CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Natane Silva Gomes

A INTEGRAÇÃO DOS CONTOS DE FADAS E AS FERRAMENTAS DIGITAIS NO ENSINO FUNDAMENTAL

Rio de Janeiro
2024

Natane Silva Gomes

A Integração dos Contos de Fadas e as Ferramentas Digitais no Ensino Fundamental

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

Profª Sheila da Silva Ferreira Arantes, D. Sc.

Rio de Janeiro

2024

G631i Gomes, Natane Silva

A integração dos contos de fadas e as ferramentas digitais no ensino fundamental / Natane Silva Gomes ; orientadores: Ana Paula Legey de Siqueira, Sheila da Silva Ferreira Arantes. - Rio de Janeiro, 2024.

98 f.

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

1. Contos de fadas. 2.Ferramentas digitais. 3.Leitura. 4. Escrita. 5.Sequência didática. I. Siqueira, Ana Paula Legey de, prof. orient. II. Arantes, Sheila da Silva Ferreira, prof. orient. III. Título.

CDD 371.344

NATANE SILVA GOMES

A INTEGRAÇÃO DOS CONTOS DE FADAS E AS FERRAMENTAS DIGITAIS NO ENSINO FUNDAMENTAL

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

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

Examinado por:

gov.br Documento assinado digitalmente
SHEILA DA SILVA FERREIRA ARANTES
Data: 20/02/2025 09:53:48-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

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

Prof. Daniel Mól Machado, M. Sc. (UniCarioca)

Profa. Erika Pedreira da Silva, D. Sc. (UERJ/FEBF)

Rio de Janeiro

2024

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a Deus, pela força, e à minha mãe, por seu apoio e incentivo constantes.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço à Universidade Unicarioca pela oportunidade de ingressar no mestrado, algo que jamais imaginei ser capaz de alcançar. Esta conquista só foi possível graças ao apoio de pessoas especiais.

À minha mãe dedico todo o meu carinho e gratidão, por sempre acreditar em mim e me incentivar a crescer profissionalmente. Embora eu mesma nunca tenha me visto no mestrado, ela sempre soube que eu era capaz. Este trabalho, em muitos aspectos, é a realização do sonho dela.

Ao meu amigo Allan Vitor, que hoje também é mestre, agradeço por todo o incentivo ao longo do caminho e por acreditar em mim desde o início. Sua amizade e apoio foram fundamentais.

Minha gratidão vai também à professora Sheila Arantes, por sua empatia em momentos críticos da minha trajetória, quando o cansaço do trabalho e as mudanças no meu rumo profissional quase me fizeram desistir. Durante esse período de adaptação, enfrentei crises de ansiedade, e sua compreensão foi essencial para que eu seguisse em frente.

Agradeço à professora Ana Paula Legey, por ter escolhido ser minha orientadora. Eu me sinto honrada, e sua inteligência é uma inspiração não só para mim, mas para diversos alunos.

A todos os professores da Unicarioca, pois sou profundamente grata por cada lição aprendida e por contribuírem para a minha formação acadêmica e profissional.

Um agradecimento especial à diretora Ane Carmelita, a pessoa mais empática e maravilhosa com quem já trabalhei, por sua colaboração na aplicação da sequência didática e por todo o apoio oferecido ao longo desse processo

Por fim, agradeço a Deus, por me dar a força necessária para não desistir e por me guiar neste percurso.

RESUMO

A pesquisa investigou o desempenho insatisfatório de alunos de uma escola pública de ensino fundamental, localizada no município do Rio de Janeiro, no bairro de Coelho Neto, especialmente em relação às habilidades de leitura e escrita em Língua Portuguesa. O objetivo foi desenvolver uma metodologia que combinasse contos de fadas e ferramentas digitais, como Kahoot, Wordwall, Mentimeter, Canva, Padlet, Google Forms e Quizlet, para promover uma aprendizagem mais significativa. O método incluiu pesquisa bibliográfica, criação e aplicação de uma sequência didática em sala de aula, com atividades como leitura, *quizzes* interativos e produção textual. Os resultados mostraram avanços no engajamento dos alunos e no desenvolvimento das habilidades criativas, narrativas e de compreensão textual. A pesquisa concluiu que a integração de literatura infantil e tecnologias digitais dinamiza o ensino, estimula o interesse dos alunos e contribui para a melhoria das habilidades de leitura e escrita, sendo uma alternativa viável para contextos educacionais desafiadores.

Palavras-chave: contos de fadas, ferramentas digitais, leitura, escrita, sequência didática.

ABSTRACT

The research investigated the unsatisfactory performance of students from a public elementary school located in the municipality of Rio de Janeiro, in the Coelho Neto neighborhood, particularly regarding their reading and writing skills in Portuguese. The objective was to develop a methodology that combined fairy tales and digital tools such as Kahoot, Wordwall, Mentimeter, Canva, Padlet, Google Forms, and Quizlet to promote more meaningful learning. The method included bibliographic research, the creation, and implementation of a didactic sequence in the classroom, with activities such as reading, interactive *quizzes*, and textual production. The results showed progress in student engagement and the development of creative, narrative, and comprehension skills. The research concluded that integrating children's literature and digital technologies enhances teaching, stimulates student interest, and contributes to improving reading and writing skills, proving to be a viable alternative for challenging educational contexts.

Keywords: fairy tales, digital tools, reading, writing, didactic sequence.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Fluxograma do esquema proposto para SD com foco na alfabetização e no letramento mediado pelas novas tecnologias digitais (Arantes – 2022) 42
Figura 2 - E-book: Sequência Didática: Aprendendo e Criando com os Contos de Fadas 44
Figura 3 - Percurso Metodológico 46
Figura 4 - Imagem retirada do site: Kahoot 48
Figura 5 - Imagem retirada do site: Mentimeter 49
Figura 6 - Imagem retirada do site: Canva 50
Figura 7 - Imagem retirada do site: Padlet 51
Figura 8 - Imagem retirada do site: Google Forms 52
Figura 9 - Imagem retirada do site: Google Apresentações 53
Figura 10 - Imagem do quiz elaborado no site Wordwall 54
Figura 11 - Imagem retirada do Quiz elaborado no site Wordwall 55
Figura 12 - Imagem retirada da autoavaliação elaborada no site Wordwall 55
Figura 13 - Imagem retirada da atividade elaborada no Quizlet 56
Figura 14 - Aula expositiva sobre a estrutura dos contos de fadas, utilizando slides elaborados no Canva 63
Figura 15 - Alunos engajados na atividade em grupo durante o quiz no Kahoot 65
Figura 16 - Aluno utilizando o celular para realizar atividade no Wordwall 68
Figura 17 - Aluno realizando autoavaliação no Forms 70
Figura 18 - Alunos realizando atividade no Quizlet 73
Figura 19 - Alunos realizando a produção textual 75
Figura 20 - Projeção do Mentimeter realizado em sala 77

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Desempenho dos alunos no quiz realizado pelo Kahoot.....66

