CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JULIANA DE MACEDO ABREU

A IMPORTÂNCIA DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DA LÍNGUA INGLESA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

RIO DE JANEIRO
2024

JULIANA DE MACEDO ABREU

A IMPORTÂNCIA DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DA LÍNGUA INGLESA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

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

Orientadores:

Dra. Ana Paula Legey de Siqueira.

Ms. André Cotelli do Espírito Santo.

A162i Abreu, Juliana de Macedo
A importância da aprendizagem significativa da Língua inglesa na educação infantil / Juliana de Macedo Abreu ; orientadores: Ana Paula Legey de Siqueira e André Cotelli do Espírito Santo. - Rio de Janeiro, 2024.
163 f.

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

1.Língua Inglesa. 2.Educação infantil. 3.Tecnologia. 4.Ludicidade. 5. Aprendizagem significativa. I. Siqueira, Ana Paula Legey de, prof. orient. II. Espírito Santo, André Cotelli do, prof. orient. III. Título.

CDD 420.07

JULIANA DE MACEDO ABREU

A IMPORTÂNCIA DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DA LÍNGUA INGLESA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

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

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

Examinado por:

gov.br Documento assinado digitalmente
ANDRE COTELLI DO ESPIRITO SANTO
Data: 28/08/2024 13:01:49-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. André Cotelli do Espírito Santo, M. Sc. (UniCarioca)
Presidente da Comissão Examinadora

Prof. Marcos Antonio Silva, M. Sc. (UniCarioca)

Profa. Ana Luísa Antunes, D. Sc. (INES)

Rio de Janeiro

2024

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho primeiramente a minha querida mãe Ivete, que enquanto esteve aqui comigo, atémeus dezessete anos de idade, me inspirou a seguir a profissão que tanto amo desempenhar: lecionar. Sempre me levou junto consigo para conhecer seu ambiente de trabalho e me mostrou o lado lindo desta profissão. Constantemente me incentivava a descobrir meus talentos e valorizava minha criatividade e minhas habilidades artísticas, me deixando ser protagonista de todas as minhas ações. Também dedico ao meu pai Paulo César, que junto a minha mãe, se dedicou a família, sendo extremamente colaborativo e orgulhoso de ter filhas tão empenhadas. Dedico ainda a minha querida irmã mais velha Bianca, que fez parte dessa linda trajetória em família, e após a partida da mamãe, continuou me apoiando e auxiliando em minha caminhada pessoal e profissional, sendo, assim como nossa mãe, um grande exemplo de mulher forte e potente a ser seguido, estando sempre presente em todos os momentos da minha vida, me elogiando e vibrando com todas as minhas conquistas.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu filho Paulo César, por me tranquilizar com suas conversas maduras e sensatas, e por acreditar em meu potencial, ao meu companheiro e amigo Leonardo, por me apoiar sempre, me elogiando e sendo uma força para que eu pudesse me dedicar a esta pesquisa integralmente, as minhas sobrinhas Luísa e Cheila, por me ajudarem com palavras de incentivo e acreditarem na minha capacidade, as minhasamigas pessoais Betânia e Aloizia, por estarem sempre presentes, sendo empáticas na concretização deste meu sonho, as minhas mais recentes amigas de turma e parceiras nesse processo, Juliane e Kátia, que me deram dicas e me confortaram, me mostrando que seria possível chegarmos juntas ao término desta linda etapa, aos alunos e responsáveis,que contribuíram para que esta pesquisa fosse bem sucedida, e por último, e não menos importante, ao meu orientador, Prof. Me. André Cotelli do Espírito Santo, por ser tão atencioso e competente durante toda essa caminhada.

RESUMO

Esta pesquisa aborda a importância das sequências didáticas, permeadas por recursos tecnológicos, como forma de despertar a atenção de alunos com 4 anos, na Educação Infantil, especialmente os da rede pública, e promover a aprendizagem das saudações básicas da Língua Inglesa, de forma mais significativa, interativa e contextualizada, incentivando assim, mesmo que muito cedo, o conhecimento de uma língua estrangeira, bem como a percepção de sua relevância, tanto em sua vida pessoal, observada a influência do Inglês atualmente, através dos filmes, desenhos, músicas e jogos, como posteriormente em sua vida profissional, possivelmente. O presente estudo foi baseado em um levantamento bibliográfico sobre a importância e valorização do aprendizado desse novo idioma desde cedo, visto o mundo globalizado em que vivemos, para que este mesmo não se torne mais tarde apenas mais uma aquisição de conteúdos mecânicos, repetitivos e às vezes, irrelevantes, e sim um instrumento de mudanças, o que acabou gerando como produto desta pesquisa, o e-book intitulado “ A importância da aprendizagem significativa da Língua Inglesa na Educação Infantil ”. Os resultados da revisão indicam que quando bem aplicadas, as sequências didáticas com recursos tecnológicos podem ter um efeito positivo na contextualização da temática. A sequência didática proposta permite a diversificação das atividades e desenvolvimento contínuo das habilidades, tomando como base os conhecimentos prévios trazidos pelos estudantes, o que potencializa uma aprendizagem mais exitosa.

Palavras-chave: “Língua Inglesa”; “Educação Infantil”; “Tecnologia”; “Ludicidade”; “Aprendizagem significativa”.

ABSTRACT

This research addresses the importance of didactic sequences, permeated by technological resources, as a way of attracting the attention of 4-year-old students in Early Childhood Education, especially those in public schools, and promoting the learning of basic greetings in the English language, in a more meaningful, interactive and contextualized, thus encouraging, even if very early, the knowledge of a foreign language, as well as the perception of its relevance, both in your personal life, observing the influence of English today, through films, drawings, music and games, as well as later in his professional life, possibly. The present study was based on a bibliographical survey on the importance and value of learning this new language from an early age, given the globalized world in which we live, so that it does not later become just another acquisition of mechanical, repetitive and random content. sometimes irrelevant, but rather an instrument of change, which ended up generating as a product of this research, the e-book entitled “The importance of meaningful learning of the English Language in Early Childhood Education”. The results of the review indicate that when well applied, didactic sequences with technological resources can have a positive effect on the contextualization of the topic. The proposed didactic sequence allows for the diversification of activities and continuous development of skills, based on the previous knowledge brought by students, which enhances more successful learning.

Keywords: “English language”; “Child education”; “Technology”; “Playfulness”; “Meaningful learning”.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Fluxograma da Sequência Didática
Figura 2: Capa do Ebook
Figura 3: Infográfico do Percurso metodológico
Figura 4: Vídeos do youtube com as saudações
Figura 5: Jogo do wordwall - Acerte a saudação
Figura 6: Vídeos do youtube com as saudações
Figura 7:Jogo da memória no wordwall
Figura 8: Jogo no jamboard
Figura 9: Reapresentação dos 4 vídeos
Figura 10: Vídeo do youtube com as saudações
Figura 11: Jogo da memória no wordwall
Figura 12: Mapa Múndi
Figura 13: Rodinha com alunos manuseando o Mapa Múndi
Figura 14:Imagens das palavras que fazem parte do nosso dia a dia
Figura 15:Alunos assistindo aos vídeos das saudações
Figura 16: Alunos dramatizando
Figura 17: Alunos brincando no wordwall
Figura 18: Imagem das saudações e as caixas coloridas
Figura 19: Dinâmica das saudações com as caixas coloridas
Figura 20: Alunos desenhando as saudações
Figura 21: Cartaz com os desenhos dos alunos
Figura 22: Alunos assistindo ao vídeo com a dramatização feita pelos alunos
Figura 23: Dinâmica com travesseiro
Figura 24: Alunos na rodinha com as imagens do sol nascente e poente
Figura 25: Alunos assistindo aos novos vídeos com as saudações
Figura 26: Dinâmica com alunos caminhando e se aproximando da saudação dita pelo professor
Figura 27: Alunos utilizando o notebook para jogar o wordwall
Figura 28: Alunos utilizando o notebook para olhar as imagens no jamboard, antes de irem até o quadro.
Figura 29: Alunos observando o cartaz com seus desenhos e falando as

saudações
Figura 30: Alunos em 4 grupos cantando as músicas em Inglês
Figura 31: Apresentação das imagens com todas as saudações
Figura 32: Alunos assistindo aos vídeos do youtube com as novas saudações em Inglês
Figura 33: Alunos participando da dinâmica com as saudações espalhadas pelo chão
Figura 34: Alunos jogando Wordwall no notebook
Figura 35: Avaliação dos alunos após a aplicação da Sequência Didática
Figura 36: Alunos com emojis , avaliando se gostaram das aulas com recursos tecnológicos.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Falas das crianças ao manusear o mapa múndi
Quadro 2: Fala dos alunos após a aplicação da Sequência Didática
Quadro 3: Algumas falas dos responsáveis após cada dia de aplicação da Sequência Didática
Quadro 4: Falas dos alunos sobre palavras conhecidas em Inglês
Quadro 5: Diálogo entre Pesquisadora e Aluno sobre os jogos do wordwall
Quadro 6: Diálogo entre a Pesquisadora e Aluna sobre as músicas dos vídeos do youtube

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

SD - Sequência Didática

EI- Educação Infantil

TALE - Termo de Assentimento Livre e Esclarecido

TCLE - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

FME - Fundação Municipal de Educação

NEST - Núcleo de Estágios

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 11
1.1 INQUIETAÇÃO 11
1.2 CARACTERIZAÇÃO DO PROBLEMA 11
1.3 TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO 12
1.4 RELEVÂNCIA 13
1.5 OBJETIVO GERAL 14
1.6 OBJETIVOS ESPECÍFICOS 14
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 15
2.1 LÍNGUA INGLESA NA EDUCAÇÃO INFANTIL 15
2.2 DIFICULDADES NO ENSINO-APRENDIZAGEM 16
2.3 APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DA LÍNGUA INGLESA 16
2.4 TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL 18
3 PERCURSO METODOLÓGICO 20
4 ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO COM A DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS 24
4.1 TECNOLOGIAS DIGITAIS DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA 24
4.2 ETAPAS DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA 26
4.3 APLICAÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA 32
4.4 ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO 51
5 CONCLUSÃO 60
6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 63
7 APÊNDICES 69
APÊNDICE A – TALE.....69
APÊNDICE B – TCLE..... 73
APÊNDICE C – A SEQUÊNCIA DIDÁTICA – 1º DIA 77
APÊNDICE D – A SEQUÊNCIA DIDÁTICA – 2º DIA 80
APÊNDICE E – A SEQUÊNCIA DIDÁTICA – 3º DIA 83
APÊNDICE F – MATERIAL DIDÁTICO (E-BOOK) 86
8- ANEXOS 154
ANEXO A – PARECER DO CONSELHO DE ÉTICA E PESQUISA 154
ANEXO B - CARTA DE APRESENTAÇÃO DS UNICARIOCA – 159
ANEXO C - ACEITE INSTITUCIONAL - 160

ANEXO D - TERMO DE COMPROMISSO COM A FUNDAÇÃO MUNICIPAL EDUCAÇÃO DE NITERÓI- NEST (NÚCLEO DE ESTÁGIOS) 161
ANEXO E- ACEITE DA INSTITUIÇÃO APÓS A AUTORIZAÇÃO DO NÚCLEO DE ESTÁGIOS - (NEST) 162

1 INTRODUÇÃO

1.1 INQUIETAÇÃO

Durante minha trajetória profissional e acadêmica tenho a oportunidade de atuar em diferentes cenários, os Ensinos Fundamental e Médio de forma regular, a Educação Infantil e a Educação de Jovens e Adultos (EJA). Sou formada em Letras Português/Inglês, Pós-Graduada em Educação Infantil e Ensino Fundamental e Gestão, Supervisão e Orientação Educacional.

Transitar por esses diferentes segmentos me causa muitas inquietações, a saber, ao ministrar as aulas de inglês na escola pública para praticamente todos os níveis de escolaridade, no que se refere aos níveis fundamental e médio, sempre compreendi o quão importante é o seu aprendizado, afinal, a Língua Inglesa se tornou um dos idiomas mais falados no mundo globalizado, tornando-se assim fundamental seu aprendizado, por ser uma língua universal. Todavia, ao chegar na Educação Infantil, também na educação pública, eu percebia o quanto estes alunos estavam em desvantagem, porque a eles não era ofertado nenhum conteúdo de Inglês.

Ao pensar na Educação Infantil em escolas particulares, em que as crianças vivem ambientes bilíngues e o inglês é ensinado de forma planejada, minha inquietação aumentava. Desta forma, decidi transformar minha inquietação em estudo, através do mestrado, com o objetivo de proporcionar aos meus alunos da Educação Infantil uma estratégia com uso da tecnologia para uma aprendizagem significativa da Língua Inglesa.

1.2 CARACTERIZAÇÃO DO PROBLEMA

A Língua Inglesa se tornou um dos idiomas mais falados no mundo globalizado, tornando-se assim fundamental seu aprendizado, por ser uma língua universal. Por este motivo, iniciar ainda na Educação Infantil é muito relevante, para que as crianças possam começar a se familiarizar com a nova língua, e se sintam motivadas a querer aprender cada vez mais, para se tornarem capazes de utilizá-la com propriedade e naturalidade nas situações cotidianas mais diversas, entendendo o quão esse aprendizado é e será significativo para seu crescimento como cidadão crítico.

O ensino do inglês é usual e muito valorizado em escolas particulares de Educação Infantil em nosso país, no entanto, no ensino público observamos um crescimento tímido de acordo com Marques (2019).

Nesse sentido percebemos o quanto os alunos do ensino público estão em desvantagem, pois, o aprendizado de um novo idioma abre um mundo de possibilidades para as crianças, tanto para seu desenvolvimento quanto para diversão. Estimula o raciocínio e funções cognitivas, colabora para a ampliação do repertório linguístico, favorece a socialização e boa comunicação. Uma criança pode aprender dentro de seus limites mais de um idioma, sem que isso lhe cause prejuízo no aprendizado da língua materna. (Bortolotti; Lira; Krause-Lemke, 2023).

No que diz respeito ao ensino da Língua Inglesa no contexto do ensino público, de maneira formal, não é contemplado no currículo padrão, em algumas pesquisas aplicadas esse ensino é ofertado por iniciativa dos pesquisadores/professores. Bortolotti; Lira; Krause-Lemke, 2023). Em contrapartida, o ensino bilíngue do inglês no ambiente particular é usual e começa o mais cedo, para oportunizar o aprendizado dos alunos. (Redação Bett, 2022). Portanto, o problema desta pesquisa está na constatação da carência do ensino da Língua Inglesa na Educação Infantil, especialmente na rede pública, visto que é ofertado de forma bem tímida e, quando acontece, ainda é apresentado de forma repetitiva, mecânica e descontextualizada.

1.3 TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO

Compreendemos que o processo de ensino-aprendizagem deve romper a prática tradicional de imposição de saberes, no qual, ao aluno somente cabe o papel de passividade. Outrossim, esse movimento deve se dar de forma colaborativa e interativa, com a participação efetiva de todos os envolvidos. *(Agra et al, 2019).*

Cabe ressaltar que o conhecimento transforma e liberta. Entretanto, esse conhecimento não se trata apenas do acesso à informação, mas sim do exercício crítico e reflexivo diante do aprendizado. Contudo, esse feito só é possível quando o professor incentiva o aluno a participar da construção do seu conhecimento e rompe a barreira de um ensino mecânico e sem sentido (Freire; Santos, 2021). E no ensino da Língua Inglesa não é diferente, o conhecimento passado de forma mecânica e repetitiva não liberta ninguém, pelo contrário, ele aliena e acaba por ser um desserviço.

Neste sentido, as tecnologias digitais são excelentes recursos, que se utilizadas com planejamento e intenção, podem transformar o aluno em protagonista em seu processo de aprendizagem (Bazhuni *et al*., 2021). Diferentes estudos ancoraram tecnologias como *WhatsApp*, vídeos, jogos digitais, plataforma de vídeos *YouTube*, áudios, simulações, realidade virtual, diferentes softwares educacionais, entre outros; para o ensino no contexto da Educação Infantil. (Felix; Octaviani; Freitas, 2024),

Sobre o uso das tecnologias na Educação Infantil, a BNCC pretende que as práticas pedagógicas estimulem o uso da tecnologia e dos recursos digitais para a construção de aprendizados significativos, a fim de que os alunos desenvolvam as competências elencadas como necessárias no século XXI, permitindo, dessa forma, o pleno desenvolvimento individual dos estudantes.

O recurso tecnológico vem ganhando um espaço maior nas escolas, com intuito de tornar as aulas mais interativas, dinâmicas, inovadoras e interessantes, para ambos os grupos: professores e alunos. Para a geração Alfa, o uso desse recurso acontece de forma espontânea e natural, Segundo Souza e Gomes (2022) a geração Alfa é considerada a mais recente, encontrada na Educação infantil. É uma geração que nasceu com acesso ao mundo digital, formada por indivíduos mais críticos, questionadores e rápidos.

1.4 RELEVÂNCIA

Ao contrapor a defasagem caracterizada no problema da pesquisa, a saber, a carência do ensino da Língua Inglesa na Educação Infantil, especialmente na rede pública, e constatar o quão em desvantagem esse grupo-alvo está em relação às crianças que são atendidas na Educação Infantil privada, entendemos que o projeto de pesquisa se faz importante e necessário. (Bortolotti; Lira; Krause-Lemke, 2023).

O aprendizado de um novo idioma abre um mundo de possibilidades para as crianças, tanto para seu desenvolvimento quanto para diversão. Estimula o raciocínio e funções cognitivas, colabora para a ampliação do repertório linguístico, favorece a socialização e boa comunicação. Denotando assim, a relevância de projetos voltados para o ensino da Língua Inglesa na Educação Infantil nas escolas públicas. (Freire; Santos, 2021).

“No cenário atual, uma disciplina que exige uma reflexão sobre a relevância

> de suas propriedades educacionais tanto em relação a sua carga horária quanto em relação à apropriação cultural tanto na rede pública quanto privada, é a Língua Inglesa, visto que não se trata apenas de uma disciplina comum curricular, mas também, de uma língua considerada universal e uma das mais faladas, o que implica dizer que falar inglês é adquirir um meio de comunicação comum a todos". (Freire; Santos, 2021).

Para *Garcia et al (2023)* existem muitas contraposições sobre a relevância do ensino de outros idiomas, sendo esse um assunto difícil e sensível a ser debatido. Porém, é necessário considerar o mundo globalizado em que estamos imersos, com as muitas linguagens e línguas utilizadas, intensificando a procura dos brasileiros em aprender uma língua adicional cada vez mais cedo. Neste contexto, o ensino precoce de idiomas surge como uma resposta à demanda crescente por habilidades multilíngues.

1.5 OBJETIVO GERAL

Propor uma metodologia lúdica para crianças de 4 anos, com enfoque no aprendizado das saudações básicas da Língua Inglesa, permeada por recursos tecnológicos e interativos, destacando a importância do incentivo da aquisição de um novo idioma, desde a Educação Infantil, principalmente na rede pública.

1.6 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analisar os conteúdos mais significativos para o ensino da Língua Inglesa na Educação Infantil.
- Identificar algumas tecnologias digitais mais acessíveis para esta faixa etária.
- Desenvolver e aplicar uma Sequência didática para alunos de 4 anos, através de propostas de atividades eficazes, com o intuito de despertar o interesse no aprendizado de um novo idioma.
- Apresentar um material didático - E-book , com o apoio da tecnologia, como um potente facilitador para o aprendizado do Inglês.
- Avaliar o material didático com alunos da Educação Infantil.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 LÍNGUA INGLESA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A Educação Infantil é a primeira etapa das crianças dentro de uma escola, podendo ser considerada, portanto, como um grande momento para o desenvolvimento global dos pequenos. Sendo assim, a escola possui um importante e fundamental papel no aprendizado de um novo idioma.

Outro fator importante é que muitas vezes os pequenos já chegam à escola com este conhecimento prévio da Língua Inglesa, por conta dos desenhos e vídeos que assistem e dos jogos. O idioma já vem sendo incorporado ao cotidiano destas crianças, através de ações cotidianas, fazendo assim com que novos conhecimentos sejam ancorados aos prévios, favorecendo desta forma, a construção de uma aprendizagem mais significativa. É necessário observar também que os pequenos já se encontram conectados ao mundo digital antes mesmo de serem alfabetizados.

Conforme apontado por Hoexter (2017):

> “A aprendizagem de uma segunda língua na Educação Infantil pode contribuir para a familiarização da criança não apenas com a segunda língua, mas também com a cultura daquele país, sem prejudicá-la na aquisição de conteúdo em sua primeira língua”. (Hoexter, 2017)

Os educadores, então, devem pensar no aprendizado de uma língua estrangeira não como forma de exaltação de outros países, e sim como oportunidade para incentivar os indivíduos, desde cedo, a reconhecerem diferentes tradições, hábitos, histórias e formas de viver, incentivando assim a construção de seres mais empáticos e humanos.

Fava (2014) diz que mudanças culturais e sociais aconteceram devido ao crescimento da população e da tecnologia, fazendo com que as diferentes gerações, dependendo da forma como vivenciem essa tecnologia, desenvolvam além das suas ideias pessoais, um novo perfil de comportamento, moda, linguagem e música. Para que a aprendizagem ocorra de forma mais agradável, o olhar sensível para o tempo de cada um deve ser respeitado e os educadores precisam ter a sensibilidade para compreender que cada indivíduo é único. O importante é que as crianças sejam estimuladas a um ambiente propício a esta aprendizagem. Este ambiente deve levar em consideração o contexto das crianças e o aprendizado de maneira natural. Uma criança pode aprender dentro de seus limites mais de um idioma, sem que isso lhe

cause prejuízo no aprendizado da língua materna.

2.2 DIFICULDADES NO ENSINO-APRENDIZAGEM

De acordo com Ferreira e Mozzillo (2020) apesar da sociedade acreditar o quão importante e necessário é o aprendizado da Língua Inglesa, as classes menos favorecidas se encontram em desvantagem, pela baixa qualidade em que o idioma é oferecido nas escolas públicas, e ainda pela "exploração mercadológica" do ensino do Inglês pelo setor privado.

Além de não ser ofertado na maior parte dos estados e municípios a partir da Educação Infantil, nas instituições públicas de ensino, quando acontece, faltam incentivo, motivação, recursos tecnológicos e outros, além da falta de formação para os docentes, o que se torna um grande desafio para educadores que queiram desempenhar um bom trabalho em sua prática pedagógica. Para Chaves *et al* (2021)

> “A inserção da língua inglesa na educação infantil ainda é um tema muito debatido e longe de ser contemplado na rede pública de ensino. A BNCC (Base Nacional Comum Curricular) contempla o idioma a partir do 6º ano; no entanto, na rede particular, os alunos começam a aprender línguas estrangeiras a partir dos 4/5 anos, estabelecendo, assim, contato com idiomas desde cedo”. (Chaves *et al*., 2021).

Ainda segundo Ferreira e Mozzillo (2020), é possível observar que nos últimos 200 anos percebe-se ainda uma defasagem de profissionais preparados , uma carga horária muito inferior ao necessário e a oferta limitada de recursos, tornando muito mais fácil o acesso à elite a um novo idioma. Os autores enfatizam também que aconteceram muitas reformas e reformulações, com a obrigatoriedade nas escolas públicas de pelo menos um idioma estrangeiro, a partir do sexto ano, mas que ainda sim, não é dado o devido valor ao aprendizado dessa língua estrangeira.

2.3 APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DA LÍNGUA INGLESA

Segundo Arantes (2022) os alunos assimilarão novos conhecimentos e participarão ativamente desse processo, se os mesmos forem significativos e contextualizados, caso contrário, a aprendizagem acontecerá de forma mecânica, com repetições do educador.

Agra *et al*. (2019) definem aprendizagem significativa como uma “estratégia

promissora em situação formal de ensino”, onde há a interação de conhecimentos novos ancorados aos prévios, os chamados subsunçores (facilitadores para a inserção de uma nova informação).

Sendo assim, com constantes interações, esses subsunçores ganham novos significados, tornando - se mais “ricos” e “refinados” e passam a ser possíveis novos subsunçores. Neste processo, o aluno deverá ser sempre o protagonista e seus conhecimentos prévios serão de total relevância para que ele possa ampliar eatualizar as informações que já tinha. Arantes (2022) diz que a aprendizagem só será significativa se for atribuído sentido ao que será ensinado. Os alunos precisam relacionar seus conhecimentos aos que irão aprender em aula. Para garantir bons resultados no decorrer do processo, atividades lúdicas são sugeridas, para que: “os conteúdos não fiquem apenas na memória de curto prazo, mas dialoguem com as múltiplas inteligências dos educandos.". (Arantes, 2022).

Com a tecnologia cada vez mais presente nos ambientes educacionais, observa-se a rapidez com que essa informação chega, o que difere das aulas mais tradicionais, com uma metodologia ultrapassada e maçante, onde alunos se sentem desestimulados e pouco questionadores. Agra *et al*. (2019) dizem que os alunos estão acostumados a memorizar, de forma mecânica e não a pensar e interpretar, dificultando assim uma ação crítica e autônoma diante da sua realidade. A tecnologia ajuda a trazer novas possibilidades para a sala de aula, além de aproximar estudantes de outras fontes de informação, permite que professores explorem diferentes recursos para transmitir conhecimento.

A parceria entre professores e alunos se torna mais forte, pois eles se sentem mais motivados e satisfeitos, por estarem mais próximos e inseridos num processo de ensino e aprendizagem mais produtivos. Segundo Melo (2017) quando osprofissionais adquirem consciência de suas atribuições nesse novo momento em quevivem, estarão aptos a proporcionar uma convivência mais interativa, com momentosde criação. Não basta, no entanto, somente inserir a tecnologia na rotina, se o educador não se sentir preparado para isso. É imprescindível que ele se sinta confiante para atuar e intermediar de forma consciente e responsável, possibilitando trocas com seus alunos. "Novas metodologias são feitas por professores e não por recursos de tecnologias digitais." (Giraffa, 2013, p.107). No entanto, a tecnologia pode ser responsável por facilitar o processo e torná- lo mais leve e agradável, para todos os atores envolvidos nesse processo.

2.4 TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A utilização de recursos como computadores, tablets, celulares, vídeos e jogos, dentre outros, estimulam o aprendizado de qualquer disciplina, principalmente o da Língua Inglesa, pois aproximam os alunos de uma realidade que eles vivenciam atualmente: a presença do uso cotidiano da tecnologia em seus lares, por seus familiares e por eles próprios, mesmo que muito pequenos. Laurino (2020) salienta que a forma de aprender e os interesses dos alunos mudaram
e novas formas de aprendizagem devem ser repensadas, para que os mesmos se sintam naturalmente interessados em aprofundar seus conhecimentos.

Associado a essa nova língua, o uso de diferentes recursos tecnológicos vem para aproximar alunos e professores, sendo de suma importância para uma boa interação, posto que desde muito cedo os pequenos já manuseiam cotidianamente aparelhos eletrônicos com destreza. Torna- se primordial incentivar os alunos para que se sintam constantemente instigados a querer descobrir mais e a
acreditar no seu imenso potencial, e assim ampliar seus saberes, aproveitando e valorizando sempre as experiências trazidas por eles e respeitando características individuais de cada um, já que cada um é único.

O ensino vem sofrendo mudanças, principalmente no que diz respeito ao uso da tecnologia e seus avanços. Nem sempre os profissionais da educação estão preparados para acompanhar essas transformações, porém torna-se urgente passar por esses desafios e buscar atualizar-se com formações continuadas. Rossi (2021) considera que as capacitações esporádicas ofertadas por especialistas em tecnologia são relevantes, porém o mais importante é desenvolver o empoderamento profissional, para que cada um tenha mais autonomia no momento das escolhas e decisões mediante sua realidade local. E ainda diz: “O que se deseja é que o profissional e sua prática deem respostas à complexidade de seu contexto de trabalho.”(Rossi, 2021).

