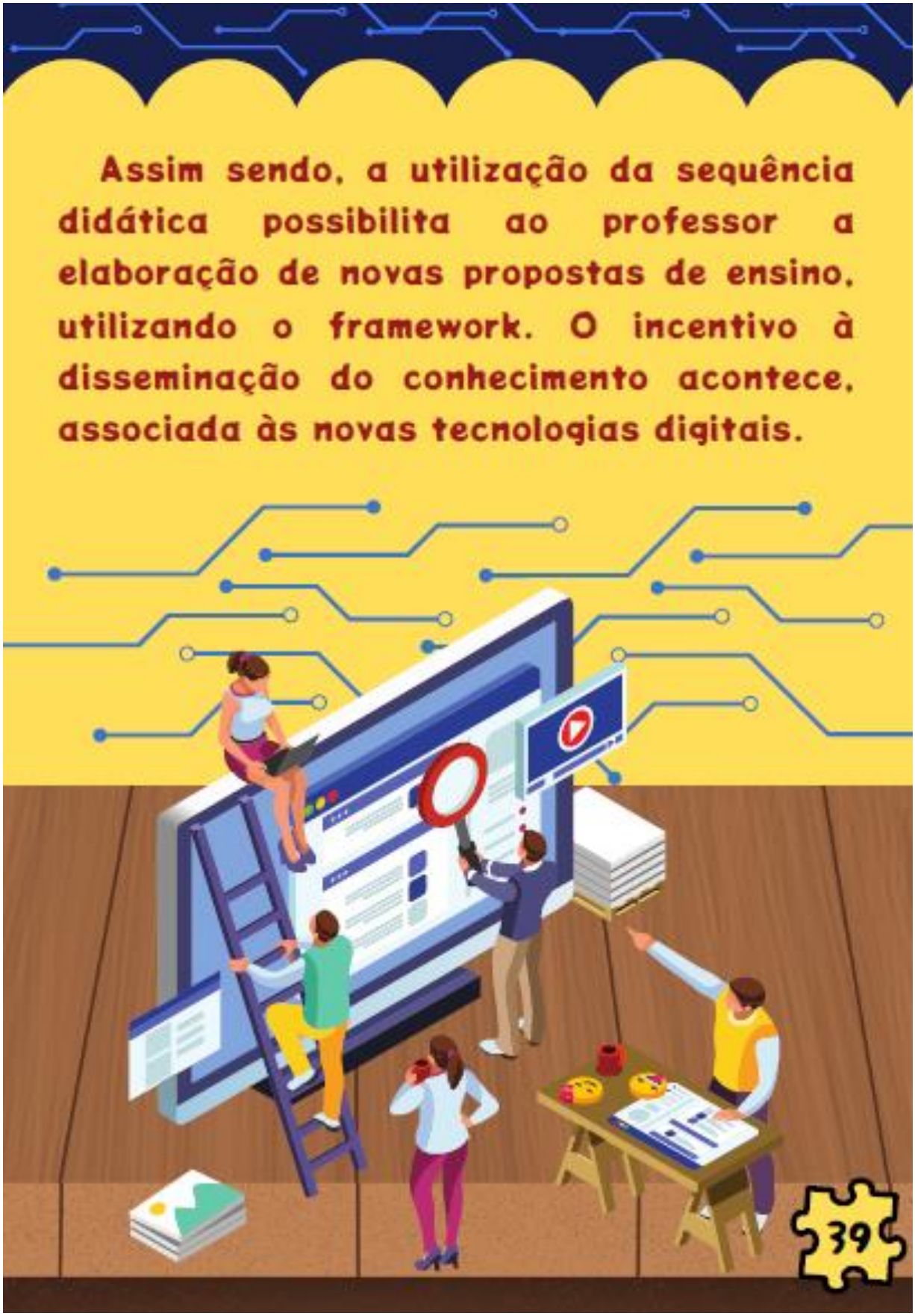


Arantes (2022), considera a utilização do framework para a elaboração padronizada da Sequência Didática de maneira eficaz, considerando uma metodologia que colabore para o desenvolvimento do aluno. Segue abaixo, na figura 1, as seis etapas do fluxograma da sequência didática, com o apoio das tecnologias digitais para propiciar uma aprendizagem significativa: eixo temático, tomada de consciência com diagnose, atividades significativas, atividades lúdicas, fixação de conteúdos e avaliação significativa.

Figura 1 - Etapas da sequência didática (fluxograma)



Fonte: Construindo SD.pdf - Google Drive (Plataforma Proximal UniCarioca)


Assim sendo, a utilização da sequência didática possibilita ao professor a elaboração de novas propostas de ensino, utilizando o framework. O incentivo à disseminação do conhecimento acontece, associada às novas tecnologias digitais.
39


TECNOLOGIAS DIGITAIS
UTILIZADAS NA
SEQUÊNCIA DIDÁTICA

MENTIMETER

É um aplicativo que possibilita ao usuário criar enquetes ao vivo, questionários, nuvens de palavras e perguntas e respostas. Para ter acesso é necessário acessar o endereço eletrônico: https://www.mentimeter.com e criar uma conta na plataforma. Dessa forma, é possível criar diversas possibilidades de atividades interativas com os alunos, acompanhando a apresentação em tempo real.

De acordo com Guimarães, Freitas e Fiequeiredo (2020), o aplicativo Mentimeter favorece uma aprendizagem atrativa, onde professor e aluno interagem de maneira dinâmica e o ensino acontece de forma significativa.

Na Sequência Didática, essa ferramenta foi inserida para a criação da nuvem de palavras, promovendo a interação dos professores, de maneira ativa, na formação.



41

PLATAFORMA GOOGLE

Segundo Boniati e Tres (2021) A plataforma Google permite a criação de materiais digitais que auxiliam nas apresentações de aulas interativas, possuindo um grande potencial educacional.

Para se inscrever na Plataforma Google é preciso realizar a inscrição no Gmail. Logo após, uma diversidade de materiais digitais como documentos, planilhas e apresentações estarão disponíveis.

Dentro das possibilidades apresentadas por essa ferramenta digital, destaco o Google Docs que faz parte da Sequência Didática ao ser utilizado na exposição de textos explicativos para a troca de conhecimentos.



42

CANVA

O Canva é uma plataforma digital online que permite a criação de diversos materiais, como convite, template, etiquetas, cartazes, entre outros. Os usuários possuem a liberdade de criação de design, podendo publicar e compartilhar suas ideias com outras pessoas do mundo. Ferreira e Silva (2020) destacam que o compartilhamento das criações, contribuem para um aprendizado colaborativo num ambiente virtual.

Na Sequência Didática o Canva foi utilizado para a criação e o compartilhamento slides atrativos e temáticos, contribuindo para a formação dos professores.



43

QR CODE FÁCIL

Permite acessar informações importantes de forma fácil e ágil, através de um código bidimensional que pode ser lido por celular ou outro dispositivo que faça a leitura do QR Code. Você pode criar, personalizar e gerenciar a formatação do QR Code.

O QR Code Fácil está presente na Sequência Didática no compartilhamento de documentos de forma simples e eficiente, tendo como objetivo informar aos professores sobre esse recurso que pode facilitar a dinâmica das aulas.



44

WORD WALL

O Wordwall é uma plataforma online que permite a criação de atividades para o aprendizado do aluno de forma criativa e personalizada. Filho e Franco (2021) descrevem que através dessa gamificação o professor pode executar estratégias de ensino e revisão dos conteúdos, favorecendo a diversificação do processo de ensino e aprendizagem.

Esse aplicativo possibilita atividades no formato de questionários, enquetes, competições e jogo de palavras, entre outros, podendo ser aplicadas de forma presencial ou em aulas online. Para acessar a plataforma basta acessar o endereço eletrônico https://wordwall.net/pte e criar um cadastro, informando um e-mail e senha ou usar as credenciais do Google.

Disponibilizaremos na Sequência Didática, opções de jogos digitais de Leitura e Escrita para favorecer o processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil, através do Word Wall.



45

PADLET

Essa ferramenta possibilita a criação de murais, inserindo imagens, vídeos e áudios, sendo um ambiente dinâmico e de fácil manuseio, propiciando aos usuários curtidas, comentários e avaliação de postagens de forma on-line e interativa. Costa e Júnior (2020) descrevem o Padlet como uma ferramenta que favorece o letramento digital, alcançando diferentes públicos e colaborando para a ampliação dos conhecimentos tecnológicos.

Na Sequência Didática o Padlet será utilizado para a interação dos docentes na construção de um mural coletivo.

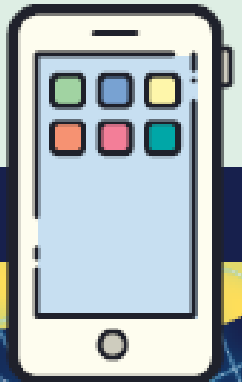


46

SKETCHPAD – DOODLE ON THE GO

É um aplicativo gratuito para a realização de desenho, sendo de fácil utilização. Você pode rabiscar, pintar, escrever e inserir emojis de forma espontânea e rápida. Os desenhos realizados podem ser compartilhados com outros usuários. Outra opção favorável é que existe a possibilidade de salvar seus esboços em seu dispositivo.

SketchPad – Doodle On The Go será utilizado na Sequência Didática para a autoavaliação dos professores, através de um desenho livre.

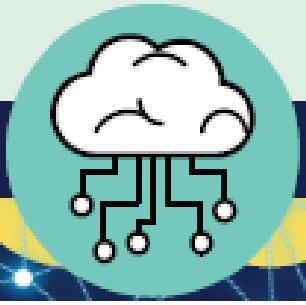


47

LIVECLOUD.ONLINE

O LiveCloud.online é uma plataforma interativa que permite realizar reuniões e apresentações de maneira virtual. Apresenta diversas funcionalidades que contribui para aulas motivadoras, como por exemplo: quadro branco interativo, enquetes e perguntas, compartilhamento de arquivo, nuvem de palavras, enquete, entre outros.

A nuvem de palavras foi a opção escolhida para integrar a Sequência Didática, pois através dessa função os professores serão incentivados a participar e interagir de maneira atrativa.

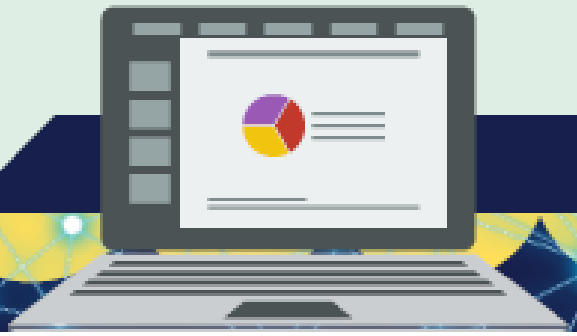


48

SLIDES GO

É um aplicativo gratuito e online que permite a criação e a edição da apresentação dos documentos. Possui opções de modelos prontos de slides para o download do arquivo e em seguida a adaptação do mesmo, onde o usuário pode configurar o arquivo de acordo com as suas preferências, alterando cores, fonte da letra, escrita, de acordo com a necessidade.

Essa ferramenta faz parte da Sequência Didática com slides expositivos criados a partir dessa ferramenta.



49

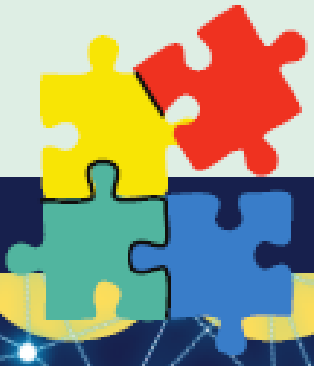
JIGSAW PLANET

Possibilita a criação de quebra-cabeça digital para um aprendizado dinâmico e participativo. É possível construir um quebra-cabeça com deferentes níveis de complexidade, contribuindo para as etapas de desenvolvimento do aluno.

O Jigsaw Planet permite escolher e inserir imagens da internet para fazer o quebra-cabeça, não sendo preciso fazer o download. Segue o link de acesso: http://www.jigsawplanet.com/.

De acordo com Cavalcanti e Fama (2023), através da ferramenta Jigsaw Planet, as práticas educativas tornam-se menos tradicionais e consequentemente mais prazerosas.

A Sequência Didática encontra-se estruturada com a utilização desse aplicativo para a montagem de um quebra-cabeça pelos professores na formação continuada.



LEARNING APPS

O Learning Apps tem como objetivo contribuir para o processo educativo, sendo possível criar jogos educativos digitais que estimulem o aluno a aprender jogando.

Para acessar o aplicativo é só clicar no link https://learningapps.org/ e criar jogos educacionais digitais. Entretanto, é possível utilizar materiais criados por outras pessoas, pois ficam disponibilizados na biblioteca da plataforma.

Na Sequência Didática essa ferramenta foi inserida para mostrar aos professores novas possibilidades de ensinar, através das tecnologias digitais. Estão disponíveis nessa plataforma, de maneira gratuita, jogos de Leitura e Escrita para o público infantil.