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Análise comparativa do desempenho bimestral do ano de 2023 15
Tabela 2 - Opiniões dos Grupos sobre o Final da História 69
Tabela 3 - Análise dos Contos 80

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

CAEd - Centro de Políticas Públicas e Avaliação da Educação

LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação

SME-RJ - Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro

TDIC - Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação

FOM - Fábrica de Obras de Madeira (estrutura em madeira compensada)

RJ - Rio de Janeiro

ISBN - *International Standard Book Number* (Número Internacional Normalizado do Livro)

TCLE - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

SD - Sequência Didática

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 13
1.1 Inquietação 13
1.2 Caracterização do Problema 16
1.3 Tecnologia na Educação 18
1.4 Relevância 19
1.5 Objetivos 20
1.5.1 Objetivo Geral 20
1.5.2 Objetivos Específicos 20
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 21
2.1 O Ensino Fundamental e o 6º Ano Experimental 21
2.2 Contribuições do gênero textual Conto de Fadas no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita 24
2.3 A importância do conto de fadas na construção de uma aprendizagem significativa 28
2.4 O papel das tecnologias na facilitação da aprendizagem 31
2.5 Contos de Fadas na BNCC: Explorando as possibilidades das tecnologias digitais 34
2.6 Sequência didática 38
3 PERCURSO METODOLÓGICO 42
4 ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO 43
4.1 Tecnologias digitais que compõem o material didático 47
4.2 Kahoot 47
4.3 Mentimeter 48
4.4 Canva 49
4.5 Padlet 50
4.6 Google Forms 51
4.7 Google Slides ou Google Apresentações 52
4.8 Wordwall 53
4.9 Quizlet 56
4.10 YouTube 57
4.11 Criação da sequência didática (SD) 57
4.12 O material didático: Aprendendo e criando com os contos de fadas ... 59

5 ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO 61
5.1 Dia 1 de aplicação da sequência 61
5.2 Dia 2 de aplicação da sequência didática 71
5.3 Dia 3 de aplicação da sequência didática 76
6 CONCLUSÃO 81
REFERÊNCIAS 83
APÊNDICE 91
APÊNDICE A – Material Didático 91
APÊNDICE B – Declaração Institucional de Comprovação de Demanda 94
APÊNDICE C – Declaração Institucional de Comprovação de Impacto 95
APÊNDICE D – Declaração Institucional de Comprovação de Aplicabilidade 97
APÊNDICE E – Declaração Institucional de Comprovação de Complexidade 98

1 INTRODUÇÃO

1.1 Inquietação

Sou professora na rede pública municipal do Rio de Janeiro, atuo numa escola localizada no bairro de Coelho Neto, próximo a duas comunidades. Fundada em 1962, a escola ainda preserva parte de sua estrutura no modelo FOM, característico das construções daquela época, feitas de compensado. As condições atuais da escola destacam-se pelo contraste com muitas outras na rede municipal do Rio. Enfrentamos problemas como falta de climatização em algumas salas, acesso limitado à internet, falta de projetores e apenas dois notebooks disponíveis para uso compartilhado entre os professores. Apesar desses desafios, a equipe pedagógica mostra-se empática, e os professores se dedicam ao máximo dentro da nossa realidade.

No ano de 2023, iniciei meu trabalho nesta escola, o que representou um grande desafio para mim, pois anteriormente atuei em outra região com condições mais favoráveis, especialmente em relação ao desenvolvimento dos alunos. Ao interagir com os professores, e ao longo das reuniões pedagógicas, pude observar as particularidades de cada turma. Nesse contexto, me deparei com uma turma do 5º ano, que agora está no 6º ano, formada exclusivamente por alunos que não estavam alfabetizados. Estes alunos, que enfrentam dificuldades de leitura e escrita, refletem os desafios do ensino remoto e do modelo de rodízio adotados nos anos de 2020 e 2021. Eles iniciaram o seu processo de alfabetização em 2022 e têm mostrado um desenvolvimento progressivo. Diante disso, busquei verificar os dados das avaliações da turma que foram coletados pelo Centro de Políticas Públicas e Avaliação da Educação (CAEd), em colaboração com a Prefeitura do Rio de Janeiro, que constatou um desempenho inferior em Língua Portuguesa quando comparado com Matemática, sinalizando dificuldade nas habilidades de Língua Portuguesa, como produção textual e compreensão de texto.

Segundo os dados, ao longo do ano letivo de 2023, a turma teve suas habilidades em Língua Portuguesa e Matemática avaliadas por meio de provas bimestrais. Essa avaliação consistia com 32 questões por prova, visando mapear o desenvolvimento das habilidades essenciais. Aqui está um resumo do percurso da turma ao longo dos quatro bimestres:

No primeiro bimestre, a participação em Língua Portuguesa foi de 91%, com 29 dos 32 alunos previstos sendo avaliados. Os resultados mostraram que 55% dos alunos alcançaram um nível avançado de leitura, 21% foram classificados como adequados, 17% como básicos e 7% abaixo do básico. Na mesma linha, em Matemática, a participação também foi de 91%, com os alunos mostrando um desempenho melhor: 62% avançado, 17% adequado, 14% básico e 7% abaixo do básico.

Avançando para o segundo bimestre, a participação aumentou para 97%, evidenciando um comprometimento com as avaliações. Em Português, observou-se um aumento de alunos abaixo do nível básico para 17%, enquanto o nível avançado se manteve estável em 55%, porém sem alunos classificados como adequados. Em Matemática, o desempenho melhorou ligeiramente com 66% dos alunos alcançando o nível avançado, enquanto 17% foram considerados adequados.

No terceiro bimestre, a participação seguiu em (97%) destacou um engajamento contínuo dos alunos com o processo avaliativo. Em Língua Portuguesa, observou-se um aumento no desempenho com 23% alcançando o nível avançado. Matemática, por sua vez, mostrou uma variação, com 45% dos alunos no nível avançado, refletindo possíveis dificuldades emergentes na matéria.

Concluindo o ano, no quarto bimestre, a turma mostrou melhoria em Português, com um aumento de alunos no nível avançado para 31%, enquanto em Matemática, apesar de um alto percentual de alunos ainda abaixo do básico (24%), houve um aumento para 48% no nível avançado. Apesar dos avanços, a turma continua enfrentando dificuldades em Língua Portuguesa e necessita de recursos que aprimorem o desenvolvimento dessas habilidades.

Segue abaixo a tabela que ilustra a comparação do desempenho dos alunos em Língua Portuguesa e Matemática ao longo dos quatro bimestres. Esta tabela apresenta as porcentagens de alunos em cada nível de desempenho: Avançado, Adequado, Básico e Abaixo do Básico, permitindo uma análise dos progressos realizados nas duas disciplinas durante o ano letivo de 2023.