O professor é o principal mediador desse processo, porém no que se refere a motivar as crianças e conseguir melhores resultados, diferentes ferramentas digitais contribuem para a aproximação entre educação e tecnologia. As novas tecnologias no ensino surgem para facilitar o aprendizado, tornando as experiências educativas

mais atrativas e modernas e para unir alunos e professores em tempo real, permitindo a intercomunicação. De acordo com Moran (2017):

> “A chegada das tecnologias móveis à sala de aula traz tensões, novas possibilidades e grandes desafios. São cada vez mais fáceis de usar, permitem a colaboração entre pessoas próximas e distantes, ampliam a noção de espaço escolar, integrando alunos e professores de países, línguas e culturas diferentes”. (Moran, 2017)

Nesse aspecto Rossi (2021) destaca que os alunos precisam participar ativamente do desenvolvimento das habilidades e não somente assimilar saberes sem contextualizá- los dentro da sua realidade. Dessa forma, poderão atribuir novos sentidos aos conhecimentos já existentes. Ter essa sensibilidade e esse olhar para as diferenças favorece um ambiente empático, acolhedor e prazeroso, sendo, portanto, de extrema relevância para que todos se sintam parte desse processo. Outro fator importante é a ludicidade nas atividades propostas, principalmente na primeira infância, pois já não há espaço para métodos ultrapassados e tradicionais, por mais que eles ainda existam, muitas vezes, devido a pouca oferta de formação para professores, no que tange ao uso de recursos tecnológicos.

No que se refere à cultura digital, a Base Nacional Comum Curricular (2021) diz sobre a competência 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”. (Base Nacional Comum Curricular, 2017).

A utilização de recursos digitais possibilita que o aprendizado aconteça de forma inovadora. Torna- se cada vez mais relevante conhecer e aplicar essa proposta de aulas mais tecnológicas e interativas para os espaços educacionais, visto que aproxima professores e alunos.

Para Lopes (2010) Um dos principais fatores que comprova essa afirmação é que atualmente a tecnologia faz parte da rotina de crianças e jovens, sendo algo pertencente, inerente a realidade deles, além de ser de fácil manuseio para eles.

Inserir as sequências didáticas nas aulas, permeadas por tecnologias, é garantir que o aprendizado de um novo idioma se torne mais simples, organizado,

interessante e significativo. Elas permitem que alunos e educadores fiquem mais próximos, visto que são aplicadas atividades mais interativas e dinâmicas.

Bazhuni *et al*. (2021) concluíram como as sequências didáticas podem ser úteis para Educação Infantil, por serem instrumentos pedagógicos que possibilitam uma aprendizagem significativa, permeadas pela tecnologia e que, portanto, motivam os educandos. Atualmente muitos profissionais recorrem à sequência didática como forma de organizar sua proposta metodológica. Ela facilita a construção de novos conhecimentos por parte dos alunos, através de atividades planejadas, mencionam Ugalde e Roweder(2020).

Ugalde e Roweder (2020) ainda consideram que é uma proposta interessante para os docentes, visto que a sequência pode ser organizada para qualquer fase de ensino, proporcionando uma interação dinâmica das informações e a socialização delas, dando condições para que os alunos questionem, participem de forma crítica e construam seus conhecimentos de forma significativa, podendo inseri-los e aplicá-los em seu dia a dia. Os professores conseguem aproveitar os conhecimentos prévios trazidos pelos alunos e ainda perceber o que pode ser ampliado.

Arantes (2022) menciona que as SDs devem ser construídas de forma significativa, com a utilização das novas tecnologias na aplicação das atividades, visto que a cultura digital faz parte do cotidiano em que vivemos atualmente. Também cita que as atividades propostas devem ser apresentadas de forma clara para professores e alunos.

3 PERCURSO METODOLÓGICO

A presente pesquisa assume uma abordagem qualitativa e o problema desta é a constatação da carência do ensino da Língua Inglesa, especialmente na rede pública, e o quão importante seria se esse aprendizado fosse ofertado ainda na primeira infância por meio de uma metodologia que contemple um aprendizado

Inicialmente foi realizada a busca de Referencial teórico atualizado em diferentes bases de dados sobre o aprendizado da Língua Inglesa na Educação Infantil e o uso das Tecnologias Digitais como facilitadoras.

Após a pesquisa, como segunda etapa, iniciou- se a elaboração de uma **S**equência didática (Figura 1), para três dias de aula, que contém uma metodologia

com atividades planejadas para ensinar a Língua Inglesa, com recursos tecnológicos para crianças de 3 a 5 anos.

Figura 1- Fluxograma da Sequência Didática



Fonte: Arantes (2002, p. 78).

O conteúdo escolhido para desenvolver com essa faixa etária foi as saudações (hi, hello, good morning, afternoon, evening, night e goodbye). Dentre os recursos utilizados estavam os vídeos gravados no pendrive e passados na televisão, como filmagens com o celular das dramatizações feitas pelos alunos ,os jogos com flashcards, os desenhos que representavam as saudações aprendidas, além dos jogos do wordwall, apresentados no notebook, para fixação dos conteúdos de forma lúdica e digital.

Posteriormente, como terceira etapa, um material didático (!Figura 2) foi desenvolvido, tendo como propósito nortear as atividades desenvolvidas na SD. Além disso, é possível compreender a fundamentação teórica que embasou a elaboração das SDs.

Figura 2 - Capa do Ebook



Fonte: A própria Autora

Assim, como quarta etapa, foi criado o projeto de pesquisa e submetido em 06/12/23 ao Comitê de Ética em Pesquisa através da plataforma Brasil (Figura 3) , o qual foi aprovado através de um parecer consubstanciado concedido em 18/01/24.

Vários fatores tiveram que ser verificados antes da aplicação da sequência didática na unidade escolar escolhida, então, alguns serão aqui mencionados:

Como critério de **Inclusão** serão alvo desta pesquisa 21 alunos da Unidade de Ensino de Educação Infantil – UMEI Jorge Nassim Vieira Najjar do Grupo de Referência de 4 anos – GREI 4. A escolha deu-se em razão de ser uma turma com histórico de responsáveis muito colaborativos que costumam acolher prontamente projetos novos, portanto, com maiores chances de aceitação de participação no projeto de pesquisa.

Farão parte do critério de **Exclusão** os alunos que não façam parte da turma da Educação Infantil da turma de referência de 4 anos, como também alunos que façam parte da turma, porém os pais e responsáveis não assinem os documentos de autorização, ou ainda, os alunos que não queiram participar da pesquisa. Porém este aluno excluído da pesquisa, não será excluído da sala de aula, pois fará as mesmas atividades de todos os alunos, apenas os seus resultados não serão contabilizados nas estatísticas sobre o desempenho obtido na realização da pesquisa.

Sobre os **riscos** cabe ressaltar que a Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, em suas diretrizes e normas, indica que toda pesquisa com seres humanos envolve algum tipo de risco e, durante esta pesquisa, este poderá se apresentar na forma de desconforto ou constrangimento que poderão ser gerados a partir da participação das crianças nas atividades. Durante a aplicação de alguma atividade ou da gravação do vídeo ou áudio, se alguma criança/participante se sentir desconfortável, inseguro, indisposto ou constrangido, por qualquer motivo, vale ressaltar que este será informado que terá o direito de não realizar as tarefas propostas ou poderá desistir a qualquer momento da participação da pesquisa, sendo respeitado em sua decisão. Nenhum participante será vítima de preconceito ou discriminação. A fim de minimizar os riscos, a pesquisadora fará todo o esforço para que você se sinta à vontade e confortável para expressar seus sentimentos, desejos, falas e opiniões. Adotará uma conduta ética e respeitosa com os questionamentos dos participantes, bem como, com seus valores sociais, culturais, morais e religiosos. Utilizará linguagem clara e acessível para qualquer esclarecimento das crianças. Durante todas essas etapas, todo o esforço será feito pela pesquisadora para que os riscos sejam minimizados. Eventuais riscos físicos, psicológicos, espirituais, morais, familiares, intelectuais, sociais e culturais serão cuidadosamente minimizados, a partir de ações cabíveis nos encontros presenciais. E caso o aluno não queira participar da

pesquisa, ficará em outro ambiente com uma professora, brincando de tal forma que se sinta protegido e acolhido em suas necessidades.

Como **benefício** esta pesquisa trará para o (a) aluno (a) participantes da UMEI Jorge Nassim Vieira Najjar, a apropriação de conhecimentos sobre o desenvolvimento de atividades pedagógicas com o apoio de recursos digitais, auxiliando no processo de aprendizado geral. Pois ao se apropriarem do potencial das novas tecnologias os alunos e professores ampliam seus horizontes de participação e interação em diferentes espaços da sociedade. Como benefício indireto, poderá contribuir para outras pesquisas na busca por estratégias para o aprendizado, usando as tecnologias digitais. Além disso, o conhecimento produzido poderá contribuir positivamente em outras realidades escolares. A participação do (a) aluno (a) no estudo não implicará em custos adicionais. O (a) aluno (a) não terá qualquer despesa com a realização das etapas desta pesquisa que serão custeadas pela pesquisadora responsável por essa proposta. Também não haverá nenhuma forma de pagamento pela participação do mesmo.

Após verificados todos os fatores relacionados à inclusão e exclusão dos alunos, riscos e benefícios, foram redigidos termos de autorização para a direção da escola, a qual autorizou imediatamente, como também para os responsáveis dos alunos de 4 anos, permitindo sua participação na pesquisa, sem que houvesse qualquer prejuízo. Foi organizada uma reunião com os responsáveis, para explicações e possíveis dúvidas e esclarecimentos, onde os termos (TCLE e TALE), foram lidos e assinados pelos pais, autorizando assim, a participação, antes de iniciar a pesquisa.

O raciocínio que será usado na **análise dos dados** coletados na pesquisa bibliográfica e de campo é relato de experiência. No começo do estudo, ao identificarmos o problema da pesquisa, elaboramos uma solução temporária, ou seja, a seguinte hipótese de que o uso das tecnologias digitais pode contribuir para a aprendizagem significativa da Língua Inglesa na Educação Infantil. Os dados serão coletados e analisados por meio da metodologia de relato de experiência. Serão tabulados e comparados por meio de tabelas e gráficos, e por meio das confrontações dos resultados das pesquisas bibliográficas e de campo a hipótese ser comprovada ou não.

Após aprovação, sendo a quinta etapa, a SD foi aplicada na UMEI Jorge Nassim Vieira Vieira Najjar, com 21 alunos de 4 anos. Dentre as tecnologias usadas

na SD, podemos citar os jogos no Wordwall, interatividade no jamboard, vídeos , entre outros.

E como sexta e última etapa, ao final de cada dia de aplicação da SD o aluno foi avaliado, e com o resultado foi possível mensurar a aplicabilidade e sucesso da SD. Ficou constatado que os alunos participantes tiveram um aprendizado da Língua Inglesa bem sucedido.

A seguir há a apresentação de um infográfico desenvolvido por meio das etapas detalhadas citadas acima , conforme demonstrado na figura 3.

Figura 3 - Infográfico do Percurso metodológico



Fonte: A Própria Autora.

4 ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO COM A DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS

4.1 TECNOLOGIAS DIGITAIS DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Aqui serão abordados recursos midiáticos que fizeram parte do material didático. Dentre recursos tecnológicos como: televisão, pendrive, notebook, celular, retroprojetor, youtube, destacaram- se como mais interativos o wordwall e o jamboard, os quais serão destacados a seguir.

A gamificação tem por objetivo a aplicação das estratégias dos diferentes jogos nas atividades do dia a dia, com o intuito de estimular o interesse. O wordwall é uma

plataforma online, onde se pode criar uma diversidade de jogos interativos digitais personalizados, gratuitos e pagos, que podem ser reproduzidos em qualquer dispositivo que tenha internet ou impressas em formato PDF, segundo Simões *et al*. (2022).

Quizzes, competições, questionários (inclusive de imagens), diagramas, desembaralhar, roda aleatória, classificação de grupo, abre a caixa, estouro de balão, jogos de palavras, vire as peças, pares correspondentes, verdadeiro ou falso, caça-palavras, dentre outras, são algumas das atividades encontradas nesta plataforma tão versátil. De acordo ainda com Simões *et al*. (2022):“ela garante liberdade na criação de atividades e acesso aos recursos produzidos por diversos usuários” (Simões *et al*., 2022, p. 3).

Esta plataforma foi utilizada em algumas etapas, durante os três dias da Sequência Didática, como atividade lúdica permeada por tecnologia e também significativa, para que as aulas de Inglês na Educação Infantil fossem mais dinâmicas e interessantes.

Lima (2022) define o Jamboard :

> “Como uma ferramenta da Google, se configurando numa plataforma que armazena e permite criar arquivos de lousa digital interativa e colaborativa, esses arquivos são compostas de vários frames ou páginas em branco, que são editáveis com uma série de ferramentas de escrita, desenho e imagéticas oferecidas na plataforma”. (LIMA, 2022, p. 8).

O Jamboard permite que equipes trabalhem e discutam ideias juntas, mesmo que estejam em locais distantes.

O Jamboard ainda permite que essas ideias compartilhadas fiquem salvas na nuvem, para que posteriormente todos possam ter acesso em qualquer dispositivo, explicam Florêncio *et al*. (2021) Essa ferramenta será utilizada no segundo dia da Sequência Didática, como atividade de fixação para os alunos. Esta dinâmica acontecerá da seguinte forma: duas imagens serão projetadas no quadro, o professor dirá ou "Good morning" ou "Good afternoon" e os alunos escolherão a figura correta para circular.

Assim sendo, observou-se que a tecnologia perpassou boa parte das atividades da sequência didática, dada a sua relevância para tornar as aulas mais diferentes e interativas.

4. 2 ETAPAS DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

A Sequência Didática foi composta por atividades lúdicas e permeadas por tecnologia, onde o conteúdo abordado foi as saudações. A aplicação acontecerá em 3 dias , com crianças de 4 anos, da Educação infantil.

No **primeiro dia de aplicação da Sequência Didática** , o professor apresentou o mapa mundi após uma conversa informal, mostrando para os alunos os países que falam a língua inglesa pelo mundo. Em seguida, fez uma atividade com imagens de palavras que usamos no dia a dia em Inglês, para ativar esse conhecimento dos alunos. Palavras como : videogame, Milk Shake, skate, hotwheels, hot dog foram apresentadas, já que fazem parte do cotidiano deles. Logo em seguida, foram apresentados 2 vídeos lúdicos relacionados aos conteúdos propostos (https://youtu.be/65wUgbDlR-k e https://youtu.be/_1J3rQnDxlk), demonstrado na figura 4.

Figura 4 - Vídeos do youtube com as saudações



Fonte: Disponível em : https://youtu.be/65wUgbDlR-k e https://youtu.be/_1J3rQnDxlk

Após os vídeos, os alunos fizeram dramatizações sobre as saudações, e em seguida, foi aplicado um jogo no wordwall (https://wordwall.net/pt/resource/36131639), demonstrado na figura 5.. Foram apresentadas cartas com imagens correspondentes as saudações aprendidas (Hi/Hello/Bye ou Goodbye). Um aluno de cada vez escolheu 1 imagem e disse qual das 3 saudações correspondia aquela imagem. Todos acompanharam, os recursos utilizados para demonstração do wordwall foram o notebook do professor e a televisão da Unidade escolar.

Figuras 5- Jogo do wordwall - Acerte a saudação



Fonte: Disponível em: https://wordwall.net/pt/resource/36131639

Foram apresentadas cartas com imagens correspondentes as saudações aprendidas (Hi/Hello/Bye ou Goodbye). Um aluno de cada vez escolheu 1 imageme disse qual das 3 saudações correspondia aquela imagem. Todos acompanharam. O recurso utilizado para demonstração do wordwall foi o notebook da educadora.

Após o jogo de **wordwall**, o professor pôde fazer uma dinâmica, onde imagens das 3 saudações aprendidas foram espalhadas pelo chão da sala. Foram elas: (HI/ HELLO e BYE/GOODBYE) e foi pedido para que cada aluno escolhesse 1 e a colocasse em uma das 3 caixas, que estavam disponíveis em um ponto da sala. Cada caixa tinha uma cor diferente (vermelho, azul e amarelo) e colada a frente de cada caixa tinha uma imagem representando cada saudação mencionada acima. Os alunos se movimentaram para pegar a imagem e escolher a caixa certa para colocá- la. Então, após colocar a imagem na caixa, cada aluno falou a saudação em inglês.

Baseando-se nos conteúdos apresentados, o professor pediu aos alunos que desenhassem imagens que representassem as saudações aprendidas (hi,hello,bye e goodbye). Após a construção do cartaz, o professor o colocou na parede, na parte externa da sala, para que pudesse ser observado na entrada ou saída de cada aula e os alunos pudessem lembrar das saudações, como também ajudar a praticar as pronúncias.

No **segundo dia de aplicação da Sequência Didática**, o professor conversou com os alunos, na rodinha, para relembrar as saudações que aprenderam no dia anterior e para explicar o que aconteceria nesse segundo encontro.

Então, para iniciar, explicou que iriam assistir ao vídeo feito na aula anterior, com as dramatizações, e em seguida, o professor simulou estar dormindo, utilizando um travesseiro, para que os alunos tentassem acordá- la, com isso introduziu a saudação "Good morning!" e também "Good afternoon!".

Flashcards. com as imagens impressas foram mostradas e o professor indagou sobre cada figura: Aqui falamos Bye? Hello? O que mais poderíamos falar aqui ? Bom dia? Boa tarde? Então vamos falar essas 2 saudações em Inglês? Apresentou, assim, os novos vídeos: (**https://youtu.be/zNnSq-2HXbI e https://youtu.be/h9yL-wF75mA),** na figura 6).

Figura 6 - Vídeos do youtube com as saudações

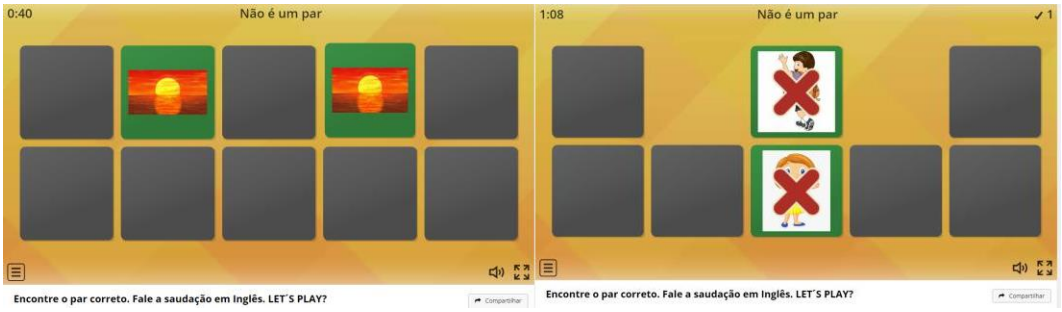


Fonte: Disponível em: https://youtu.be/zNnSq-2HXbI e https://youtu.be/h9yL-wF75mA

A dinâmica dessa etapa foi o professor pausar os vídeos e pedir para que os alunos completassem a música antes que a música fosse cantada por completo. Após os vídeos, o professor apresentou figuras iguais às que apareceriam no jogo posteriormente, colocando- as em pontos diferentes da sala e realizou uma dinâmica, onde toda vez que o professor falava a saudação, os alunos deveriam se posicionar próximos da imagem, para que pudessem se familiarizar com as mesmas antes do jogo do wordwall.

Posteriormente o jogo do **wordwall** iniciou: (https://wordwall.net/resource/56161582), demonstrado na figura 7.

Figura 7 - Jogo da memória no wordwall



Fonte: Disponível em : **https://wordwall.net/resource/56161582**

O jogo consistia em formar pares correspondentes, com apresentação das 2 novas saudações e das 3 apresentadas no dia anterior, de modo que o aluno revisasse o conteúdo. O professor pediu a um aluno de cada vez para escolher um número e após a formação de pares, coletivamente os alunos falavam a saudação que correspondia ao desenho apresentado nos pares. Foi dada ênfase à diferença entre as imagens (GOOD MORNING - SOL e GOOD AFTERNOON - SOL SE PONDO).

A avaliação aconteceu através de imagens apresentadas no jamboard. O professor apresentou imagens relacionadas às 2 novas saudações apresentadas (Good morning e Good afternoon). Foram apresentadas 2 imagens e o aluno apontoua imagem correspondente a saudação dita pelo professor. Após apontar, toda turma repetiu a saudação. As imagens foram projetadas no quadro branco e os alunos apontaram para a imagem correta, conforme demonstrado na figura 8.

Figura 8 - Jogo no jamboard



Fonte: A Própria Autora

No **terceiro dia de aplicação da Sequência Didática,** o professor relembrouo que aprenderam nos 2 dias anteriores e conversou com os alunos na rodinha.

___Hoje nós iremos aprender 2 novas saudações, mas antes vamos ver se vocês lembram das saudações que nós já aprendemos? Vamos cantar as músicas , brincar e reconhecer as saudações que vocês desenharam no cartaz construído por vocêsno primeiro dia e o vídeo com a dramatização que nós fizemos juntos ? Como cumprimentamos as pessoas de manhã e à tarde em inglês? E a noite, como

cumprimentamos as pessoas no Brasil? E em Inglês, vocês sabem? Vamos pensar sobre isso ?

O professor utilizou o cartaz construído pelos alunos , que foi colado na parede, fora da sala, mostrou os desenhos feitos pelos alunos, e em seguida perguntou que saudação era aquela em inglês . Logo após, colocou o vídeo com a dramatização feita pelos alunos com o professor no primeiro dia, para fixar o conteúdo aprendido. Então, utilizou os vídeos (Figura 9) dos 2 dias anteriores, com as músicas (hi e bye /hello /good morning e good afternoon) para fazer uma dinâmica. Fez 4 grupos e cadaum ficou responsável por 1 música.

Figura 9- Reapresentação dos 4 vídeos



Fonte: Disponível em: **https://youtu.be/65wUgbDlR-k)/ https://youtu.be/_1J3rQnDxlk)/ https://youtube.com/watch?v=zNnSq-2HXbI&feature=share https://youtube.com/watch?v=h9yL-wF75mA&feature=share**

Os alunos treinaram um pouquinho e cantaram para os outros grupos . O professor utilizou o celular para gravar e passar posteriormente.

Após relembrar as saudações anteriores, um vídeo (Figura 10) com as novas saudações foi apresentado:(**https://youtu.be/5Sj6Sp2zBDE) .**

Figura 10- Vídeo do youtube com as saudações



Fonte: Disponível em: https://youtu.be/5Sj6Sp2zBDE

O professor mostrou imagens, que apareceriam no jogo do **wordwall**, que seria utilizado logo na sequência, e indagou sobre o que é dito quando está de noite : Bom dia ?Boa tarde? Então a imagem que tem a lua indica que está o quê?

Logo após, o professor fez uma dinâmica, onde utilizou os flashcards e mostrou imagens correspondentes a diferentes saudações, incluindo as 2 novas. O professor espalhou as imagens pela sala e andando junto com os alunos, fez perguntas sobre as imagens, para que os alunos se familiarizassem com as mesmas:

____ Qual desenho indica que está de noite ? A noite o sol aparece? Que imagem aparece alguém indo dormir de noite ?

Em seguida , o aluno escolheu 1 imagem, e disse uma saudação em Inglês para a imagem escolhida. Em alguns momentos, o professor deu alternativas para ajudar.

Como exercício de fixação, o professor utilizou um jogo da memória do **wordwall** : (**https://wordwall.net/pt/resource/56157997**), onde as 4 saudações dos segundo e terceiro dias estiveram presentes (Good morning/ afternoon/ evening e night). Um aluno de cada vez falou um número e foi tentando formar pares iguais com cada saudação. Após formar os pares, falou a saudação em inglês, demonstrado na figura 11.

Figura 11- Jogo da memória no wordwall



Fonte: Disponível em**: https://wordwall.net/pt/resource/56157997**

4.3 APLICAÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

A aplicação da Sequência Didática foi realizada ao longo de três dias consecutivos, durante os quais o conteúdo principal foi o ensino das saudações em inglês para crianças de 4 anos. Este projeto pedagógico teve como objetivo principal introduzir os pequenos alunos às primeiras expressões de cumprimento em um novo idioma, favorecendo o desenvolvimento inicial de suas habilidades linguísticas. Para a realização dessa pesquisa, a Unidade Municipal de Educação Jorge Nassim Vieira Najjar, localizada em Niterói, no bairro Ititioca, foi selecionada como ambiente ideal devido às suas características e à faixa etária atendida. A pesquisa foi conduzida no período de 10/04/2024 a 24/04/2024, respeitando o cronograma estabelecido e possibilitando uma análise detalhada dos resultados.

No primeiro dia de aplicação da Sequência Didática, o conteúdo a ser desenvolvido nos três dias seguintes foi apresentado de maneira lúdica, considerando a faixa etária das crianças. A abordagem inicial incluiu uma roda de conversa, onde, de forma descontraída e informal, o tema foi introduzido, preparando os alunos para o que seria trabalhado durante o período em que estaríamos juntos. Para captar a atenção dos pequenos e despertar o interesse pelo novo conteúdo, foi utilizado um globo com o mapa-múndi (Figura 12), que foi entregue aos alunos, permitindo que eles o manuseassem livremente. Esse recurso visual e tátil facilitou a familiarização com o tema, estimulando a curiosidade e a interação dos alunos desde o primeiro encontro.

Figura 12- Mapa Múndi



Fonte: A Própria Autora

A professora deu início à atividade instigando a curiosidade dos alunos por meio de uma série de perguntas reflexivas sobre o objeto apresentado, o globo terrestre. As perguntas foram cuidadosamente elaboradas para despertar a reflexão e o engajamento das crianças, considerando o seu nível de desenvolvimento cognitivo. Entre as questões levantadas, estavam: **"Somos todos iguais?"; "Será que todas as pessoas nasceram no mesmo lugar?"; "Será que todos falam do mesmo jeito?"; "Em qual país nós nascemos? Que língua nós falamos?".** A professora também questionou: **"Vocês conhecem ou já assistiram na TV, no celular ou no computador, alguém que tenha nascido em outro país?"**, incentivando as crianças a relacionarem suas experiências pessoais com o conteúdo a ser explorado. Além disso, perguntas **como "Existem muitos ou poucos países no mundo?"** e **"Nosso país é grande ou pequeno?"** foram feitas para ampliar a discussão e contextualizar o globo dentro do conceito de diversidade geográfica e cultural.

Durante essa roda de conversa, as crianças se mostraram bastante participativas, manifestando suas curiosidades e levantando perguntas espontâneas sobre o objeto e os temas abordados. Algumas falas demonstraram um interesse genuíno em compreender o mundo ao seu redor, enquanto outras refletiam o encantamento e a surpresa diante das novas informações. Esse momento de interação, conforme detalhado no quadro 1, foi essencial para estabelecer uma conexão entre os alunos e o tema a ser explorado, criando um ambiente de aprendizado dinâmico e significativo.

Quadro 1 - Falas das crianças ao manusear o Mapa Múndi

Aluno 1	" Isso é uma bola?".
Aluno 2	" Nós não moramos aqui não!".
Aluno 3	"Eu não moro no Brasil, eu moro na minha casa”.
Aluno 4	"Eu sei falar inglês, já aprendi”.

Aluno 5	"Eu dou um "like" quando eu gosto do vídeo”.
Aluno 6	"Eu sei falar "pink", "blue", "yellow", "red".
Aluno 7	"Quem fala inglês mora aqui perto”.
Aluno 8	Eu não falo inglês não, eu falo com minha mãe, com meu pai”.
Aluno 9	"Tia, a gente vai viajar pra lá?".
Aluno 10	"Lá é longe. Eu já fui lá perto da casa da minha vó”.
Aluno 11	"Sabe… Eu vou falar inglês. Eu gosto”.
Aluno 12	"Eu aprendi a falar Inglês com meu pai”.