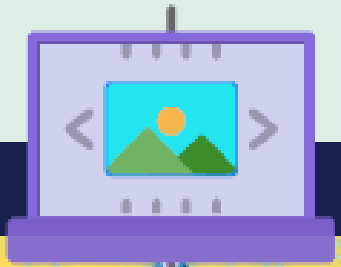


AHA SLIDES

É uma tecnologia digital que disponibiliza slides, nuvem de palavras, questionários, murais, enquetes interativas e sessão de perguntas e respostas, tornando as apresentações interativas. É possível criar aulas, apresentações, reuniões, conferências e eventos de forma gratuita.

Para utilizar o aplicativo basta criar uma conta, escolher e criar uma apresentação do seu agrado e adicionar a interatividade.

Faremos a exposição de slide, através dessa ferramenta, na Formação Continuada de Professores que consta na Sequência Didática.



52

YOUTUBE

O Youtube é uma plataforma de vídeos on-line que permite que o usuário assista e compartilhe vídeos. Um dos incentivos dessa ferramenta é criar um ambiente democrático para o consumo e produção de conteúdo.

Essa mídia social tem influenciado na formação do indivíduo e isso não pode ser ignorado pelas instituições de ensino, pois provoca uma reflexão necessária da prática docente. (Mion; Lopes, 2021).

O Youtube encontra-se na Sequência Didática na transmissão de um vídeo educativo para compartilhar informação com os professores.





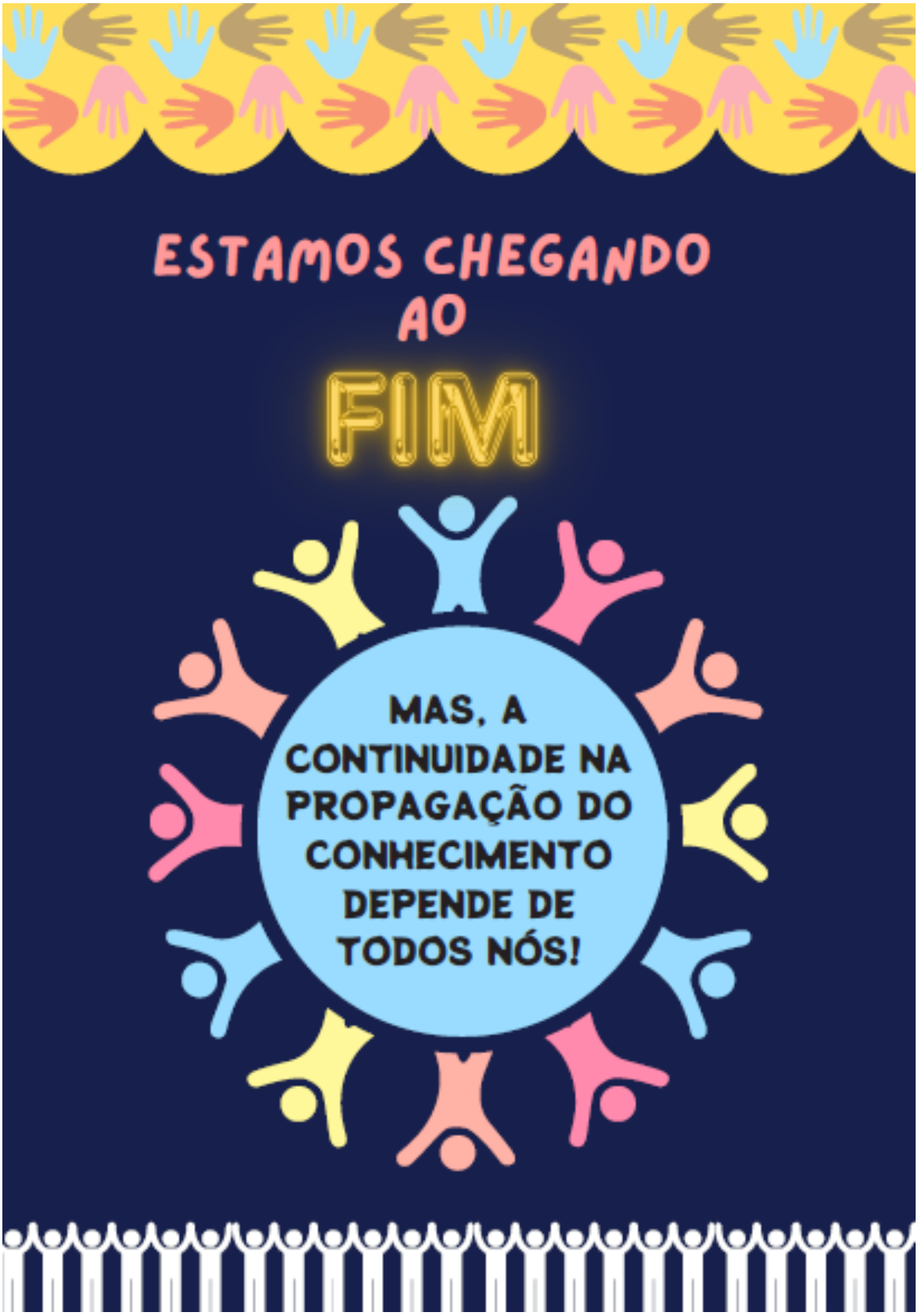
MANUAL DA BRINCADEIRA

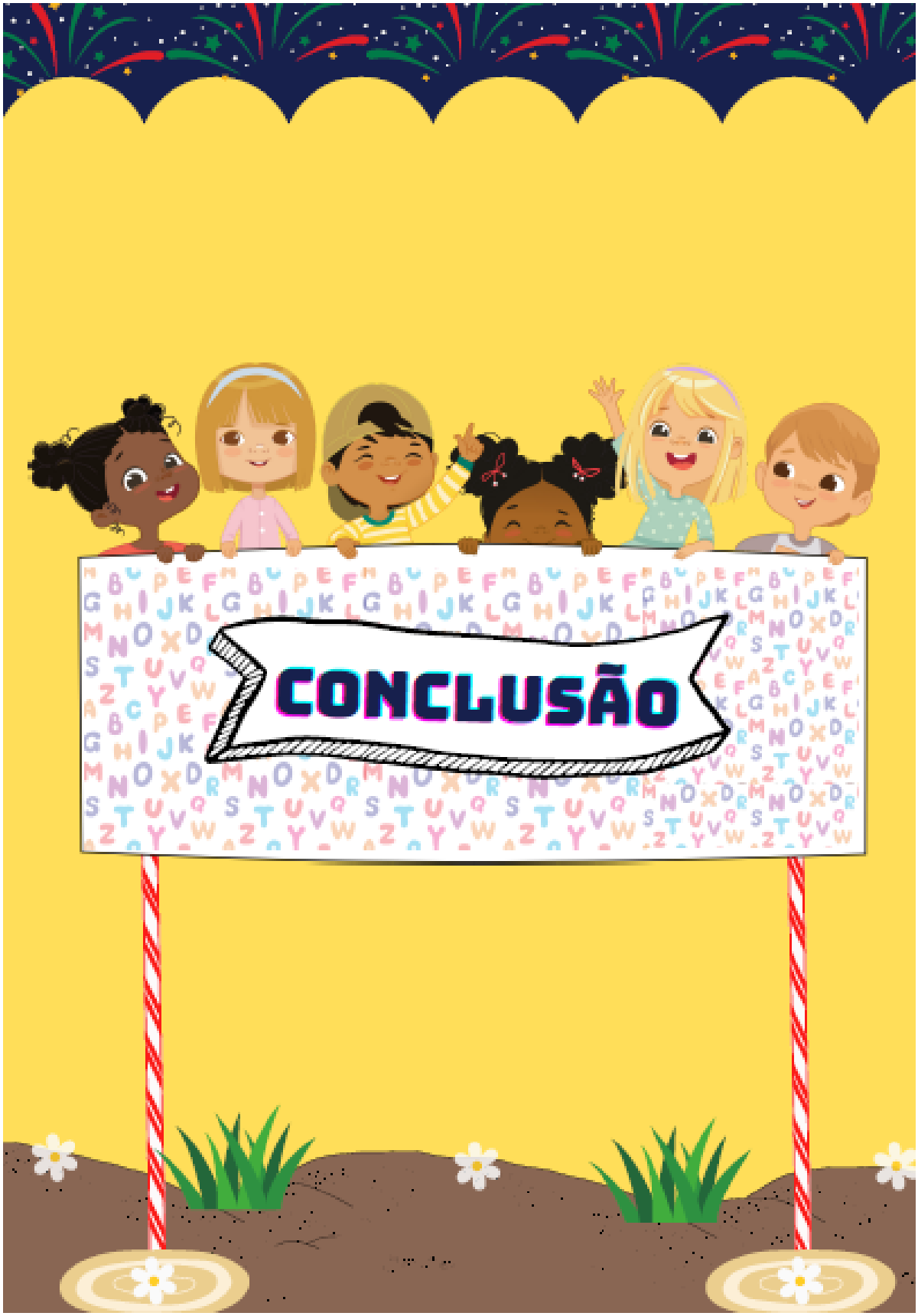
É um acervo com atividades educativas digitais, onde o aluno aprende de forma lúdica e interativa, por meio de brincadeiras, músicas, histórias e jogos.

A criança é estimulada a participar e interagir como protagonista do processo de ensino e aprendizagem. Ela tem a possibilidade de aprender de maneira divertida, além de ser desafiada diante das regras e possibilidades que se apresentam no jogo.

O Manual da brincadeira se faz presente na Sequência Didática, pois é uma tecnologia digital utilizada como suporte para a prática de jogos digitais de Leitura e Escrita nas escolas de Educação Infantil.




ESTAMOS CHEGANDO
AO
FIM
MAS, A
CONTINUIDADE NA
PROPAGAÇÃO DO
CONHECIMENTO
DEPENDE DE
TODOS NÓS!


CONCLUSÃO

A utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) no ambiente escolar favorece o desenvolvimento do aluno e auxilia nas interações de toda comunidade escolar.

O professor é o facilitador do processo de ensino e aprendizagem ao mediar a integração do conhecimento com as tecnologias digitais em sua prática docente. Acreditamos que o processo de desenvolvimento da Leitura e Escrita com crianças da pré-escola, quando auxiliado pelo uso das tecnologias digitais, apresenta diversas possibilidades pedagógicas para a aprendizagem dos alunos.



Ao compreender a importância da sua formação para o manuseio dos recursos digitais, o docente colabora, em parceria com os alunos, com aulas interativas e significativas. Sendo assim, a formação continuada está associada a uma sociedade inclusiva, pois através das novas informações compartilhadas o ensino torna-se mais abrangente e reflexivo na perspectiva cultural, econômica e tecnológica.

Concluímos que os conhecimentos compartilhados, através da Sequência Didática e do conteúdo presente nesse livro digital, colaboram para a prática docente, no sentido de despertar a seguinte reflexão: a formação continuada para os professores com o suporte das tecnologias digitais é uma prática inovadora e pertinente para a sociedade atual.



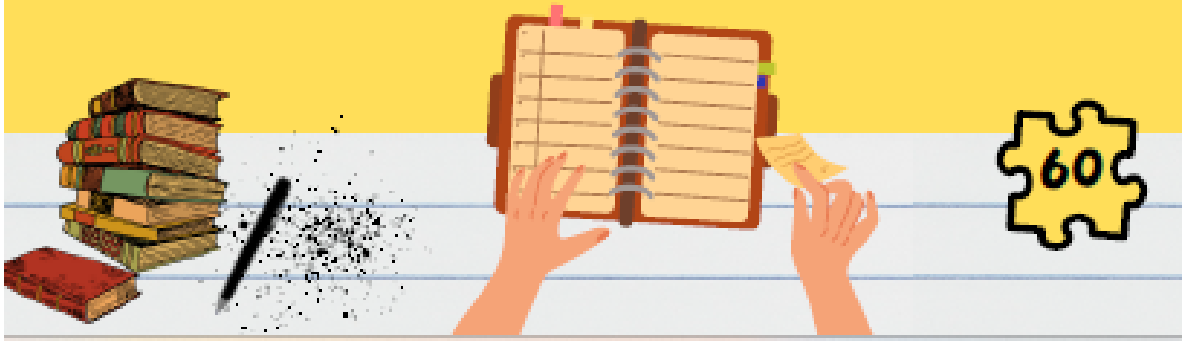

REFERÊNCIA
BIBLIOGRÁFICA

BRITO; SANT'ANA. Forma Docente e Jogos Digitais no Ensino de Matemática. **Educa**, Rondônia, v. 7, n. 1, p. 415-434, mai./2020. Disponível em: https://doi.org/10.26568/2359-2087.2020.4100. Acesso em: 17 jun. 2024.

CÉFALO. O Processo de Ensino - Aprendizagem de História e o Professor Mediador. **Caderno Intersaberes**, Curitiba, v. 10, n. 27, p. 170-183, ago./2021. Disponível em: https://www.cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/1143. Acesso em: 17 jun. 2024.

COSTA, M. R. M. et al. Tecnologias digitais na educação contemporânea: letramento digital em perspectiva no século XXI. **Research, Society and Development,** São Paulo, v. 11, n. 15, p. 1-14, nov./2022. Disponível em: https://doi.org/10.33448/rsd-v11i15.38190. Acesso em: 5 jun. 2024.