Tabela 1 - Análise comparativa do desempenho bimestral do ano de 2023

ANÁLISE COMPARATIVA: DESEMPENHO BIMESTRAL EM LÍNGUA PORTUGUESA VS. MATEMÁTICA NO ANO DE 2023						
BIMESTRES	DISCIPLINA	PARTICIPAÇÃO	PERCENTUAL AVANÇADO	PERCENTUAL ADEQUADO	PERCENTUAL BÁSICO	PERCENTUAL ABAIXO DO BÁSICO
1° BIMESTRE	LINGUA PORTUGUESA	91%	55%	21%	17%	7%
	MATEMÁTICA		63%	17%	14%	7%
2° BIMESTRE	LÍNGUA PORTUGUESA	97%	55%	0%	28%	17%
	MATEMÁTICA		66%	17%	10%	7%
3° BIMESTRE	LINGUA PORTUGUESA	97%	23%	19%	35%	23%
	MATEMÁTICA		45%	20%	20%	15%
4° BIMESTRE	LINGUA PORTUGUESA	97%	31%	19%	35%	15%
	MATEMÁTICA		48%	18%	10%	24%

Fonte: CAEd (Centro de Políticas Públicas e Avaliação da Educação).

No início do ano letivo de 2024, a situação se agravou com a saída da professora que acompanhava a turma desde 2021, resultando na resistência dos alunos até mesmo com os professores das disciplinas de Inglês, Artes e Educação Física que têm acompanhado a turma ao longo dos anos. Entretanto, com a chegada de uma nova professora quase no final do primeiro bimestre, a turma se mostrou mais receptiva.

Essa turma, além dos desafios na aprendizagem, apresenta alunos com comportamentos de confronto, impactando de forma negativa o andamento das aulas de outras disciplinas.

Além do mais, há a questão da sobrecarga docente, uma vez que, em outras escolas, o sexto ano demanda um professor para cada disciplina, enquanto no 6º ano

Carioca espera-se que uma professora generalista lecione todas as disciplinas, exceto para as disciplinas de Inglês, Artes e Educação Física.

É importante destacar que a pandemia agravou o problema preexistente no processo de alfabetização. Além disso, os alunos são nativos digitais e apresentam características de imediatismo por conta do uso das redes sociais, o que requer abordagens pedagógicas mais estimulantes que prendam a atenção e que estejam dentro da realidade do educando, promovendo uma aprendizagem significativa. Portanto, é fundamental adaptar o ensino às suas preferências e usar a tecnologia em busca do melhor desempenho dos alunos.

Diante dos desafios apresentados, especialmente relacionados às dificuldades na leitura e escrita, optei por trabalhar com o gênero textual conto de fadas. Essa escolha se deu por perceber que os alunos já têm familiaridade com essas histórias desde os primeiros anos de alfabetização, seja em casa, por meio de familiares, ou por meio das mídias digitais. Além disso, o potencial do conto de fadas em estimular a criatividade e promover o engajamento emocional torna esse gênero um recurso eficaz para enfrentar os desafios observados.

Neste contexto, esta pesquisa concentra-se no enfrentamento do desempenho escolar insatisfatório dos alunos, propõe uma metodologia baseada na utilização de contos de fadas associados a ferramentas digitais, buscando criar um ambiente pedagógico mais dinâmico e estimulante. A intenção é proporcionar aulas que, ao mesmo tempo, desenvolvam competências linguísticas e incentivem o prazer pela leitura e escrita, promovendo a criatividade e o engajamento dos alunos.

Essa abordagem contribuirá para a prática docente, ao promover o desenvolvimento de aulas dinâmicas permeadas por tecnologia que incentivem a criatividade e despertem o interesse dos alunos.

1.2 Caracterização do Problema

Um dos desafios enfrentados pelos professores no cenário educacional pós-pandêmico é recuperar as habilidades cognitivas e sociais perdidas dos alunos durante o período de ensino remoto, as quais refletem diretamente no nosso sistema educacional. Ainda que os professores estejam empenhados em desenvolver essas habilidades, muitos são os desafios que persistem em sala de aula. Apesar do ensino público contar com profissionais comprometidos, as defasagens de aprendizado

agravadas pela pandemia colocam em evidência a necessidade de promover novas estratégias e suporte para atender às dificuldades estudantes.

Embora a pandemia tenha impactado diretamente vários setores, não podemos deixar de apontar que os professores foram forçados a rever suas metodologias e integrar essas ferramentas em sua prática pedagógica. A aceleração na adoção de novas tecnologias para as práticas de ensino destacou a importância da “Cultura digital” que já era prevista na BNCC desde 2017, mas só foi vista com evidência durante e após a pandemia. A “Cultura digital” não se resume apenas ao uso de tecnologia. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ela também engloba aprendizagens direcionadas para uma participação mais consciente e democrática por meio das tecnologias digitais. Isso implica compreender os impactos da revolução digital e dos avanços do mundo digital na sociedade contemporânea, construir uma atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, aos usos possíveis das diferentes tecnologias e aos conteúdos por elas veiculados, e também ter fluência no uso da tecnologia digital para expressão de soluções e manifestações culturais de forma contextualizada. (Brasil, 2018).

No contexto atual, a introdução das tecnologias digitais na educação oferece resultados significativos no processo de ensino e aprendizagem. Elas promovem um melhor desempenho dos alunos, estimulam a interação em sala de aula e a atenção, uma vez que estamos lidando com uma geração de nativos digitais. Portanto, é necessário refletir sobre as práticas de ensino, uma vez que ainda persistem métodos do século XX, mesmo lidando com alunos do século XXI. A integração das tecnologias de forma pedagógica facilita o processo de ensino-aprendizagem, contribuindo para a construção do conhecimento. Esta abordagem evidencia uma mudança significativa na dinâmica de aprendizagem, tornando as aulas mais atrativas e possibilitando que os próprios alunos participem ativamente na construção do conhecimento. Nesse sentido, o conhecimento é percebido como um processo contínuo de construção dentro do ambiente educacional, no qual o aluno se torna um indivíduo autônomo, desenvolvendo sua capacidade crítica, enquanto os professores assumem o papel de mediadores do conhecimento.

Diante dos desafios impostos pela pandemia ao processo educacional, especialmente no que diz respeito às habilidades de leitura e escrita dos alunos, e considerando a necessidade de metodologias mais atrativas e dinâmicas, optei por trabalhar com os contos de fadas. Como educadora, observei essas dificuldades de

forma mais evidente nas avaliações realizadas no município onde leciono e, por isso, decidi elaborar uma sequência didática fundamentada nos contos de fadas, integrada ao uso de ferramentas digitais, visando estimular o engajamento e a criatividade dos alunos. Tal prática, conforme destacado por da Cruz, da Silva e Lima (2023), ressalta a importância da literatura infantil em fomentar o desenvolvimento imaginativo, cognitivo e intelectual dos alunos. Além disso, busco criar um ambiente de aprendizado rico em trocas e desenvolvimento afetivo, transformando a sala de aula num espaço propício para o aprendizado.