Fonte: A Própria Autora

Assim como é usual nessa faixa etária, os alunos fizeram muitas observações relacionadas ao objeto observado, como também foram instigados pela educadora a conhecer outros países e línguas, especialmente a língua inglesa, conforme demonstrado na figura 13.

Figura 13- Rodinha com alunos manuseando o Mapa Múndi



Fonte: A Própria Autora

Esse período da tomada de consciência não foi muito longo, mas sim, um período de motivação, onde ocorreram os "combinados" do que iria acontecer posteriormente, prática muito comum na etapa da Educação Infantil.

Após esse momento inicial de apresentações e indagações e um breve entendimento do que eles iriam conhecer, foram apresentadas aos alunos algumas imagens de palavras que fazem parte do nosso dia a dia, como: milkshake, hotweels, hot dog e outras,demonstrado na figura 14.

Figura 14- Imagens das palavras que fazem parte do nosso dia a dia



Fonte: A Própria Autora

Os alunos reconheceram todas as palavras em inglês e relacionaram com a sua rotina, quando utilizam e de que forma.

Depois da tomada de consciência, os alunos se dirigiram para a sala de multimeios e assistiram aos vídeos: Hi/Goodbye Hello/What's your name?. Assistiram uma primeira vez e na segunda já estavam tentando cantar. Foi um momento bem interessante! Foi constatado neste momento a musicalidade presente na rotina desses alunos, conforme indicado na figura 15.

Figura 15- Alunos assistindo aos vídeos das saudações



Fonte: A Própria Autora

Finalizado o momento dos vídeos, os alunos dramatizaram as saudações. Os mesmos adoraram esta atividade, a qual foi filmada com o celular, para que pudesse ser vista posteriormente. Foi uma atividade onde não houve timidez. Todos queriam dramatizar. Foi um momento descontraído e alegre!, (Figura 16)

Figura 16- Alunos dramatizando



Fonte: A Própria Autora

Ao término das dramatizações, iniciou-se uma nova atividade, com utilização do notebook. Os alunos puderam brincar com um jogo do wordwall, onde as cartas apareciam e 3 opções eram apresentadas, com 3 saudações diferentes. Os alunos não conheciam esse aplicativo, o que se tornou um momento bem dinâmico e lúdico.Os alunos eram chamados e escolhiam a opção correta , logo após, repetiam as saudações, junto a turma. Todos participaram, conforme demonstrado na figura 17.

Figura 17- Alunos brincando no wordwall



Fonte; A Própria Autora

Após o uso do wordwall, os alunos retornaram para a sala de aula, onde o espaço foi todo organizado para a próxima dinâmica. Três caixas foram colocadas, uma ao lado da outra, com cores diferentes : 1 amarela, 1 vermelha e 1 azul. Cada qual correspondendo a 1 saudação, conforme aparece na figura 18.

Figura 18- Imagem das saudações e as caixas coloridas



Fonte; A Própria Autora

As saudações foram espalhadas e os alunos foram convidados a irem caminhando pela sala e um de cada vez ia escolhendo uma imagem. Ao escolher, o aluno observava essa imagem, falava a saudação em Inglês e a colocava dentro da caixa que correspondia àquela saudação.

A dinâmica se repetiu até que todos pudessem participar. Os alunos adoraram a brincadeira e, por mais que alguns não conseguissem lembrar dos nomes das saudações em inglês, identificavam que saudação era aquela e em qual caixa deveriam colocar. Os colegas que lembravam a pronúncia, ajudavam quem não lembrava. Foi uma brincadeira bem interativa!, demonstrado na figura 19.

Figura 19- Dinâmica das saudações e as caixas coloridas



Fonte: A Própria Autora

Após a dinâmica das caixas, finalizamos este primeiro encontro com os alunos desenhando as saudações em folhas, e assim formamos juntos um mural. Utilizamos hidrocor para realizar esta atividade. Desenhar foi realmente um momento de concentração para eles. A turminha demonstrou muito interesse pela atividade, e foi observado que se pudessem, permaneceriam ali por um longo tempo, conforme demonstrado na figura 20.

Figura 20- Alunos desenhando as saudações



Fonte: A Própria Autora

Após os pequenos artistas terem feito seus desenhos, montamos um mural (Figura 21) e o deixamos exposto na parede externa da sala, para que pudessem olhar e treinar falar essas saudações em outros momentos.

Figura 21- Cartaz com os desenhos dos alunos



Fonte: A Própria Autora

O segundo dia de aplicação iniciou com uma nova tomada de consciência, onde na roda de conversa a educadora explicou o que iria acontecer. Em seguida, a educadora começou a conversar, nesta mesma roda, sobre as lembranças que eles tinham da aula anterior, se eles lembravam das saudações em Inglês que tinham aprendido, das músicas, das dinâmicas, então, todos responderam que lembravam e alguns chegaram a cantar, outros perguntaram se iria ter jogos novamente. Então, foi perguntado o que eles se recordavam e algumas crianças disseram as saudações em Inglês.

Dando prosseguimento, a professora pronunciou as três saudações: HI, HELLO e GOOD BYE e pediu para que eles repetissem. Então o vídeo que a professora gravou na aula anterior, com as dramatizações deles falando as saudações em Inglês foi posto. Este vídeo foi gravado em pen drive, e os pequenos assistiram na sala de multimeios, com grande euforia. Gostaram muito de se ver na televisão, conforme aparece na figura 22.

Figura 22- Alunos assistindo ao vídeo com a dramatização feita pelos alunos



Fonte: A Própria Autora

Após assistirem ao vídeo, a professora fez uma pequena dramatização,pegou um travesseiro e simulou estar dormindo.

(Figura 23). Os pequenos ficaram entusiasmados. Uns riram, outros queriam acordá- la. Logo, a professora simulou acordar, e perguntou aos alunos qual saudação nós falamos ao acordar: "Boa noite!", 'Tchau!", "Oi!", e a maioria respondeu que se diz : Bom dia!, sendo assim, foi introduzida a saudação em inglês: "GOOD MORNING!", seguidamente da saudação: "GOOD AFTERNOON!", que foi dita após ser perguntado a eles, e a tarde, que saudação falamos no Brasil ?, então a maioria respondeu: " Boa tarde!",

Figura 23- Dinâmica com travesseiro



Fonte: A Própria Autora

Depois dessa dinâmica, nessa mesma rodinha,foram apresentados flashcards (cartões), com as imagens do sol nascente e poente, e os alunos tinham que tentar identificar qual seria "Morning" e qual seria "Afternoon", (Figura 24)

Figura 24- Alunos na rodinha com as imagens do sol nascente e poente



Fonte: A Própria Autora

No primeiro momento, lembrar os nomes em inglês não foi tão fácil para os alunos, porém após algumas repetições e treinos, a maioria conseguiu repetir, mesmo que por aquele momento, o que é extremamente natural, devido a faixa etária deles, que é apenas de 4 anos de idade

A seguir, os novos vídeos com as saudações:"Good morning!" e "Good afternoon!" foram apresentados na televisão da sala de multimeios (Figura 25), e, já mais habituados a ouvir canções em inglês, assimilaram e cantaram com mais facilidade. Cantaram com a mesma animação da aula anterior. É uma turma muito musical!

Figura 25- Alunos assistindo aos novos vídeos com as saudações



Fonte: A Própria Autora

Como dinâmica posterior aos vídeos assistidos, a professora começou apausar os vídeos e eles completavam a saudação. Poucos não conseguiram completar.

Em seguida, algumas imagens com o sol nascente e poente foram apresentadas (Figura 26), para que os alunos observassem a diferença mais uma vez dos desenhos. A professora mostrava e perguntava se ali o sol estava chegando ou indo embora, desta forma, foi trazendo novamente para aquele momento a

lembrança das saudações: "Good morning!" e "Good afternoon!". As imagens foram espalhadas pelo chão da sala, e os alunos, mais familiarizados com as imagens e as saudações em Inglês, movimentavam-se pela sala, até a professora falar uma das duas saudações. Ao comando da educadora, os alunos tinham que se aproximar da imagem correta. A outra saudação não deveria ter alunos próximos, porém algumas crianças ficaram tão empolgadas, que inicialmente, paravam em qualquer imagem, sem observar as diferenças. Desta forma, houve uma nova explicação, e a dinâmica ocorreu com mais fluidez. Como havia acontecido em todas as brincadeiras, observou- se uma grande aceitação por parte dos alunos.

Figura 26- Dinâmica com alunos caminhando e se aproximando da saudação dita pelo professor



Fonte: A Própria Autora

Após assistirem aos vídeos, brincaram com mais um jogo no wordwall. Desta vez o jogo foi o da memória. Já estavam mais adaptados ao notebook e já mexiam com destreza. A educadora explicou a brincadeira, e assim deixou que todos manuseassem o notebook, como demonstrado na figura 27.

Figura 27- Alunos utilizando o notebook para jogar o wordwall



Fonte: A Própria Autora

Para finalizar mais um dia de aula, os alunos brincaram com o aplicativo jamboard, onde 2 imagens com sol nascente ou poente eram apresentadas, através do jamboard, e projetadas no quadro branco da sala com um retroprojetor, então alguns alunos eram chamados e escolhiam a imagem que julgasse correta, após o comando da professora. Então, o aluno apontava. Foi mais uma atividade empolgante, como todas que envolvem jogos tecnológicos. Os alunos não queriam parar de brincar, como demonstrado na figura 28.

Figura 28- Alunos utilizando o notebook para olhar as imagens no jamboard, antes de irem até o quadro.



Fonte: A Própria Autora

No terceiro dia de aplicação aconteceu a conversa na rodinha mais uma vez, visto que é uma prática habitual em turmas da Educação Infantil. Assim asexplicações sobre esse último dia de aula foram dadas e a primeira atividade pôde começar, com a reapresentação do cartaz. (Figura 29)

Figura 29- Alunos observando o cartaz com seus desenhos e falando as saudações



Fonte: A Própria Autora

Também assistiram ao vídeo com as dramatizações, realizado no primeiro dia da aplicação, em seguida foi realizada uma dinâmica, onde quatro grupos de alunos foram separados e cada grupo cantou uma das 4 músicas que aprenderam em inglês, como demonstrado na figura 30.

Figura 30 - Alunos em 4 grupos cantando as músicas em Inglês



Fonte: A Própria Autora

Após os grupos cantarem as músicas em inglês com muita desenvoltura e entusiasmo, algumas imagens foram apresentadas com todas as saudações

aprendidas desde o primeiro da aplicação da sequência, conforma demonstrado na figura 31.

Figura 31- Apresentação das imagens com todas as saudações



Fonte: A Própria Autora

Neste momento, a educadora limitou-se a apresentar as imagens aos alunos, sem ainda iniciar a dinâmica planejada. A apresentação visual foi uma preparação para a atividade interativa que aconteceria em seguida, criando uma antecipação e preparando os alunos para o que viria a seguir. Posteriormente, novos vídeos foram introduzidos (Figura 32), trazendo um novo conjunto de canções e animações para os alunos. As crianças, já acostumadas com os vídeos anteriores, receberam os novos conteúdos com entusiasmo e alegria, cantando as músicas com empolgação.

No entanto, foi observado que, devido à forte memorização dos vídeos apresentados anteriormente, os novos vídeos precisaram ser repetidos algumas vezes para que as crianças pudessem internalizar as novas melodias e letras. Essa repetição foi fundamental para garantir que todos os alunos pudessem acompanhar e participar ativamente da atividade, reforçando o aprendizado e promovendo um ambiente de diversão e engajamento coletivo. Assim, a educadora ajustou o ritmo da aula de acordo com as necessidades dos alunos, assegurando que todos tivessem a oportunidade de absorver e interagir com o novo material apresentado.

Figura 32 - Alunos assistindo aos vídeos do youtube com as novas saudações em Inglês



Fonte: A Própria Autora

Após assistirem aos vídeos, os alunos participaram da próxima dinâmica, onde flashcards foram espalhados pelo chão da sala, com as saudações aprendidas, e os alunos caminharam junto com a professora, e conforme a professora ia dando os comandos e falando uma saudação em Inglês, os pequenos se aproximavam desta saudação, por exemplo, "Good morning!", eles ficavam próximos das figuras com sol, ou "Good night!", eles se posicionavam perto das figuras com lua, pessoas dormindo e assim por diante.(Figura 33) O professor os incentivava e orientava, fazendo perguntas para movimentar a dinâmica.

Figura 33- Alunos participando da dinâmica com as saudações espalhadas pelo chão



Fonte: A Própria Autora

Os alunos se movimentaram e gostaram muito da dinâmica. A dinâmica consistia em ficar próximo/a da imagem, após o professor falar a saudação em inglês.

Para finalizar, eles jogaram mais uma vez no notebook o jogo do wordwall (Figura 34), onde em duplas ou trios tentavam formar os pares com todas as saudações aprendidas.

Figura 34- Alunos jogando Wordwall no notebook



Fonte: A Própria Autora

Assim como aconteceu em todas as atividades digitais, os alunos não queriam parar de brincar. A tecnologia é realmente o recurso mais desejado pelos alunos.

Ao término do terceiro dia de aplicação da sequência, os alunos, mesmo muito jovens, expuseram suas opiniões sobre as aulas, assim como seus responsáveis também se colocaram, espontaneamente. Falas muito positivas foram ditas pelos alunos, como demonstrado no quadro 2

Quadro 2- Fala dos alunos após a aplicação da Sequência Didática

Aluno 1	" Tia, a gente vai aprender mais Inglês?".
Aluno 2	" Eu gostei de cantar assim”.
Aluno 3	" Eu vou falar 'Hi' pro meu pai”.
Aluno 4	" Eu quero aprender mais”.
Aluno 5	"Amanhã" a gente aprendeu a falar 'Hi' E 'Bye'."
Aluno 6	" Eu falei 'Hello' na minha casa, lá no Brasil”.
Aluno 7	" Eu prestei atenção pra falar assim”.
Aluno 7	" Tia, amanhã você traz o computador?".
Aluno 8	" Tia, eu gosto de aprender inglês””.
Aluno 9	" Eu gostei da aula assim. Foi muito legal!”.
Aluno 10	" Eu acertei tudo, né, tia ?”.
Aluno 11	" Eu sei cantar. Olha só! Eu sei”.
Aluno 12	"Tia, Eu vou cantar pra minha mãe e vou ensinar minha irmã”.
Aluno 13	" Eu vou ir no avião e vou para São Paulo falar :'Good Morning”.
Aluno 14	" São Paulo não, é lá longe”.
Aluno 15	" Tia, “ontem” a gente vai aprender de novo ?”.

Fonte: A Própria Autora

Os responsáveis participaram de todo processo, desde a reunião para conhecer e entender a proposta do desenvolvimento do projeto naquela unidade, como também dar suas contribuições após a aplicação da sequência. Traziam "feedback" no dia posterior à aplicação, relatando que os filhos chegaram à casa cantando e ensinando aos familiares o que aprenderam com o aprendizado da Língua Inglesa. Muitos comentaram que seus filhos chegaram felizes e entusiasmados; outros perguntaram sobre o porquê da ausência do Inglês para os pequenos e o quão bacana seria se eles pudessem ter acesso a um novo idioma de forma gratuita, na escola, já que suas condições financeiras não lhes permitem custear um curso privado.

Alguns responsáveis perceberam o reduzido número dos recursos tecnológicos na unidade escolar e elogiaram a disponibilidade e generosidade da educadora em levar o seu.

Algumas das falas dos responsáveis após a aplicação de cada dia da sequência serão apresentadas, demonstrado no quadro 3.

Quadro 3 - Algumas falas dos responsáveis após cada dia de aplicação da Sequência Didática

Responsável 1	" Tia, ele (o aluno) chegou cantando e eu estou sonhando com essa música".
Responsável 2	" Que legal! Eles vão pra outra escola depois, sabendo um pouco de Inglês".
Responsável 3	" Que chique! Ela (a aluna) disse que sabe falar inglês".
Responsável 4	" Eu fico muito feliz com esse projeto!".
Responsável 5	" Pode repetir outra vez, tia? Eles adoraram!".
Responsável 6	" Inglês tinha que ter em todas as escolas de jardim".
Responsável 7	" Tia, se conversar com as diretoras, não pode ter inglês aqui não, sem ser o projeto? ".

Fonte: A Própria Autora

Percebe-se nestas falas como as crianças gostaram de aprender um novo idioma, e como seus responsáveis também compreenderam a importância desse aprendizado.

4.4 ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO

Esta pesquisa aborda a aplicação de um projeto de ensino que teve como principal objetivo conhecer e testar ferramentas para o uso no processo de ensino e aprendizagem da Língua Inglesa para crianças de 4 anos, compondo assim um relato de experiências, de caráter exploratório e descritivo. Foi baseada em estudos bibliográficos sobre o uso de recursos analógicos associados às ferramentas digitais, especialmente o Wordwall e o youtube, como principais aliados para viabilizar uma pesquisa qualitativa.

Após os 3 dias de aplicação da sequência didática para as crianças de 4 anos na UMEI Jorge Nassim Vieira Najjar, diversas foram as constatações. Inicialmente observou-se que os alunos, mesmo muito pequenos, depois de uma primeira conversa informal, se mostraram muito receptivos à proposta da pesquisadora. Demonstraram entender o quão importante seria participar dessa experiência. Houve um grande acolhimento por parte dos alunos e de seus responsáveis. Os pequenos se sentiram à vontade e participaram das atividades propostas, tanto as analógicas quanto as tecnológicas, com atenção e entusiasmo. Porém, deve-se dar um destaque maior, ao impacto causado nos alunos ao apenas observar o notebook exposto sobre a mesa. Eles ficaram encantados!

Santos; Leal (2021) dizem que é imprescindível que se dê uma maior atenção às transformações e avanços no contexto da educação atual, pois o perfil do aluno de hoje difere daquele de poucas décadas atrás. Elas relatam que atualmente os alunos, nas unidades escolares, são mais antenados com as redes sociais e com os diversos suportes tecnológicos, e esse é um fator determinante para que o trabalho em sala de aula seja inovador e atraia a atenção dos discentes.

No primeiro dia de aplicação, manusear um mapa múndi, conhecer novos países e culturas, abriram caminho para que as crianças pudessem começar a entender o quão plural é o nosso mundo e quão diversas são as possibilidades de ampliar os conhecimentos. Mesmo muito pequenos, e do jeitinho deles, muito pôde

se debater sobre a proximidade desse novo idioma em suas vidas, em diversos momentos de conversa informal. A junção de atividades consideradas mais simples associadas às inovadoras colaboraram para que os objetivos iniciais fossem plenamente alcançados.

Para Santos; Leal (2021), a inovação é o caminho para despertar a motivação e o prazer de aprender o inglês, estando associado a um conjunto de estratégias e metodologias por parte dos educadores, visto a necessidade de resgatar o interesse e viabilizar aulas mais interessantes e significativas Atividades lúdicas contribuirão "para construção dos conhecimentos nas dinâmicas e funções dos conteúdos específicos. " Sendo assim, observou- se que a pesquisadora teve o cuidado e a preocupação em ofertar atividades que trouxessem uma proposta diferente das ditas tradicionais ou rotineiras, atividades que foram organizadas e planejadas pensando no protagonismo dos pequenos e na construção de conhecimentos de forma relevante e contextualizada, desta forma, foram intercalados recursos analógicas e tecnológicos, e todos foram bem aceitos, porém os tecnológicos superaram as expectativas, podendo se chegar a conclusão que aquele grupo de alunos parecia não ter muito acesso a computadores, notebooks ou tablets, ao contrário dos outros recursos como : televisão e celular, que era notório ser muito mais próximos daquela turma. Recursos tecnológicos como: vídeos do youtube e jogos no Wordwall foram o diferencial para tornar as aulas mais exitosas. Segundo Santos, 2022;

> “As tecnologias digitais estão transformando nossas vidas na forma como nos comunicamos, socializamos, trabalhamos e informatizamos processos. Essa evolução também chegou na escola, com a tecnologia educacional, com a popularização dos computadores, smartphones e a Internet. Esse movimento determinou investigações de novas formas de ensino aprendizagem, pois a escola tende a acompanhar a evolução tecnológica”. (Santos, 2022, p.512)

Vale ressaltar que ainda no primeiro dia de aplicação, os alunos já conheciam algumas palavras em inglês, como pôde ser observado na tomada de consciência. Praticamente todos conheciam as palavras apresentadas pela pesquisadora, como: “milkshake”, “skate”, “hot-dog”, “Hotwheels” e “videogame”, conforme demonstrado no quadro 4. Deste modo, reforçando a ideia de que o contato prévio com a língua inglesa, seja por meio da mídia ou de outras influências culturais, já estava presente entre os alunos antes mesmo do início formal das atividades. Tal reconhecimento é de grande importância para o processo de aprendizagem, pois evidencia que as

crianças já possuem um repertório inicial que pode ser expandido e aprofundado ao longo do desenvolvimento educacional.

Quadro 4- Falas dos alunos sobre palavras conhecidas em Inglês

Aluno 1	" Eu gosto de milkshake de chocolate. Minha mãe comprou".
Aluno 2	" Milkshake tem leite e morango".
Aluno 3	" Hot dog é cachorro-quente, tia!".
Aluno 4	" Eu ando de skate com meu irmão. Minha mãe me deu".
Aluno 5	" Eu não tenho skate. Eu gosto de skate!".
Aluno 6	" Hotwheels é carrinho, tia! Você sabia?".
Aluno 7	" Eu tenho Hotwheels".
Aluno 8	" Eu tenho vídeo game. Eu jogo.".
Aluno 9	" Meu pai joga vídeo game comigo!".
Aluno 10	" Tia, você **t**em qual vídeo game?".

Fonte: A Própria Autora

Certamente esse convívio com palavras em um outro idioma é um fator que aproxima uma língua estrangeira do aprendiz. Quando foram perguntados pela pesquisadora sobre o que sabiam sobre as palavras mencionadas acima, como milkshake e as outras, algumas das respostas no quadro 04 puderam exemplificar seus conhecimentos acerca das mesmas.

Isso aconteceu, pois alguns desenhos, filmes, propagandas, músicas, como também os próprios utensílios dentro de casa, apresentam um vocabulário com palavras da Língua Inglesa, tais como: off/on; play; input; setting e outras. Como afirmam Chaves *et al*.,

> “A língua inglesa, atualmente um idioma global, está cada vez mais presente em nosso dia a dia. A exposição à língua, pelas crianças, ocorre desde os primeiros anos de vida, por meio de vídeos musicais, filmes e jogos voltados para essa faixa etária. Durante esta etapa da vida, a curiosidade e a facilidade em aprender a língua são grandes aliados na aquisição de um segundo idioma”. (Chaves *et al*., 2021, p. 1330)

Muitas análises puderam ser feitas após a aplicação da sequência didática, sendo um momento importante para a avaliação de pontos positivos ou negativos durante esse período de aplicabilidade Pôde- se observar que no decorrer da aplicação, as atividades onde a tecnologia esteve presente foram claramente as mais atrativas para os alunos, as que mais despertaram a atenção dos mesmos, causando uma grande euforia. Falas dos alunos como: " **Tia, amanhã você traz o computador?" e " Eu gostei da aula assim. Foi muito legal!"** comprovaram que a tecnologia é um potente facilitador para que as aulas se tornem mais lúdicas e interativas, visando uma aprendizagem de qualidade, mais significativa e próxima do mundo real. Para Bazhuni *et al*., (2021), "o uso das novas tecnologias, por meios diversos, podem melhorar ou ampliar a aprendizagem de quem recebe as informações."

Uma constatação muito clara foi que a sequência didática demonstrou ser uma ferramenta altamente eficaz para estruturar a prática pedagógica dos educadores, já que a organização das atividades em um planejamento facilita no momento da realização das mesmas em sala de aula. Para Queiroz *et al*.,(2023), os resultados ao aplicar a sequência (SD)) em turmas da EI foram positivos, pois eles puderam observar os estudantes em momentos criativos, lúdicos, com troca de conhecimentos e ampliação do desenvolvimento.

A sequência se torna ainda mais eficaz quando associa o uso de atividades gamificadas aos recursos tecnológicos, dando destaque ao ensino da Língua Inglesa permeada por tecnologia, que foi a proposta desta pesquisa, onde observou-se o aumento do interesse dos alunos. e um maior engajamento nas atividades por parte dos pequenos.

Queiroz *et al*.,(2023), relatam que a utilização da SD pode contribuir imensamente para que o docente proporcione uma aprendizagem aos seus alunos mais significativa, devido a utilização de atividades, contemporâneas, inovadoras, divertidas e organizadas. Para Santos ; Leal (2021):

> Assim, constata-se que, como condição inicial para o educando aceitar um exercício de aprendizagem, dá-se a valorização da atividade como significativa para o aprendizado, ou seja, a percepção da importância na sua execução. Quando essa execução acontece de forma prazerosa, incluindo a ação da ludicidade, o aprendizado acontece de maneira leve e divertida, pois uma tarefa vista como irrelevante não desperta motivação e pode causar tédio ou indiferença. (Santos; Leal, 2021, p. 106478-106493)

Ainda pode ser ressaltado que através de uma conversa informal, ao término do último dia de aplicação, foi reiterado pelos discentes que os jogos de Wordwall foram os preferidos (Quadro 5).

Quadro 5 - Diálogo entre Pesquisadora e Aluno sobre os jogos do wordwall

Aluno	" Tia, você vai dar esse jogo depois ?”.
Pesquisadora	" Você gostou?”.
Aluno	" Gostei ! Cadê o computador? “.
Pesquisadora	" Vou conversar com sua professora para trazer mais joguinhos para as aulas. Tá bom?”.
Aluno	" Tá bom!”.

Fonte: Própria Autora

Também podem ser destacados como bem aceitos pelos alunos os vídeos do YouTube, que apresentavam músicas em inglês, conforme demonstrado no Quadro 6. Durante as atividades, esses vídeos não só prenderam a atenção dos alunos, como também facilitaram a assimilação do novo vocabulário de maneira lúdica e envolvente. Dentre os muitos diálogos e interações que ocorreram, destacou-se o mencionado

abaixo, que exemplifica como os alunos rapidamente se conectaram com o conteúdo apresentado, demonstrando uma receptividade acima do esperado e um entusiasmo que potencializa o processo de aprendizagem.

Quadro 6 - Diálogo entre a Pesquisadora e a Aluna sobre as músicas dos vídeos do youtube

Aluna	" Tia, eu tenho esse vídeo no celular da minha mãe. "
Pesquisadora	" Os vídeos das nossas aulas? "
Aluna	" Sim. Eu cantei e minha mãe tem no celular dela. "
Pesquisadora	" Nossa!! Que lindo! "

Fonte: Própria Autora

Os jogos de Wordwall , considerados os favoritos pela turma, trouxeram a comprovação do que foi apontado durante toda essa pesquisa, sobre a necessidade de aulas mais interativas, e midiáticas, com o intuito de aproximar professores e alunos. Como acreditam Velasco e Nakamoto, (2023) "O Wordwall é uma ferramenta extremamente importante e, quando aliada ao processo de ensino aprendizagem, podem gerar impactos importantes na vida dos estudantes, de forma lúdica."

Verificou-se que os alunos observaram a pesquisadora mexer no notebook no primeiro dia, apenas uma vez, e imediatamente, já entenderam o uso. Foram orientados pela pesquisadora, porém o processo foi muito simples. Apesar de não terem muita intimidade com o notebook, como já relatado, criaram essa conexão quase que instantaneamente. De acordo com Santos, (2022):

> “As crianças desde muito cedo utilizam os recursos digitais, desenvolvendo afinidades, habilidades e competências relacionadas ao uso destes. Os jogos digitais estão cada vez mais presentes e passaram a ser considerados parte do universo de interação das crianças. Despertam um grande interesse porque trazem cores alegres e vibrantes, músicas animadas, proporcionam a interatividade ao manusear. E, junto com isso, trazem um certo desafio e competitividade”. (Santos, 2022, p.512).