DANTAS et al. Os Desafios Enfrentados pelos Docentes no Ensino Remoto e a Importância da Educação Emocional para Formação Continuada. **Revista Ambiente Educação**, São Paulo, v. 16, n. 1, p. 1-20, dez./2023. Disponível em: https://doi.org/10.26843/ae.v16i00.1313. Acesso em: 17 jun. 2024.

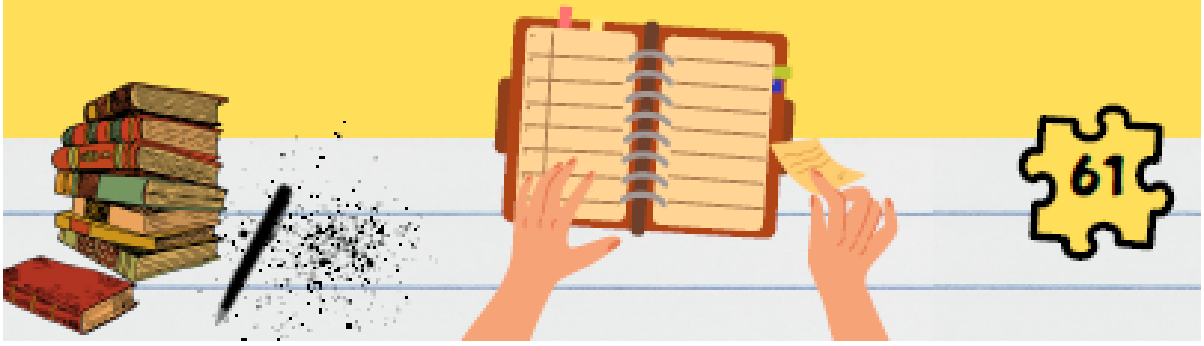


FAMA, M. M. D. S; CAVALCANTI, E. L. D. Atividade Ludo Tecnológica: suas Contribuições para a Avaliação Diagnóstica e o Ensino do Sistema Urinário. **REMICI,** Rio de Janeiro, v. 2, n. 11, p. 1-16, nov./2023. Disponível em: https://doi.org/10.56166/remici.2311v2n11871. Acesso em: 6 jul. 2024.

FERREIRA, L. F. S; SILVA, V. M. C. B. O uso do aplicativo Canva Educacional como recurso para avaliação da aprendizagem na Educação Online. **PSD,** São Paulo, v. 9, n. 8, p. 1-16, jul./2020. Disponível em: https://doi.org/10.33448/rsd-v9i8.6030. Acesso em: 6 jul. 2020.

FILHO, S. A. P; FRANCO, B. A. D. R. Ensino de língua estrangeira e a tecnologia: Kahoot! Quizlet e Wordwall.. **BJD,** Paraná, v. 7, n. 4, p. 35083-35102, abr./2021. Disponível em: https://doi.org/10.34117/bjdv7n4-121. Acesso em: 5 jul. 2024.

GONÇALVES, A. D. M; KANAANE, Roberto. A prática docente e as tecnologias digitais. **Revista Eletrônica Pesquiseduca,** Santos - SP, v. 13, n. 29, p. 256-265, mar./2021. Disponível em: https://doi.org/10.58422/repesq.2021.e1030. Acesso em: 22 mai. 2024.



GUIMARÃES, Talita Antunes; FREITAS, D. F. D; FIGUEIREDO, F. J. B. A utilização do Mentimeter como estratégia de interação entre professores e estudantes nos cursos de saúde. **Integra EAD 2020**, Mato Grosso do Sul, v. 2, n. 1, p. 1-7, dez./2020. Disponível em: https://periodicos.ufms.br/index.php/IntegraEaD/article/view/11867. Acesso em: 6 jul. 2024.

ICHIBA; BONZANINI. Aprendendo vermicompostagem: o uso de jogos digitais na educação infantil. **Clência e Educação**, Bauru, v. 28, n. 2, p. 1-16, mar./2022. Disponível em:https://doi.org/10.1590/1516-731320220031. Acesso em: 17 jun. 2024.

JAPIASSU, Renato Barbosa; RACHED, C. D. A. A gamificação no processo de Ensino - Aprendizagem: Uma Revisão Integrativa. **Revista Educação em Foco**, São Paulo, v. 2, n. 12, p. 49-60, abr./2020. Disponível em:https://orcid.org/0000-0002-4499-3716. Acesso em: 5 jun. 2024.

MEDEIROS, A. D. S. S; TONHÃO, S. D. F; PRATES, Jorge Marques. Uma abordagem prática apoiada pela aprendizagem baseada em projetos e gamificação para o ensino de Engenharia de Software. **SBC OPEN LIB**, Goiás, v. 4, n. 1, p. 143-151, abr./2021. Disponível em: https://doi.org/10.5753/educomp.2021.14480. Acesso em: 5 jun. 2024.



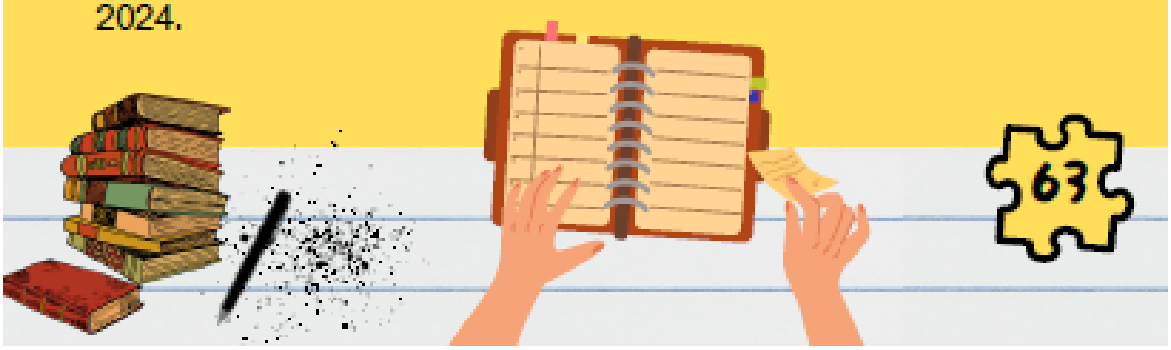
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Base Nacional Comum Curricular.** Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/. Acesso em: 21 mai. 2024.

MION, M. R. B; LOPES, D. D. Q. Youtube e Educação: Uma Revisão da Pesquisa Brasileira no período de 2014 a 2021. **RENOTE**, Porto Alegre - RS, v. 19, n. 2, p. 526-536, dez./2021. Disponível em: https://doi.org/10.22456/1679-1916.121376. Acesso em: 6 jul. 2024.

MORAES; COELHO. A importância do Lúdico na Educação Infantil. **REEDUC,** Goiás, v. 7, n. 2, p. 96-125, abr./2021. Disponível em: https://www.revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/11569. Acesso em: 17 jun. 2024.

PINHEIRO, Regina Cláudia; CAVALCANTE, G. R. M. Jogos Digitais Educacionais para o Desenvolvimento da Leitura e da Escrita. **Revista Lingua Nostra,** Vitória da Conquista, v. 6, n. 1, p. 31-49, dez./2019. Disponível em: https://doi.org/10.22481/lnostra.v7i1.13179. Acesso em: 17 mai. 2024.

PINHEIRO; LIMA; ARAÚJO. Jogos digitais como motivação para o desenvolvimento da Leitura. **Revista do Centro de Estudos Humanísticos**, Portugal, v. 34, n. 1, p. 173-198, abr./2020. Disponível em: https://doi.org/10.21814/diacritica.4968. Acesso em: 17 jun. 2024.

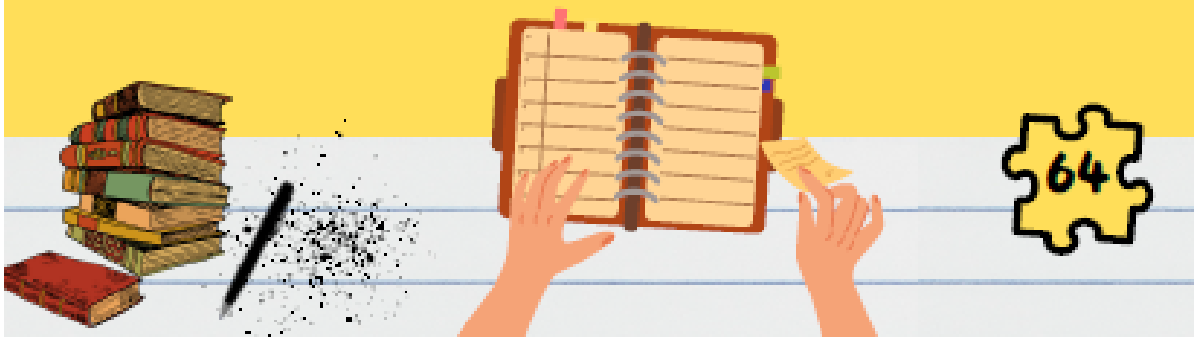


SANTOS et al. Uma proposta de sequência didática para o ensino da força gravitacional na relatividade geral de Einstein. **Revista Observatório**, Curitiba, v. 22, n. 3, p. 1-24, jan./2024. Disponível em: https://doi.org/10.55905/oelv22n3-086. Acesso em: 17 jun. 2024.

SILVA; SANTOS. Formação Continuada do Professor do Ensino Médio Integrado: Concepções e Importância. **Revista Brasileira**, Pernambuco, v. 1, n. 1, p. 1-15, jan./2020. Disponível em: http://dx.doi.org/10.15628/rbept.2020.9281. Acesso em: 17 jun. 2024.

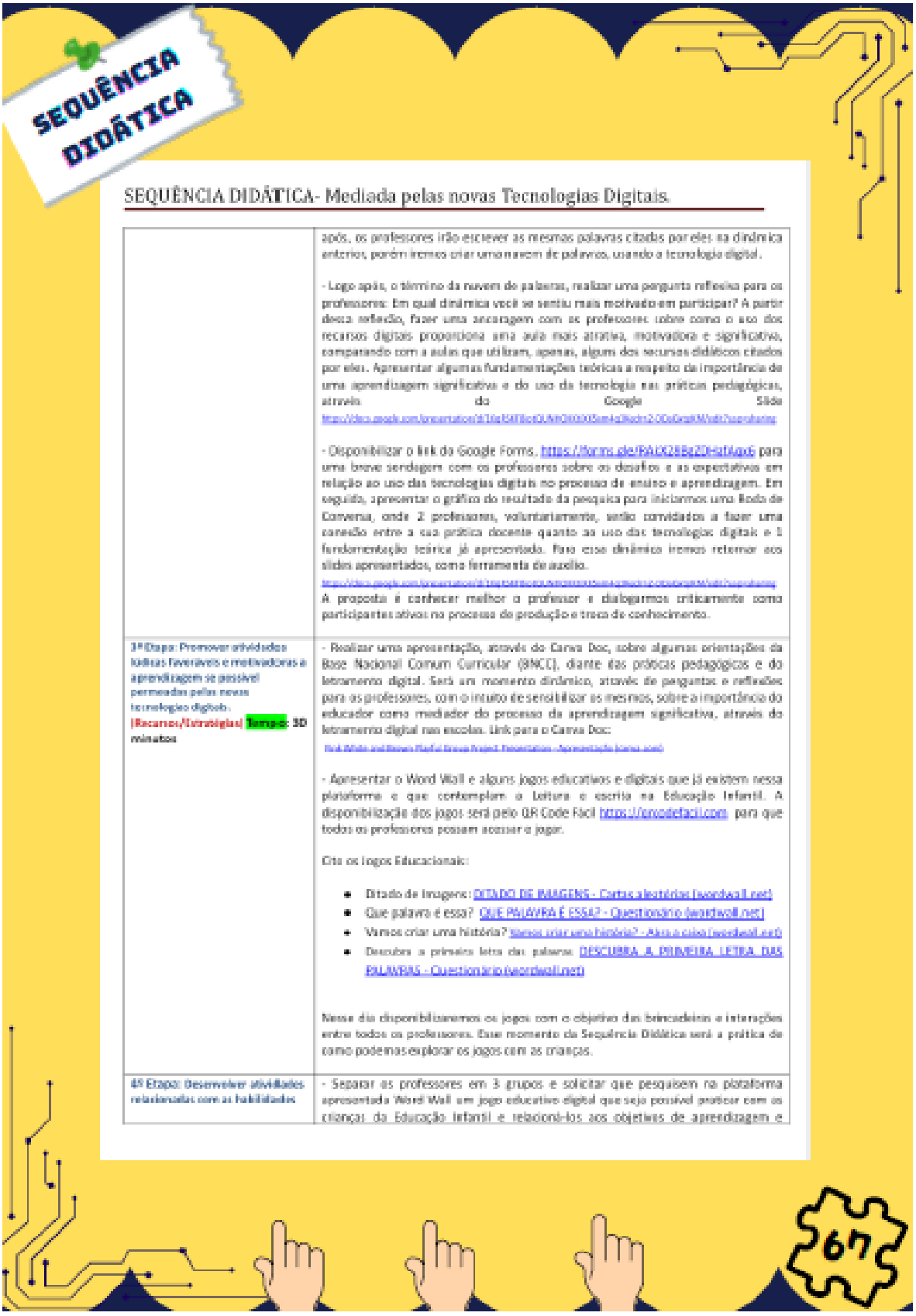
TERRONI, Caroline; SOUZA, Nayara Affonso. As contribuições das tecnologias digitais para as práticas educativas para as práticas educativas das Educação Infantil. **Cadernos da Pedagogia**, São Carlos, v. 16, n. 36, p. 175-186, dez./2022. Disponível em: https://www.cadernosdapedagogia.ufscar.br/index.php/cp/article/view/1471/796. Acesso em: 22 abr. 2024.