Nesse cenário, o problema da pesquisa consiste no desempenho escolar insatisfatório dos alunos do ensino fundamental, especialmente em relação às habilidades de leitura e escrita em Língua Portuguesa. Diante disso, a proposta de utilizar uma sequência didática fundamentada nos contos de fadas, integrada ao uso de ferramentas digitais, surge como uma alternativa para estimular o engajamento e promover o desenvolvimento dessas habilidades.

1.3 Tecnologia na Educação

Com a evolução contínua da tecnologia, diversos setores, especialmente a educação, têm sido profundamente impactados. A pandemia acelerou esse processo ao evidenciar a necessidade de incorporar ferramentas tecnológicas para ampliar o acesso ao ensino e aprimorar a aprendizagem.

Os alunos, conhecidos como nativos digitais, têm acesso imediato a conteúdos por meio de vídeos curtos, plataformas digitais e ferramentas de interação, destacando a necessidade de adaptar os métodos de ensino para engajá-los de forma eficaz. Nesse contexto, Júnior, Rodrigues et al. (2022) identificam um desafio global enfrentado pelos educadores: a dificuldade em engajar os estudantes nas aprendizagens essenciais ao desenvolvimento humano e social em meio à proliferação de novas tecnologias. Embora promovam maior interatividade e acesso ao conhecimento, essas ferramentas podem, quando mal direcionadas, contribuir para a dispersão e a superficialidade na aprendizagem.

Por outro lado, a crescente incorporação de tecnologias na educação está transformando a maneira como ensinamos e aprendemos. Além de ampliar o acesso ao conhecimento, essas ferramentas permitem uma aprendizagem mais personalizada e adaptada às necessidades dos estudantes. Essa revolução

tecnológica, caracterizada pela integração de dispositivos digitais, plataformas de ensino a distância e recursos educacionais interativos, não só promove o engajamento dos alunos, mas também facilita o desenvolvimento de habilidades fundamentais para o século XXI, como pensamento crítico, colaboração e letramento digital.

Nesse sentido, Costa, Martins et al. (2022) analisam como o ambiente educacional tem evoluído, enfatizando que a sala de aula ultrapassou sua estrutura física tradicional com a adoção de tecnologias digitais, como computadores, celulares, internet e jogos digitais. Essa transformação substituiu métodos monótonos e teóricos por abordagens mais dinâmicas e interativas, reforçando a conexão entre a aprendizagem e o contexto da era digital. A atração dos nativos digitais pelo uso de mídias na educação evidencia a necessidade de alinhar as práticas pedagógicas à realidade dessa geração.

Adicionalmente, Oliveira e Serafim (2015) contribuem ao distinguir entre os nativos digitais, que cresceram imersos nas tecnologias em seus ambientes familiares, e os imigrantes digitais, que se adaptaram gradualmente às inovações tecnológicas. Essa distinção ressalta a importância de desenvolver estratégias educacionais que atendam às demandas de uma geração que considera a tecnologia uma extensão de sua própria experiência de aprendizagem.

1.4 Relevância

A presente pesquisa é de grande relevância, pois aborda a integração de contos de fadas com ferramentas digitais como estratégia para ampliar as habilidades de leitura e escrita no Ensino Fundamental, área de constante atenção nas políticas educacionais. Estudos recentes destacam a importância de práticas pedagógicas inovadoras que conciliem elementos lúdicos e tecnológicos para engajar os estudantes e aprimorar a aprendizagem, especialmente em habilidades fundamentais como leitura e escrita.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo Geral

Esta pesquisa tem como objetivo geral: Desenvolver uma metodologia baseada em contos de fadas e ferramentas digitais para ampliar as habilidades de leitura e escrita de estudantes do 6º ano experimental do Ensino Fundamental.

1.5.2 Objetivos Específicos

Para alcançar os objetivos gerais, foram propostos os seguintes objetivos específicos:

- Elaborar uma sequência didática com o uso de recursos tecnológicos digitais, fundamentada em contos de fadas, para alunos do Ensino Fundamental.
- Desenvolver um material didático que sirva de base para a sequência didática.
- Submeter a metodologia ao Conselho de Ética para aprovação prévia.
- Aplicar a sequência didática em uma turma do 6º ano experimental do Ensino Fundamental.
- Avaliar os resultados e o impacto da sequência didática na aprendizagem dos alunos.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O Ensino Fundamental e o 6º Ano Experimental

O sistema de ensino brasileiro é regido pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Esta lei estrutura a educação básica em três etapas fundamentais: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. Cada uma dessas etapas desempenha um papel crucial no desenvolvimento integral das crianças e adolescentes, preparando-os para a vida adulta e para os desafios do mundo contemporâneo. Conforme a LDB, a educação básica visa ao desenvolvimento integral do educando, preparando-o para o exercício da cidadania e para o mercado de trabalho. A LDB enfatiza a importância de uma formação que abranja os aspectos físicos, cognitivos e socioemocionais dos estudantes (Brasil, 1996).

O Ensino Fundamental, que é obrigatório e gratuito, tem duração de nove anos e atende crianças e adolescentes a partir dos seis anos de idade (Brasil, 1996), conforme destaca a LDB. Esta etapa é dividida em duas fases: os Anos Iniciais, que compreendem do 1º ao 5º ano, e os Anos Finais, que vão do 6º ao 9º ano. Nos Anos Iniciais, o foco é proporcionar uma base sólida nas áreas de alfabetização, letramento e matemática. Normalmente, um professor generalista ministra todas as disciplinas, criando um ambiente de aprendizado coeso e estável. Já nos Anos Finais, há a introdução de professores especialistas em diferentes disciplinas. O objetivo é aprofundar os conhecimentos adquiridos nos anos iniciais e desenvolver habilidades mais complexas nas áreas de ciências, matemática, linguagem, artes, educação física, entre outras. (Brasil, 2018).

O período de transição do Ensino Fundamental I para o II é um momento desafiador tanto para professores quanto para alunos, sendo discutido em diversos artigos. Adaptar-se ao novo ambiente escolar, enfrentar mudanças na metodologia de ensino, e lidar com o aumento da carga horária e das disciplinas são algumas das principais dificuldades enfrentadas pelos alunos durante essa fase. Além disso, o desenvolvimento da autonomia e as mudanças sociais e emocionais podem intensificar esses desafios. A mudança de um ambiente escolar mais familiar para um novo espaço pode causar insegurança nos alunos. Segundo Aguiar, Esperança e

Thum (2020), a transição do 5º para o 6º ano no Ensino Fundamental é marcada por diversos obstáculos. Entre eles, está a necessidade de adaptação a múltiplos professores, o que exige flexibilidade dos alunos em relação a diferentes estilos de ensino. A maior autonomia, como a responsabilidade de se deslocar entre as salas de aula, pode resultar em comportamentos indisciplinados e conflitos entre colegas. Alterações na rotina escolar, como novos horários de refeições e atividades, também apresentam desafios. A maior dificuldade das matérias e a exigência de rapidez nas tarefas podem tornar o período de adaptação ainda mais complicado, exigindo maturidade dos alunos, muitas vezes sem a preparação necessária. Conforme destaca Damas (2021), os alunos precisam aprender a gerenciar suas responsabilidades de forma mais independente, o que pode ser um desafio significativo para aqueles que estavam acostumados a um acompanhamento mais próximo. Portanto, é crucial que as escolas implementem estratégias eficazes para facilitar essa transição, oferecendo suporte adequado e uma integração gradual para minimizar os impactos negativos e aumentar o envolvimento dos alunos.