As músicas em Inglês do youtube foram apresentadas nos três dias da aplicação e todos cantaram, aprenderam com muita facilidade, pareciam já conhecê-las, devido a rapidez com que memorizaram as letras, fator que mais uma vez comprova a eficácia do aprendizado quando a tecnologia e a ludicidade estão presentes. Observou-se que a primeira vez que o vídeo era apresentado, já tinha alguns alunos tentando cantar; na segunda vez, já estavam quase todos cantando. Alguns chegaram a levantar e dançar.. Pereira (2022) diz que o YouTube permite a divulgação de recurso audiovisual com imenso potencial para aprendizagem na prática educacional, por ser uma plataforma aberta ao grande público, de forma ampla e gratuita.

Após a aplicação, outra importante constatação, já mencionada em linhas anteriores, foi que era evidente a preferência dos alunos pelo aprendizado digital em detrimento da forma mecânica e tradicional, que geralmente os alunos recebem seus conteúdos escolares, provocando desta forma um maior envolvimento e consequentemente um melhor entendimento dos conteúdos, especialmente os da Língua Inglesa, visto a empolgação por aprender, expressado pelo desejo por ter mais aulas iguais às que eles tiveram, o que corrobora para que a utilização da sequência didática, permeada com recursos tecnológicos tenha sido um diferencial, posto que despertou uma maior motivação, o que pode estar relacionado com uma proposta mais interativa e dinâmica das atividades.

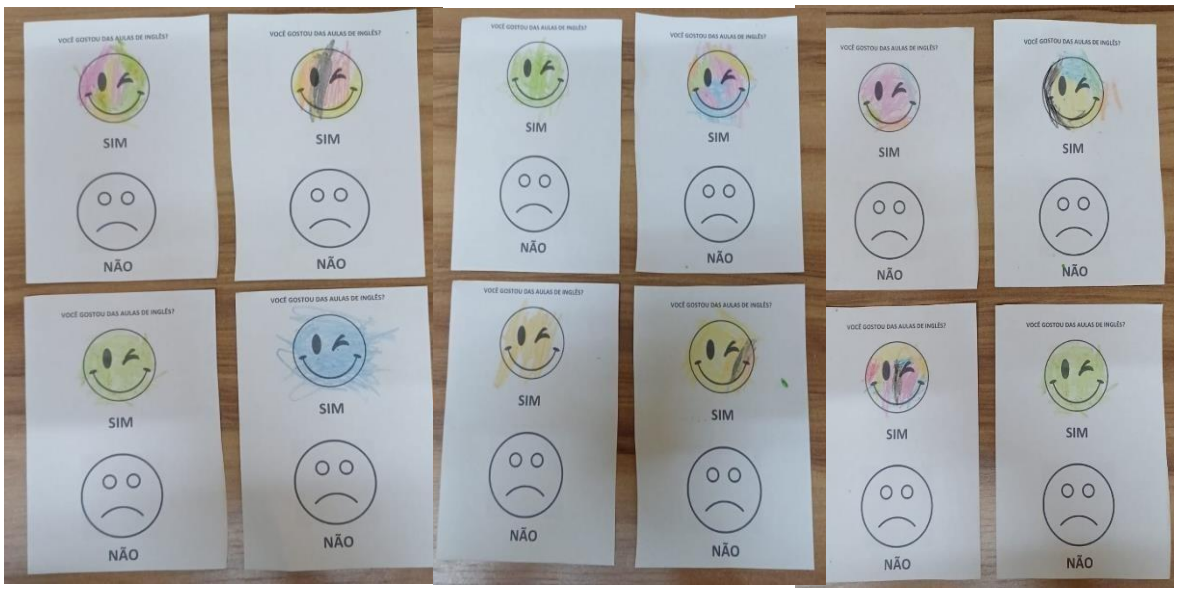
Também pôde-se observar, após a aplicação dos 3 dias da Sequência Didática, o interesse dos pequenos pelo aprendizado da Língua Inglesa, mediante a realização de uma avaliação com os alunos, considerando-se a seguinte pergunta : **“Você gostou das aulas de inglês?**”.

Como resposta às atividades propostas, foram oferecidos aos alunos dois emojis: um emoji alegre, representando o "SIM", e um emoji triste, representando o "NÃO". As crianças foram incentivadas a colorir o emoji que melhor representasse seus sentimentos em relação aos vídeos e às músicas aprendidas. Observando as respostas, a professora constatou que todos os alunos pintaram o emoji com rostinho feliz, o que indicou um alto nível de satisfação e envolvimento com a atividade.

Além disso, durante o processo de colorir, algumas crianças continuaram a cantar as músicas que haviam aprendido, demonstrando não apenas a memorização do conteúdo, mas também um prazer genuíno em repetir as canções. Essa atitude espontânea foi extremamente gratificante para a professora e pesquisadora, pois

evidenciou que as crianças não apenas compreenderam o material, mas também se divertiram ao longo do processo de aprendizagem. A satisfação e o sucesso da atividade são confirmados na figura 35, que ilustra o “resultado final” e a alegria dos alunos em participar da experiência educativa.

Figura 35 - Avaliação dos alunos após a aplicação da Sequência Didática



Fonte: A Própria Autora

Além das atividades realizadas, foram apresentados aos alunos emojis impressos, para que eles pudessem avaliar de maneira simples e lúdica as aulas que utilizaram recursos tecnológicos. Os emojis tinham a função de representar visualmente as opiniões das crianças sobre as aulas, permitindo que elas expressassem se gostaram ou não das atividades propostas. Cada aluno teve a oportunidade de escolher o emoji que melhor refletia sua experiência com o conteúdo abordado.

Após a escolha dos emojis, a professora e pesquisadora registrou o momento tirando uma foto dos alunos com os emojis que selecionaram, capturando a reação genuína das crianças em relação às aulas. Esse registro fotográfico, apresentado na figura 36, não apenas documenta o sucesso da metodologia empregada, mas também reforça o impacto positivo que o uso de recursos tecnológicos teve no processo de ensino-aprendizagem. A foto é um testemunho visual da satisfação e do engajamento

dos alunos, evidenciando que as estratégias pedagógicas adotadas foram eficazes em promover um ambiente educativo alegre e motivador.

Figura 36 - Alunos com emojis , avaliando se gostaram das aulas com recursos tecnológicos.



Fonte: A Própria Autora

Sendo assim, como análise geral, através das transcrições das falas dos responsáveis, e principalmente dos alunos, como ressaltado por diversas vezes nesta pesquisa, percebeu-se que a sequência didática teve uma excelente aceitação por parte de ambos, destacando - se muitos pontos positivos e somente um ponto negativo, que foi a dificuldade do acesso aos recursos tecnológicos na unidade, sendo necessária a colaboração da educadora, fator este que não impediu e nem minimizou o êxito alcançado no decorrer e ao término da aplicação, além de tornar possível a efetivação dos objetivos almejados desde o início da pesquisa.

5 CONCLUSÃO

Conhecer uma nova língua vai além de somente aprender algo divertido e lúdico, mas é também uma possibilidade de desenvolvimento de habilidades e competências importantes para o desenvolvimento de seres humanos mais preparados para encarar esse novo mundo, principalmente se a língua for introduzida na Educação Infantil, e for permeada pelas tecnologias digitais, principal recurso para acesso rápido a novas informações de forma lúdica.

Estar conectado e saber realmente utilizar- se da cultura digital torna a comunicação mais eficaz, pois indubitavelmente é o que mais motiva essa nova geração de alunos, diferentemente de gerações passadas. E mesmo mediante diversas dificuldades encontradas em sua prática pedagógica diariamente, por diferentes fatores, e, tendo que se reinventar constantemente, muitos educadores não deixam de acreditar que podem colaborar para o crescimento de cidadãos ávidos por conhecimentos.

Certamente é isso o que continua os movendo. Desta forma, oportunizar espaços de questionamentos e incentivar que os alunos expandam seus conhecimentos, possibilita que o processo de ensino e aprendizagem de qualquer disciplina, inclusive de uma nova língua, não se restrinja a saberes isolados, e sim contemple todo desenvolvimento humano, incluindo aspectos cognitivos, socioemocionais e atitudinais.

Buscou-se então através do mestrado, aprofundamento teórico e metodológico, através de algumas propostas de estratégias efetivas, por meio de uma Sequência Didática. Foram criados jogos on-line no wordwall e personalizados para trabalhar as saudações em Inglês. As atividades planejadas intencionaram a aquisição desse novo conteúdo de forma contextualizada e significativa. Depois, foi elaborado um material didático com a sequência didática criada anteriormente, permeada por tecnologias para o ensino de Inglês com crianças na primeira infância.

No decorrer da aplicação do material didático percebeu-se que os discentes puderam ter contato com um novo idioma, compreendendo que não é algo distante da sua realidade, por ser o Inglês uma língua universal e cada vez mais presente no

dia a dia dos alunos. Desta forma, a aplicação do material didático com os pequenos garantiu o aprendizado de um novo idioma com maestria e sucesso.

O projeto desenvolvido pela professora/pesquisadora, através de uma Sequência Didática, foi pensado para que a Língua Inglesa pudesse ser reconhecida nesta faixa etária como uma disciplina importante, principalmente na rede pública, onde a carência é mais explícita A proposta da pesquisadora foi imediatamente compreendida desde a primeira conversa com as gestoras da Unidade escolar, e aguardada com ansiedade pelos funcionários, alunos e seus responsáveis, causando impacto positivo naquele ambiente.

Seria extremamente importante que esse apoio e suporte fossem dados a todos os educadores que desejam atuar com uma língua estrangeira na Educação Infantil, especialmente na rede pública de ensino, para que esse discrepante abismoentre os ensinos privado e público não fosse tão absurdamente existente. Foi possívelconstatar, ao aplicar as atividades planejadas na Sequência Didática, o imenso potencial dos alunos, que independente de serem de qualquer instituição educacional,têm sede de aprender, e só precisam ser incentivados e se sentirem parte de um ambiente agradável e motivador.

As experiências vivenciadas com a aplicação da SD trouxeram muitas contribuições para ajudar a melhorar a prática docente daqueles que pretendem transformar uma aula tradicional e cansativa em dinâmica e atrativa. Constatações de aspectos muito positivos e estratégias bastante inovadoras e desafiadoras puderam ser observadas no decorrer dessa pesquisa, que contendo dinâmicas analógicas e tecnológicas, pôde potencializar o aprendizado de Inglês, para alunos de uma geração de crianças que pensa e age de forma muito mais acelerada e imediatista.

A pesquisa se enriqueceu após a análise dessas experiências, onde puderam ser avaliados os êxitos que os objetivos iniciais se propuseram a alcançar. Num primeiro momento, a partir da experiência de muitos anos da professora/ pesquisadora em sala com os pequenos, foi possível identificar e definir a inquietaçãoe o problema da sua pesquisa, e os percursos os quais seriam percorridos para investigação dos fatos, seguidos da análise dos resultados, mediante aplicação da sequência didática. Todo percurso foi muito satisfatório e certamente vai poder inspiraroutros educadores a acreditar que é importante buscar constantemente novas estratégias de ensino, para colaborar com uma aprendizagem significativa e atual paraseus alunos.

É premente refletir sobre a prática diária e buscar respostas e melhorias para o dito fracasso escolar, cada vez mais assustador em nosso país. O investimento não somente em recursos tecnológicos, mas na formação dos profissionais, é extremamente necessário, pois não é possível se pensar em inovação de recursos sem preparar os agentes responsáveis por essa transformação. Quaisquer que sejam os recursos, eles precisarão de profissionais confiantes e seguros, para lidar com uma geração que é nitidamente protagonista das suas conquistas.

Posto isso, conclui- se que, aprender inglês ainda na primeira infância, com auxílio das tecnologias digitais aliadas às atividades gamificadas, em qualquer instituição, mas, especialmente na pública, é altamente viável, apesar de todos os desafios encontrados. Muitas vezes a ausência da disciplina se deve à políticas públicas, que são específicas à cada município ou estado, fator este que não nos compete mudar, porém a intenção desta pesquisa foi chamar a atenção para uma educação igualitária, onde fosse talvez possível minimizar as tantas diferenças existentes em nosso país, dando oportunidades de acesso a uma educação de qualidade para todos.

A relevância dessa pesquisa encontrou-se no fato de que sua aplicação modificou a realidade de alunos que nunca tinham tido contato com a Língua Inglesa dentro de uma unidade escolar, além de terem pouco ou quase nenhum acesso a recursos tecnológicos, como o notebook, não tão presentes em sua aprendizagem formal ou não formal. Espera-se ainda que essa pesquisa consiga contribuir para outras realidades. Além disso, recomenda-se novas pesquisas sobre a importância do aprendizado de um novo idioma, de maneira a garantir aprendizados mais eficazes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGRA, Glenda et al. **Análise do conceito de Aprendizagem Significativa à luz da Teoria de Ausubel**. Rev Bras Enferm [Internet], 2019;72(1):258-65. Disponível em: ttps://www.scielo.br/j/reben/a/GDNMjLJgvzSJKtWd9fdDs3t/?lang=pt&format=pdf. Acesso em: 03 de agosto de 2024.

ARANTES, Sheila. **Sequência Didática:fundamentada na Aprendizagem Significativa como facilitadora no processo de alfabetização e letramento mediada pelas novas tecnologias digitais**. Curitiba; Appris, 2022.

BAZHUNI, R. F.; ALMEIDA, T. A.; PEDRETTI, S. S.; SIQUEIRA, A. P. L.; SANTO, A. P. E.; MÓL, A. C. A.; SILVA, M. A. **Sequências Didáticas Permeadas Por Tecnologias Digitais:** Uma Proposta Inovadora para a Educação Infantil. REVISTA CARIOCA DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO, v. 6, n. 1, p. 53-65, 2021.

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC) **Base Nacional Comum Curricular – Educação é a Base.** 2017. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79601-anexo-texto-bncc-reexportado-pdf-2&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192. Disponível em: 03 de agosto de 2024.

BORTOLOTTI, Fernanda Seidel; LIRA, Aliandra Cristina Mesomo; KRAUSE-LEMKE, Cibele. **Ensinando inglês na educação infantil uma questão de educação, cultura e mercado**. Revista Amazônida: Revista do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Amazonas, [S. l.], v. 7, n. 01, 2023. Disponível em: https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/amazonida/article/view/11098. Acesso em: 03 de agosto de 2024.

CHAVES, Luiza Santana; MEDEIROS, Márcia Marlene; ALEME, Raika Luana. **Oficinas de inglês na Educação Infantil da rede pública: experiências lúdicas.** Revista Intersaberes, vol.16, nº 39, 2021. Disponível em:

https://drive.google.com/file/d/1LxbD3vk6mCNuHN3e0O4CE7ov0u_w2IG5/view. Acesso em: 16 de julho de 2024.

FAVA, Rui. **Educação 3.0: Aplicando o Pdca nas instituições de ensino**- 1ª edição; São Paulo: Saraiva,2014. Disponível em: https://www.colegiosantanna.com.br/formacao/downloads/Educacao_3.0.pdf. Acesso em: 03 de agosto de 2024.

FERREIRA, Renan Castro; MOZZILLO, Isabella. **A língua inglesa no Brasil como mercado quer: necessária, mas, inalcançável.** Travessias Interativas / São Cristóvão (SE), N. 22 (Vol. 10), p. 138–150, 2020. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1M9g973kW2Hf-_1MQfa6XOJH61S0JDT7T/view. Acesso em: 16 de julho de 2024.

FLORÊNCIO, Patrícia; MELO André; SANTOS, Givaldo. **Perspectivas de ensino nos cursos técnicos: experiências de professores nas aulas remotas mediadas por Jamboard**. Devir Educação, p.206-226, 2021. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/354945259_Perspectivas_de_ensino_nos_cursos_tecnicos_experiencias_de_professores_nas_aulas_remotas_mediadas_por_Jamboard. Acesso em: 03 de agosto de 2024.

FELIX, Bruna Silva; OCTAVIANI, Maria Inês Crnkovic; FREITAS, Rafaela de Oliveira Falcão. **O desenvolvimento infantil e a integração das tecnologias digitais na educação**. Vitória da Conquista, v. 3, p. e13801, 2024. Disponível em: https://periodicos2.uesb.br/index.php/redupa/article/view/13801. Acesso em: 03 de agosto de 2024.

FREIRE, Silvia Renata Gomes; SANTOS, Pedro Fernando dos. **O Ensino Da Língua Inglesa Na Educação Infantil: O Distanciamento Entre a Escola Pública e a Privada**. Id on Line Rev. Psic., vol.15, n.57, p. 788-797, 2021. Disponível em: file:///C:/Users/monic/Downloads/3254-Texto%20do%20Artigo-8765-12950-10-20211030.pdf. Acesso em: 03 de agosto de 2024.

GARCIA, Daniela Nogueira de Moraes; FILHO, Paulo Alexandre; SANT'ANNA, Daniel Vieira; COSTA, Yngrid Karolline Mendonça. **Práticas docentes e digitalidade: novos tempos, novas demandas.** 2023. Disponível em: https://ebooks.marilia.unesp.br/index.php/lab_editorial/catalog/book/406. Acesso em: 03 de agosto de 2024.

GIRAFFA, Lucia **Jornada nas escol@s : a nova geração de professores e alunos.** Revista tecnologias, sociedade e conhecimento . vol. 1, nº1, nov/ 2013. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/357639478_Jornada_nas_escolas_a_nova_geracao_de_professores_e_alunos. Acesso em: 03 de agosto de 2024.

HOEXTER, Flavia Queiroz. **Educação bilíngue na Educação Infantil.** Revista Intercâmbio, v.XXXV: 18-37, São Paulo, 2017. Disponível em: file:///C:/Users/monic/Downloads/35646-Texto%20do%20artigo-98245-1-10-20171222.pdf. Acesso em: 03 de agosto de 2024.

LAURINO, Angélica Matais. **Um estudo sobre o Youtube como ferramenta de ensino aprendizagem por crianças do 4º ano do Ensino Fundamental I.** Curitiba: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2020. Disponível em: https://riut.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/23738. Acesso em: 03 de agosto de 2024.

LIMA, Gustavo Roberto De et al.. **Uso do jamboard na educação superior no contexto do ensino remoto emergencial.** VII CONEDU- Conedu em Casa... Campina Grande : Realize Editora, 2021. Disponível em: https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/79707. Acesso em: 03 de agosto de 2024.

LOPES, Rosemara Perpétua. **Da licenciatura à sala de aula: O processo de aprender a ensinar em tempos e espaços variados.** Educ. revista, Curitiba, nº 36, 2010. Disponível em: https://www.scielo.br/j/er/a/GgkkBrFTNDXDmFpqHjqWzfz/abstract/?lang=pt. Acesso em: 03 de agosto de 2024.

MARQUES, Luiz Otávio Costa. **Ensino de Língua Estrangeira, Educação do Campo e Letramentos Críticos: tecendo diálogos.** São Paulo, 2019. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8147/tde-27022020-143234/publico/2019_LuizOtavioCostaMarques_VCorr.pdf. Acesso em: 03 de agosto de 2024.

MELO, Antônio Geymisom de. **Contribuições das TIC'S e da aprendizagem significativa para o processo de ensino- aprendizagem.** Revista Docentes, ano 2, n. 3, 2017. Disponível em: https://revistadocentes.seduc.ce.gov.br/revistadocentes/article/view/24. Acesso em: 03 de agosto de 2024.

MORAN, J. **Como transformar nossas escolas. Novas formas de ensinar a alunos sempre conectados.** [s.l: s.n.]. Disponível em http://www2.eca.usp.br/moran/wp- content/uploads/2017;08/transformar escolas.pdf. Acesso em: 03 de agosto de 2024.

OLIVEIRA, Amanda dos Passos Quadros Oliveira. **Mídias na Educação Infantil: as possibilidades de uma criação audiovisual**. Porto Alegre, 2018. Disponível em: https://lume.ufrgs.br/handle/10183/203923. Acesso em: 03 de agosto de 2024.

QUEIROZ, Monique D'Oliveira Mendes *et al*. **Sequência didática gamificada: promover a aprendizagem baseada em jogos digitais na educação infantil.** Revista EDaPECI, Educação a Distância e Práticas Educativas Comunicacionais e Interculturais, São Cristovão (SE), v.23, n.1, p. 76-90, 2023. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1LmnwTRN9kcqq4RM-a8F2dq0Fe4wjMIix/view. Acesso em: 16 de julho de 2024.

REDAÇÃO BETT. **Ensino bilíngue: O aluno deve ser o protagonista do seu aprendizado?** BETT UK, 2022. Disponível em: https://brasil.bettshow.com/bett-blog/ensino-bil%C3%ADngue-o-aluno-deve-ser-o-protagonista-do-seu-aprendizado. Acesso em: 03 de agosto de 2024.

ROSSI, Ednéia Regina. **Inovações educacionais no tempo presente e rupturas no paradigma moderno: uma análise das pesquisas educacionais da Universidade de Genebra.** Educar em Revista, 37, 2021. Disponível em: https://www.scielo.br/j/er/a/JMhxJv6zpsFyH8gQSLwgWgF/abstract/?lang=pt#. Acesso em: 03 de agosto de 2024.

SANTOS, Gleidi Van dos; LEAL, Débora Araújo. **A constante inovação do lúdico: a versatilidade dos recursos didáticos elaborados na auto prática docente em Inglês.** Brazilian Journal of Development, 2021. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1LjegXhPlK6HsEMEnOXFyhX9g1Gr-I7W3/view. Acesso em: 16 de julho de 2024.

SANTOS, Irene Kristoschik dos. **Jogos digitais e o potencial pedagógico na Educação Infantil.** REP'S - Revista Even Pedagóg, v. 13, n.3 (34º ed.), p. 511-521, 2022. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1LmJiyoDMYqjpAQvNjhJwc_kcls3rDDAZ/view. Acesso em: 16 de julho de 2024.

SIMÕES, Julia et al. A **plataforma wordwall e suas potencialidades no desenvolvimento de atividades de Matamática no ensino remoto.** Anais Educação em Foco: IFSULDEMINAS, v.2, n.1, 2022. Disponível em: https://educacaoemfoco.ifsuldeminas.edu.br/index.php/anais/article/view/406. Acesso em: 03 de agosto de 2024.

SOUZA, Elaine Santana de Souza; GOMES, Ingrid Carlos. **As características das gerações na sala de aula.** Brazilian Journal of Development , Curitiba, v.8, n.1., p. 7895- 7909 jan, 2022. Disponível em: file:///C:/Users/monic/Downloads/admin,+Art+530++BJD++Jan+22.pdf. Acesso em: 03 de agosto de 2024.

UGALDE, Maria Cecília Pereira; ROWEDER, Charlys. **Sequência didática: uma proposta metodológica de ensino-aprendizagem.** Educitec - Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico, Manaus, Brasil, v. 6, n. ed.especial,

p. e99220, 2020. Disponível em: https://sistemascmc.ifam.edu.br/educitec/index.php/educitec/article/view/992. Acesso em: 03 de agosto de 2024.

APÊNDICES

APÊNDICE A – TALE

TALE – Criança que não sabe ler

TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Projeto de Pesquisa: A aprendizagem da Língua Inglesa na Educação Infantil e as tecnologias digitais

Prezado (a) **Senhor** (a),

A criança _____, sob sua responsabilidade, está sendo convidada para participar da pesquisa **"A aprendizagem da Língua Inglesa na Educação Infantil e as tecnologias digitais"**, a ser realizada na Unidade Municipal de Ensino Infantil UMEI Jorge Nassim Vieira Najjar. Antes de autorizá-la a participar desta pesquisa a pesquisadora deverá responder a todas as suas dúvidas e é muito importante que você compreenda as informações e instruções contidas neste documento. A participação da criança não é obrigatória. Você tem o direito de desistir da participação da criança nesta pesquisa a qualquer momento, sem qualquer prejuízo e sem perder os benefícios aos quais tenha direito.

Esta pesquisa tem por objetivo analisar a influência de novos métodos de aquisição da Língua Inglesa na Educação Infantil. Observando se as novas tecnologias digitais podem contribuir esse processo a partir de sequências didáticas com recursos digitais.

Os procedimentos adotados para esta pesquisa serão: durante as aulas seu filho (a) participará de atividades com o uso de recursos digitais e terá o apoio da

pesquisadora em todos os momentos, seja nas atividades individuais ou coletivas. A voz da criança poderá ser gravada durante algumas aulas.

Quanto aos riscos, cabe ressaltar que a Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, em suas diretrizes e normas, indica que toda pesquisa com seres humanos envolve algum tipo de risco e, durante esta pesquisa, este poderá se apresentar na forma de desconforto ou constrangimento. Portanto, se durante a aplicação de alguma atividade, seu filho (a) ou algum participante se sentir desconfortável, por qualquer motivo, terá o direito de não realizar as tarefas propostas ou poderá desistir a qualquer momento da participação na pesquisa, sendo respeitado em sua decisão. Nenhum participante será vítima de preconceito ou discriminação. Adotará uma conduta ética e respeitosa com seus questionamentos e dos demais participantes, bem como, com seus valores sociais, culturais, morais e religiosos. Fará uso de uma linguagem clara e acessível para qualquer esclarecimento.

Seu filho (a) será acompanhado (a) e assistido (a) pela pesquisadora ao longo de todos os momentos de coleta de dados desta pesquisa. Durante todas essas etapas, todo o esforço será feito pela pesquisadora para que os riscos sejam minimizados. Eventuais riscos serão minimizados, a partir de ações pontuais dentro da Unidade Escolar.

Como benefício esta pesquisa trará para o seu filho (a) e demais alunos participantes da Unidade Municipal de Ensino Infantil UMEI Jorge Nassim Vieira Najjar com a professora/pesquisadora Juliana de Macedo Abreu será a apropriação de conhecimentos sobre o desenvolvimento de atividades pedagógicas com o apoio de recursos digitais, auxiliando no processo de aquisição da Língua Inglesa. Pois ao se apropriarem do potencial das novas tecnologias as crianças, ampliam seus horizontes de participação e interação em diferentes espaços da sociedade. Como benefício indireto, poderá contribuir para outras pesquisas na busca por estratégias para a aquisição da leitura e da escrita aliada a recursos digitais na alfabetização.

A participação da criança no estudo não implicará em custos adicionais. O (a) Sr. (a) nem a criança terão qualquer despesa com a realização das etapas desta pesquisa que serão custeadas pela pesquisadora responsável por essa proposta. Também não haverá nenhuma forma de pagamento pela participação da criança.

Assinando esse consentimento, o (a) Sr. (a) não desiste de nenhum de seus direitos. Além disso, o (a) Sr. (a) não libera os investigadores de suas responsabilidades legais e profissionais no caso de alguma situação que prejudique o participante. A participação nessa pesquisa é inteiramente voluntária. Uma vez aceitando que a criança participe dessa pesquisa, o (a) Sr. (a) deverá se sentir livre para desistir da pesquisa a qualquer momento, sem que isso afete o relacionamento da criança, ou seu relacionamento futuro, com esta instituição. A pesquisadora também poderá retirar o participante do estudo a qualquer momento, se ela julgar que seja necessário para o bem-estar da criança.

Em caso de dúvidas quanto à ética do estudo, o(a) Sr.(a) poderá se reportar ao Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos - subordinado ao Conselho Nacional de Ética em Pesquisa, órgão do Ministério da Saúde, através de solicitação ao representante de pesquisa, que estará sob contato permanente, ou contatando o Comitê de Ética em Pesquisa desta instituição, no telefone (21) 2215-1485. Caso necessite de mais informações sobre a pesquisa, poderá procurar a pesquisadora responsável pela mesma, professora Juliana de Macedo Abreu, pelo telefone profissional 21 98786-9938, ou pelo e-mail: jumacedoabreu@gmail.com.