TRES, Gabriele Kauane; BONIATI, Bruno Batista. Formação Digital para a Plataforma Google Workspace for Education para o Município de Cristal do Sul/RS. **EATI**, Rio Grande do Sul, v. 10, n. 2, p. 1-10, nov./2021. Disponível em: http://168.228.253.6:8080/index.php/2019/article/view/63. Acesso em: 6 jul. 2024.



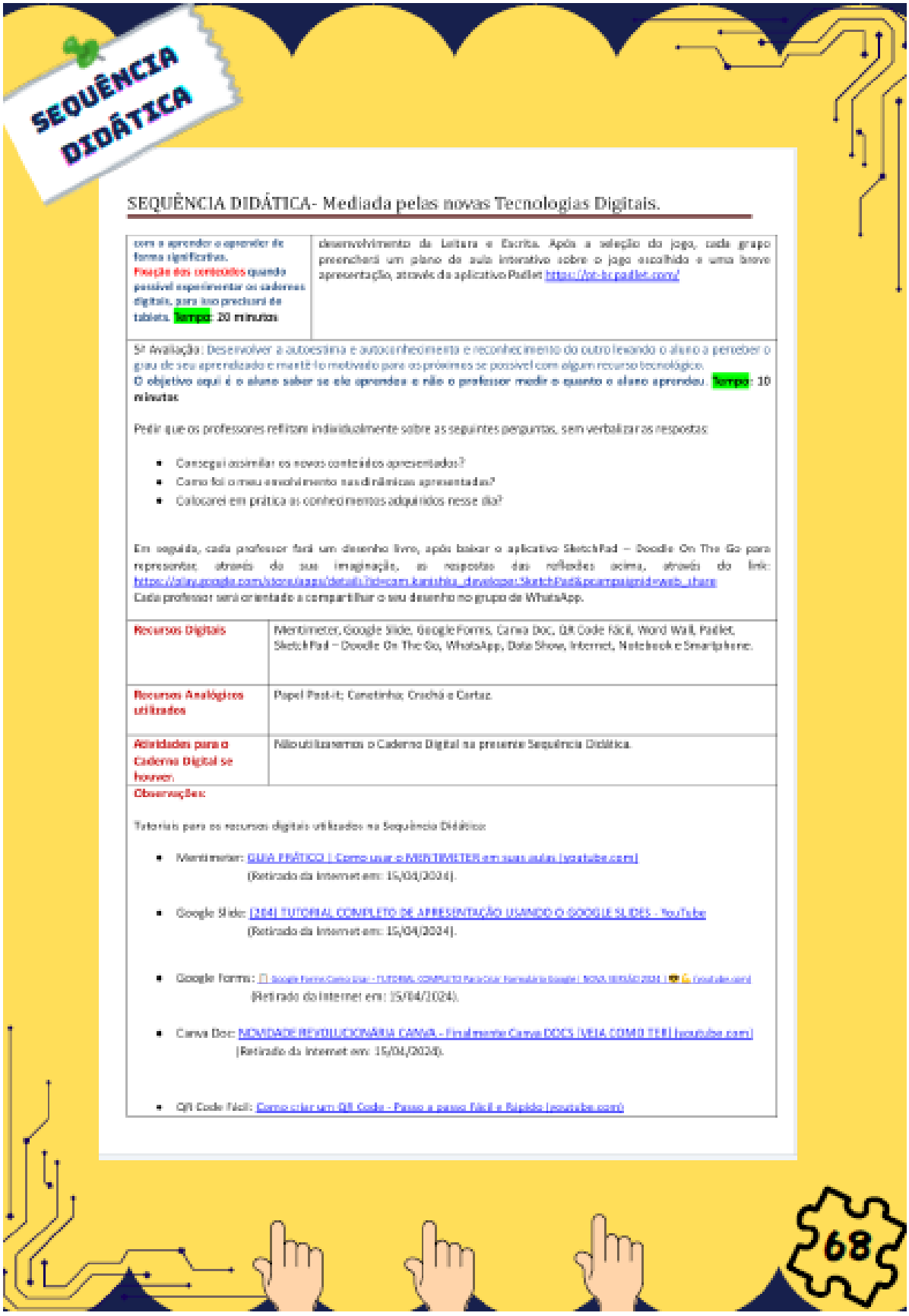

APÊNDICES

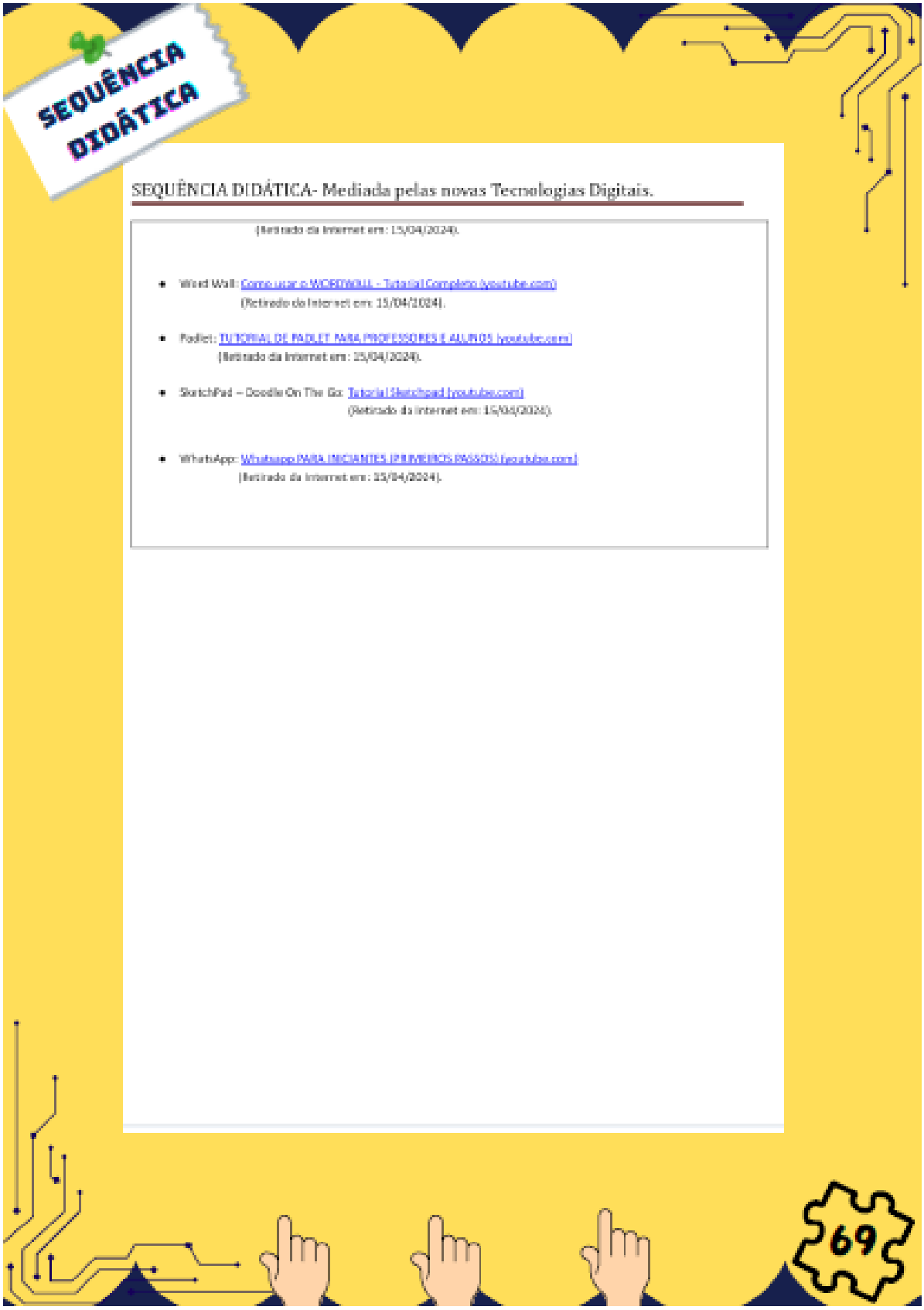

SEQUÊNCIA DIDÁTICA
SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.
Dia: 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐
Autor(a) da SD: Priscila de Souza Marques Collares
E-mail: clauresa@gmail.com
Revisora da SD: Sheila Arantes – Marlize Sedré
E-mail: Sheila@cssber.com.br
msedre@unicarioca.edu.br
Eixo Temático: Base Nacional Comum Curricular (BNCC); Leitura e Escrita; Letramento digital
Conteúdo: As tecnologias digitais no desenvolvimento de atividades de Leitura e Escrita na Educação Infantil.
Tema: O letramento digital dos professores da Educação Infantil, através da Leitura e Escrita e com o suporte dos recursos digitais.
Locais que serão utilizados: ☒ Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Online
Objetivos esperados
- Realizar um levantamento do conhecimento prévio dos professores sobre os recursos utilizados nas práticas docentes da Educação Infantil;
- Informar de forma breve e clara as atividades que serão realizadas na formação.
- Apresentar o que a Base Nacional Comum Curricular descreve sobre o uso das tecnologias digitais nas práticas educativas;
1ª Etapa: Tomada de Consciência – (Essa etapa é a última que você faz. Aqui você apresenta o que vai acontecer) Tempo: 10 minutos
(Essa parte é a última parte que você faz)
Essa Sequência Didática será aplicada na Formação Continuada de professores da Educação Infantil, para a apresentação das orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em relação à Leitura e Escrita e ao uso das tecnologias digitais nas escolas, favorecendo o letramento digital.
Este é o primeiro dia de uma sequência de três dias da formação que acontecerá de forma presencial.
Percorreremos os seguintes caminhos para a aprendizagem:
2ª Etapa: Utilização do aplicativo Mentimeter para uma dinâmica sobre a importância da tecnologia como recurso digital; apresentação de fundamentações teóricas pelo Doc Slides; levantamento dos desafios e expectativas sobre as tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem, através do Google Forms.
3ª Etapa: Apresentação do documento: Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e suas orientações sobre as práticas pedagógicas diante das novas tecnologias digitais, utilizando o Canva Doc; compartilhamento de jogos educativos digitais, através do QR Code Fácil.
4ª Etapa: Formação de grupos para pesquisa de um jogo educativo como recurso digital e preenchimento de um Plano de Aula, com o auxílio do Padlet;
5ª Etapa: Autoavaliação do professor, através da produção de um desenho livre pelo aplicativo Sketch Pad – Doodle On.
2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo: 50 minutos
- Acolhimento dos professores e entrega dos crachás personalizados com os nomes;
- Levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos com a pergunta: Qual é o recurso didático utilizado na Educação Infantil que mais colabora para o processo de ensino e aprendizagem? Os professores irão escrever no papel Post-it com canetinha a primeira palavra que vier em sua mente e colar em um cartaz;
- Disponibilizar o link para o aplicativo Mentimeter https://www.mentimeter.com/pt-BR. Será realizada uma breve explicação sobre o funcionamento do aplicativo e logo
66