Devido a essa série de desafios, a Prefeitura do Rio de Janeiro implementou o Programa 6º Ano Experimental, também conhecido como Sexto Ano Carioca, criado pela Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro (SME-RJ) em 2011.Este programa foi desenvolvido para minimizar as dificuldades enfrentadas pelos alunos na transição do Ensino Fundamental I para o Ensino Fundamental II, principalmente devido à falta de maturidade e ao baixo desempenho em avaliações, que resultavam em altos índices de reprovações. Segundo Chafin (2023), o Sexto Ano Carioca consiste em um projeto no qual um único professor generalista ministra várias disciplinas, como Língua Portuguesa, Matemática, História, Ciências e Geografia. A metodologia de ensino visa fornecer uma abordagem mais integrada e contínua do processo educativo, melhorando o desempenho acadêmico e a adaptação dos alunos ao novo ciclo escolar.

Além disso, Costa (2021) aponta que, na proposta formulada pela prefeitura, houve a ampliação da atuação de professores generalistas dos anos iniciais para o 6º ano de escolaridade, desde que possuíssem graduação. Nesse caso, o professor regente se tornou responsável por cinco matérias – Ciências, Geografia, História, Matemática e Português – em apenas uma turma. Os professores especialistas foram mantidos nas disciplinas de Artes, Educação Física e Língua Estrangeira.

Os benefícios do Programa 6º Ano Experimental são diversos. Primeiramente, o programa visa manter uma continuidade no processo de ensino, evitando a ruptura brusca que frequentemente ocorre na passagem do 5º para o 6º ano. Chafin (2023) destaca que a presença de um único professor para diversas disciplinas nos anos iniciais, substituído gradualmente por um sistema com múltiplos docentes, facilita a adaptação dos alunos.

Além disso, de acordo com Santos et al. (2017), o Programa 6º Ano Carioca, implementado pela Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro, trouxe melhorias significativas no desempenho acadêmico dos alunos. Um estudo de impacto revelou que os estudantes do programa apresentaram aumentos notáveis em suas proficiências, especialmente em Matemática e Português. Esses ganhos podem ser atribuídos a fatores como a continuidade no ambiente escolar, evitando a mudança de escola no 6º ano, e o fortalecimento das relações professor-aluno. A capacitação contínua dos professores e a autonomia pedagógica desempenharam papéis cruciais na criação de um clima de sala de aula mais positivo e produtivo, contribuindo para o aumento do desempenho acadêmico dos alunos. O programa também demonstrou ser eficaz em reduzir as taxas de abandono e reprovações, além de melhorar o ambiente social e emocional dos estudantes.

Como professora alfabetizadora, possuo experiência nos dois segmentos do ensino, Fundamental I e Fundamental II. Trabalhei por um ano com o 6º ano experimental e, atualmente, estou atuando nos anos finais. Durante minha atuação, observei que os alunos enfrentam dificuldades significativas ao ingressar na nova etapa do ensino fundamental, especialmente em leitura e escrita. Essas dificuldades muitas vezes resultam em falta de interesse pelas atividades escolares e comportamentos desafiadores que se agravam ao longo do tempo. Segundo Hachimoto (2024), as dificuldades de aprendizagem em leitura e escrita nos anos finais do ensino fundamental são amplamente influenciadas por fatores sociais, dialetais e experiências individuais com a linguagem. Para superar esses desafios, é crucial que a prática da leitura seja parte do cotidiano do aluno, estimulando suas potencialidades e promovendo uma compreensão mais profunda e crítica dos textos.

Nesse contexto, a implementação de uma sequência didática focada no gênero textual conto de fadas para o 6º ano experimental torna-se uma estratégia relevante. É importante abordar a importância do ensino de Língua Portuguesa e produção textual no Ensino Fundamental, mais especificamente no 6º ano. A leitura e a escrita

são habilidades fundamentais para o desenvolvimento da comunicação e da expressão dos alunos, e uma das formas de trabalhar essas habilidades é por meio dos contos de fadas.

As orientações curriculares do município do Rio de Janeiro destacam a importância de trabalhar diferentes gêneros discursivos, incluindo contos de fadas, lendas e fábulas. A aplicação de uma sequência didática utilizando contos de fadas, aliada ao uso de ferramentas digitais, pode ser uma estratégia eficaz para engajar os alunos nas aulas e promover uma aprendizagem significativa.

2.2 Contribuições do gênero textual Conto de Fadas no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita

Os contos de fadas desempenham um papel fundamental no desenvolvimento de alunos na educação infantil e no ensino fundamental, especialmente para aqueles com dificuldades de leitura, escrita e desafios comportamentais. É um gênero textual que não apenas entretém, mas também educa, estimulando a imaginação, o pensamento crítico e desenvolvendo as habilidades de leitura e produção textual.

Por apresentar uma estrutura narrativa simples, personagens que chamam atenção e enredos cativantes, os contos de fadas facilitam o engajamento dos alunos. Ao explorar a magia das histórias, os estudantes ampliam o vocabulário, a compreensão textual e, consequentemente, desenvolvem a produção escrita.

A origem dos contos de fadas ainda não é completamente definida. No entanto, é amplamente aceito que eles têm uma longa história, com raízes nas narrativas orais de xamãs e anciãos em sociedades pré-históricas. Essas histórias evoluíram ao longo dos séculos, incorporando elementos de diversas culturas. Nos estudos de Merengue (2019), os contos de fadas possuem origens muito antigas, possivelmente pré-históricas, e começaram com histórias contadas por xamãs e anciãos ao redor do fogo. Esses relatos frequentemente se misturavam com mitos e rituais, especialmente aqueles de iniciação no mundo adulto, que envolviam provas ou sacrifícios. Merengue também destaca que todas as culturas têm suas próprias histórias tradicionais e mitologias, algumas das quais, particularmente as orientais, se integraram à tradição europeia na formação dos contos de fadas.

Ao longo dos anos, essas histórias se transformaram e incorporaram elementos de várias culturas, especialmente das tradições orientais, que tiveram uma influência

significativa na formação dos contos de fadas europeus. Durante a Idade Média, os contos de fadas eram populares entre adultos, muitas vezes apresentados em forma de romances e narrativas maravilhosas. Na Idade Moderna, esses contos começaram a refletir valores éticos e morais de caráter cristão, com enredos sobrenaturais que abordavam questões existenciais. Como observa Miranda (2021), os contos de fadas modernos tinham como propósito difundir a filosofia cristã, incentivando as pessoas a superar os desafios da vida para alcançar a vida eterna.