É assegurado o completo sigilo da identidade do participante dessa pesquisa. Em nenhum momento serão publicados dados ou informações que possibilitem a identificação da criança dentro desta pesquisa, incluindo a apresentação dos resultados deste estudo em congressos e periódicos científicos.

Todos os dados físicos e digitais coletados serão sigilosamente armazenados sob a guarda e responsabilidade da pesquisadora por um período de cinco (5) anos, e após esse período, eles serão excluídos permanentemente.

Diante do exposto nos parágrafos anteriores eu, firmado abaixo, acredito ter sido suficientemente informado (a) pela pesquisadora Juliana de Macedo Abreu a respeito da pesquisa “A aprendizagem da Língua Inglesa na Educação Infantil e as tecnologias digitais”. Ficou clara para mim qual é a participação da criança na pesquisa e a garantia de proteção e sigilo de meus dados individuais. Foi oportunizado questionar a pesquisadora sobre todos os aspectos do estudo. Fui informado (a) de que o Termo de assentimento Livre e Esclarecido é um procedimento exigido pelo Ministério da Saúde e que é possível, a qualquer tempo, desistir de participar do estudo sem qualquer prejuízo. Recebi um exemplar

assinado desse Termo e pelo presente concordo voluntariamente com minha participação na pesquisa.

Nome do participante: _____

Endereço do Participante: _____

OBS: Autorização da criança: (marcar com um "x")



( )



( )

Nome do Responsável:

Assinatura do responsável:

Data: ___/___/_____.

Pesquisador Responsável Pelo Projeto: Juliana de Macedo Abreu
- Telefone: 21 98786-9938. E-mail: jumacedoabreu@gmail.com
Endereço: Rua Alberto Torres Neves (Neves) - São Gonçalo. 24426260, RJ
Assinatura do pesquisador: _____
Data: ____/____/_____

Orientadores responsáveis:
Ana Paula Legey de Siqueira e André Cotelli do Espírito Santo
Centro Universitário Carioca – Unicarioca. Av. Paulo de Frontin, 568 - Rio Comprido, Rio de Janeiro - RJ, 20261-063. Telefone: (21) 2563-1919, endereço eletrônico: rmoraes@unicarioca.edu.br

Apêndice B - TCLE

TCLE - Responsável pelo aluno

TCLE_ RESPONSÁVEL POR ALUNO (A)
TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Projeto de Pesquisa: A aprendizagem da Língua Inglesa na Educação Infantil e as tecnologias digitais

Prezado (a) Responsável, o **Aluno** (a),

_____, sob sua responsabilidade, está sendo convidado para participar da pesquisa "A aprendizagem da Língua Inglesa na Educação Infantil e as tecnologias digitais", a ser realizada na UMEI Jorge Nassim Vieira Najjar. Antes de autorizá-la a participar desta pesquisa o pesquisador deverá responder a todas as suas dúvidas e é muito importante que você compreenda as informações e instruções contidas neste documento. A participação do aluno não é obrigatória. Você tem o direito de desistir da participação nesta pesquisa a qualquer momento, sem qualquer prejuízo e sem perder os benefícios aos quais tenha direito.

O (a) aluno (a) terá o apoio do professor e do pesquisador em todos os momentos, seja nas atividades individuais ou coletivas. E caso o aluno não queira participar da pesquisa, ficará em outro ambiente com uma professora, brincando de tal forma que se sinta protegido e acolhido em suas necessidades.

Esta pesquisa tem por objetivo propor uma metodologia de aprendizado de forma lúdica, da Língua Inglesa na Educação infantil, especialmente para crianças de 3 a 5 anos, permeada pelas novas tecnologias digitais. E as atividades a serem realizadas são as seguintes: para aprender as saudações Hello!; Bye!; Good bye! Good morning!; Good afternoon!; Good evening! Good night! Serão ofertadas atividades lúdicas com gamificação no WordWall, brincadeiras, interatividade no Jamboard, músicas, vídeos no You Tube, participação em dinâmicas, entre outros.

Quanto aos riscos, cabe ressaltar que a Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, em suas diretrizes e normas, indica que toda pesquisa com seres humanos envolve algum tipo de risco e, durante esta pesquisa, este poderá se apresentar na forma de desconforto ou

constrangimento. Portanto, se durante a aplicação de alguma atividade, o (a) aluno (a) ou algum participante se sentir desconfortável, por qualquer motivo, terá o direito de não realizar as tarefas propostas ou poderá desistir a qualquer momento da participação na pesquisa, sendo respeitado em sua decisão.

Caso o (a) aluno (a) desista de participar ficará em outro espaço com os outros colegas brincando. Nenhum participante será vítima de preconceito ou discriminação. O pesquisador adotará uma conduta ética e respeitosa com seus questionamentos e dos demais participantes, bem como, com seus valores sociais, culturais, morais e religiosos. Fará uso de uma linguagem clara e acessível para qualquer esclarecimento.

O (a) aluno (a) será acompanhado e assistido pelo pesquisador ao longo de todos os momentos de coleta de dados desta pesquisa. Durante todas essas etapas, todo o esforço será feito pelo pesquisador para que os riscos sejam minimizados. Eventuais riscos serão minimizados, a partir de ações pontuais dentro da Unidade Escolar.

Como benefício esta pesquisa trará para o (a) aluno (a) participantes da UMEI Jorge Nassim Vieira Najjar, a apropriação de conhecimentos sobre o desenvolvimento de atividades pedagógicas com o apoio de recursos digitais, auxiliando no processo de aprendizado geral. Pois ao se apropriarem do potencial das novas tecnologias os alunos e professores ampliam seus horizontes de participação e interação em diferentes espaços da sociedade. Como benefício indireto, poderá contribuir para outras pesquisas na busca por estratégias para o aprendizado, usando as tecnologias digitais.

A participação do (a) aluno (a) no estudo não implicará em custos adicionais. O (a) aluno (a) não terá qualquer despesa com a realização das etapas desta pesquisa que serão custeadas pela pesquisadora responsável por essa proposta. Também não haverá nenhuma forma de pagamento pela participação do mesmo.

Assinando esse consentimento, você ou o (a) aluno (a) não desistem de nenhum de seus direitos. Além disso, não liberam os pesquisadores de suas responsabilidades legais e profissionais no caso de alguma situação que prejudique o participante da pesquisa. A participação nessa pesquisa é inteiramente voluntária.

É assegurado a garantia ao ressarcimento ao participante da pesquisa, das despesas realizadas pelo participante decorrentes da pesquisa, quando houver (Resolução CNS nº 510 de 2016, Artigo 17, Inciso VII). E o Responsável Legal pelo Aluno-Participante da pesquisa terá garantido o direito de solicitar indenização através das vias judiciais (Código Civil, Lei

10.406 de 2002, Artigos 927 a 954 e Resolução CNS nº 510 de 2016, Artigo 9º, Inciso VI), caso os direitos do Aluno tenham sido violados.

Uma vez aceitando que o aluno (a) participe dessa pesquisa, você deverá se sentir livre para desistir da pesquisa a qualquer momento do curso desta, sem que isso afete seu relacionamento futuro com esta instituição. O professor-pesquisador também poderá retirar o aluno do estudo a qualquer momento, se ele julgar que seja necessário para seu bem-estar.

Em caso de dúvidas quanto à ética do estudo, você e o aluno poderão se reportar ao Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos - subordinado ao Conselho Nacional de Ética em Pesquisa, órgão do Ministério da Saúde, através de solicitação ao professor representante de pesquisa, que estará sob contato permanente, ou contatando o Comitê de Ética em Pesquisa desta instituição, no telefone (21) 2215-1485.

É assegurado o completo sigilo da identidade do participante dessa pesquisa. Em nenhum momento serão publicados dados ou informações que possibilitem a identificação do aluno (a) dentro desta pesquisa, incluindo a apresentação dos resultados deste estudo em congressos e periódicos científicos.

Este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE está ligado ao Termo de Autorização de uso de Voz e Imagem, que o pesquisador lhe entregará para de forma livre e Consentida, possa assinar, autorizando o uso de voz e imagem de seu filho (a) no projeto de pesquisa A aprendizagem da Língua Inglesa na Educação Infantil e as tecnologias digitais, contribuindo para o desenvolvimento da Ciência e do ensino/aprendizado dos alunos e alunas da UMEI Jorge Nassim Vieira Najjar.

Todos os dados físicos e digitais coletados serão sigilosamente armazenados sob a guarda e responsabilidade do pesquisador por um período de cinco (5) anos, e após esse período, eles serão excluídos permanentemente.

Diante do exposto nos parágrafos anteriores eu, firmado abaixo, acredito ter sido suficientemente informado (a) pela pesquisadora Juliana de Macedo Abreu a respeito da pesquisa "A aprendizagem da Língua Inglesa na Educação Infantil e as tecnologias digitais".

Ficou clara para mim, a participação na pesquisa e a garantia de proteção e sigilo de meus dados individuais. Foi oportunizado questionar a pesquisadora sobre todos os aspectos do estudo. Fui informado (a) de que o Termo de assentimento Livre e Esclarecido é um procedimento exigido pelo Ministério da Saúde e que é possível, a qualquer tempo, desistir de participar do estudo sem qualquer prejuízo.

Este Termo foi emitido em duas vias, o pesquisador ficou com uma via e eu recebi uma via desse Termo que está por mim assinada e assinada também pelo pesquisador/professor, e pelo presente concordo voluntariamente com minha participação na pesquisa.

Nome do Aluno:
Endereço:
Nome do responsável:
Assinatura do responsável:

Data: ___/___/_____.

Pesquisador Responsável Pelo Projeto: Juliana de Macedo Abreu
- Telefone: 21 98786-9938. E-mail: jumacedoabreu@gmail.com
Endereço: Rua Alberto Torres Neves (Neves) - São Gonçalo. 24426260, RJ
Assinatura do pesquisador: _____
Data: ____/____/_____

Orientadores responsáveis:
Ana Paula Legey de Siqueira e André Cotelli do Espírito Santo
Centro Universitário Carioca – Unicarioca. Av. Paulo de Frontin, 568 - Rio Comprido, Rio de Janeiro - RJ, 20261-063. Telefone: (21) 2563-1919, endereço eletrônico: rmoraes@unicarioca.edu.br

APÊNDICE C - A SEQUÊNCIA DIDÁTICA - 1° DIA

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

(Dia: 1 X 2 ☐ 3 ☐

Autor: Juliana de Macedo Abreu	E-mail: jumacedoabreu@gmail.com
Revisores: Sheila Arantes/Luciana Matos	E-mail: sheila@csaber.com.br
Eixo Temático: O avanço da tecnologia em um mundo globalizado e a importância do aprendizado da Língua Inglesa de forma lúdica e interativa para alunos da Educação Infantil.	Público Alvo: Alunos da Educação Infantil (3 a 5 anos)
Conteúdo: Apresentação de um novo idioma (o Inglês), com identificação de diferentes nações e línguas; E apresentação de 3 saudações (Hi, Hello, Good Bye/Bye).	
Tema: Uso da tecnologia como vídeos do youtube, músicas e gamificação com wordwall, para um ensino mais inovador da Língua Inglesa na Educação Infantil.	

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

Objetivos esperados	***Fomentar o aprendizado de outra língua, formando pessoas que possam ter uma vivência contínua em outro idioma, promovendo maior consciência, diversidade e respeito às culturas.** ***Observar o mapa múndi e compreender a diversidade de povos, culturas e línguas.** ***Conhecer algumas formas de cumprimentar em Inglês, assistindo vídeos, dramatizando e utilizando jogos para facilitar o aprendizado desse novo idioma.**

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

Neste momento o professor deverá explicar aos seus alunos quais conteúdos serão abordados. Através de uma conversa informal na rodinha serão apresentadas as etapas do que vai acontecer durante o dia. Algumas provocações acontecerão pelo professor e muitos questionamentos e falas curiosas e espontâneas farão parte desta conversa. O professor em roda vai conversar com os alunos com as falas:
_Hoje nós iremos conhecer uma nova língua, o jeito que pessoas de outros países falam. Existem vários países e cada um tem o seu idioma. Então, nós vamos conhecer e manusear o mapa múndi, assistir vídeos, cantar, dramatizar, brincar e aprender o idioma que as pessoas usam pra se comunicar nos Estados Unidos, na Inglaterra , no Canadá, na Irlanda , na Jamaica, dentre outros países : o Inglês. E o idioma oficial do nosso país, é o Inglês também?

Torna-se extremamente relevante este momento, pois apesar de muito pequenos, já compreendem a importância de seguir os combinados e aguardam por este momento ansiosos.
Dentro das orientações expostas pelo professor, seria recomendado também apresentar os recursos que farão parte dessa aula. São eles: televisão, pen drive com vídeos, notebook ou computador , celular, um globo com o mapa múndi e cartazes.

2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) **Tempo 30 minutos**	**Conhecimentos novos precisam ser ancorados a prévios, para que o aprendizado aconteça de forma mais significativa. Os alunos precisam se sentir motivados a buscar mais e precisam reconhecer a importância e a funcionalidade do que estão aprendendo. Desta forma, o professor poderá fazer alguns questionamentos em uma conversa informal, que provoquem e auxiliem na apresentação das diferentes nações, culturas e línguas. Perguntas tais como:** ***Somos todos iguais?** ***Será que todas as pessoas nasceram no mesmo lugar ?**

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	***Será que todos falam do mesmo jeito ?** ***Qual país nós nascemos? Que língua nós falamos?** ***Vocês conhecem ou já assistiram na TV, celular , computador ,alguém que tenha nascido em outro país?** ***Existem muitos ou poucos países no mundo?** *** Nosso país é grande ou pequeno ?** **Após essa conversa informal, o professor poderá apresentar o mapa mundi, mostrando para os alunos os países que falam a língua inglesa pelo mundo. Em seguida, poderá fazer uma atividade com imagens de palavras que usamos no dia a dia em Inglês, para ativar esse conhecimento dos alunos, antes dos vídeos que irão assistir. Palavras como : videogame, Milk Shake, skate, hotwheels, hot dog dentre outras são exemplos de palavras utizadas no cotidiano por eles.** **Logo em seguida, serão apresentados 2 vídeos lúdicos relacionados aos conteúdos propostos.** **https://youtu.be/65wUgbDlR-k** **https://youtu.be/_1J3rQnDxlk** **Após** assistir aos vídeos, serão propostas atividades de dramatizações sobre as saudações em Português e Inglês. Acontecerá do seguinte modo :o professor chamará de 3 em 3 alunos para dramatizar: Hi/ Hello/ Good bye/Bye. Oprofessor poderá participar das dramatizações junto aos alunos, para incentivá-los. As cenas improvisadas pelos grupos de alunos poderão ser gravadas com o celular e virar um vídeo , para passar em outro momento para alunos e professores, na sala de multimeios
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo 20	**Após as dramatizações, o professor irá aplicar um jogo no wordwall. Serão apresentadas cartas com imagens correspondentes as saudações aprendidas (Hi/Hello/Bye ou Goodbye). Um aluno de cada vez irá escolher 1 imagem e dizer qual das 3 saudações corresponde aquela imagem. Todos estarão acompanhando, Os recursos utilizados serão notebook ou computador e a televisão.** **Link do jogo do wordwall :** **https://wordwall.net/pt/resource/36131639**
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. Tempo25 minutos**	**Após um jogo de wordwall, o professor irá fazer uma dinâmica, onde irá espalhar imagens pela sala equivalentes as 3 saudações aprendidas (HI/ HELLO e BYE/GOODBYE) e pedirá para que cada aluno escolha 1 e a coloque em uma das 3 caixas, que estarão disponíveis em um ponto da sala. Cada caixa terá uma cor diferente (vermelho, azul e amarelo) e colada a frente de cada caixa terá uma imagem representando cada saudação mencionada acima. Os alunos se movimentarão para pegar a imagem e escolher a caixa certa para colocá- la. Então, após colocar a imagem na caixa, cada aluno falará a saudação em inglês.**
5º **Avaliação:** Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximo se possível com algum recurso tecnológico. **O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu.** **Tempo: 25 minutos** **A avaliação se dará através da observação diária e de forma contínua dos progressos, através da participação dos alunos, de forma colaborativa. Tem a finalidade de acompanhar o desenvolvimento e identificar a evolução das habilidades dos alunos e a necessidade da intencionalidade educativa e de acompanhamento da prática.** **Ao final da aula de hoje, poderão ser realizadas brincadeiras/ atividades lúdicas, para constatação do que foi assimilado ou não pelos alunos.**	

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Baseando-se nos conteúdos apresentados, o professor poderá:
***Pedir aos alunos que desenhem imagens que representem as saudações aprendidas (hi,hello,bye e goodbye) e após a construção do cartaz, o professor poderá colocar o cartaz na porta da sala, e então na entrada ou saída da aula daquele dia, ou de dias posteriores, , irá apontar o desenho e conferir se eles reconhecem a saudação, poderá também treinar a pronúncia da saudação com os alunos e depois que eles tiverem familiarizados, poderá apontar e perguntar novamente que saudação é aquela.**

Recursos Digitais	**Televisão** **Pendrive com vídeos do youtube** **Celular** **Notebook ou computador para jogar no wordwall**
Recursos Analógicos utilizados	**Globo com Mapa múndi** **Cartolina para fazer o cartaz** **Hidrocor e/ou giz de cera** **Caixa** **Imagens impressas com as saudações**
Atividades para o Caderno Digital se houver.	

Observações:

A BNCC propõe que o ensino de Inglês seja realizado de forma integrada com as demais áreas do conhecimento, buscando desenvolver competências comunicativas e interculturais nos alunos. Além disso, a BNCC destaca a importância da reflexão sobre a língua e da utilização de estratégias de aprendizagem, bem como o uso de tecnologias digitais para ampliar o acesso à língua e cultura em diferentes contextos.

Isso quer dizer que a Língua Inglesa deve ser aprendida por meio de práticas linguísticas cotidianas, discursivas e de reflexão sobre elas. Então, seria importante a repetição desse vocabulário diariamente, como: entrar e sair da sala e falar: _Hello! Hi! Bye!Goodbye!

Sugiro que essa Sequência Didática seja aplicada com crianças de 3 a 5anos(Educação Infantil), adaptando o tempo destinado a cada faixa, já que o nível de concentração difere de um grupo para o outro.

APÊNDICE D- A SEQUÊNCIA DIDÁTICA- 2° DIA

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 × 3 ☐

Autor: Juliana de Macedo Abreu	E-mail: jumacedoabreu@gmail.com
Revisores: Sheila Arantes/Luciana Matos	E-mail: sheila@csaber.com.br
Eixo Temático: O avanço da tecnologia em um mundo globalizado e a importância do aprendizado da Língua Inglesa de forma lúdica e interativa para alunos da Educação Infantil.	Público Alvo: Alunos de Educação Infantil de 3 a 5 anos.
Conteúdo: Saudações (revisão das 3 saudações vistas no primeiro dia e apresentação de 2 novas).	
Tema: Uso da tecnologia como vídeos do youtube, músicas, uso do jamboard e jogo do wordwall, para um ensino mais inovador da Língua Inglesa na Educação Infantil.	

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

Objetivos esperados	***Desenvolver habilidades, expandir o vocabulário, desenvolver fluência e aprender a lidar com tarefas múltiplas.** ***Estimular as funções cognitivas, a memória, o foco,o raciocínio lógico e a socialização.** ***Revisar as 3 formas de cumprimentar em Inglês apresentadas no primeiro dia e aprender outras 4 formas, através de conversas , vídeos, dramatizações e jogos**

1ª Etapa: Tomada de Consciência – (Essa etapa é a última que você faz. Aqui você apresenta o que vai acontecer) **Tempo: 10 minutos**	**No segundo dia, o professor irá conversar com os alunos, na rodinha, que eles irão relembrar as saudações que aprenderam no dia anterior e que aprenderão 2 novas, com atividades muito legais como : assistir na televisão aos novos vídeos do youtube, com músicas em Inglês e também assistir ao vídeo feito com o celular no dia anterior , das dramatizações feitas pela turma junto com a professora , participar de dinâmicas e brincar com um jogo da memória. Este jogo será feito com o wordwall, onde serão apresentadas figuras viradas no computador ou notebook, e um de cada vez vai tentar achar os pares iguais e coletivamente, todos irão falar a saudação descoberta em Inglês. E também utilizarão o jamboard, onde 2 imagens serão mostradas e 1 será apontada pelo professor. Um aluno irá circular a escolhida como correta. Estas atividades serão aplicadas com a finalidade de fixar o conteúdo apresentado.**
2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) **Tempo 30 minutos**	**Antes da apresentação do novo conteúdo, o professor irá passar o vídeo com a dramatização feita pelos alunos com o professor. Após assistirem, o professor irá conversar com os alunos sobre o que aprenderam no dia anterior, relembrar as informações. Perguntas poderão iniciar esta etapa, para despertar o interesse e a curiosidade dos alunos.** ***Quem lembra o que aprendemos ontem ?** *** Quem quer cantar um trecho das músicas que nós assistimos e cantamos ontem?** ***Como cumprimentamos alguém quando encontramos na rua, em Português? E em Inglês?** *** E como nos despedimos de alguém em Português? E em Inglês?** **Após a conversa, a professora ira utilizar um travesseiro e simular que está dormindo e na tentativa dos alunos tentarem acordá-la , a mesma irá brincar e , ao mesmo tempo , introduzir o novo vocabulário: Good morning! e Good afternoon!** **Na sequência, o professor irá reforçar as 2 novas saudações (Good morning e Good afternoon) , utilizando flashcards. As imagens impressas serão mostradas e o professor poderá indagar sobre cada**

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	figura: Aqui falamos Bye? Hello? O que mais poderíamos falar aqui ? Bom dia? Boa tarde? Então vamos falar essas 2 saudações em Inglês?
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo: 25 minutos	**O professor irá apresentar os novos vídeos, que são bem curtinhos e dinâmicos, reforçando o aprendizado das outras 2 novas saudações (GOOD MORNING e GOOD AFTERNOON), visto que já foram introduzidos na etapa anterior. A dinâmica dessa etapa será o professor pausar os vídeos e pedir para que os alunos completem a música antes que a música seja cantada por completo.** **Vídeos novos:** **https://youtu.be/zNnSq-2HXbI** **https://youtu.be/h9yL-wF75mA**
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. **Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo 30**	**Nesta etapa o professor apresentará figuras iguais as que aparecerão no jogo posteriormente, colocando- as em pontos diferentes da sala e fará uma dinâmica, onde toda vez que o professor falar a saudação, os alunos deverão se posicionar próximos da imagem, para que possam se familiarizar com as mesmas antes do jogo do wordwall.** **O jogo consistirá em formar pares correspondentes, com apresentacão das 2 novas saudações e das 3 apresentadas no dia anterior, de modo que o aluno revise esse conteúdo. O professor pedirá a um aluno de cada vez para escolher um número e após a formação de pares, coletivamente os alunos tentarão dizer a saudação que corresponde ao desenho apresentado nos pares. Dará ênfase a diferença entre as imagens (GOOD MORNJNG - SOL e GOOD AFTERNOON - SOL SE PONDO).** **Link do jogo do wordwall :** **https://wordwall.net/resource/56161582**

5º **Avaliação**: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximo se possível com algum recurso tecnológico.
O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu.
Tempo: 20 minutos

.

A avaliação ocorrerá através de imagens apresentadas no jamboard. O professor irá apresentar imagens relacionadas as 2 novas saudações apresentadas (Good morning e Good afternoon) . Serão apresentadas 2 imagens e o aluno irá circular ou apontar a imagem correspondente a saudação dita pelo professor. Após circular, toda turma irá repetir a saudação. As imagens serão projetadas no quadro branco e os alunos irão circular com o piloto para quadro branco.

Recursos Digitais	**Televisão** **Pendrive com vídeos do youtube e da dramatização dos alunos** **Notebook ou computador para jogar no wordwall e utilizar o jamboard** **Retoprojetor para projetar as imagens do jamboard**
Recursos Analógicos utilizados	**Flashcards - imagens impressas** **Travesseiro** **Quadro branco** **Piloto para quadro**

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações: **Sugiro que essa Sequência Didática seja aplicada com crianças de 3 a 5 anos(Educação Infantil), adaptando o tempo destinado a cada faixa, já que o nível de concentração difere de um grupo para o outro.**	

APÊNDICE E - A SEQUÊNCIA DIDÁTICA- 3° DIA

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ×

Autor: Juliana de Macedo Abreu	**E-mail: jumacedoabreu@gmail.com**
Revisores: Sheila Arantes/Luciana Matos	**E-mail: sheila@csaber.com.br**
Eixo Temático: O avanço da tecnologia em um mundo globalizado e a importância do aprendizado da Língua Inglesa de forma lúdica e interativa para alunos da Educação Infantil.	**Público Alvo: Alunos de Educação Infantil de 3 a 5 anos.**
Conteúdo: Revisão dos GREETINGS- (saudações) aprendidos nos 2 primeiros dias e apresentação de 2 novas saudações (Good evening e Good night)	
Tema: Uso da tecnologia como vídeos do youtube, música, jogo do wordwall e , para um ensino mais inovador da Língua Inglesa na Educação Infantil.	

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

Objetivos esperados	***Provocar respeito às diferenças, autoconhecimento, sensação de pertencimento, fazendo com que o uso das tecnologias atue com o objetivo de aproximar educadores e alunos.** ***Revisar as saudações em Inglês, dos 2 primeiros dias de aula.** *** Conhecer cores em Inglês, iniciando pelas bandeiras do Brasil e Estados Unidos , assistindo vídeos, fazendo experimentos , brincando no wordwall e pesquisando a tradução no Google lens.**

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

No terceiro dia o professor irá relembrar o que aprenderam nos 2 dias anteriores e conversar com os alunos na rodinha. __Hoje nós iremos aprender 2 novas saudações: . Mas antes vamos ver se vocês lembram das saudações que nós já aprendemos? Vamos cantar as músicas , brincar e reconhecer as saudações que vocês desenharam no cartaz construído por vocês no primeiro dia e o vídeo com a dramatização que nós fizemos juntos ? Como cumprimentamos as pessoas de manhã e a tarde em inglês? E a noite, como cumprimentamos as pessoas no Brasil? E em Inglês, vocês sabem? Vamos pensar sobre isso ?