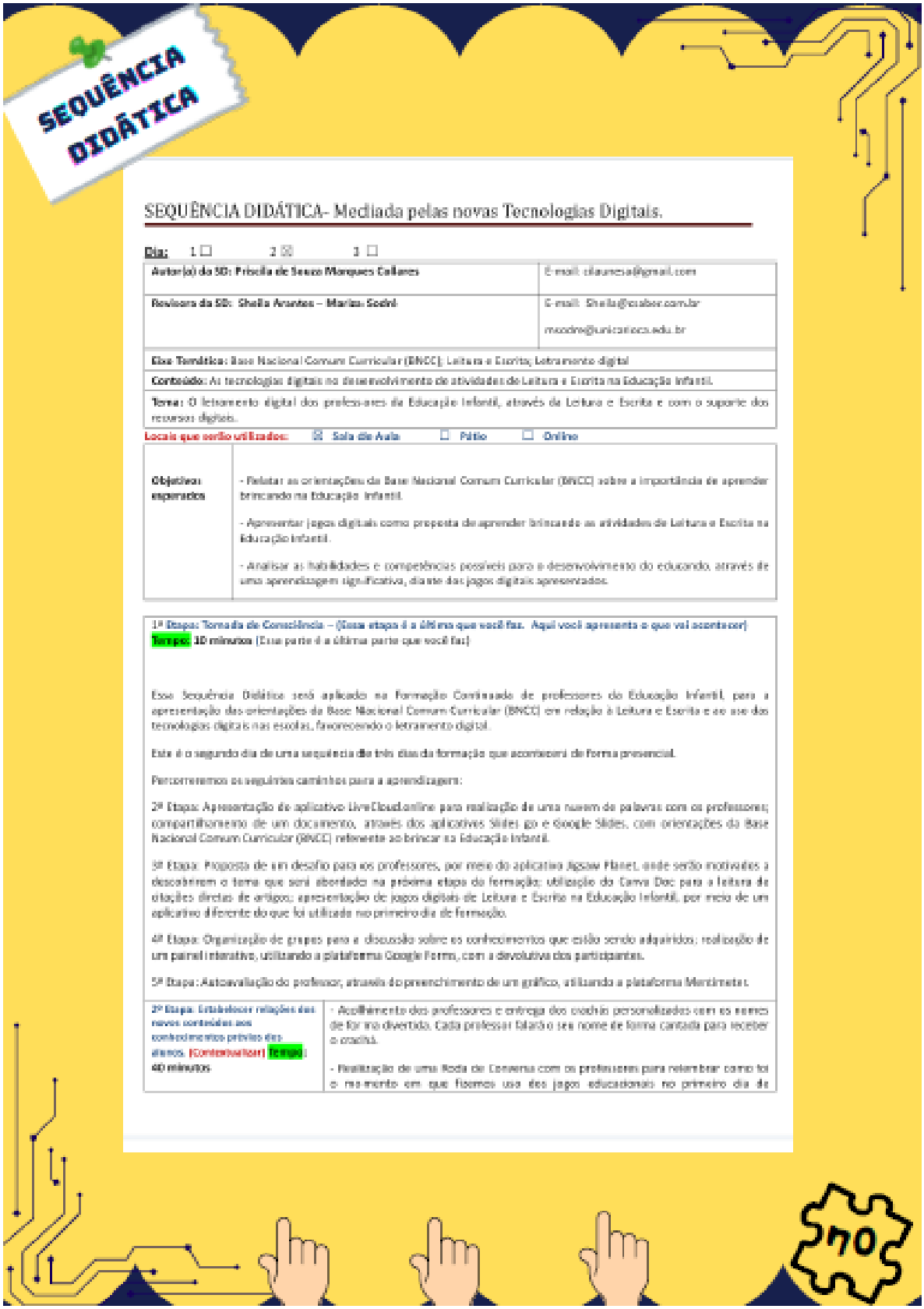


SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	após, os professores irão escrever as mesmas palavras citadas por eles na dinâmica anterior, porém iremos criar uma nuvem de palavras, usando a tecnologia digital. - Logo após, o término da nuvem de palavras, realizar uma pergunta reflexiva para os professores: Em qual dinâmica você se sentiu mais motivado em participar? A partir dessa reflexão, fazer uma abordagem com os professores sobre como o uso dos recursos digitais proporciona uma aula mais atrativa, motivadora e significativa, comparando com a aulas que utilizam, apenas, alguns dos recursos didáticos citados por eles. Apresentar algumas fundamentações teóricas a respeito da importância de uma aprendizagem significativa e do uso da tecnologia nas práticas pedagógicas, através do Google Slide https://docs.google.com/presentation/d/1ioISAfEicrDLAtN0XXXSm4qBadn2-ODoGrqdKM/edit?usp=sharing - Disponibilizar o link do Google Forms, https://forms.gle/PAUX288qZ2HsfAgv6 para uma breve sondagem com os professores sobre os desafios e as expectativas em relação ao uso das tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem. Em seguida, apresentar o gráfico do resultado da pesquisa para iniciarmos uma Roda de Conversa, onde 2 professores, voluntariamente, serão convidados a fazer uma conexão entre a sua prática docente quanto ao uso das tecnologias digitais e a fundamentação teórica já apresentada. Para esse dinâmica iremos retomar aos slides apresentados, como ferramenta de auxílio. https://docs.google.com/presentation/d/1ioISAfEicrDLAtN0XXXSm4qBadn2-ODoGrqdKM/edit?usp=sharing A proposta é conhecer melhor o professor e dialogarmos criticamente como participantes ativos no processo de produção e troca de conhecimento.
3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. [Recursos/Estratégias] Tempo: 3D minutos	- Realizar uma apresentação, através do Canva Doc, sobre algumas orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), diante das práticas pedagógicas e do letramento digital. Será um momento dinâmico, através de perguntas e reflexões para os professores, com o intuito de sensibilizar os mesmos, sobre a importância do educador como mediador do processo da aprendizagem significativa, através do letramento digital nas escolas. Link para o Canva Doc: Rock, Rhythm, and Rhymes Playful Canvas Project Presentation - Apresentação (canva.com) - Apresentar o Word Wall e alguns jogos educativos e digitais que já existem nessa plataforma e que contemplam a leitura e escrita na Educação Infantil. A disponibilização dos jogos será pelo QR Code Fácil https://qrcodefacil.com/ para que todos os professores possam acessar o jogo. Cita os Jogos Educacionais: • Ditado de Imagens: DITADO DE IMAGENS - Cartas e histórias (wordwall.net) • Que palavra é essa? QUE PALAVRA É ESSA? - Questionário (wordwall.net) • Vamos criar uma história? Vamos criar uma história? - Abra a caixa (wordwall.net) • Descubra a primeira letra das palavras: DESCUBRA A PRIMEIRA LETRA DAS PALAVRAS - Questionário (wordwall.net) Nesse dia disponibilizaremos os jogos com o objetivo das brincadeiras e interações entre todos os professores. Esse momento da Sequência Didática será a prática de como podemos explorar os jogos com as crianças.
4ª Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades	- Separar os professores em 3 grupos e solicitar que pesquisem na plataforma apresentada Word Wall um jogo educativo digital que seja possível praticar com as crianças da Educação Infantil e relacioná-los aos objetivos de aprendizagem e


SEQUÊNCIA DIDÁTICA
SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.
com o aprender o aprender de forma significativa.
Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo: 20 minutos
desenvolvimento da Leitura e Escrita. Após a seleção do jogo, cada grupo preencherá um plano de aula interativo sobre o jogo escolhido e uma breve apresentação, através do aplicativo Padlet https://pt-br.padlet.com/
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 se possível com algum recurso tecnológico.
O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu. Tempo: 10 minutos
Pedir que os professores reflitam individualmente sobre as seguintes perguntas, sem verbalizar as respostas:
Consegui assimilar os novos conteúdos apresentados?
Como foi o meu envolvimento nas dinâmicas apresentadas?
Colocarei em prática os conhecimentos adquiridos nesse dia?
Em seguida, cada professor fará um desenho livre, após baixar o aplicativo SketchPad – Doodle On The Go para representar, através da sua imaginação, as respostas das reflexões acima, através do link: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kanzhia_developer.SketchPad&pcampaignid=web_share
Cada professor será orientado a compartilhar o seu desenho no grupo de WhatsApp.
Recursos Digitais
Mentimeter, Google Slide, Google Forms, Canva Doc, QR Code Fácil, Word Wall, Padlet, SketchPad – Doodle On The Go, WhatsApp, Data Show, Internet, Notebook e Smartphone.
Recursos Analógicos utilizados
Papel Post-it; Canetinha; Crachá e Cartaz.
Atividades para o Caderno Digital se houver:
Não utilizaremos o Caderno Digital na presente Sequência Didática.
Observações:
Tutoriais para os recursos digitais utilizados na Sequência Didática:
Mentimeter: GUIA PRÁTICO | Como usar o MENTIMETER em suas aulas (youtube.com)
(Retirado da Internet em: 15/04/2024).
Google Slide: [264] TUTORIAL COMPLETO DE APRESENTAÇÃO USANDO O GOOGLE SLIDES - YouTube
(Retirado da Internet em: 15/04/2024).
Google Forms: (Retirado da Internet em: 15/04/2024).
Canva Doc: NOVIDADE REVOLUCIONÁRIA CANVA - Finalmente Canva DOCS (VEJA COMO TER) (youtube.com)
(Retirado da Internet em: 15/04/2024).
QR Code Fácil: Como criar um QR Code - Passo a passo Fácil e Rápido (youtube.com)
68


SEQUÊNCIA DIDÁTICA
SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.
(Retirado da Internet em: 15/04/2024).
Word Wall: Como usar o WORDWALL - Tutorial Completo (youtube.com)
(Retirado da Internet em: 15/04/2024).
Padlet: TUTORIAL DE PADLET PARA PROFESSORES E ALUNOS (youtube.com)
(Retirado da Internet em: 15/04/2024).
SketchPad – Doodle On The Go: Tutorial | Sketchpad (youtube.com)
(Retirado da Internet em: 15/04/2024).
WhatsApp: Whatsapp PARA INICIANTES (PASSO A PASSO) (youtube.com)
(Retirado da Internet em: 15/04/2024).
69



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐

Autor(a) da SD: Priscila de Souza Marques Caliares	E-mail: clauncia@gmail.com
Revisora da SD: Sheila Arantes – Marina Scalzi	E-mail: Sheila@scalzer.com.br mscalzi@unicamp.edu.br
Eixo Temático: Base Nacional Comum Curricular (BNCC); Leitura e Escrita; Letramento digital	
Conteúdo: As tecnologias digitais no desenvolvimento de atividades de Leitura e Escrita na Educação Infantil.	
Tema: O letramento digital dos professores da Educação Infantil, através da Leitura e Escrita e com o suporte dos recursos digitais.	

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

Objetivos esperados	- Relatar as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) sobre a importância de aprender brincando na Educação Infantil. - Apresentar jogos digitais como proposta de aprender brincando as atividades de Leitura e Escrita na Educação Infantil. - Analisar as habilidades e competências possíveis para o desenvolvimento do educando, através de uma aprendizagem significativa, diante dos jogos digitais apresentados.

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

Essa Sequência Didática será aplicada na Formação Continuada de professores da Educação Infantil, para a apresentação das orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em relação à Leitura e Escrita e ao uso das tecnologias digitais nas escolas, favorecendo o letramento digital.

Este é o segundo dia de uma sequência de três dias da formação que acontecerá de forma presencial.

Percorreremos os seguintes caminhos para a aprendizagem:

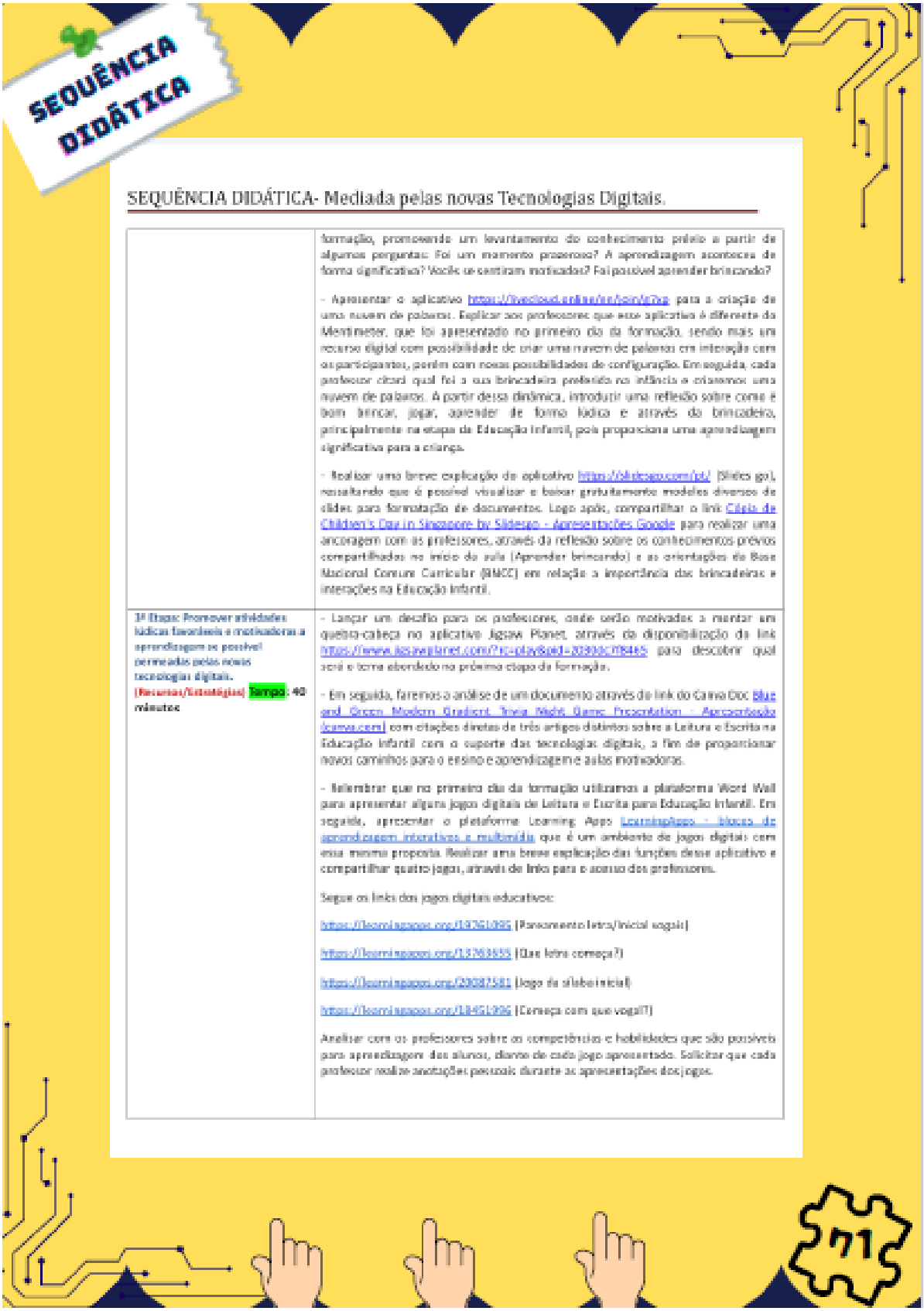
2ª Etapa: Apresentação do aplicativo LiveCloud online para realização de uma nuvem de palavras com os professores; compartilhamento de um documento, através dos aplicativos Slides go e Google Slides, com orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) referente ao brincar na Educação Infantil.