Originalmente, os contos de fadas eram direcionados ao público adulto. Essas histórias incluíam elementos complexos e muitas vezes tratavam de temas como moralidade, ética e valores sociais que eram relevantes para os adultos da época. Valenzuela (2024) aponta que as fadas eram personagens centrais em narrativas e poemas direcionados ao público adulto, já que não havia qualquer preocupação em oferecer material específico para crianças; elas eram tratadas como adultos em miniatura.

O termo “contos de fadas” foi criado pela escritora francesa Marie-Catherine Le Jumel de Barneville, mais conhecida como Madame d’Aulnoy, no século XVII. Ela desempenhou um papel crucial na definição desse gênero literário, que inicialmente visava entreter adultos. No entanto, foi com Charles Perrault que os contos de fadas começaram a ganhar um novo público.

Em 1697, Perrault publicou “Histórias ou Contos dos Tempos Passados”, também conhecido como “Contos da Mamãe Gansa”. Essa coletânea incluía contos famosos como Chapeuzinho Vermelho, Cinderela e A Bela Adormecida, adaptados para um público mais jovem. Assim, Perrault é considerado um pioneiro na criação da literatura infantil ocidental. Sua obra ajudou a transformar essas narrativas, tornando-as mais acessíveis e atraentes para as crianças, conforme destaca Valenzuela (2024).

Continuando essa tradição, os irmãos Grimm, chamados Wilhelm e Jacob, no século XIX, desempenharam um papel crucial na popularização dos contos de fadas para o público infantil. Eles coletaram e transcreveram contos tradicionais alemães, adaptando-os para crianças. Suas publicações, como *Kinder- und Hausmärchen* (*Contos de Grimm*), foram fundamentais para consolidar os contos de fadas como um gênero literário infantil. Segundo Weisz (2021), os *Contos de Grimm*, publicados pela primeira vez entre 1812 e 1822, foram essenciais para o desenvolvimento da literatura voltada ao entretenimento infantil.

A literatura em sala de aula tem como objetivo cativar na criança o prazer da leitura, formando indivíduos mais humanos e capacitados a enxergar questões da sociedade com maior clareza. Além disso, essa prática desenvolve um senso crítico e amplia os horizontes dos alunos (Polleto; de Souza Reis, 2024). Em particular, os contos de fadas desempenham um papel significativo no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita dos alunos, oferecendo um modelo claro e acessível que é essencial para aprender a escrever bem.

A promoção do letramento literário é uma parte crucial desse processo. Brisolla e Santos (2019) destacam a importância de incentivar a leitura de textos variados, incluindo contos de fadas, nas escolas. Ao se familiarizarem com a estrutura dessas histórias, as crianças desenvolvem habilidades fundamentais de interpretação e análise de textos. Esse contato frequente com a leitura também enriquece o vocabulário das crianças, ajudando-as a compreender a construção de frases e parágrafos de maneira mais eficaz.

Para ilustrar, Marcelino e Finotti (2021) explicam que a estrutura narrativa clara e repetitiva dos contos de fadas, frequentemente iniciada com "Era uma vez", auxilia os alunos a organizar suas ideias de maneira coerente e coesa. Além disso, essa repetição de padrões narrativos melhora significativamente as habilidades de escrita dos alunos, oferecendo-lhes um modelo consistente a seguir.

Além da melhoria na escrita, a leitura de contos de fadas também incentiva a criatividade e a expressão pessoal das crianças. Ao escreverem suas próprias histórias, elas exploram diferentes perspectivas e desenvolvem uma escrita original e expressiva. Marcelino e Finotti (2021) observam que o contato com contos de fadas estimula o desenvolvimento cognitivo e cultural dos alunos, promovendo uma compreensão mais profunda das narrativas e da escrita.

Outro aspecto importante é o desenvolvimento da imaginação. Ouvir histórias aprimora a capacidade dos alunos de pensar, desenhar, escrever, criar e recriar. Conforme Poletto e De Souza Reis (2024) afirmam, a leitura de contos de fadas é um instrumento fundamental no desenvolvimento integral dos alunos, ajudando-os a se tornarem mais reflexivos, criativos e críticos.

A contribuição dos contos de fadas no processo de alfabetização e letramento também é significativa. Rocha e Maciel (2020) destacam que essas histórias abrem espaços para o conhecimento, a oralidade e o imaginário de alunos e educadores. A leitura desses contos na sala de aula estimula as crianças a fazerem conexões com

suas próprias experiências de vida, integrando novos conhecimentos trazidos por essas narrativas.

Para que os desafios na implementação da leitura de contos de fadas sejam superados, é necessário realizar atividades bem planejadas e sistemáticas. Segundo Rocha e Maciel (2020), essas atividades impactam positivamente a aquisição da linguagem escrita, a interpretação e a oralidade dos alunos, superando as dificuldades encontradas pelos professores no desenvolvimento da leitura em sala de aula.

Dando continuidade à importância do planejamento, a integração da tecnologia na educação, especialmente no ensino de contos de fadas, oferece ferramentas inovadoras para aprimorar a leitura e a produção textual. Aplicativos voltados para a educação ajudam a criar ambientes interativos onde os alunos reorganizam narrativas e exploram diferentes desfechos. Essa abordagem não só facilita a compreensão dos elementos textuais, mas também incentiva a criatividade e o engajamento dos alunos na produção escrita. Portanto, o uso planejado da tecnologia potencializa a aplicabilidade dos contos de fadas na sala de aula, conectando o conteúdo tradicional às práticas pedagógicas modernas.

Quando integrados com as tecnologias modernas, eles também podem promover o multiletramento. Segundo Rojo e Moura (2012), o conceito de multiletramento abrange duas dimensões principais: a multiplicidade de linguagens, semioses e mídias envolvidas na criação de significados para os textos multimodais contemporâneos, e a diversidade cultural que os autores e leitores contemporâneos trazem para essa criação de significados.

Esse conceito é particularmente eficaz na produção textual de contos de fadas. Nos estudos de Miranda (2021) destaca-se que o uso de contos de fadas permite que os alunos ampliem suas produções textuais para diversos contextos, oferecendo-lhes um maior contato com diferentes esferas sociais. Isso não apenas aprimora suas habilidades de escrita, mas também enriquece seu entendimento cultural e social.

No contexto atual do século XXI, é essencial que as práticas pedagógicas se alinhem com a realidade social dos estudantes. A realidade dos alunos está cada vez mais interligada com o avanço e a renovação das tecnologias, o que exige uma prática pedagógica que enfatize os multiletramentos.