2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) **Tempo 35 minutos**	**O professor irá utilizar o cartaz construído pelos alunos , que foi afixado na porta ou no mural da sala, mostrar os desenhos feitos pelos alunos, e em seguida perguntar que saudação é aquela em inglês . Logo após, irá colocar o vídeo com a dramatização feita pelos alunos com o professor no primeiro dia, para fixar o conteúdo aprendido.** **Então, utilizará os vídeos dos 2 dias anteriores, com as músicas (hi e bye / hello /good morning e good afternoon) para fazer uma dinâmica. Fará 4 grupos e cada um ficará responsável por 1 música.** **Grupos e links dos vídeos:** **1 grupo com hi/ bye** **https://youtu.be/65wUgbDlR-k** **1 grupo com hello** **https://youtu.be/_1J3rQnDxlk** **1 grupo com good morning** **https://youtube.com/watch?v=zNnSq-2HXbI&feature=share**

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	1 grupo com good afternoon **https://youtube.com/watch?v=h9yL-wF75mA&feature=share** **Os alunos irão treinar um pouquinho e cantar para os outros grupos . O professor irá utilizar o celular para gravar e passar posteriormente.**
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. **(Recursos/Estratégias) Tempo: 25 m8inutos**	**Após relembrar as saudações anteriores, um vídeo com as novas saudações será apresentado. O professor irá mostrar imagens, que aparecerão no jogo do wordwall, que será usado na quinta etapa, e indagará sobre o que falamos quando está de noite : Bom dia ?Boa tarde? Então a imagem que tem a lua indica que está o quê?** **Para reforçar o aprendizado , passará o vídeo.** **Link do vídeo :** **https://youtu.be/5Sj6Sp2zBDE**
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. **Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo 30**	**Logo após, o professor irá fazer uma dinâmica, onde irá utilizar os flashcards e mostrará imagens correspondentes a diferentes saudações, incluindo as 2 novas. O professor irá espalhar as imagens pela sala e andando junto com os alunos, irá fazer perguntas sobre essas imagens, para que os alunos se familiarizem com as mesmas:** **__ Qual desenho indica que está de noite ? A noite o sol aparece? Que imagem aparece alguém indo dormir de noite ?** **Em seguida , o aluno irá escolher 1 imagem, para tentar falar que saudação em Inglês poderia ser dita para imagem escolhida. Caso se torne difícil para o aluno , o professor poderá dar alternativas para ajudar.**
5º **Avaliação**: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximo se possível com algum recurso tecnológico. **O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu.** **Tempo: 20** **O professor utilizará um jogo da memória do wordwall , onde as 4 saudações dos segundo e terceiro dias estarão presentes(Good morning/ afternoon/ evening e night). Um aluno de cada vez irá falar um número e tentará formar pares iguais com cada saudação. Após formar os pares, falará a saudação em inglês.** **Link do jogo da memória:** **https://wordwall.net/pt/resource/56157997**	

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Recursos Digitais	**Televisão** **Pendrive com vídeos do youtube** **Celular** **Notebook ou computador para jogar no wordwall**
Recursos Analógicos utilizados	**Cartaz com desenhos feitos pelos alunos** **Flashcards com imagens das saudações**
Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações: **Sugiro que essa Sequência Didática seja aplicada com crianças de 3 a 5 anos(Educação Infantil), adaptando o tempo destinado a cada faixa, já que o nível de concentração difere de um grupo para o outro.** **Sugiro também que todas as atividades propostas e aplicadas nesses 3 dias de Sequência Didática continuem fazendo parte do dia a dia dos alunos, mesmo que seja dada uma ênfase menor, já que conteúdos novos serão apresentados posteriormente.**	

APÊNDICE F - MATERIAL DIDÁTICO (E-BOOK)

UNI CARIOCA DIGITAL

MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

MATERIAL DIDÁTICO



O AVANÇO DA TECNOLOGIA EM UM MUNDO GLOBALIZADO E A IMPORTÂNCIA DO APRENDIZADO DA LÍNGUA INGLESA NA EDUCAÇÃO INFANTIL PARA CRIANÇAS DE 3 A 5 ANOS

Autores

Juliana de Macedo Abreu
André Cotelli do Espírito Santo
Sheila da Silva Ferreira Arantes
Tharcila de Abreu Almeida
Ana Paula Legey
Antônio Carlos de Abreu Mól

Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação
Reitor: Celso Niskier
Coordenador Geral do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação: Antônio Carlos de Abreu Mol
Coordenadora Adjunta do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação: Ana Paula Legey
Secretária do Mestrado: Elizabeth Jeane Bento Cavalcante Garcia
Coordenador do Núcleo de Computação Aplicada (NUCAP): André Cotelli do Espírito Santo
Práticas Pedagógicas para Orientação da Aprendizagem no Reforço Escolar:
Ana Paula Legey
André Cotelli do Espírito Santo
Antônio Carlos de Abreu Mol
Sheila da Silva Ferreira Arantes
Tharcila de Abreu Almeida
Coordenadora da Biblioteca: Rachel Loureiro

FICHA CATALOGRÁFICA

A162a Abreu, Juliana de Macedo

O avanço da tecnologia em um mundo globalizado e a Importância do aprendizado da língua inglesa na educação infantil para crianças de 3 a 5 anos / Juliana de Macedo Abreu; orientação de: André Cotelli do Espírito Santo, Sheila da Silva Ferreira Arantes, Tharcila de Abreu Almeida; Ana Paula Legey; Antônio Carlos de Abreu Mól. - Rio de Janeiro, 2023.

Recurso digital: 68p.

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

1.Língua inglesa. 2. Educação Infantil. 3. Tecnologia. 4. Espírito Santo, André Cotelli do. II. , Sheila da Silva Ferreira Arantes. III. Tharcila de Abreu Almeida. IV. Siqueira, Ana Paula Legey de. V. Antônio Carlos de Abreu Mól. V. Título.

CDD 371.344

Juliana de Macedo Abreu



Atualmente é professora da rede Municipal de Niterói, atuando como regente em Educação Infantil e Estadual, atuando com turmas regulares e de EJA, com as disciplinas de Língua Portuguesa e Língua Inglesa.

Mestranda em Novas tecnologias digitais da Educação pelo Centro de Ensino Unicarioca. Possui graduação em LETRAS (Licenciatura nas áreas de Língua Portuguesa e Língua Inglesa pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) , de 1996 até 1999.

Possui pós- graduação em Educação Infantil e Ensino fundamental e Gestão Educacional - supervisão e orientação, pela Faculdade Intervale , em 2021.





Andre Cotteli do Espírito Santo



Graduado em Ciência da Computação pela Universidade Gama Filho (2010) e Mestre em Ciência e Tecnologia Nucleares pelo Instituto de Engenharia Nuclear (2013).

No Centro Universitário Carioca (UNICARIOCA), atua como professor no curso de mestrado profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação, no curso superior de graduação de Ciência da Computação, de Engenharia de Computação e de Redes de Computadores, no curso de Pós Graduação em Jogos e Animação Digital, e também no curso Técnico de Jogos Digitais e de Informática.

Pesquisador no Núcleo de Computação Aplicada (NuCap) onde desenvolve pesquisas aplicando Tecnologias de Realidade Virtual no Ensino.





Sheila da Silva Ferreira Arantes





Doutoranda na UFRJ no programa Ciência da computação PPGI, Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação da UNICARIOCA. Pós-Graduada em Gestão Escolar, Psicopedagogia e Gestão e Implementação de cursos EAD. Atualmente é diretora Pedagógica do Instituto de Educação Colônia do Saber responsável inclusive por todos os cursos na modalidade EAD da instituição.

Tharcila de Abreu Almeida



Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação, pelo Centro Universitário UniCarioca. Professora da Fundação Municipal de Educação de Niterói.



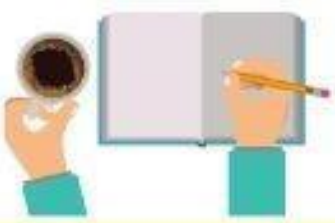


Ana Paula Legey





Doutora em Ciências pelo IOC/FIOCRUZ (ago/2009), mestre em Biologia Parasitária pelo IOC/FIOCRUZ (Jul/1997) e graduada em Ciências Biológicas pela USU (Jan/1993). Coordenadora Adjunta do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação na Uni Carioca, Representante Institucional de Iniciação Científica (PIBIC CNPq/UniCarioca) e Coordenadora Adjunta do Núcleo de Computação Aplicada (NUCAP/UniCarioca). Professora Adjunta do curso de Pedagogia e Coordenadora Institucional de Iniciação PIBICCNPq/Uni-Carioca.





Antônio Carlos de Abreu Mól



Doutor em Engenharia Nuclear pela COPPE/UFRJ (2002). Ingressou no Instituto de Engenharia Nuclear em 1995, em 2005 fundou o Laboratório de Realidade Virtual do IEN/CNEN e desde esta data vem coordenando o mesmo. Em 2016 assumiu o cargo de Chefe da Divisão de Ensino do IEN/CNEN e a Pró-reitora de Ensino. Docente permanente do Programa de Pós graduação Stricto Sensu em Ciência e tecnologia Nucleares (PPGIEN). Coordenador, Fundador e docente do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca



SUMÁRIO

1-Introdução.....p.10
2- O ensino de Língua Inglesa na Educação Infantil, permeado pelas novas tecnologias digitais.....p. 17
3- O que é aprendizagem significativa.....p.23
4- Tecnologias Digitais enquanto facilitadoras do processo de ensino e aprendizagem.....p.25
5- O que a BNCC diz sobre as tecnologias?.....p.29
6- Uma proposta de Sequência Didática para o aprendizado da Língua Inglesa na Educação Infantil, para crianças de 3 a 5 anos.....p.33

6.1- O que é Sequência Didática ?.....p.34
6.2- Framework e elaboração da sequência didática.....p.36
7-Recursos digitais utilizados na elaboração da sequência didática.....p.40

7.1- Televisão.....p.41
7.2- Celular.....p.43
7.3- Youtube.....p.44
7.4- wordwall.....p.46
7.5- Jamboard.....p.48

7.6- Retroprojetor.....p.50
8-Conclusão.....p.51
9- Referências bibliográficas.....p.53
10-Apêndice.....p.59



1. INTRODUÇÃO

A relação entre professores e alunos deveria ir muito além de um processo passivo e tradicional, de imposição de saberes. Deveria acontecer de forma colaborativa, interativa e principalmente, significativa, onde alunos e professores pudessem ser sujeitos atuantes do processo de ensino e aprendizagem e a troca de experiências acontecesse, para que os resultados obtidos durante esse processo conjunto, com participação ativa de todos os envolvidos, fossem relevantes e importantes para a vida de cada indivíduo. Segundo Arantes (2022) os alunos assimilarão novos conhecimentos e participarão ativamente desse processo, se os mesmos forem significativos e contextualizados, caso aprendizagem acontecerá contrário, a de forma mecânica, com repetições do educador.



Mediante tantas transformações aceleradas que vivemos, incluindo as tecnológicas, os alunos podem ancorar diversos conhecimentos novos aos prévios. Desta forma, nesse material didático, será apresentada a importância do aprendizado de uma segunda língua, no caso a Língua Inglesa, ainda na Primeira Infância, especialmente para crianças de 3 a 5 anos, visto que vivemos em um mundo conectado e cada vez mais digital. Iniciar a aprendizagem de um novo idioma nessa fase poderia ser considerado ainda mais fácil, já que o novo idioma seria assimilado e entendido de forma espontânea e ainda concomitante com as vivências da língua materna.



Conforme apontado por HOEXTER (2017):

> A aprendizagem de uma segunda língua na Educação Infantil pode contribuir para a familiarização da criança não apenas com a segunda língua, mas também com a cultura daquele país, sem prejudicá-la na aquisição de conteúdo em sua primeira língua. (HOEXTER, 2017, p. 28).

No apêndice desse material há a apresentação de uma Sequência Didática para três dias de aula, feitos a partir de frameworks, onde vídeos do youtube, jogos do wordwal e a utilização do aplicativo jamboard serão utilizados para dinamizar o ensino da Língua Inglesa para crianças. De acordo com ARANTES (2022) os jogos utilizados nas SDs precisam estar em consonância com os conteúdos, de forma contextualizada e planejada. No corpo desse material serão fornecidos mais detalhes para os leitores.



Associado a essa nova língua, o uso de diferentes recursos tecnológicos vem para aproximar alunos e professores, sendo de suma importância para uma boa interação, posto que desde muito cedo os pequenos já manuseiam cotidianamente aparelhos eletrônicos com destreza.

Torna- se primordial incentivar os alunos para que se sintam constantemente instigados a querer descobrir mais e a acreditar no seu imenso potencial, e assim ampliar seus saberes, aproveitando e valorizando sempre as experiências trazidas por eles e respeitando características individuais de cada um, já que cada um é único.



Nesse aspecto Rossi (2021) destaca que os alunos precisam participar ativamente do desenvolvimento das habilidades e não somente assimilar saberes sem contextualizá los dentro da sua realidade. Dessa forma, poderão atribuir novos sentidos aos conhecimentos já existentes.

Ter essa sensibilidade e esse olhar para as diferenças favorece um ambiente empático, acolhedor e prazeroso, sendo, portanto, de extrema relevância para que todos se sintam parte desse processo.

Outro fator importante é a ludicidade nas atividades propostas, principalmente na primeira infância, pois já não há espaço para métodos ultrapassados e tradicionais, por mais que eles ainda existam, muitas vezes, devido a pouca oferta de formação para professores, no que tange ao uso de recursos tecnológicos.



O profissional é visto como o motor da inovação. [.] A profissionalização docente é compreendida como a melhor estratégia para alavancar a modernização do sistema educacional. (ROSSI, 2021, p.15)

Então convido vocês, leitores, a conhecer esse material didático, desenvolvido por uma educadora que procura motivar e também se sente motivada diariamente a estar com os alunos, interagindo e querendo estar em sala de aula como se cada dia fosse o primeiro, com os mesmos anseios de mais de duas décadas de dedicação a profissão, e que continua acreditando na essência do SER HUMANO.



15

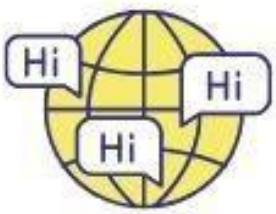
Sintam-se à vontade para ler e refletir sobre a importância do aprendizado da Língua Inglesa, permeado pelas tecnologias digitais na Educação Infantil.



FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2. O ensino de Língua Inglesa na educação Infantil, permeado pelas novas tecnologias digitais

A Língua Inglesa se tornou um dos idiomas mais falados no mundo globalizado, tornando se assim fundamental seu aprendizado, por ser uma língua universal. Por este motivo, iniciar ainda na Educação Infantil é muito relevante, para que as crianças possam começar a se familiarizar com a nova língua, e se sintam motivadas a querer aprender cada vez mais, para se tornarem capazes de utilizá-la com propriedade e naturalidade nas situações cotidianas mais diversas, entendendo o quão esse aprendizado é e será significativo para seu crescimento como cidadão crítico.



O modelo de imersão pode ser considerado como o mais utilizado pelas escolas bilíngues na Educação Infantil, uma vez que essas escolas têm como objetivo o ensino da segunda língua ao lado do ensino de conteúdos curriculares baseados na primeira língua. (HOEXTER, 2017, p. 26).

O aprendizado de um novo idioma abre um mundo de possibilidades para as crianças, tanto para seu desenvolvimento quanto para diversão. Estimula o raciocínio e funções cognitivas, colabora para a ampliação do repertório linguístico, favorece a socialização e boa comunicação. Porém, os educadores devem pensar no aprendizado de uma língua estrangeira não como forma de exaltação de outros países, e sim como oportunidade para incentivar os indivíduos, desde cedo, a reconhecerem diferentes tradições, hábitos, histórias e formas de viver, resultando assim na construção de um adulto mais empático e humano.



Bortolotti et al. (2022) acredita que ensinar inglês desde cedo é importante, desde que se enxergue significado neste aprendizado, sempre de forma colaborativa e impulsionando a interação com outros países e culturas.

Outro fator importante é que muitas vezes os pequenos já chegam à escola com este conhecimento prévio da Língua Inglesa, por conta dos desenhos e vídeos que assistem e dos jogos. O idioma já vem sendo incorporado ao cotidiano destas crianças, através de ações cotidianas, fazendo assim com que novos conhecimentos sejam ancorados aos prévios, favorecendo desta forma, a construção de uma aprendizagem mais significativa. É necessário observar também que os pequenos já se encontram conectados ao mundo digital antes mesmo de serem alfabetizadas.





Fava (2014) diz que mudanças culturais e sociais aconteceram devido ao crescimento da população e da tecnologia, fazendo com que as diferentes gerações, dependendo da forma como vivenciem essa tecnologia, desenvolvam além das suas ideias pessoais, um novo perfil de comportamento, moda, linguagem e música.

Para que a aprendizagem ocorra de forma mais agradável, o olhar sensível para o tempo de cada um deve ser respeitado e os educadores precisam ter a sensibilidade para compreender que cada indivíduo é único.

O importante é que as crianças sejam estimuladas a um ambiente propício a esta aprendizagem. Este ambiente deve levar em consideração o contexto das crianças e o aprendizado de maneira natural. Uma criança pode aprender dentro de seus limites mais de um idioma, sem que isso lhe cause prejuízo no aprendizado da língua materna.



O professor é o principal mediador desse processo, porém no que se referem a motivar as crianças e conseguir melhores resultados, diferentes ferramentas digitais contribuem para aproximação entre educação e tecnologia. As novas tecnologias no ensino surgem para facilitar o aprendizado, tornando as experiências educativas mais atrativas e modernas e para unir alunos e professores em tempo real, permitindo a intercomunicação. De acordo com Moran (2017):

> A chegada das tecnologias móveis à sala de aula traz tensões, novas possibilidades e grandes desafios. São cada vez mais fáceis de usar, permitem a colaboração entre pessoas próximas e distantes, ampliam a noção de espaço escolar, integrando alunos e professores de países, línguas e culturas diferentes. (MORAN, 2017, p. 79).



A utilização de recursos como computadores, tablets, celulares, vídeos e jogos, dentre outros, estimulam o aprendizado de qualquer disciplina, principalmente o da Língua Inglesa, pois aproximam os alunos de uma realidade que eles vivenciam atualmente: a presença do uso cotidiano da tecnologia em seus lares, por seus familiares e por eles próprios, mesmo que muito pequenos.

Laurino (2020) salienta que a forma de aprender e os interesses dos alunos mudaram e novas formas de aprendizagem devem ser repensadas, para que os mesmos se sintam naturalmente interessados em aprofundar seus conhecimentos.



Permeado pelas tecnologias, o aprendizado da Língua Inglesa pode se tornar mais lúdico e interativo. O uso de diferentes ferramentas tecnológicas contribui para o desenvolvimento de diversas habilidades como: o estímulo a autonomia, a criatividade, a curiosidade, a atenção, ao raciocínio lógico e também ao trabalho em equipe.



3. O que é aprendizagem significativa?

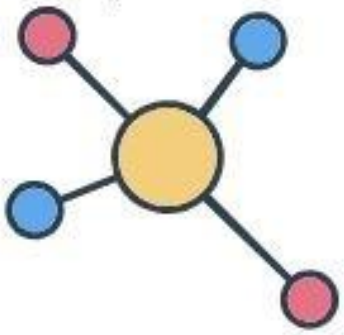
Agra et al. (2019) definem Aprendizagem significativa como uma "estratégia promissora em situação formal de ensino", onde há a interação de conhecimentos novos ancorados aos prévios, os chamados subsunçores (facilitadores para a inserção de uma nova informação).

Sendo assim, com constantes interações, esses subsunçores ganham novos significados, tornando - se mais "ricos" e "refinados" e passam a ser possíveis novos subsunçores. Neste processo, a aluno deverá ser sempre o protagonista e seus conhecimentos prévios serão de total relevância para que ele possa ampliar e atualizar as informações que já tinha. Arantes (2022) diz que a aprendizagem só será significativa se for atribuído sentido ao que será ensinado. Os alunos precisam relacionar seus conhecimentos aos que irão aprender em aula. Para garantir bons resultados no decorrer do processo, atividades lúdicas são sugeridas, para que: "os conteúdos não fiquem apenas na memória de curto prazo, mas dialoguem com as múltiplas inteligências dos educando." (ARANTES, 2022, p. 75).



4. Tecnologias Digitais enquanto facilitadoras do processo de Ensino e Aprendizagem

O recurso tecnológico vem ganhando um espaço maior nas escolas, com intuito de tornar as aulas mais interativas, dinâmicas, inovadoras e interessantes, para ambos os grupos: professores e alunos. Para a geração Alfa, o uso desse recurso acontece de forma espontânea e natural, Segundo Souza et al. (2022) a geração Alfa é considerada a mais recente, encontrada na Educação infantil. É uma geração que nasceu com acesso ao mundo digital, formada por indivíduos mais críticos, questionadores e rápidos.



O ensino vem sofrendo mudanças, principalmente no que diz respeito ao uso da tecnologia e seus avanços. Nem sempre os profissionais da educação estão preparados para acompanhar essas transformações, porém torna-se urgente passar por esses desafios e buscar atualizar-se com formações continuadas. Rossi (2021) considera que as capacitações esporádicas ofertadas por especialistas em tecnologia são relevantes, porém o mais importante é desenvolver o empoderamento profissional, para que cada um tenha mais autonomia no momento das escolhas e decisões mediante sua realidade local. E ainda diz: "O que se deseja é que o profissional e sua prática deem respostas à complexidade de seu contexto de trabalho." (ROSSI, 2021, p.16).



Com a tecnologia cada vez mais presente nos ambientes educacionais, observa-se a rapidez com que essa informação chega o que difere das aulas mais tradicionais, com uma metodologia ultrapassada e maçante, onde alunos se sentem desestimulados e pouco questionadores. Agra et al. (2019) dizem que os alunos estão acostumados a memorizar, de forma mecânica e não a pensar e interpretar, dificultando assim uma ação crítica e autônoma diante da sua realidade.

A tecnologia ajuda a trazer novas possibilidades para a sala de aula, além de aproximar estudantes de outras fontes de informação, permite que professores explorem diferentes transmitir conhecimento.



A parceria entre professores e alunos se torna mais forte, pois eles se sentem mais motivados e satisfeitos, por estarem mais próximos e inseridos num processo de ensino e aprendizagem mais produtivo. Segundo Melo (2017) quando os profissionais adquirem consciência de suas atribuições nesse novo momento em que vivem, estarão aptos a proporcionar uma convivência mais interativa, com momentos de criação. Não basta, no entanto, somente inserir a tecnologia na rotina, se o educador não se sentir preparado para isso. É imprescindível que ele se sinta confiante para atuar e intermediar de forma consciente e responsável, possibilitando trocas com seus alunos. "Novas metodologias são feitas por professores e não por recursos de tecnologias digitais." (GIRAFFA, 2013, p. 107).



No entanto, a tecnologia pode ser responsável por facilitar o processo e torná-lo mais leve e agradável, para todos os atores envolvidos nesse processo.





5. O que a BNCC diz sobre as tecnologias?

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2017) é um documento com um conjunto de orientações que irão nortear as redes de ensino e suas instituições públicas e privadas.

A BNCC foi homologada em 2017 para as etapas da Educação infantil e Ensino fundamental e em 2018 para o Ensino médio.

É um documento que determina as competências (gerais e específicas), as habilidades e as aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver durante cada etapa da educação básica. Também determina que essas competências, habilidades e conteúdos devem ser os mesmos, independentemente de onde as crianças, os adolescentes e os jovens moram ou estudam.

Tem por objetivo assegurar aos estudantes o direito a aprendizagem de conhecimentos e habilidades considerados essenciais, incentivando a modernização dos recursos e das práticas pedagógicas e incentivando a atualização dos professores



A BNCC foi estruturada em competências, que são responsáveis por mobilizar conhecimentos, habilidades, atitudes e valores, para solucionar questões do cotidiano, do mundo do trabalho e para exercer a cidadania.

Com a abordagem de 10 competências gerais, esse conjunto de orientações procura consolidar o direito ao acesso à aprendizagem.

Dentre elas, encontramos a Cultura Digital, que é tudo que envolve o uso de tecnologias digitais nas relações interpessoais e na comunicação em seus mais diversos formatos e objetivos.





Ainda no que se refere à cultura digital, a BNCC (BRASIL, 2018) diz sobre a competência 5:

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

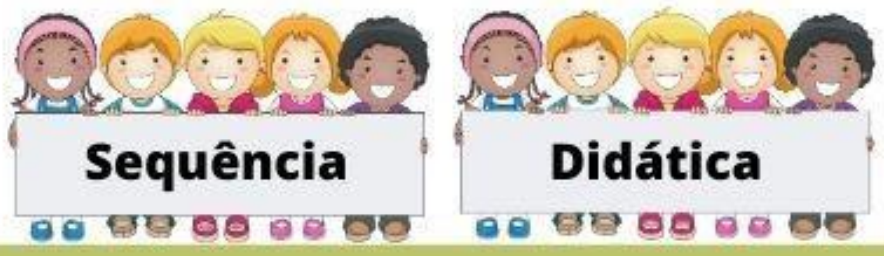
Sobre o uso das tecnologias na Educação Infantil, a BNCC pretende que as práticas pedagógicas estimulem o uso da tecnologia e dos recursos digitais para a construção de aprendizados significativos. a fim de que os alunos desenvolvam as competências elencadas como necessárias no século XXI, permitindo, dessa forma, pleno desenvolvimento individual dos estudantes.



6. Uma proposta de sequência didática para o aprendizado de Língua Inglesa na Educação Infantil, para crianças de 3 a 5 anos

No apêndice desse trabalho serão disponibilizados os frameworks com a Sequência Didática de três dias, com o seguinte Eixo Temático: a importância do aprendizado de Língua Inglesa, para crianças de 3 a 5 anos, na Educação Infantil, cujo assunto abordado nesses dias de aula será as saudações.

Foram sugeridas atividades permeadas por recursos tecnológicos, como vídeos e jogos, como também propostas dinâmicas e brincadeiras lúdicas.







6.1. O que é sequência didática?

Bazhuni et al. (2021) concluíram como as sequências didáticas podem ser úteis para Educação Infantil, por serem instrumentos pedagógicos que possibilitam uma aprendizagem significativa, permeadas pela tecnologia e que portanto motiva os educandos.

Atualmente muitos profissionais recorrem a sequência didática como forma de organizar sua proposta metodológica. Ela facilita a construção de novos conhecimentos por parte dos alunos, através de atividades planejadas, mencionam Ugalde e Roweder (2020).



Ugalde e Roweder (2020) ainda consideram que é uma proposta interessante para os docentes, visto que a sequência pode ser organizada para qualquer fase de ensino, proporcionando uma interação dinâmica das informações e a socialização das mesmas, dando condições para que os alunos questionem, participem de forma crítica e construam seus conhecimentos de forma significativa, podendo inseri-los e aplicá-los em seu dia a dia. Os professores conseguem aproveitar os conhecimentos prévios trazidos pelos alunos e ainda perceber o que pode ser ampliado.



Arantes (2022) menciona que as SDs devem ser construídas de forma significativa, com a utilização das novas tecnologias na aplicação das atividades, visto que a cultura digital faz parte do cotidiano em que vivemos atualmente. Também cita que as atividades propostas devem ser apresentadas de forma clara para professores e alunos.

6.2. Framework e elaboração da sequência didática

Os frameworks possibilitaram que as sequências didáticas pudessem ser aplicadas de forma padronizada. Existem etapas a serem seguidas para que se alcancem os objetivos desejados com a proposta planejada, diz Arantes (2022).



Ainda de acordo com Arantes (2022) a palavra framework é amplamente utilizada dentro da ciência da computação, de forma a se otimizar o tempo - desenvolve-se algo como modelo, que pode ser usado e reutilizado diversas vezes, otimizando tempo e trabalho. Arantes (2022) também apresenta um fluxograma (etapas a serem seguidas), para aplicação da sequência didática. Este mesmo originou a criação de frameworks (recurso onde às ideias são planejadas e organizadas). Em todo esse processo o aluno será sempre o centro do aprendizado. Essas etapas devem ser seguidas dentro dos frameworks como forma de organizar o conteúdo planejado.