3ª Etapa: Proposta de um desafio para os professores, por meio do aplicativo Jigsaw Planet, onde serão motivados a descobrirem o tema que será abordado na próxima etapa da formação; utilização do Canva Doc para a leitura de citações diretas de artigos; apresentação de jogos digitais de Leitura e Escrita na Educação Infantil, por meio de um aplicativo diferente do que foi utilizado no primeiro dia de formação.

4ª Etapa: Organização de grupos para a discussão sobre os conhecimentos que estão sendo adquiridos; realização de um painel interativo, utilizando a plataforma Google Forms, com a devolutiva dos participantes.

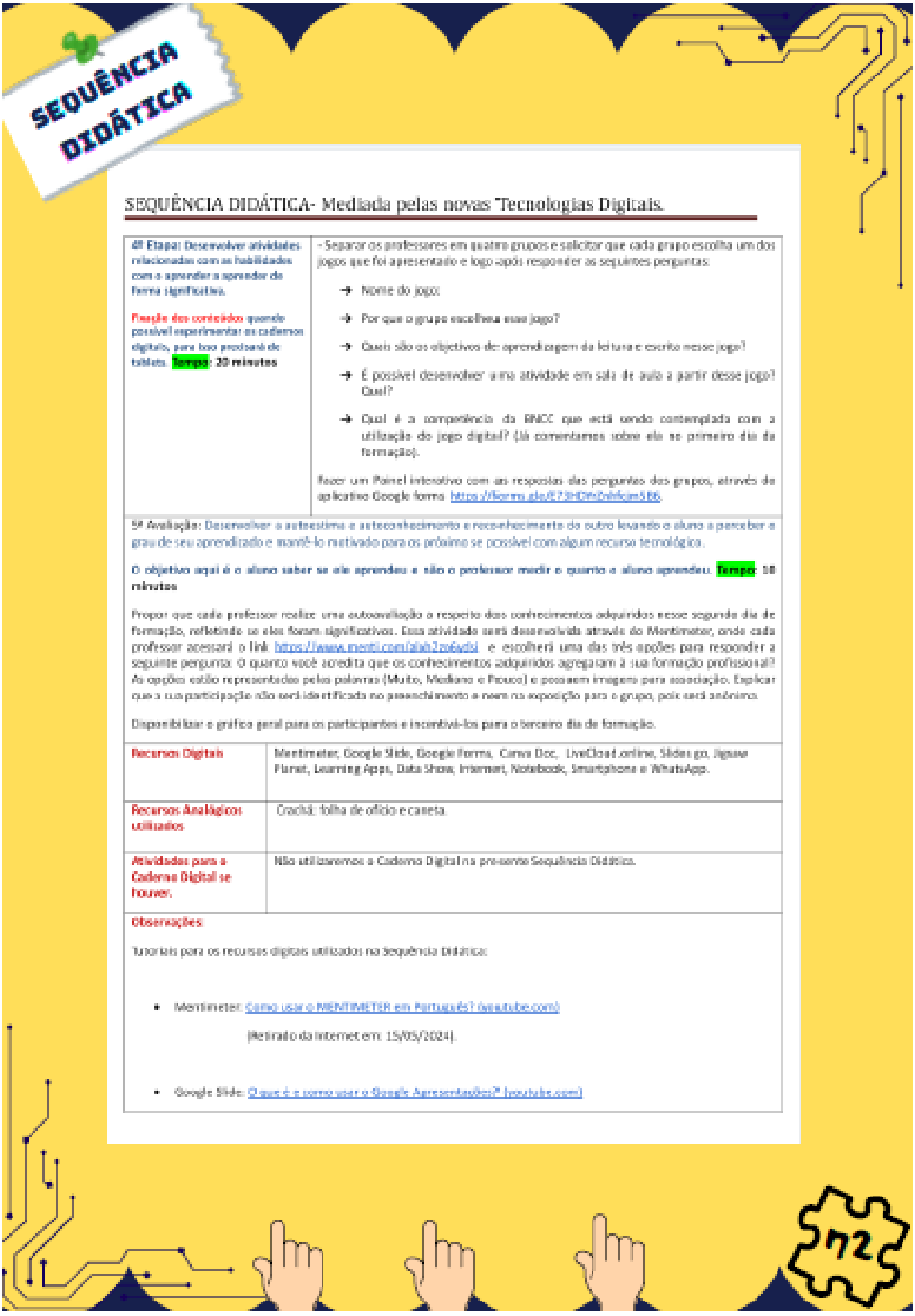
5ª Etapa: Autoavaliação do professor, através do preenchimento de um gráfico, utilizando a plataforma Mentimeter.

2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo: 40 minutos	- Acolhimento dos professores e entrega dos crachás personalizados com os nomes de forma divertida. Cada professor falará seu nome de forma cantada para receber o crachá. - Realização de uma Roda de Conversa com os professores para relembrar como foi o momento em que fizemos uso dos jogos educacionais no primeiro dia de



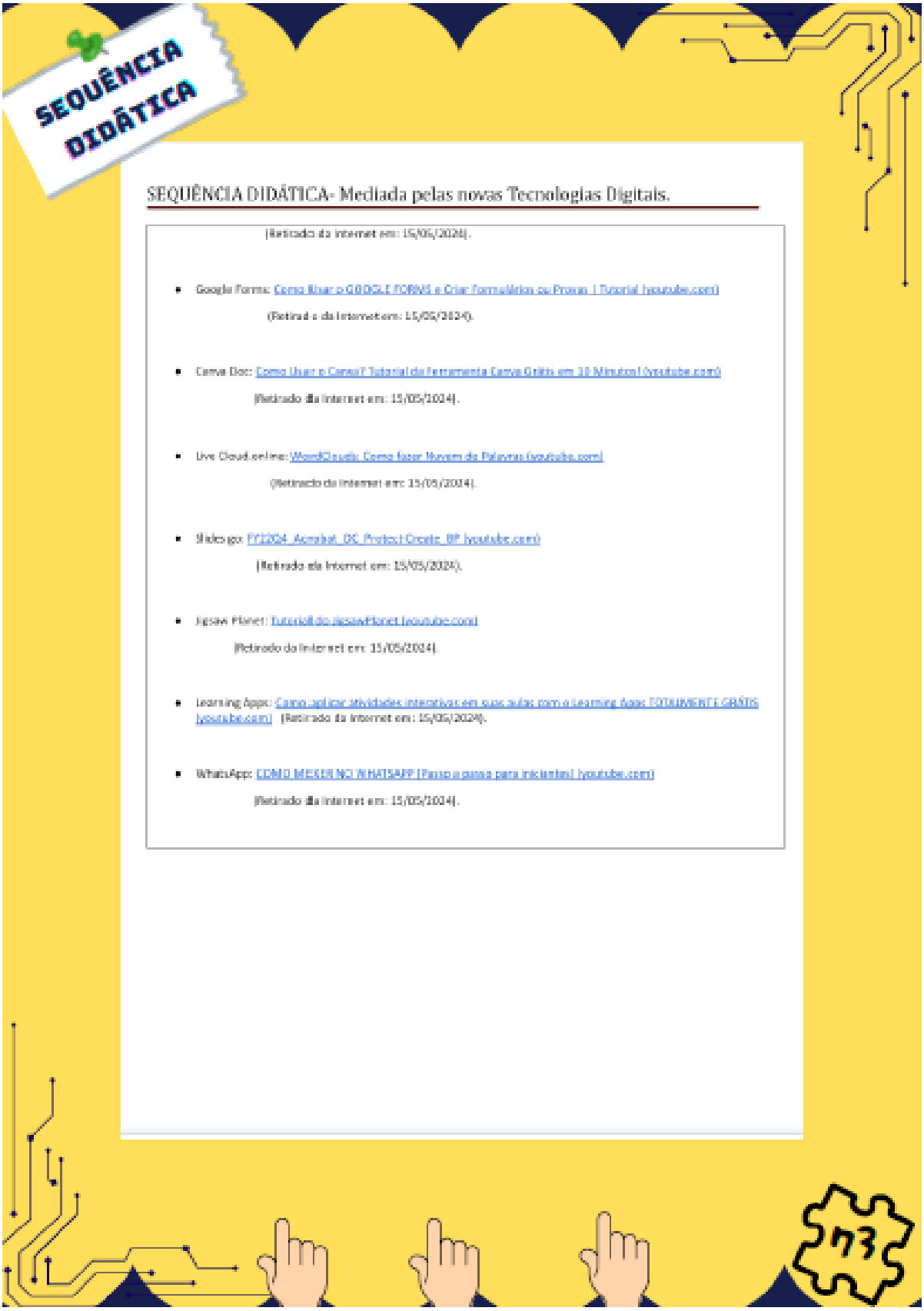
SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	formação, promovendo um levantamento do conhecimento prévio a partir de algumas perguntas: Foi um momento prazeroso? A aprendizagem aconteceu de forma significativa? Vocês se sentiram motivados? Foi possível aprender brincando? - Apresentar o aplicativo https://wordcloud.pikaso.me/pt/wordcloud para a criação de uma nuvem de palavras. Explicar aos professores que esse aplicativo é diferente do Mentimeter, que foi apresentado no primeiro dia da formação, sendo mais um recurso digital com possibilidade de criar uma nuvem de palavras em interação com os participantes, porém com novas possibilidades de configuração. Em seguida, cada professor citará qual foi a sua brincadeira preferida na infância e criaremos uma nuvem de palavras. A partir dessa dinâmica, introduzir uma reflexão sobre como é bom brincar, jogar, aprender de forma lúdica e através da brincadeira, principalmente na etapa da Educação Infantil, pois proporciona uma aprendizagem significativa para a criança. - Realizar uma breve explicação do aplicativo https://slidesgo.com/pt/ (Slides go), ressaltando que é possível visualizar e baixar gratuitamente modelos diversos de slides para formatação de documentos. Logo após, compartilhar o link Cópia de Children's Day in Singapore by Slidesgo - Apresentações Google para realizar uma ancoragem com as professores, através da reflexão sobre os conhecimentos prévios compartilhados no início da aula (Aprender brincando) e as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em relação a importância das brincadeiras e interações na Educação Infantil.
1º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. **(Recursos/Estratégias)** **Tempo: 40 minutos**	- Lançar um desafio para os professores, onde serão motivados a montar um quebra-cabeça no aplicativo Jigsaw Planet, através da disponibilização do link https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=20930c078465 para descobrir qual será o tema abordado na próxima etapa da formação. - Em seguida, faremos a análise de um documento através do link do Canva Doc Blue and Green Modern Gradient Trivia Night Game Presentation - Apresentação (canva.com) com citações diretas de três artigos distintos sobre a Leitura e Escrita na Educação Infantil com o suporte das tecnologias digitais, a fim de proporcionar novos caminhos para o ensino e aprendizagem e aulas motivadoras. - Relembrar que no primeiro dia da formação utilizamos a plataforma Word Wall para apresentar alguns jogos digitais de Leitura e Escrita para Educação Infantil. Em seguida, apresentar a plataforma Learning Apps Learningapps - blocos de aprendizagem interativos e multimídia que é um ambiente de jogos digitais com essa mesma proposta. Realizar uma breve explicação das funções desse aplicativo e compartilhar quatro jogos, através de links para o acesso dos professores. Segue os links dos jogos digitais educativos: https://learningapps.org/13251095 (Pareamento letra/inicial sagui) https://learningapps.org/13793555 (Que letra começa?) https://learningapps.org/20087581 (Jogo da sílaba inicial) https://learningapps.org/13451096 (Começa com que vogal?) Analisar com os professores sobre as competências e habilidades que são possíveis para aprendizagens dos alunos, diante de cada jogo apresentado. Solicitar que cada professor realize anotações pessoais durante as apresentações dos jogos.