Em resumo, os contos de fadas continuam a ser uma ponte poderosa entre o encantamento e a aprendizagem, oferecendo às crianças não apenas o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, mas também a oportunidade de

explorar sua imaginação e enriquecer seu entendimento do mundo. Ao integrar essas histórias com as novas tecnologias, podemos tornar a experiência de aprender ainda mais envolvente e significativa, ajudando os alunos a se conectarem com diversas culturas e a se prepararem para os desafios do mundo moderno. Dessa forma, ao trazer a magia dos contos de fadas para a sala de aula, criamos um ambiente onde o aprendizado se torna uma jornada emocionante e transformadora.

2.3 A importância do conto de fadas na construção de uma aprendizagem significativa

Os contos de fadas desempenham um papel essencial no desenvolvimento das crianças. Quando integrados ao processo educacional, podem transformar significativamente a maneira como o aprendizado é construído. Esses contos não apenas estimulam a escrita e promovem a criatividade, mas também incentivam a expressão pessoal dos alunos, ajudando-os a refletir e tornando-os indivíduos mais criativos e críticos. Além disso, podem contribuir para a construção de valores e até para o autoconhecimento, trazendo ensinamentos e reflexões por meio de suas histórias.

A leitura de contos de fadas em sala de aula cria um ambiente propício para que as crianças estabeleçam conexões com suas próprias experiências de vida. Essa interação é fundamental para que o aprendizado se torne significativo, pois permite que novos conhecimentos sejam assimilados de forma contextualizada e profundamente integrados ao que o aluno já sabe. Esse processo é crucial para o desenvolvimento cognitivo e emocional dos alunos, como sublinha a teoria da Aprendizagem Significativa proposta por David Ausubel.

Segundo Ausubel, o aprendizado se torna mais eficaz quando o aluno consegue relacionar novas informações com o conhecimento preexistente, os chamados "subsunçores". Júnior et al. (2023) explicam que é através dessa conexão que o novo conhecimento ganha sentido e relevância, tornando-se duradouro e aplicável em diferentes contextos da vida cotidiana.

Essa importância da conexão entre o novo e o preexistente se intensifica quando consideramos as descobertas recentes da neurociência. De acordo com Farias (2022), a aprendizagem modifica a estrutura física do cérebro; o cérebro humano está em contínua reorganização conforme forma novas conexões,

adaptando-se às necessidades enfrentadas. Assim, Ausubel compreende a aprendizagem como a ampliação ou reorganização da estrutura cognitiva por meio de novas ideias, onde as ideias mais específicas são relacionadas a conceitos mais gerais.

Essa reorganização e expansão do conhecimento não ocorrem de maneira aleatória. Como aponta Farias (2022), na aprendizagem significativa, além da elaboração dos conceitos subsunçores, também ocorrem interações desses conceitos, permitindo sua diferenciação em decorrência de sucessivas interações. A teoria de Ausubel enfatiza que, ao programar o conteúdo, as ideias gerais e inclusivas da disciplina devem ser apresentadas primeiro, sendo depois progressivamente diferenciadas em termos de detalhe e especificidade. Esse processo, conhecido como diferenciação progressiva, é essencial para garantir que o aprendizado seja estruturado de maneira lógica, permitindo uma compreensão mais profunda e duradoura dos conteúdos.

O papel ativo do aluno nesse processo de aprendizagem é central. Como resumem Maciel, Nerling e Darroz (2021), o aluno é protagonista e participa ativamente da construção do conhecimento, ampliando seus saberes ao elaborar e reelaborar conceitos por meio de experiências diversificadas. Essa interação contínua entre conhecimento e experiência transforma o aluno em um agente transformador, capaz de decifrar o mundo, desenvolver senso crítico e aprimorar suas capacidades.

No contexto educacional, é fundamental distinguir entre a memorização mecânica e a aprendizagem significativa. Enquanto a memorização mecânica se refere à simples repetição dos conteúdos sem compreensão profunda, a aprendizagem significativa envolve um entendimento real das informações apresentadas, possibilitando ao aluno integrar novos conhecimentos ao seu repertório de maneira crítica e duradoura. Nesse sentido, como argumentam Do Amaral e De Barros (2020), a aprendizagem significativa se destaca por proporcionar uma absorção mais profunda e contextualizada dos conteúdos.

Assim, o uso de contos de fadas se revela uma estratégia poderosa para promover a aprendizagem significativa, pois essas histórias permitem que os alunos associem novos conceitos às suas vivências pessoais, aprofundando o entendimento dos conteúdos. Essa capacidade de fazer conexões significativas, conforme apontado por Júnior et al. (2023), é facilitada pelo conhecimento prévio, que desempenha um papel crucial no processo de inferência e na construção de novos saberes. Além disso,

a estrutura organizacional da Teoria da Aprendizagem Significativa de Ausubel ajuda a explicar como as inferências são feitas a partir da combinação de conhecimentos prévios com novas informações.

Diante das dificuldades de leitura e escrita observadas entre os alunos, torna-se evidente a necessidade de estratégias pedagógicas que viabilizem o desenvolvimento dessas competências. Como sugere Júnior (2020), os contos de fadas podem ser usados para despertar e desenvolver a imaginação dos alunos, proporcionando um contato mais significativo com a leitura e estimulando a produção textual de forma envolvente e eficaz.

Desse modo, quando os contos de fadas são utilizados regularmente em sala de aula pelos professores, eles se tornam um recurso valioso para trabalhar valores sociais, a moral e o respeito, além de promover a resiliência entre os alunos. Custódio e Reis (2021) afirmam que essa prática contribui para elevar a autoestima dos alunos, ajudando-os a reconhecer suas potencialidades e a desenvolver um autoconhecimento mais profundo.

A leitura deve ser encarada como uma janela para a imaginação, permitindo que os alunos não apenas absorvam informações, mas também as transformem em experiências vivas e significativas. Nesse contexto, Custódio e Reis (2021) argumentam que a utilização de contos de fadas nas atividades diárias em sala de aula é uma excelente maneira de estimular o gosto pela leitura de forma prazerosa e significativa. Essas histórias, repletas de elementos mágicos e sobrenaturais, têm o poder de cativar a imaginação dos alunos, tornando o aprendizado um processo envolvente e encantador.

Para facilitar o processo de aprendizagem significativa, os professores podem adotar diversas estratégias pedagógicas. Uma dessas estratégias é a gamificação, que envolve a criação de desafios lúdicos que incentivam o aluno a aprender de maneira divertida e envolvente. Como destacam Araújo et al. (2022), os processos gamificados, como desafios, regras e objetivos em formato lúdico, proporcionam um ambiente onde o aluno se diverte enquanto aprende, o que pode aumentar significativamente o engajamento e a retenção do conteúdo.

Além disso, as tecnologias educacionais podem proporcionar um novo sentido aos conteúdos curriculares e à prática pedagógica. Custódio e Reis (2021) observam que, ao integrar tecnologias como filmes e outras mídias na educação, é possível

enriquecer a experiência de aprendizagem, ajudando os alunos a compreender melhor os conteúdos e a se expressarem de forma mais eficaz.