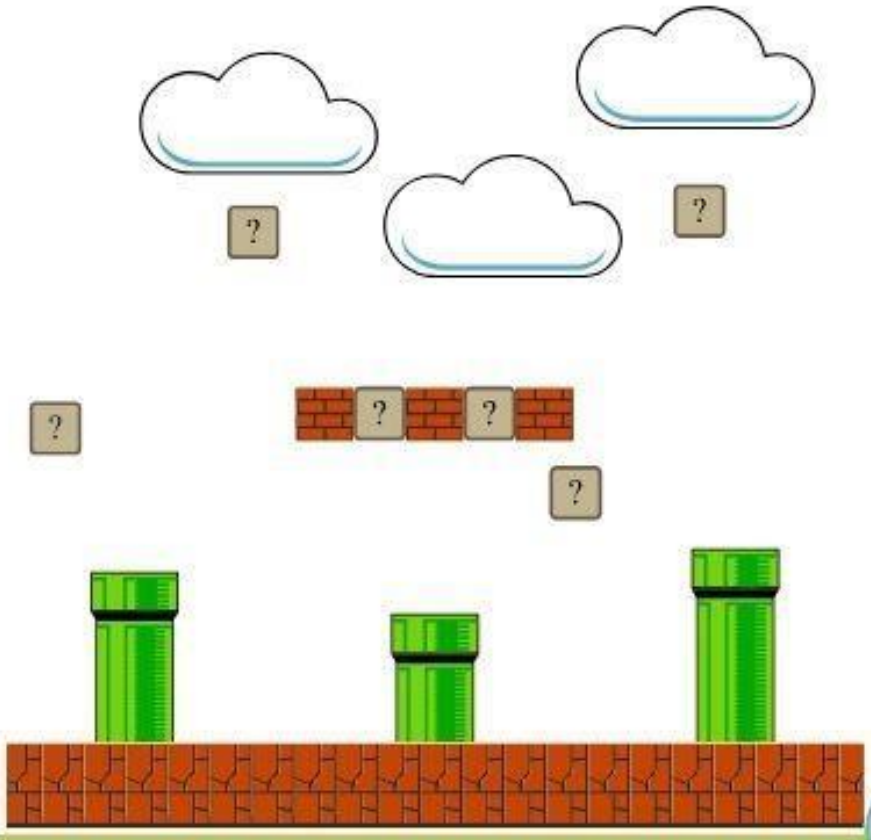




Uma SD é organizada com dois ou três dias para cada tema, de modo que os objetivos almejados possam ser alcançados em tempo hábil, explica Arantes (2022). 1- Eixo Temático – escolha do tema. 2- Tomada de consciência com diagnose apresentação do tema e dos caminhos a serem percorridos pelos alunos durante a aprendizagem. 3- Atividades significativas – relação de forma significativa entre os conteúdos prévios dos alunos e os novos . Nesta etapa poderá acontecer uma avaliação diagnóstica. 4- Atividades lúdicas permeadas pela tecnologia – serão priorizados os jogos digitais, dada a importância da utilização dos mesmos como facilitadores do processo ensino e aprendizagem, por estarem muito presentes no cotidiano dos alunos.



5- Fixação dos conteúdos no caderno digital - etapa que privilegia a escrita e elaboração de registros. 6- Avaliação significativa – percepção dos alunos sobre o que foi ensinado, se foi significativo. Uma parte ou toda avaliação poderá acontecer através de jogos, como forma de motivar os alunos.



7. Recursos digitais utilizados na elaboração da sequência didática

A utilização de recursos digitais possibilita que o aprendizado aconteça de forma inovadora. Torna- se cada vez mais relevante conhecer e aplicar essa proposta de aulas mais tecnológicas e interativas para os espaços educacionais, visto que aproxima professores e alunos. Para Lopes (2010) Um dos principais fatores que comprova essa afirmação é que atualmente a tecnologia faz parte da rotina de crianças e jovens, sendo algo pertencente, inerente a realidade deles, além de ser de fácil manuseio para os mesmos.



7.1. Televisão



"A televisão é um dos principais meios de comunicação (.) visto que é um meio de divulgação eficiente e possível a várias classes sociais do mundo." (GUEDES, 2019, p. 100). Aproxima educandos a sua realidade, por ser um instrumento mais acessível e atraente, também enriquece trabalhos a serem desenvolvidos nas escolas. É um recurso de grande importância na prática pedagógica para a formação integral dos educandos, que não só distrai e proporciona lazer, mas também informa e insere- os em movimentos culturais e artísticos, enfatiza Guedes (2019).



Oliveira (2018) ressalta que:

> Com a escola inserida na vida de nossas crianças ainda pequenas, a tecnologia vem sendo apresentada neste contexto. Uma simples TV é uma ferramenta que se encontra presente no ambiente escolar, (.) desde muito cedo passam a fazer parte da rotina das famílias, de modo que as crianças observam e aprendem rapidamente como (OLIVEIRA, 2018, p. 21). manuseá-las.

Para Silva (2012) A televisão é um elemento de grande influência cultural e comportamental, pois alcança um grande público, sendo também uma importante "ferramenta pedagógica", ao passo que diversas atribuições foram a ela imputadas. Será um importante recurso para passar os vídeos que serão apresentados aos alunos nos três dias de Sequência Didática. Os frameworks estarão disponíveis no Apêndice desse material.



7.2. Celular



É um aparelho de comunicação portátil, que hoje em dia serve para fazer praticamente tudo: ligações, mensagens, vídeos, trabalho, dentre outros. De acordo com Moran (2017):

> O smartphone é onde tudo acontece, O tempo todo olhamos para sua tela, teclamos, pesquisamos, compartilhamos, jogamos, compramos, rimos, nos relacionamos e aprendemos. É o aparelho que carregamos para todos os lugares, nosso companheiro inseparável, a pequena tela que aumenta, que integra milhares de aplicativos e soluções antes soltas. (MORAN, 2017, p. 64).

Será utilizado para gravar a dramatização sobre as saudações em Inglês, feita pelos alunos e a educadora, no segundo dia da Sequência Didática.

7.3. Youtube

É uma plataforma de vídeos online que traz entretenimento e informação sobre os mais variados assuntos. Também é uma importante e democrática ferramenta de aprendizagem. É utilizado como fonte de conhecimento. Conforme Laurino (2020) destaca, o youtube é uma plataforma onde todos podem criar e compartilhar vídeos, além de ter também uma função social, na qual as pessoas podem comentar as publicações, dando like ou dislike. Para Junges e Gatti (2019).





O Youtube se distingue de outras plataformas de consumo por criar um espaço onde várias comunidades convivem e podem gerir seu espaço com certa liberdade. Inserida nessas diversas comunidades, temos as com foco na Educação. (JUNGES e GATTI, 2019, p. 145).

Serão utilizados todos os dias da Sequência Didática, para passar os vídeos com as músicas referentes às saudações.



45

7.4. Wordwall

A gamificação tem por objetivo a aplicação das estratégias dos diferentes jogos nas atividades do dia a dia, com o intuito de estimular o interesse.

O wordwall é uma plataforma online, onde pode se criar uma diversidade de jogos interativos digitais personalizados, gratuitos e pagos, que podem ser reproduzidas em qualquer dispositivo que tenha internet ou impressas em formato PDF, segundo Simões et al. (2022).



Quizzes, competições, questionários (inclusive de desembaralhar, imagens), roda diagramas, aleatória, classificação de grupo, abre a caixa, estouro de balão, jogos de palavras, vire as peças, pares correspondentes, verdadeiro ou falso, caça- palavras, dentre outras, são algumas das atividades encontradas nesta plataforma tão versátil. De acordo ainda com Simões et al. (2022): "ela garante liberdade na criação de atividades e acesso aos recursos produzidos por diversos usuários" (SIMÕES ET AL. 2022, p. 3). Esta plataforma será utilizada algumas etapas, durante os três dias da Sequência Didática, como atividade lúdica permeada por tecnologia e também significativa.



7.5. Jamboard

Lima (2022) define o Jamboard:

> Como uma ferramenta da Google, se configurando numa plataforma que armazena e permite criar arquivos de lousa digital interativa e colaborativa, esses arquivos são compostas de vários frames ou páginas em branco, que são editáveis com uma série de ferramentas de escrita, desenho e imagéticas oferecidas na plataforma. (LIMA, 2022, p. 8).

O Jamboard permite que equipes trabalhem e discutam ideias juntas, mesmo que estejam em locais distantes.



O Jamboard ainda permite que essas ideias compartilhadas fiquem salvas na nuvem, para que posteriormente todos possam ter acesso em qualquer dispositivo, explicam Florêncio et al. (2021) Essa ferramenta será utilizada no segundo dia da Sequência Didática, como atividade de fixação para os alunos. As imagens serão projetadas no quadro ou parede e os alunos dirão que saudação em Inglês corresponde aquela determinada imagem projetada.







7.6. Retroprojetor



NEVES et al. (2010) definem que:

> O retroprojetor é um sistema de projeção de imagem fixa que permite projetar não só figuras em suportes transparentes, mas também objetos opacos, obtendo-se imagens em silhueta. (NEVES ET AL. , 2011, p.14).

Será utilizado na Sequência Didática para projetar as imagens que serão apresentadas no jamboard, no segundo dia.



8. CONCLUSÃO

Conhecer uma nova língua vai além de somente aprender algo divertido e lúdico, mas é também desenvolvimento competências uma possibilidade de habilidades importantes de e para o desenvolvimento de seres humanos mais preparados para encarar esse novo mundo, principalmente se a língua for introduzida na fase sugerida por este material didático, na Educação Infantil, e for permeada pelas tecnologias digitais, principal recurso para acesso rápido a novas informações de forma lúdica. Estar conectado e saber realmente utilizar se da cultura digital torna a comunicação mais eficaz, pois indubitavelmente é o que mais motiva essa nova geração de alunos, diferentemente de gerações passadas



Mesmo mediante diversas dificuldades encontradas em sua prática pedagógica diariamente, por diferentes fatores, e, tendo que se reinventar constantemente, muitos educadores não deixam de acreditar que podem colaborar para o crescimento de cidadãos ávidos por conhecimentos. Certamente é isso o que continua os movendo. Desta forma, oportunizar espaços de questionamentos e incentivar que os alunos expandam seus conhecimentos, possibilita que o processo de ensino e aprendizagem de qualquer disciplina, inclusive de uma nova língua, não se restrinja a saberes isolados, e sim contemple todo desenvolvimento humano, incluindo aspectos cognitivos, socioemocionais, atitudes e valores.



9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGRA, Glenda, et al. "Análise do conceito de Aprendizagem Significativa à luz da Teoria de Ausubel." Revista Brasileira de Enfermagem 72 (2019): 248-255.

ARANTES, Sheila. Sequência Didática: fundamentada na Aprendizagem Significativa como facilitadora no processo de alfabetizaçãoe letramento mediada pelas novas tecnologias digitais. Curitiba; Appris, 2022.

BAZHUNI, Rosayna Frota, et al. Sequências didáticas permeadas por tecnologias digitais : uma proposta inovadora para a Educação Infantil. Revista de Ciência, Tecnologia e Educação (online). Rio de Janeiro: v.6, n.1, 2021. E-ISSN 2596-058X.

BORTOLOTTI, Fernanda Seidel, et al. Ensinando Inglês na Educação Infantil:uma questão de educação , cultura e mercado. Revista Amazônica, Manaus, AM, vol. 7, n1. p. 01- 18, 2022.

BRASIL (2018), Base Nacional Comum Curricular – Educação é a Base. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abas e.

FAVA, Rui. Educação 3.0: Aplicando o Pdca nas instituições de ensino- 1ª edição; São Paulo: Saraiva,2014.

FLORÊNCIO, Patrícia; MELO André; SANTOS, Givaldo. Perspectivas de ensino nos cursos técnicos: experiências de professores nas aulas remotas mediadas por Jamboard. Devir Educação, p.206-226, 2021.

GIRAFFA, Lucia Jornada nas escol@s : a nova geração de professores e alunos. Revista tecnologias, sociedade e conhecimento . vol. 1 , nº 1, nov/ 2013.

GUEDES, Michele Cardoso. O uso da televisão na educação infantil. São João del Rei – MG, 2019.

HOEXTER, Flávia Queiroz. Educação bilíngue na educação infantil. Revista Intercâmbio, v.xxxv: 18-37, 2017. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISNN 2237-759X

JUNGES, Débora de Lima Velho; GATTI, Amanda. Estudando por vídeos : o Youtube como ferramenta de aprendizagem . Informática na educação : teoria & prática , v. 22, n.2, 2019.

KOSCHECK, Arcelita; FUSSINGER, Natana; and TIMM, Jordana Wruck. "Tecnologias digitais na educação infantil: possibilidades a partir de uma proposta de formação docente continuada." Educação em foco 25.45 (2022):280-297.

JUNGES, Débora de Lima Velho; GATTI, Amanda. Estudando por vídeos: o Youtube como ferramenta de aprendizagem. Informática na educação: teoria & prática, v.22, n. 2, 2019.



LAURINO, Angélica Matais. Um estudo sobre o Youtube como ferramenta de ensino aprendizagem por crianças do 4º ano do Ensino Fundamental I. 2020 Curitiba: Universidade Tecnológica Federal do Paraná , 2020 [Monografia de Especialização em Inovação e Tecnologias na Educação]

LIMA, Gustavo Roberto De et al . Uso do jamboard na educação superior no contexto do ensino remoto emergencial. V I CONEDU Conedu em Casa . Campina Grande : Realize Editora, 2021. Disponível em: https://editorarealize.com.br/artigo/visualiza r/79707>.

LOPES, Rosemara Perpétua. Da licenciatura à sala de aula: O processo de aprender a ensinar em tempos e espaços variados. Educ. revista, Curitiba, nº 36, 2010.



MELO, Antônio Geymisom de. Contribuições das TIC'S e da aprendizagem significativa para o processo de ensino- aprendizagem. Revista Docentes, ano 2, n. 3, agosto de 2017.

MORAN, J. Como transformar nossas escolas. Novas formas de ensinar a alunos sempre conectados. [s.l: s.n.]. Disponível em http://www2.eca.usp.br/moran/wp content/uploads/2017;08/transformar escolas.pdf.

NEVES, Ângela Balzano; ZAMPERETTI, Maristani Polidori Zamperetti. Artes visuais, Tecnologia e Educação: Experiências Pedagógicas com o retroprojetor na sala de aula. Momento, Rio Grande, 19 (2): 9-22, 2010.

OLIVEIRA, Amanda dos Passos Quadros Oliveira. Mídias na Educação Infantil: as possibilidades de uma criação audiovisual. Porto Alegre, 2018.



ROSSI, E. R. (2021). Inovações educacionais no tempo presente e rupturas no paradigma moderno: uma análise das pesquisas educacionais da Universidade de Genebra. Educar em Revista, 37.

SILVA, Maralene Araújo e Silva. Mídias na educação: uma proposta transformadora na utilização da TV e do vídeo na prática docente pedagógica. Macapá- AP, 2012.

SIMÕES, Julia et al. A plataforma wordwal e suas potencialidades no desenvolvimento de atividades de Matamática no ensino remoto. Anais Educação em Foco: IFSULDEMINAS, v.2, n.1, 2022.

SOUZA, Elaine Santana de Souza; GOMES, Ingrid Carlos. As características das gerações na sala de aula. Brazilian Journal of Development , Curitiba, v.8, n.1., p. 7895 7909 jan, 2022.

UGALDE, Maria Cecília Pereira; ROWEDER, Charlys. Sequência didática: uma proposta metodológica de ensino-aprendizagem. Educitec-Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico, v. 6, p.e99220 e99220, 2020.



10. APÊNDICE

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

(Dia: 1 x 2 ☐ 3 ☐

Autor: Iuliana de Macedo Abreu	E-mail: iumacedoabreu@gmail.com
Revisores: Sheila Arantes/Luciana Matos	E-mail: sheila@csaber.com.br
Eixo Temático: O avanço da tecnologia em um mundo globalizado e a importância do aprendizado da Língua Inglesa de forma lúdica e interativa para alunos da Educação Infantil.	Público Alvo: Alunos da Educação Infantil (3 a 5 anos)
Conteúdo: Apresentação de um novo idioma (o Inglês), com identificação de diferentes nações e línguas; E apresentação de 3 saudações (Hi, Hello, Good Bye/Bye).	
Tema: Uso da tecnologia como vídeos do youtube, músicas e gamificação com wordwall, para um ensino mais inovador da Língua Inglesa na Educação Infantil.	

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

Objetivos esperados	***Fomentar o aprendizado de outra língua, formando pessoas que possam ter uma vivência contínua em outro idioma, promovendo maior consciência, diversidade e respeito às culturas.** ***Observar o mapa múndi e compreender a diversidade de povos, culturas e línguas.** ***Conhecer algumas formas de cumprimentar em Inglês, assistindo vídeos, dramatizando e utilizando jogos para facilitar o aprendizado desse novo idioma.**

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

Neste momento o professor deverá explicar aos seus alunos quais conteúdos serão abordados. Através de uma conversa informal na rodinha serão apresentadas as etapas do que vai acontecer durante o dia. Algumas provocações acontecerão pelo professor e muitos questionamentos e falas curiosas e espontâneas farão parte desta conversa. O professor em roda vai conversar com os alunos com as falas:
_Hoje nós iremos conhecer uma nova língua, o jeito que pessoas de outros países falam. Existem vários países e cada um tem o seu idioma. Então, nós vamos conhecer e manusear o mapa múndi, assistir vídeos, cantar, dramatizar, brincar e aprender o idioma que as pessoas usam para se comunicar nos Estados Unidos, na Inglaterra , no Canadá, na Irlanda , na Jamaica, dentre outros países : o Inglês. E o idioma oficial do nosso país, é o Inglês também?

Torna-se extremamente relevante este momento, pois apesar de muito pequenos, já compreendem a importância de seguir os combinados e aguardam por este momento ansiosos.
Dentro das orientações expostas pelo professor, seria recomendado também apresentar os recursos que farão parte dessa aula. São eles: televisão, pen drive com vídeos, notebook ou computador , celular, um globo com o mapa múndi e cartazes.

2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) **Tempo 30 minutos**	**Conhecimentos novos precisam ser ancorados a prévios, para que o aprendizado aconteça de forma mais significativa. Os alunos precisam se sentir motivados a buscar mais e precisam reconhecer a importância e a funcionalidade do que estão aprendendo. Desta forma, o professor poderá fazer alguns questionamentos em uma conversa informal, que provoquem e auxiliem na apresentação das diferentes nações, culturas e línguas. Perguntas tais como:** ***Somos todos iguais?** ***Será que todas as pessoas nasceram no mesmo lugar ?**



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	***Será que todos falam do mesmo jeito ?** ***Qual país nós nascemos? Que língua nós falamos?** ***Vocês conhecem ou já assistiram na TV, celular, computador ,alguém que tenha nascido em outro país?** ***Existem muitos ou poucos países no mundo?** *** Nosso país é grande ou pequeno ?** **Após essa conversa informal, o professor poderá apresentar o mapa mundi, mostrando para os alunos os países que falam a língua inglesa pelo mundo. Em seguida, poderá fazer uma atividade com imagens de palavras que usamos no dia a dia em Inglês, para ativar esse conhecimento dos alunos, antes dos vídeos que irão assistir. Palavras como : videogame, Milk Shake, skate, hotwheels, hot dog dentre outras são exemplos de palavras utizadas no cotidiano por eles.** **Logo em seguida, serão apresentados 2 vídeos lúdicos relacionados aos conteúdos propostos.** **https://youtu.be/65wUgbDlR-k** **https://youtu.be/_1J3rQnDxIk** **Após** assistir aos vídeos, serão propostas atividades de dramatizações sobre as saudações em Português e Inglês. Acontecerá do seguinte modo :o professor chamará de 3 em 3 alunos para dramatizar: Hi/ Hello/ Good bye/Bye. Oprofessor poderá participar das dramatizações junto aos alunos, para incentivá-los. As cenas improvisadas pelos grupos de alunos poderão ser gravadas com o celular e virar um vídeo , para passar em outro momento para alunos e professores, na sala de multimeios
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo 20	**Após as dramatizações, o professor irá aplicar um jogo no wordwall. Serão apresentadas cartas com imagens correspondentes as saudações aprendidas (Hi/Hello/Bye ou Goodbye). Um aluno de cada vez irá escolher 1 imagem e dizer qual das 3 saudações corresponde aquela imagem. Todos estarão acompanhando, Os recursos utilizados serão notebook ou computador e a televisão.** **Link do jogo do wordwall :** **https://wordwall.net/pt/resource/36131639**
4ª Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo25 minutos	**Após um jogo de wordwall, o professor irá fazer uma dinâmica, onde irá espalhar imagens pela sala equivalentes as 3 saudações aprendidas (Hi/ HELLO e BYE/GOODBYE) e pedirá para que cada aluno escolha 1 e a coloque em uma das 3 caixas, que estarão disponíveis em um ponto da sala. Cada caixa terá uma cor diferente (vermelho, azul e amarelo) e colada a frente de cada caixa terá uma imagem representando cada saudação mencionada acima. Os alunos se movimentarão para pegar a imagem e escolher a caixa certa para colocá- la. Então, após colocar a imagem na caixa, cada aluno falará a saudação em inglês.**
5º Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximo se possível com algum recurso tecnológico. O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu. Tempo: 25 minutos **A avaliação se dará através da observação diária e de forma contínua dos progressos, através da participação dos alunos, de forma colaborativa. Tem a finalidade de acompanhar o desenvolvimento e identificar a evolução das habilidades dos alunos e a necessidade da intencionalidade educativa e de acompanhamento da prática.** **Ao final da aula de hoje, poderão ser realizadas brincadeiras/ atividades lúdicas, para constatação do que foi assimilado ou não pelos alunos.**	

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Baseando-se nos conteúdos apresentados, o professor poderá: ***Pedir aos alunos que desenhem imagens que representem as saudações aprendidas (hi,hello,bye e goodbye) e após a construção do cartaz, o professor poderá colocar o cartaz na porta da sala, e então na entrada ou saída da aula daquele dia, ou de dias posteriores. , irá apontar o desenho e conferir se eles reconhecem a saudação, poderá também treinar a pronúncia da saudação com os alunos e depois que eles tiverem familiarizados, poderá apontar e perguntar novamente que saudação é aquela.**	
Recursos Digitais	**Televisão** **Pendrive com vídeos do youtube** **Celular** **Notebook ou computador para jogar no wordwall**
Recursos Analógicos utilizados	**Globo com Mapa múndi** **Cartolina para fazer o cartaz** **Hidrocor e/ou giz de cera** **Caixa** **Imagens impressas com as saudações**
Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações: A BNCC propõe que o ensino de Inglês seja realizado de forma integrada com as demais áreas do conhecimento, buscando desenvolver competências comunicativas e interculturais nos alunos. Além disso, a BNCC destaca a importância da reflexão sobre a língua e da utilização de estratégias de aprendizagem, bem como o uso de tecnologias digitais para ampliar o acesso à língua e cultura em diferentes contextos. Isso quer dizer que a Língua Inglesa deve ser aprendida por meio de práticas linguísticas cotidianas, discursivas e de reflexão sobre elas. Então, seria importante a repetição desse vocabulário diariamente, como: entrar e sair da sala e falar: _Hello! Hi! Bye!Goodbye! **Sugiro que essa Sequência Didática seja aplicada com crianças de 3 a 5anos (Educação Infantil), adaptando o tempo destinado a cada faixa, já que o nível de concentração difere de um grupo para o outro.**	

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 × 3 ☐

Autor: Juliana de Macedo Abreu	E-mail: jumacedoabreu@gmail.com
Revisores: Sheila Arantes/Luciana Matos	E-mail: sheila@csaber.com.br
Eixo Temático: O avanço da tecnologia em um mundo globalizado e a importância do aprendizado da Língua Inglesa de forma lúdica e interativa para alunos da Educação Infantil.	Público Alvo: Alunos de Educação Infantil de 3 a 5 anos.
Conteúdo: Saudações (revisão das 3 saudações vistas no primeiro dia e apresentação de 2 novas).	
Tema: Uso da tecnologia como vídeos do youtube, músicas, uso do jamboard e jogo do wordwall, para um ensino mais inovador da Língua Inglesa na Educação Infantil.	

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

Objetivos esperados	***Desenvolver habilidades, expandir o vocabulário, desenvolver fluência e aprender a lidar com tarefas múltiplas.** ***Estimular as funções cognitivas, a memória, o foco,o raciocínio lógico e a socialização.** ***Revisar as 3 formas de cumprimentar em Inglês apresentadas no primeiro dia e aprender outras 4 formas, através de conversas , vídeos, dramatizações e jogos**

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

No segundo dia, o professor irá conversar com os alunos, na rodinha, que eles irão relembrar as saudações que aprenderam no dia anterior e que aprenderão 2 novas, com atividades muito legais como : assistir na televisão aos novos vídeos do youtube, com músicas em Inglês e também assistir ao vídeo feito com o celular no dia anterior , das dramatizações feitas pela turma junto com a professora , participar de dinâmicas e brincar com um jogo da memória. Este jogo será feito com o wordwall, onde serão apresentadas figuras viradas no computador ou notebook, e um de cada vez vai tentar achar os pares iguais e coletivamente, todos irão falar a saudação descoberta em Inglês. E também utilizarão o jamboard, onde 2 imagens serão mostradas e 1 será apontada pelo professor. Um aluno irá circular a escolhida como correta. Estas atividades serão aplicadas com a finalidade de fixar o conteúdo apresentado.

2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) **Tempo 30 minutos**	**Antes da apresentação do novo conteúdo, o professor irá passar o vídeo com a dramatização feita pelos alunos com o professor. Após assistirem, o professor irá conversar com os alunos sobre o que aprenderam no dia anterior, relembrar as informações. Perguntas poderão iniciar esta etapa, para despertar o interesse e a curiosidade dos alunos.** ***Quem lembra o que aprendemos ontem ?** *** Quem quer cantar um trecho das músicas que nós assistimos e cantamos ontem?** ***Como cumprimentamos alguém quando encontramos na rua, em Português? E em Inglês?** *** E como nos despedimos de alguém em Português? E em Inglês?** **Após a conversa, a professora ira utilizar um travesseiro e simular que está dormindo e na tentativa dos alunos tentarem acordá-la , a mesma irá brincar e , ao mesmo tempo , introduzir o novo vocabulário: Good morning! e Good afternoon!** **Na sequência, o professor irá reforçar as 2 novas saudações (Good morning e Good afternoon) , utilizando flashcards. As imagens impressas serão mostradas e o professor poderá indagar sobre cada**



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	figura: Aqui falamos Bye? Hello? O que mais poderíamos falar aqui? Bom dia? Boa tarde? Então vamos falar essas 2 saudações em Inglês?
3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possivel permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) **Tempo: 2S minutos**	O professor irá apresentar os novos vídeos, que são bem curtinhos e dinâmicos, reforçando o aprendizado das outras 2 novas saudações (GOOD MORNING e GOOD AFTERNOON), visto que já foram introduzidos na etapa anterior. A dinâmica dessa etapa será o professor pausar os vídeos e pedir para que os alunos completem a música antes que a música seja cantada por completo. Vídeos novos: https://youtu.be/zNnSq-2HXbI https://youtu.be/h9yL-wF75mA
4ª Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possivel experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. **Tempo: 30**	Nesta etapa o professor apresentará figuras iguais às que aparecerão no jogo posteriormente, colocando-as em pontos diferentes da sala e fará uma dinâmica, onde toda vez que o professor falar a saudação, os alunos deverão se posicionar próximos da imagem, para que possam se familiarizar com as mesmas antes do jogo do wordwall. O jogo consistirá em formar pares correspondentes, com apresentação das 2 novas saudações e das 3 apresentadas no dia anterior, de modo que o aluno revise esse conteúdo. O professor pedirá a um aluno de cada vez para escolher um número e após a formação de pares, coletivamente os alunos tentarão dizer a saudação que corresponde ao desenho apresentado nos pares. Dará ênfase a diferença entre as imagens (GOOD MORNJNG - SOL e GOOD AFTERNOON - SOL SE PONDO). Link do jogo do wordwall: https://wordwall.net/resource/56161582

5ª Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e manté-lo motivado para os próximo se possivel 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

A avaliação ocorrerá através de imagens apresentadas no jamboard. O professor irá apresentar imagens relacionadas as 2 novas saudações apresentadas (Good morning e Good afternoon). Serão apresentadas 2 imagens e o aluno irá circular ou apontar a imagem correspondente a saudação dita pelo professor. Após circular, toda turma irá repetir a saudação. As imagens serão projetadas no quadro branco e os alunos irão circular com o piloto para quadro branco.