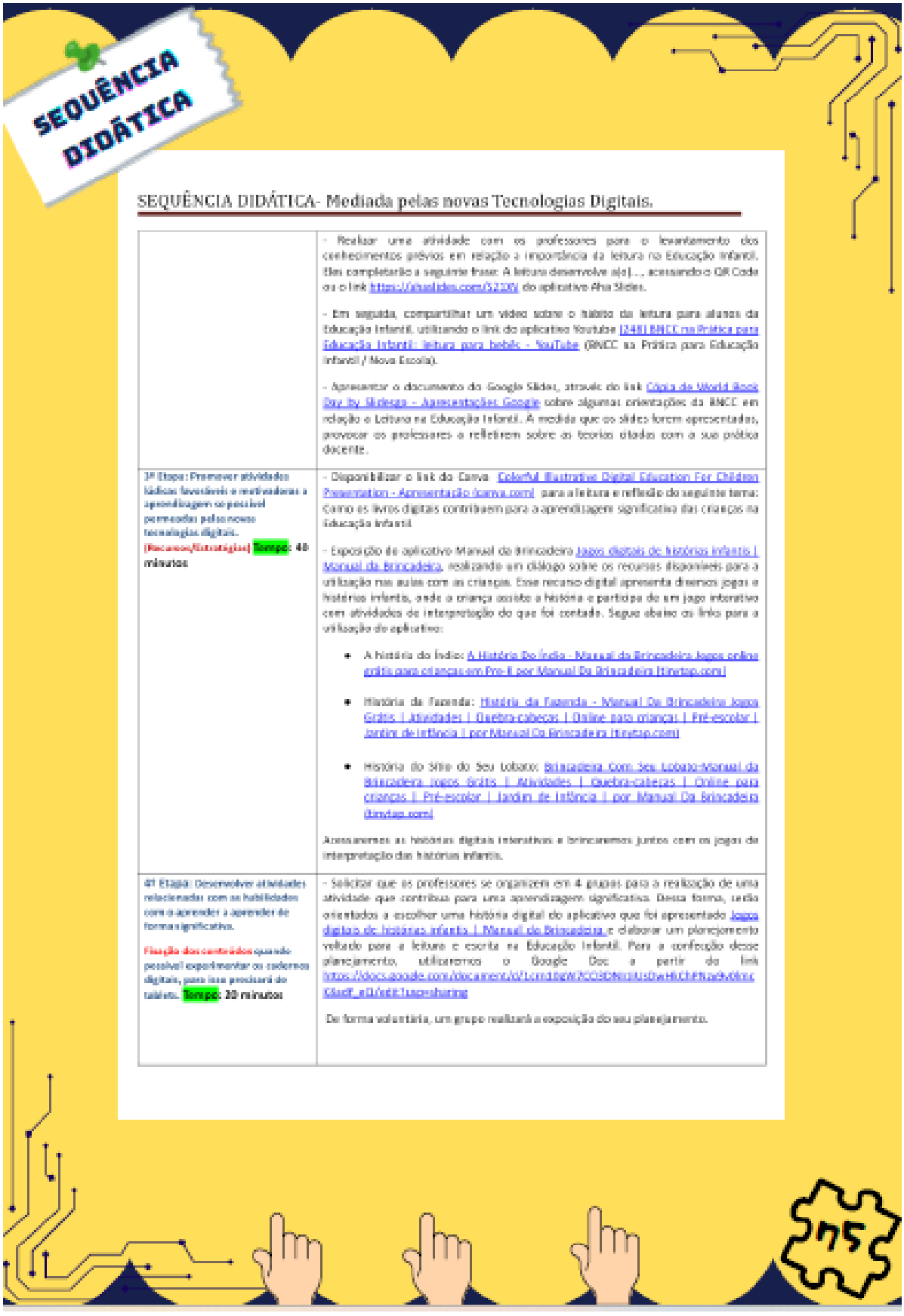


SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

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 providenciar os tablets. **Tempo: 20 minutos**	- Separar os professores em quatro grupos e solicitar que cada grupo escolha um dos jogos que foi apresentado e logo após responder as seguintes perguntas: ➔ Nome do jogo; ➔ Por que o grupo escolheu esse jogo? ➔ Quais são os objetivos de aprendizagem da leitura e escrita nesse jogo? ➔ É possível desenvolver a ma atividade em sala de aula a partir desse jogo? Qual? ➔ Qual é a competência da BNCC que está sendo contemplada com a utilização do jogo digital? (Já comentamos sobre ela no primeiro dia da formação). Fazer um Painel interativo com as respostas das perguntas dos grupos, através do aplicativo Google forms https://forms.gle/F79HDWDhNKpm5BB.
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 próximo se possível com algum recurso tecnológico. **O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu. Tempo: 50 minutos** Propor que cada professor realize uma autoavaliação a respeito dos conhecimentos adquiridos nesse segundo dia de formação, refletindo se eles foram significativos. Essa atividade será desenvolvida através do Mentimeter, onde cada professor acessará o link https://www.mentimeter.com/pt-BR/app/presentations/vpvqvdxjvbbf2nq6ad5xfbbbbbbbbbb e escolherá uma das três opções para responder a seguinte pergunta: O quanto você acredita que os conhecimentos adquiridos agregaram à sua formação profissional? As opções estão representadas pelas palavras (Muito, Mediano e Pouco) e possuem imagens para associação. Explicar que a sua participação não será identificada no preenchimento e nem na exposição para o grupo, pois será anônimo. Disponibilizar o gráfico geral para os participantes e incentivá-los para o terceiro dia de formação.	
Recursos Digitais	Mentimeter, Google Slide, Google Forms, Canva Doc, LiveCloud.online, Slides go, Jigsaw Planet, Learning Apps, Data Show, Internet, Notebook, Smartphone e WhatsApp.
Recursos Analógicos utilizados	Cracbá: folha de ofício e caneta.
Atividades para o Caderno Digital se houver:	Não utilizaremos o Caderno Digital na presente Sequência Didática.
Observações: Tutoriais para os recursos digitais utilizados na Sequência Didática: • Mentimeter: Como usar o MENTIMETER em Português! (youtube.com) (Retirado da Internet em: 15/05/2024). • Google Slide: O que é e como usar o Google Apresentações? (youtube.com)	

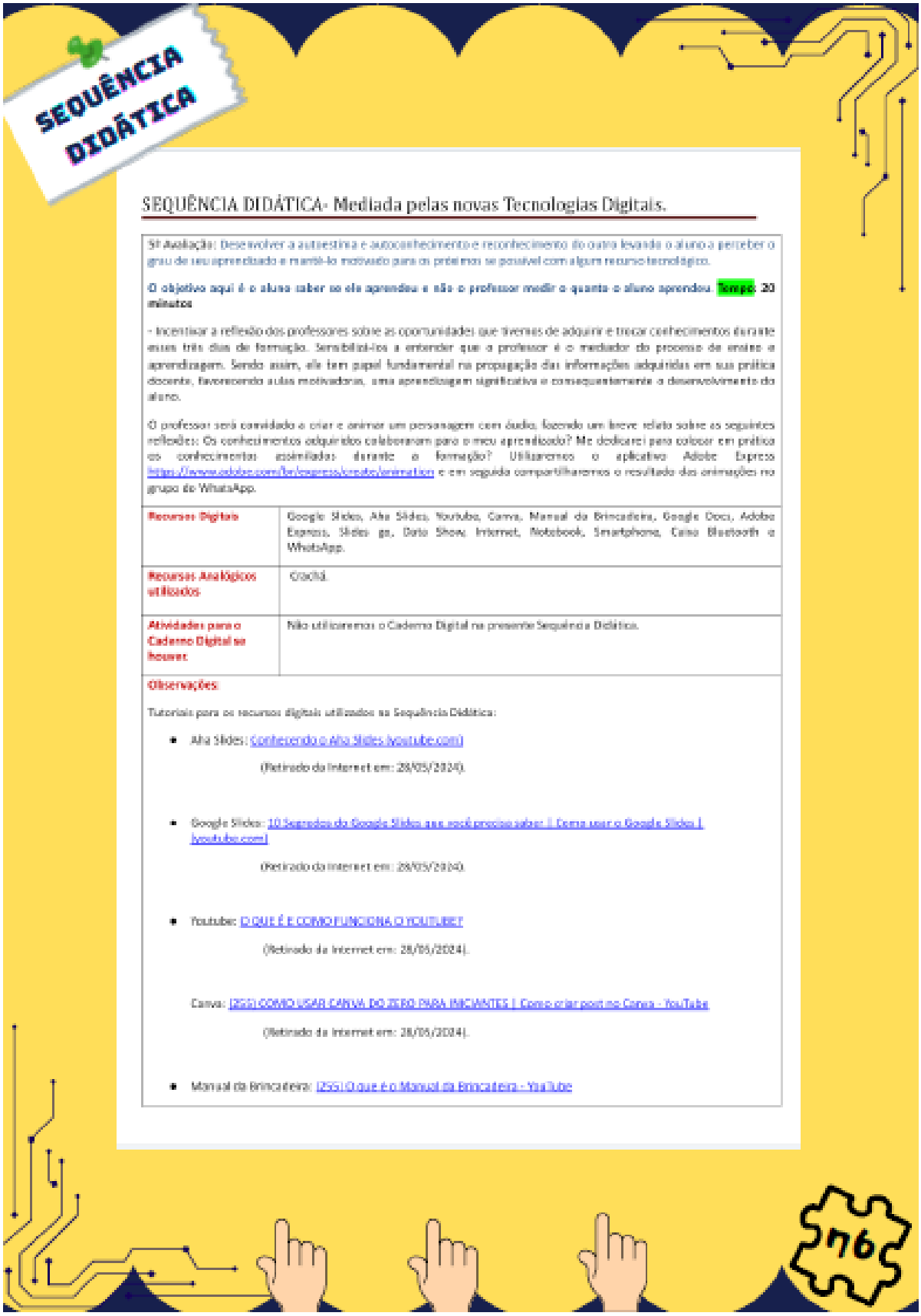

SEQUÊNCIA DIDÁTICA
SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.
(Retirado da Internet em: 15/05/2024).
Google Forms: Como Usar o GOOGLE FORMS e Criar Formulários ou Provas | Tutorial (youtube.com)
(Retirado da Internet em: 15/05/2024).
Canva Doc: Como Usar o Canva? Tutorial da Ferramenta Canva Grátis em 10 Minutos! (youtube.com)
(Retirado da Internet em: 15/05/2024).
Live Cloud online: WordClouds: Como fazer Nuvem de Palavras (youtube.com)
(Retirado da Internet em: 15/05/2024).
Slides go: FY22Q4_Acrobat_DC_Project Create_BP (youtube.com)
(Retirado da Internet em: 15/05/2024).
Jigsaw Planet: Tutorial do JigsawPlanet (youtube.com)
(Retirado da Internet em: 15/05/2024).
Learning Apps: Como aplicar atividades interativas em suas aulas com o Learning Apps TOTALMENTE GRÁTIS (youtube.com) (Retirado da Internet em: 15/05/2024).
WhatsApp: COMO MEXER NO WHATSAPP (Passo a passo para iniciantes) (youtube.com)
(Retirado da Internet em: 15/05/2024).
73