Recursos Digitais	Televisão Pendrive com vídeos do youtube e da dramatização dos alunos Notebook ou computador para jogar no wordwall e utilizar o jamboard Retroprojetor para projetar as imagens do jamboard
Recursos Analógicos utilizados	Flashcards - imagens impressas Travesseiro Quadro branco Piloto para quadro



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações: **Sugiro que essa Sequência Didática seja aplicada com crianças de 3 a 5 anos(Educação Infantil), adaptando o tempo destinado a cada faixa, já que o nível de concentração difere de um grupo para o outro.**	



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ×

Autor: Juliana de Macedo Abreu	E-mail: jumacedoabreu@gmail.com
Revisores: Sheila Arantes/Luciana Matos	E-mail: sheila@csaber.com.br
Eixo Temático: O avanço da tecnologia em um mundo globalizado e a importância do aprendizado da Língua Inglesa de forma lúdica e interativa para alunos da Educação Infantil.	Público Alvo: Alunos de Educação Infantil de 3 a 5 anos.
Conteúdo: Revisão dos GREETINGS- (saudações) aprendidos nos 2 primeiros dias e apresentação de 2 novas saudações (Good evening e Good night)	
Tema: Uso da tecnologia como vídeos do youtube, música, jogo do wordwall e , para um ensino mais inovador da Língua Inglesa na Educação Infantil.	

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

Objetivos esperados	*Provocar respeito às diferenças, autoconhecimento, sensação de pertencimento, fazendo com que o uso das tecnologias atue com o objetivo de aproximar educadores e alunos. *Revisar as saudações em Inglês, dos 2 primeiros dias de aula. * Conhecer cores em Inglês, iniciando pelas bandeiras do Brasil e Estados Unidos , assistindo vídeos, fazendo experimentos , brincando no wordwall e pesquisando a tradução no Google lens.

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

No terceiro dia o professor irá relembrar o que aprenderam nos 2 dias anteriores e conversar com os alunos na rodinha. __Hoje nós iremos aprender 2 novas saudações: . Mas antes vamos ver se vocês lembram das saudações que nós já aprendemos? Vamos cantar as músicas , brincar e reconhecer as saudações que vocês desenharam no cartaz construído por vocês no primeiro dia e o vídeo com a dramatização que nós fizemos juntos ? Como cumprimentamos as pessoas de manhã e a tarde em inglês? E a noite, como cumprimentamos as pessoas no Brasil? E em Inglês, vocês sabem? Vamos pensar sobre isso ?

2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) **Tempo 35 minutos**	O professor irá utilizar o cartaz construído pelos alunos , que foi afixado na porta ou no mural da sala, mostrar os desenhos feitos pelos alunos. e em seguida perguntar que saudação é aquela em inglês . Logo após, irá colocar o vídeo com a dramatização feita pelos alunos com o professor no primeiro dia, para fixar o conteúdo aprendido. Então, utilizará os vídeos dos 2 dias anteriores, com as músicas (hi e bye / hello /good morning e good afternoon) para fazer uma dinâmica. Fará 4 grupos e cada um ficará responsável por 1 música. Grupos e links dos vídeos: 1 grupo com hi/ bye https://youtu.be/65wUgbDlR-k 1 grupo com hello https://youtu.be/_1J3rQnDxIk 1 grupo com good morning https://youtube.com/watch?v=zNnSq-2HXbI&feature=share



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	1 grupo com good afternoon **https://youtube.com/watch?v=h9yL-wF75mA&feature=share** **Os alunos irão treinar um pouquinho e cantar para os outros grupos. O professor irá utilizar o celular para gravar e passar posteriormente.**
3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo: 25 minutos	**Após relembrar as saudações anteriores, um vídeo com as novas saudações será apresentado. O professor irá mostrar imagens, que aparecerão no jogo do wordwall, que será usado na quinta etapa, e indagará sobre o que falamos quando está de noite: Bom dia? Boa tarde? Então a imagem que tem a lua indica que está o quê?** **Para reforçar o aprendizado, passará o vídeo.** **Link do vídeo:** **https://youtu.be/5Sj6Sp2zBDE**
4ª Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. **Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo 30**	**Logo após, o professor irá fazer uma dinâmica, onde irá utilizar os flashcards e mostrará imagens correspondentes a diferentes saudações, incluindo as 2 novas. O professor irá espalhar as imagens pela sala e andando junto com os alunos, irá fazer perguntas sobre essas imagens, para que os alunos se familiarizem com as mesmas:** **__ Qual desenho indica que está de noite? A noite o sol aparece? Que imagem aparece alguém indo dormir de noite?** **Em seguida, o aluno irá escolher 1 imagem, para tentar falar que saudação em Inglês poderia ser dita para imagem escolhida. Caso se torne difícil para o aluno, o professor poderá dar alternativas para ajudar.**
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** **O professor utilizará um jogo da memória do wordwall, onde as 4 saudações dos segundo e terceiro dia estarão presentes (Good morning/ afternoon/ evening e night). Um aluno de cada vez irá falar um número e tentará formar pares iguais com cada saudação. Após formar os pares, falará a saudação em inglês.** **Link do jogo da memória:** **https://wordwall.net/pt/resource/56157997**	



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Recursos Digitais	Televisão Pendrive com vídeos do youtube Celular Notebook ou computador para jogar no wordwall
Recursos Analógicos utilizados	Cartaz com desenhos feitos pelos alunos Flashcards com imagens das saudações
Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações: Sugiro que essa Sequência Didática seja aplicada com crianças de 3 a 5 anos(Educação Infantil), adaptando o tempo destinado a cada faixa, já que o nível de concentração difere de um grupo para o outro. Sugiro também que todas as atividades propostas e aplicadas nesses 3 dias de Sequência Didática continuem fazendo parte do dia a dia dos alunos, mesmo que seja dada uma ênfase menor, já que conteúdos novos serão apresentados posteriormente.	



UNI CARIOCA
Centro Universitário
DIGITAL



ANEXOS

ANEXO A - PARECER DO CONSELHO DE ÉTICA E PESQUISA

SECRETARIA MUNICIPAL DE SAÚDE DO RIO DE JANEIRO - SMS/RJ

PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: A importância da aprendizagem significativa da Língua Inglesa na Educação Infantil

Pesquisador: JULIANA DE MACEDO ABREU
Área Temática:
Versão: 1
CAAE: 76765023.9.0000.5279
Instituição Proponente: ASSOCIACAO CARIOCA DE ENSINO SUPERIOR
Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 6.617.045

Apresentação do Projeto:
O presente projeto se debruça na importância do ensino dinâmico e significativo da Língua Inglesa no contexto da Educação Infantil no ensino público, assim como, reflete na escassez de acesso do mesmo no contexto da educação pública. Uma vez que essa disciplina não compõe o currículo obrigatório do ensino infantil em nosso país, raramente as crianças têm contato com o inglês na etapa da Educação Infantil no ensino púbico o que comumente acontece no ensino privado. O objetivo da pesquisa é propor uma metodologia de aprendizado de forma lúdica através da criação de uma sequência didática, da Língua Inglesa na Educação infantil, especialmente para crianças de 3 a 5 anos, permeada pelas novas tecnologias digitais. O estudo de abordagem qualitativa terá como metodologia a análise de relato de experiência. A hipótese levantada é de que o uso das tecnologias digitais pode contribuir para a aprendizagem significativa da Língua Inglesa na Educação Infantil.

Objetivo da Pesquisa:
Objetivo Primário:
Propor uma metodologia de aprendizado de saudações básicas da Língua Inglesa para ser aplicada na Educação infantil, permeada pelas novas tecnologias digitais.
Objetivo Secundário:
• Levantar as referências bibliográficas recentes sobre as tecnologias digitais usadas no ensino-

Endereço: Rua Evaristo da Veiga, 16, 4º andar
Bairro: Centro **CEP:** 20.031-040
UF: RJ **Município:** RIO DE JANEIRO
Telefone: (21)2215-1485 **E-mail:** cepsmsrj@yahoo.com.br

aprendizagem;

• Identificar boas práticas, que favorecem o aprendizado da Língua Inglesa em grupos de referência de 4 anos;

• Instrumentalizar o ensino do Inglês com um método apoiado em sequências didáticas com tecnologias digitais para crianças de 4 anos.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos:

Cabe ressaltar que a Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, em suas diretrizes e normas, indica que toda pesquisa com seres humanos envolve algum tipo de risco e, durante esta pesquisa, este poderá se apresentar na forma de desconforto ou constrangimento que poderão ser gerados a partir da participação das crianças nas atividades.

Durante a aplicação de alguma atividade ou da gravação do vídeo ou áudio, se alguma criança/participante se sentir desconfortável, inseguro, indisposto ou constrangido, por qualquer motivo, vale ressaltar que este será informado que terá o direito de não realizar as tarefas propostas ou poderá desistir a qualquer momento da participação da pesquisa, sendo respeitado em sua decisão.

Nenhum participante será vítima de preconceito ou discriminação. A fim de minimizar os riscos, a pesquisadora fará todo o esforço para que você se sinta à vontade e confortável para expressar seus sentimentos, desejos, falas e opiniões. Adotará uma conduta ética e respeitosa com os questionamentos dos participantes, bem como, com seus valores sociais, culturais, morais e religiosos. Utilizará linguagem clara e acessível para qualquer esclarecimento as crianças.

Durante todas essas etapas, todo o esforço será feito pela pesquisadora para que os riscos sejam minimizados. Eventuais riscos físicos, psicológicos, espirituais, morais, familiares, intelectuais, sociais e culturais serão cuidadosamente minimizados, a partir de ações cabíveis nos encontros presenciais. E caso o aluno não queira participar da pesquisa, ficará em outro ambiente com uma professora, brincando de tal forma quese sinta protegido e acolhido em suas necessidades.

Benefícios:

Como benefício esta pesquisa trará para o (a) aluno (a) participantes da UMEI Jorge Nassim Vieira Najjar, a apropriação de conhecimentos sobre o desenvolvimento de atividades pedagógicas com o apoio de recursos digitais, auxiliando no processo de aprendizado geral. Pois ao se apropriarem do potencial das novas tecnologias os alunos e professores ampliam seus horizontes de participação e interação em diferentes espaços da sociedade. Como benefício indireto, poderá contribuir para outras pesquisas na busca por estratégias para o aprendizado, usando as

tecnologias digitais. Além disso, o conhecimento produzido poderá contribuir positivamente em outras realidades escolares.

A participação do (a) aluno (a) no estudo não implicará em custos adicionais. O (a) aluno (a) não terá qualquer despesa com a realização das etapas desta pesquisa que serão custeadas pela pesquisadora responsável por essa proposta. Também não haverá nenhuma forma de pagamento pela participação do mesmo.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Sem comentários.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Os termos de apresentação obrigatória estão satisfatórios.

Recomendações:

A pesquisa deve ser encaminhada a Secretaria de Educação Ciência e Tecnologia Municipal de Niterói.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Aprovado.

Considerações Finais a critério do CEP:

Sr.(a) Pesquisador(a),

Atentamos que o pesquisador deve desenvolver a pesquisa conforme delineada no protocolo aprovado, exceto quando perceber risco ou dano não previsto ao sujeito participante ou quando constatar a superioridade de regime oferecido a um dos grupos da pesquisa que requeiram ação imediata (item V.3., da Resolução CNS/MS Nº 466/12). Qualquer necessidade de modificação no curso do projeto deverá ser submetida à apreciação do CEP/SMS-RJ como emenda. Deve-se aguardar o parecer favorável do CEP/SMS-RJ antes de efetuar a modificação. Atentar para a necessidade de atualização do cronograma da pesquisa.

Caso ocorra alguma alteração no financiamento do projeto ora apresentado (alteração de patrocinador, modificação no orçamento ou copatrocínio), o pesquisador tem a responsabilidade de submeter uma emenda ao CEP/SMS-RJ solicitando as alterações necessárias. A nova Folha de Rosto a ser gerada deverá ser assinada nos campos pertinentes e anexada novamente na Plataforma Brasil para análise deste CEP/SMS-RJ.

O CEP/SMS-RJ deve ser informado de todos os efeitos adversos ou fatos relevantes que alterem o curso normal do estudo (item V.5., da Resolução CNS/MS Nº 466/12). É papel do pesquisador assegurar medidas imediatas adequadas frente a evento adverso grave ocorrido (mesmo que tenha

sido em outro centro) e ainda enviar notificação à ANVISA – Agência Nacional de Vigilância Sanitária, junto com seu posicionamento. Eventuais modificações ou emendas ao protocolo devem ser apresentadas a este CEP/SMS-RJ, identificando a parte do protocolo a ser modificada e suas justificativas.

Acrescentamos que o participante da pesquisa tem a liberdade de recusar-se a participar ou de retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa, sem penalização alguma e sem prejuízo ao seu cuidado (item IV.3 .d., da Resolução CNS/MS Nº 466/12) e deve receber uma via do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, na íntegra, por ele assinado (item IV.5.d., da Resolução CNS/MS Nº 466/12).

Ressaltamos que o pesquisador responsável por este Protocolo de Pesquisa deverá apresentar a este Comitê de Ética um relatório das atividades desenvolvidas no período de 12 meses a contar da data de sua aprovação (item X.1.3.b., da Resolução CNS/MS Nº 466/12).

Caso haja interrupção do projeto ou não publicação dos resultados, solicitamos justificar fundamentalmente ao CEP/SMS-RJ.

Quando se tratar de pesquisas com seres humanos em instituições integrantes do Sistema Único de Saúde (SUS), os procedimentos não deverão interferir na rotina dos serviços de assistência à saúde, a não ser quando a finalidade do estudo o justificar, e for expressamente autorizado pelo dirigente da instituição.

As pesquisas realizadas em instituições integrantes do SUS devem atender aos preceitos éticos e de responsabilidade do serviço público e de interesse social, não devendo ser confundidas com as atividades de atenção à saúde.

Este parecer possui validade de 12 meses a contar da data de sua aprovação.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2238080.pdf	06/12/2023 19:29:33		Aceito
Folha de Rosto	folha_de_rosto_assinada.pdf	06/12/2023 19:29:01	JULIANA DE MACEDO ABREU	Aceito
Outros	termo_compromisso_de_dados.pdf	06/12/2023 19:28:10	JULIANA DE MACEDO ABREU	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	projeto_juliana.pdf	06/12/2023 19:27:20	JULIANA DE MACEDO ABREU	Aceito
Outros	aceite_assinado.pdf	06/12/2023	JULIANA DE	Aceito

Outros	aceite_assinado.pdf	19:26:46	MACEDO ABREU	Aceito
Outros	carta_de_apresentacao.pdf	02/11/2023 15:30:39	JULIANA DE MACEDO ABREU	Aceito
Outros	declaracao_de_ausencia_de_custos.pdf	02/11/2023 15:26:12	JULIANA DE MACEDO ABREU	Aceito
Outros	TALE_crianca_nao_sabe_ler.pdf	02/11/2023 15:25:05	JULIANA DE MACEDO ABREU	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_responsavel_por_aluno.pdf	02/11/2023 15:24:06	JULIANA DE MACEDO ABREU	Aceito

Situação do Parecer:
Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:
Não

RIO DE JANEIRO, 18 de Janeiro de 2024

Assinado por:
Salesia Felipe de Oliveira
(Coordenador(a))

ANEXO B -CARTA DE APRESENTAÇÃO DA UNICARIOCA

Apêndices

Carta de Apresentação

UNICARIOCA
Centro Universitário

CARTA DE APRESENTAÇÃO

O Programa de Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação, do Centro Universitário UniCarioca, tem a grata satisfação em apresentar ao NEST- Núcleo de Estágio- da Fundação Municipal de Educação de Niterói, a aluna **Juliana de Macedo Abreu**, inscrita no CPF nº 075.244.317-83, regularmente matriculada sob o número 2023100252.

Ressaltamos que **Juliana de Macedo Abreu**, desenvolve a pesquisa intitulada "**A importância da aprendizagem significativa da Língua Inglesa na Educação Infantil**", sob a orientação dos Professores **Ana Paula Legey de Siqueira (D. Sc. - UniCarioca) e André Cotelli do Espírito Santo (M. Sc. - UniCarioca)** e será desenvolvida na **UMEI JORGE NASSIM VIEIRA NAJJAR** (FME- Niterói).

As informações a serem disponibilizadas à pesquisadora serão guardadas pelo tempo que determinar a legislação vigente e não serão utilizadas em prejuízo dessa instituição, e/ou das pessoas envolvidas, inclusive na forma de danos à estima, prestígio, prejuízo econômico ou financeiro, garantindo-lhes o anonimato de tais informações.

Este Termo de Anuência está condicionado aos cumprimentos das determinações éticas normatizadas pelas Resoluções CNS/MS nº 0466/2012 e 510/2016 e às resoluções complementares relacionadas ao objeto da pesquisa. O projeto somente poderá ter início nesta Unidade de Educação mediante sua aprovação prévia e documental pelo Comitê de ética em pesquisa

Rio de Janeiro, 30 de outubro de 2023.

Antônio Carlos de Abreu Mo

Coordenação do Mestrado Profissional em
Novas Tecnologias Digitais na Educação
Centro Universitário UniCarioca

CENTRO UNIVERSITÁRIO CARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO.
Av. Paulo de Frontin, 568 - Rio Comprido.
CEP 20261-243, Rio de Janeiro – RJ.

ANEXO C - ACEITE INSTITUCIONAL

Aceite Institucional

RIO PREFEITURA SAÚDE

PREFEITURA NITERÓI
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ACEITE INSTITUCIONAL

Eu, Bianca de Macedo Abreu, na qualidade de diretora e responsável pela instituição UMEI Jorge Nassim Vieira Najjar, estou de acordo com a realização da pesquisa "A importância da aprendizagem significativa da Língua Inglesa na Educação Infantil, especialmente na rede pública, de forma lúdica e permeada pelas tecnologias digitais", de responsabilidade da pesquisadora aluna Juliana de Macedo Abreu do MPNTDE – Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais em Educação da UniCarioca *e que é professora desta instituição.*

Esta pesquisa será realizada sob orientação dos professores Ana Paula Legey de Siqueira e André Cotelli do Espírito Santo, e-mails: asiqueira@ unicarioca.edu.br; asanto@ unicarioca.edu.br, após revisão e aprovação pelo CEP/SMS - Comitê de Ética em Pesquisa da Secretaria Municipal de Saúde. O estudo e pesquisa envolvem a realização de três Sequências Didáticas, 1 horas 55 minutos cada uma, sob o assunto "Uso da Tecnologia para um ensino mais inovador da Língua Inglesa na Educação Infantil". A amostra de alunos que participarão da pesquisa será de 21 alunos, da turma do Grupo de Referência da Educação Infantil 4 – GREI4. Planejamos o cronograma da pesquisa com uma duração de aproximadamente 1 mês, com previsão de início em 05/02/2024 e término em 29/02/2024.

Assim, eu, Bianca de Macedo Abreu, a cargo da UMEI Jorge Nassim Vieira Najjar declaro conhecer e cumprir as Resoluções Éticas Brasileiras, em especial a Resolução CNS 455/12 e 510/2016. Esta instituição está ciente de suas co-responsabilidades como instituição participante do presente projeto de pesquisa, e de seu compromisso no resguardo da segurança e bem-estar dos sujeitos de pesquisa nela recrutados, dispondo de infra-estrutura necessária para a garantia de tal segurança e bem-estar.

Niterói, 30 de outubro de 2023.

Bianca de Macedo Abreu
Matrícula 112324861
Diretora

Responsável pela Instituição (assinatura e carimbo)

Comitê de Ética em Pesquisa da Secretaria Municipal de Saúde do Rio de Janeiro
Rua Evaristo da Veiga nº 16 - 4º andar/ Sala 401 – Centro – CEP:20031-040 - Rio de Janeiro – RJ
Tel.: (21) 2215-145 E-mail: cepsms@rio.rj.gov.br ou cepsmsrj@yahoo.com.br

ANEXO D - TERMO DE COMPROMISSO COM FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO- NÚCLEO DE ESTÁGIOS (NEST)

NITERÓI SEMPRE À FRENTE Educação

Fundação Municipal de Educação
NEST- Núcleo de Estágio
TERMO DE COMPROMISSO – PESQUISA

Eu, Juliana de Macedo Abreu, venho por meio deste, solicitar a realização de Projeto de Extensão e/ou Pesquisa, cuja natureza é: ( ) TCC ( ) Especialização (x) Mestrado ( ) Doutorado ( ) Outros _____, concordo em seguir os **ditames legais deste Termo de Compromisso, elaborado em consonância com as Resoluções 466/2012, 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde** que dispõem respectivamente sobre diretrizes e normas de pesquisa com seres humanos e normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais, assumo os seguintes compromissos:

1 - Cumprir rigorosamente as **normas regimentais do Núcleo de Estágio - NEST** da e da Fundação Municipal de Educação e da Secretaria Municipal de Educação, do município de Niterói – RJ, em conformidade com a **Portaria FME 578/2005**;

2 – Entregar o **relatório** contendo os resultados parciais a cada semestre e ao término da Pesquisa.

3 – Quanto aos procedimentos metodológicos da pesquisa:

A – **Entrevista, questionários ou outros instrumentos de pesquisa** com profissionais ou alunos: utilizar o **Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)**; este deverá ser assinado pelo entrevistado (os), pais ou responsáveis legais quando se tratar de estudante menor de 18 (dezoito) anos e/ou **TALE (Termo de Assentimento Livre e Esclarecido**, no caso de crianças ou adolescentes, ou incapazes, formulado em linguagem acessível, ou até lúdica, ratificando sua participação na pesquisa). **O TALE não exime a necessidade do TCLE.**

B – Coleta e produção de dados – Assegurados em consonância com a lei de nº 13.709/2018, que dispõe sobre tratamento dos dados pessoais.(Cap.7º, Seção II, Artigos 11, 14 e 15 .

C – Autorizações para **uso de imagem e vídeo** – deverão ser especificados na parte de **Procedimentos Metodológicos no corpo do projeto** e constar no **TCLE** dos participantes, bem como esclarecidos no âmbito dos setores/diretorias/departamentos/Unidades de Educação, que assinarão a autorização.

D - Publicações, apresentação de trabalhos em congressos: deverão ao término da pesquisa ser socializados nos campos pesquisados, como também, junto ao NEST/FME.

OBS: Este Termo de Compromisso terá validade mediante apresentação do Parecer do Comitê de Ética em Pesquisa pertinente.

Niterói, 01 de abril de 2024.

Juliana de Macedo Abreu
ASSINATURA DO PESQUISADOR

Fundação Mucipal de Educoçoe
Priscilla P.F.Pereira
Matrícula 236.207-1
Núcleo de Estágios

INSTITUIÇÃO CONCEDENTE

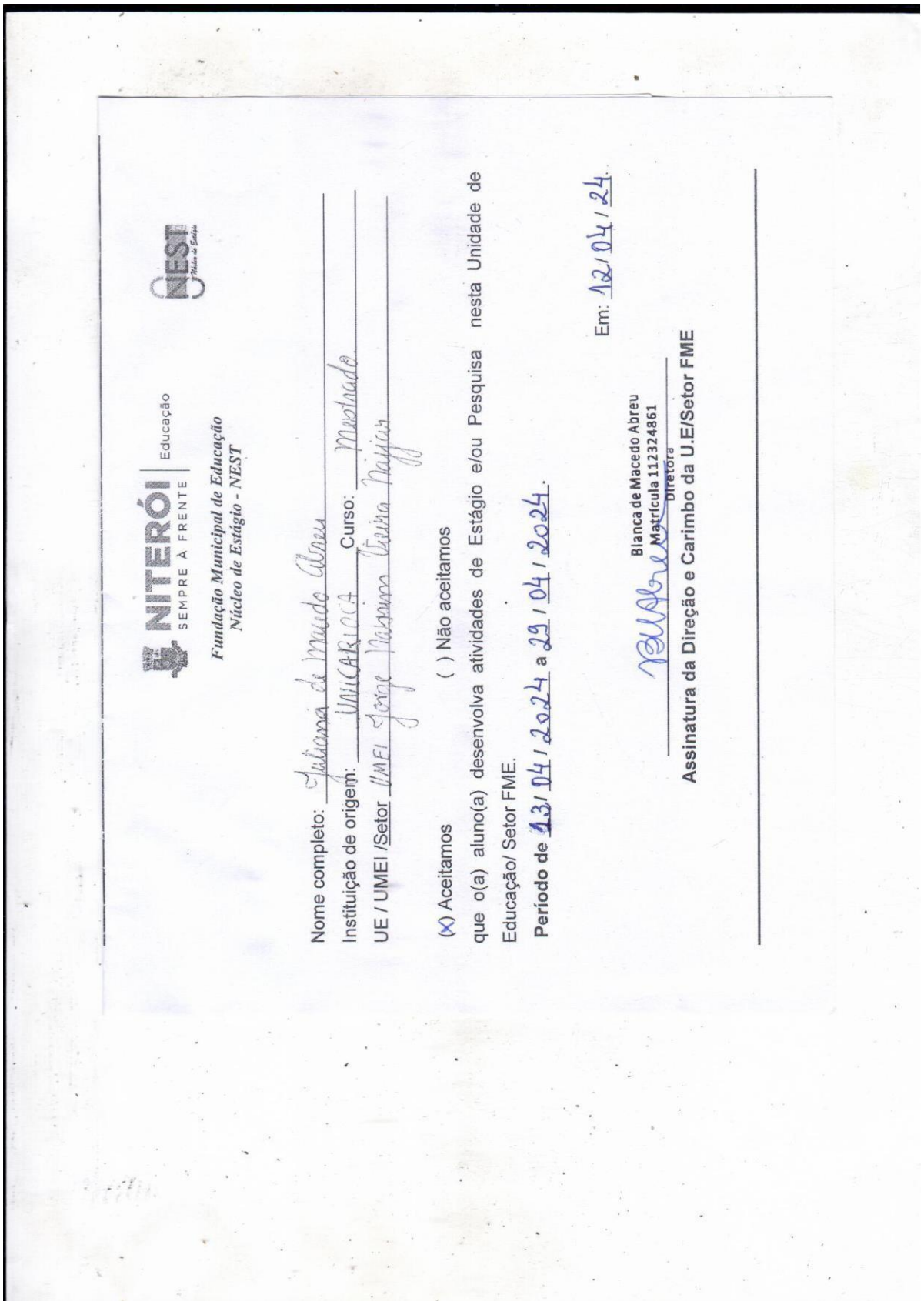
Solange Santiago Ferreira
Coord. da Núcleo de Estágios
Mat. 231266-5/FME

Ana Paula de Siqueira

INSTITUIÇÃO DE ORIGEM

Ana Paula Legey de Siqueira
Coordenadora Geral do
Programa Stricto Sensu Profissional
em Novas Tecnologias Digitais na Educação
UniCarioca

ANEXO E - ACEITE DA INSTITUIÇÃO APÓS AUTORIZAÇÃO DO NÚCLEO DE ESTÁGIOS (NEST)



NITERÓI SEMPRE À FRENTE | Educação

NEST

Fundação Municipal de Educação
Núcleo de Estágio - NEST

Nome completo: Juliana de Macedo Abreu

Instituição de origem: UNICARIOCA Curso: Mestrado

UE / UMEI /Setor UMEI Jorge Nassim Teixa Najjar

(X) Aceitamos ( ) Não aceitamos

que o(a) aluno(a) desenvolva atividades de Estágio e/ou Pesquisa nesta Unidade de Educação/ Setor FME.

Período de 13/04/2024 **a** 29/04/2024.

Em: 12/04/24.

Blanca de Macedo Abreu
Matrícula 112324861
Diretora

Assinatura da Direção e Carimbo da U.E/Setor FME