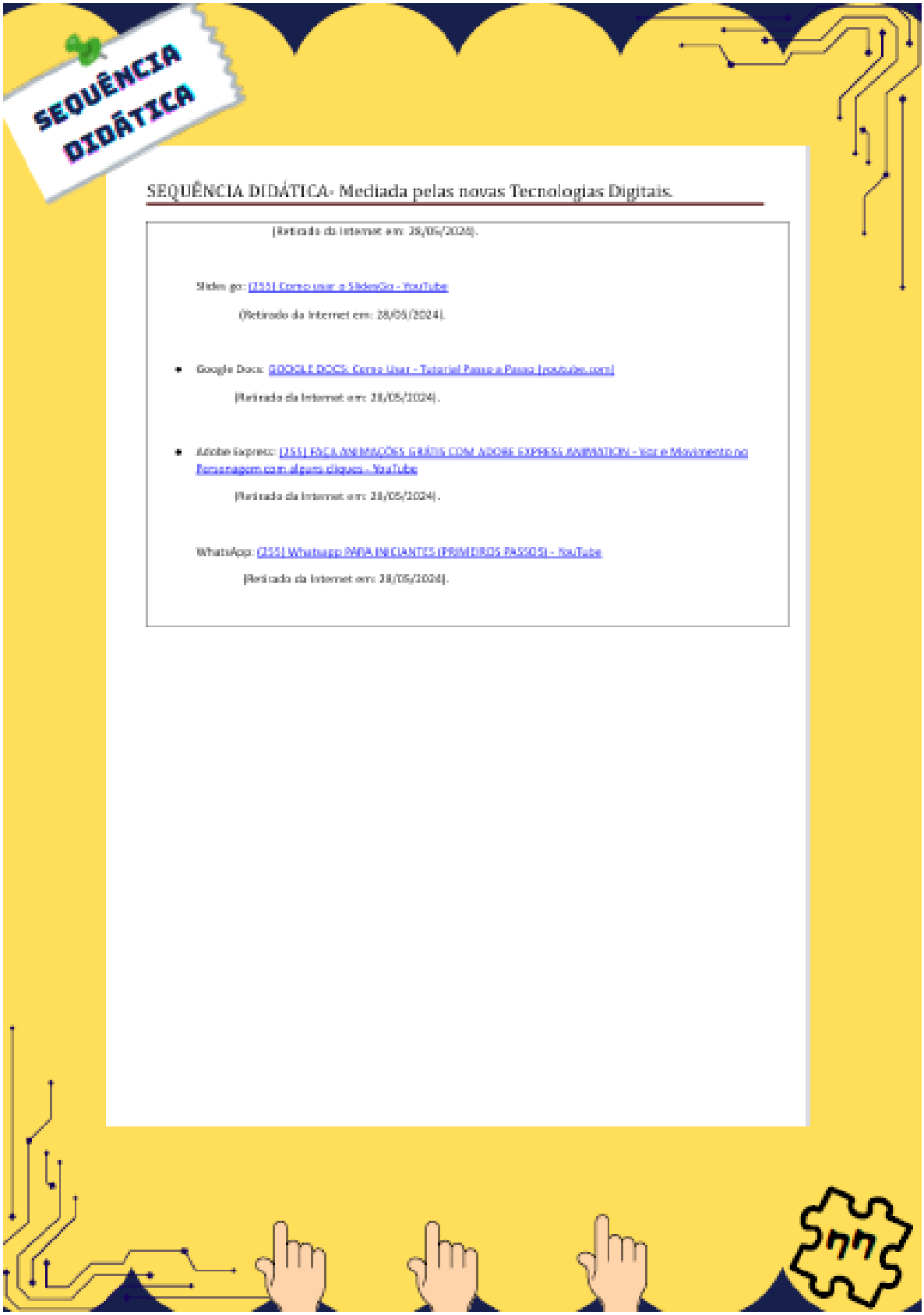

SEQUÊNCIA DIDÁTICA
SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.
Dia: 1☐ 2☐ 3☒
Autor(a) da SD: Priscila de Souza Marques Collares
E-mail: cilauress@gmail.com
Revisora da SD: Sheila Arantes – Mariza Sodré
E-mail: Sheila@csaber.com.br
mssodre@unicarioca.edu.br
Eixo Temático: Base Nacional Comum Curricular (BNCC); Leitura e Escrita; Letramento digital
Conteúdo: As tecnologias digitais no desenvolvimento de atividades de Leitura e Escrita na Educação Infantil.
Tema: O letramento digital dos professores da Educação Infantil, através da Leitura e Escrita e com o suporte dos recursos digitais.
Locais que serão utilizados: ☒ Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Online
Objetivos esperados:
- Compreender as orientações da BNCC em relação a Leitura na Educação Infantil.
- Abordar como os livros digitais contribuem para a aprendizagem significativa das crianças na Educação Infantil.
- Expor jogos digitais de histórias infantis para o desenvolvimento da Leitura e Escrita.
1ª Etapa: Tempestade de Consciência – (Esse etapa é a última que você faz. Aqui você apresenta o que vai acontecer)
Tempo: 10 minutos (Essa parte é a última parte que você faz)
Essa Sequência Didática será aplicada na Formação Continuada de professores da Educação Infantil, para a apresentação das orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em relação à Leitura e Escrita e ao uso das tecnologias digitais nas escolas, favorecendo o letramento digital.
Este é o terceiro dia de uma sequência de três dias da formação que acontecerá de forma presencial.
Percorreremos os seguintes caminhos para a aprendizagem:
2ª Etapa: Apresentação do aplicativo Aha Slides para o levantamento do Conhecimento Prévio dos professores em relação aos benefícios da Leitura; utilização de um vídeo do Youtube sobre a importância do hábito da leitura para alunos da Educação Infantil; apresentação do documento no Google Slides com algumas orientações da BNCC em relação a Leitura nessa etapa de ensino.
3ª Etapa: Leitura do documento, através do Canva, sobre as contribuições dos livros digitais para uma aprendizagem significativa na Educação Infantil; apresentação do aplicativo Manual da Brincadeira como recurso digital de jogos e histórias infantis.
4ª Etapa: Divisão dos professores em quatro grupos para a realização de um plano de aula, através do aplicativo Google Doc; Exposição do planejamento realizado de forma voluntária.
5ª Etapa: Criação e animação de um personagem com áudio, utilizando o Adobe Express, para a realização da autoavaliação de forma breve e divertida.
2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo: 30 minutos
- Receber os professores no terceiro dia da formação e realizar uma roda ao som da música: Gente tem sobrenome – Toquinho, Gente tem sobrenome - Toquinho (youtube.com), propondo que cada um pegue um crachá aleatório e entregue para o suposto colega que tenha o nome descrito no crachá. Ao receber-lo, o colega falará em voz alta o seu nome e sobrenome. A proposta é integrar o grupo de maneira descontraída.
74



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	- Realizar uma atividade com os professores para o levantamento dos conhecimentos prévios em relação à importância da leitura na Educação Infantil. Eles completarão a seguinte frase: A leitura desenvolve a(o) ..., acessando o QR Code ou o link https://ahaslides.com/S2J2W do aplicativo Aha Slides. - Em seguida, compartilhar um vídeo sobre o hábito da leitura para alunos da Educação Infantil, utilizando o link do aplicativo Youtube [248] BNCC na Prática para Educação Infantil: leitura para bebês - YouTube (BNCC na Prática para Educação Infantil / Nova Escola). - Apresentar o documento do Google Slides, através do link Cópia de World Book Day by Slidesgo - Apresentações Google sobre algumas orientações da BNCC em relação a Leitura na Educação Infantil. À medida que os slides forem apresentados, provocar os professores a refletirem sobre as teorias citadas com a sua prática docente.
3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras à aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) **Tempo: 40 minutos**	- Disponibilizar o link do Canva Colorful Illustrative Digital Education For Children Presentation - Apresentação (canva.com) para a leitura e reflexão do seguinte tema: Como os livros digitais contribuem para a aprendizagem significativa das crianças na Educação Infantil. - Exposição do aplicativo Manual da Brincadeira Jogos digitais de histórias infantis | Manual da Brincadeira, realizando um diálogo sobre os recursos disponíveis para a utilização nas aulas com as crianças. Esse recurso digital apresenta diversos jogos e histórias infantis, onde a criança assiste a história e participa de um jogo interativo com atividades de interpretação do que foi contado. Segue abaixo os links para a utilização do aplicativo: • A história do Índio: A História Do Índio - Manual da Brincadeira Jogos online gratis para crianças em Pre-K por Manual Da Brincadeira (linktap.com) • História da Fazenda: História da Fazenda - Manual Da Brincadeira Jogos Grátis | Atividades | Quebra-cabeças | Online para crianças | Pré-escolar | Jardim de Infância | por Manual Da Brincadeira (linktap.com) • História do Sítio do Seu Lobato: Brincadeira Com Seu Lobato-Manual da Brincadeira Jogos Grátis | Atividades | Quebra-cabeças | Online para crianças | Pré-escolar | Jardim de Infância | por Manual Da Brincadeira (linktap.com) Acessaremos as histórias digitais interativas e brincaremos juntos com os jogos de interpretação das histórias infantis.
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 do tablets. **Tempo: 30 minutos**	- Solicitar que os professores se organizem em 4 grupos para a realização de uma atividade que contribua para uma aprendizagem significativa. Dessa forma, serão orientados a escolher uma história digital do aplicativo que foi apresentado Jogos digitais de histórias infantis | Manual da Brincadeira e elaborar um planejamento voltado para a leitura e escrita na Educação Infantil. Para a confecção desse planejamento, utilizaremos o Google Doc a partir do link https://docs.google.com/document/d/1cm1dgwWZCOSDMNUIUSwHUCHPRNa94Dlnx-C6xdF_g0/edit?usp=sharing De forma voluntária, um grupo realizará a exposição do seu planejamento.


SEQUÊNCIA DIDÁTICA
SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.
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 se possível com algum recurso tecnológico.
O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu. Tempo: 20 minutos
- Incentivar a reflexão dos professores sobre as oportunidades que tivemos de adquirir e trocar conhecimentos durante esses três dias de formação. Sensibilizá-los a entender que o professor é o mediador do processo de ensino e aprendizagem. Sendo assim, ele tem papel fundamental na propagação das informações adquiridas em sua prática docente, favorecendo aulas motivadoras, uma aprendizagem significativa e consequentemente o desenvolvimento do aluno.
O professor será convidado a criar e animar um personagem com áudio, fazendo um breve relato sobre as seguintes reflexões: Os conhecimentos adquiridos colaboraram para o meu aprendizado? Me dedicarei para colocar em prática os conhecimentos assimilados durante a formação? Utilizaremos o aplicativo Adobe Express https://www.adobe.com/br/express/create/animation e em seguida compartilharemos o resultado das animações no grupo do WhatsApp.
Recursos Digitais
Google Slides, Aha Slides, Youtube, Canva, Manual da Brincadeira, Google Docs, Adobe Express, Slides go, Data Show, Internet, Notebook, Smartphone, Caixa Bluetooth e WhatsApp.
Recursos Analógicos utilizados
Giz/lá.
Atividades para o Caderno Digital se houver.
Não utilizaremos o Caderno Digital na presente Sequência Didática.
Observações:
Tutoriais para os recursos digitais utilizados na Sequência Didática:
Aha Slides: (Conhecendo o Aha Slides (youtube.com))
(Retirado da Internet em: 28/05/2024).
Google Slides: 10 Segredos do Google Slides que você precisa saber || Como usar o Google Slides || (youtube.com)
(Retirado da Internet em: 28/05/2024).
Youtube: O QUE É E COMO FUNCIONA O YOUTUBE?
(Retirado da Internet em: 28/05/2024).
Canva: (2021) COMO USAR CANVA DO ZERO PARA INICIANTES | Como criar post no Canva - YouTube
(Retirado da Internet em: 28/05/2024).
Manual da Brincadeira: (2021) O que é o Manual da Brincadeira - YouTube
76



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

(Retirado da Internet em: 28/05/2024).

Slides go: (255) Como usar o SlidesGo - YouTube

(Retirado da Internet em: 28/05/2024).

- Google Docs: GOOGLE DOCS: Como Usar - Tutorial Passo a Passo [youtube.com]

(Retirado da Internet em: 28/05/2024).

- Adobe Express: (255) FAÇA ANIMAÇÕES GRÁTIS COM ADOBE EXPRESS ANIMATION! - Vire o Movimento no Personagem com alguns cliques - YouTube

(Retirado da Internet em: 28/05/2024).

WhatsApp: (255) Whatsapp PARA INICIANTES (PRIMEIROS PASSOS) - YouTube

(Retirado da Internet em: 28/05/2024).

TECNOLOGIAS DIGITAIS

TECNOLOGIA DIGITAL	LOGO	LINK DE ACESSO	LINK DO TUTORIAL
Mentimeter		https://www.mentimeter.com/pt-BR	GUIA PRÁTICO	Como usar o MENTIMETER em suas aulas (youtube.com)
Plataforma Google		Google	GOOGLE DOCS: Como Usar - Tutorial Passo a Passo (youtube.com)
Canva		Início - Canva	NOVIDADE REVOLUCIONÁRIA CANVA - Finalmente Canva RECEBE [VEJA COMO TER] (youtube.com)
QR Code Fácil		https://qrcodefacil.com	Como criar um QR Code - Passo a passo Fácil e Rápido (youtube.com)
Word Wall	Wordwall	Wordwall	Crie tipos melhores mais rapidamente	Como usar o WORDWALL - Tutorial Completo (youtube.com)
Padlet	padlet	https://pt-br.padlet.com/	TUTORIAL DE PADLET PARA PROFESSORES E ALUNOS (youtube.com)
SketchPad – Doodle On The Go	SketchPad	SketchPad - Doodle On The Go APK for Android - Download (softonic.com)	Tutorial Sketchpad (youtube.com)
LiveCloud.online		https://livecloud.online/en/join/q7xp	WordClouds: Como fazer Nuvem de Palavras (youtube.com)
Slides go	SLIDESGO	https://slidesgo.com/pt/	FY22Q4_Acrobat_DC_Protect Creating PP (youtube.com)
Jigsaw Planet	Jigsaw Planet	Jigsaw Planet	Tutorial do JigsawPlanet (youtube.com)
Learning Apps		LearningApps - blocos de aprendizagem interativos e multimídia	Como aplicar atividades interativas em suas aulas com o LearningApps TOTALMENTE GRÁTIS (youtube.com)
Aha Slides	AhaSlides	AhaSlides - The Joy of Engagement	Conhecendo o Aha Slides (youtube.com)
Youtube	YouTube	YouTube	O QUE É E COMO FUNCIONA O YOUTUBE?
Manual da Brincadeira		Brincadeiras Educativas	Manual da Brincadeira	2022 O que é o Manual da Brincadeira - YouTube

UTILIZADAS NA SD

78


UNI
CARIOCA
DIGITAL
ATÉ A
PRÓXIMA!
100%