Ausubel já indicava que as relações entre conhecimentos prévios e novas informações são fundamentais para a significação e assimilação dessas informações. Conforme sugerem Da Silva, Lima e Pontes (2023), essas relações são cruciais para que o aluno possa construir e aprimorar sua rede pessoal de conhecimentos, algo que é facilitado pelas tecnologias educacionais modernas.

Finalmente, na era digital, as inovações tecnológicas têm um impacto profundo nas atividades relacionadas à leitura e à escrita. Almeida (2020) destaca que essas inovações permitem um redimensionamento nas ações de produção e reprodução dessas habilidades, exigindo uma adaptação constante às novas formas de comunicação e expressão.

A integração dessas tecnologias no ambiente educacional não apenas enriquece o aprendizado, mas também o torna mais dinâmico e adaptado às realidades e necessidades dos estudantes. Ao usar contos de fadas em conjunto com essas ferramentas, os educadores podem criar um ambiente de aprendizagem onde os alunos são protagonistas, capazes de explorar, criar e interagir com os conteúdos de maneiras que fazem sentido para eles.

2.4 O papel das tecnologias na facilitação da aprendizagem

Nas últimas décadas, a tecnologia transformou profundamente a maneira como vivemos, especialmente no que diz respeito à comunicação e à aprendizagem. Nos anos 1990, os computadores revolucionaram o acesso à informação, enquanto os celulares facilitaram a comunicação, tornando-a mais rápida e acessível. Com o advento dos smartphones, uma infinidade de possibilidades passou a estar ao nosso alcance, desde o simples acesso à internet até a oportunidade de aprender novas habilidades em qualquer lugar e a qualquer momento.

A pandemia da covid-19 acelerou ainda mais essa transformação, exigindo que setores diversos, incluindo a educação, se adaptassem rapidamente ao ensino remoto. Esse período evidenciou o potencial das tecnologias digitais como aliadas essenciais na continuidade do processo de aprendizagem, mesmo em tempos de crise. No entanto, a pandemia também expôs desigualdades significativas, como a

falta de acesso à internet em diversas regiões e a necessidade urgente de capacitar professores para o uso dessas tecnologias.

Ao comparar os dados do Censo Escolar de 2019 com os de 2023, nota-se um avanço substancial na infraestrutura tecnológica das escolas brasileiras, especialmente nas áreas urbanas. Em 2023, mais de 90% das escolas públicas urbanas tinham acesso à internet banda larga, um crescimento significativo em relação a 2019. Além disso, a adoção de tecnologias como lousas digitais tornou-se mais comum, refletindo um esforço contínuo para modernizar a educação no Brasil e reduzir a disparidade no acesso às Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) entre diferentes regiões do país (Brasil, 2020; Brasil, 2024).

Esses avanços tecnológicos não apenas mudaram a forma como nos conectamos, mas também alteraram profundamente a dinâmica do ensino, destacando a importância de integrar a tecnologia na educação de maneira consciente e eficaz.

O impacto das tecnologias digitais na educação é inegável. Desde os anos 2000, com a popularização dos computadores e a chegada da Web 2.0, a educação começou a incorporar as TICs de forma mais sistemática. Essa incorporação representou uma verdadeira revolução educacional, onde tanto professores quanto alunos passaram a utilizar plataformas colaborativas e redes sociais como ferramentas pedagógicas. Conforme argumenta Fetter et al. (2019), essa mudança permitiu uma ampliação significativa no acesso ao conhecimento e facilitou a interação entre os participantes do processo educativo, criando um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e participativo.

No Brasil, apesar dos avanços na infraestrutura tecnológica das escolas, ainda persistem desafios significativos, especialmente no que se refere à desigualdade regional. Embora as escolas urbanas tenham apresentado melhorias substanciais no acesso à internet e na adoção de novas tecnologias, as áreas rurais continuam a enfrentar dificuldades. Essa disparidade reflete a necessidade de políticas públicas que garantam a equidade no acesso às TICs em todo o país.

A evolução tecnológica não apenas mudou a forma como o conhecimento é acessado, mas também influenciou profundamente as metodologias de ensino. Entre as metodologias mais eficazes nesse novo cenário educacional estão as metodologias ativas, que colocam o aluno no centro do processo de aprendizagem, promovendo sua autonomia e engajamento. Segundo Matos e Mazzafera (2022), quando

combinadas com tecnologias digitais, essas metodologias permitem uma aprendizagem mais personalizada e interativa, ajustando o conteúdo às necessidades e interesses específicos de cada estudante.

A gamificação, por sua vez, tem se mostrado uma estratégia eficaz para aumentar o engajamento dos alunos. De acordo com Moran (2015), a gamificação utiliza elementos típicos de jogos, como desafios, recompensas e competição, para tornar o aprendizado mais atraente e eficaz. Michels et al. (2019) acrescentam que a gamificação facilita a compreensão de temas complexos ao transformar o processo de aprendizagem em algo mais lúdico e envolvente. Essa abordagem não só motiva os estudantes, mas também promove o desenvolvimento de habilidades importantes, como pensamento crítico, resolução de problemas e colaboração.

As tecnologias digitais trazem uma série de benefícios para a aprendizagem, destacando-se pela capacidade de engajar os alunos e personalizar o ensino. De acordo com Maia, Vasconcelos e Menezes (2024), o uso de recursos interativos, como jogos educativos e plataformas online, tem um impacto positivo na motivação dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente. Esses recursos permitem que os estudantes participem de maneira mais ativa das atividades educacionais, o que pode resultar em uma maior retenção de informações e em um aprendizado mais significativo.

Além disso, as tecnologias educacionais promovem o desenvolvimento de habilidades essenciais para o século XXI, como pensamento crítico, colaboração e competência digital. Segundo Maia, Vasconcelos e Menezes (2024), essas habilidades são fundamentais para preparar os alunos para os desafios do mundo contemporâneo. As tecnologias educacionais fornecem um ambiente propício para que os alunos pratiquem e aprimorem essas habilidades, garantindo que estejam prontos para enfrentar os desafios atuais e futuros.

Outro benefício significativo é a capacidade das TICs de criar ambientes de aprendizagem mais inclusivos e colaborativos. As tecnologias permitem o registro e o acompanhamento detalhado do progresso dos alunos, possibilitando que os professores adaptem suas estratégias pedagógicas de acordo com as necessidades individuais dos estudantes. Moran (2015) argumenta que essa personalização do ensino é fundamental para promover a inclusão e garantir que todos os alunos possam alcançar seu pleno potencial.

Apesar dos inúmeros benefícios das tecnologias digitais na educação, sua implementação ainda enfrenta desafios consideráveis. Um dos principais obstáculos é a desigualdade no acesso às TICs, especialmente em regiões rurais e menos desenvolvidas do Brasil. Além disso, a falta de preparo de alguns professores para utilizar essas tecnologias de forma eficaz pode comprometer o potencial das TICs como ferramentas educacionais. Da Conceição e Ferreira (2022) apontam que muitos professores ainda estão despreparados ou desmotivados para integrar as tecnologias digitais em suas práticas pedagógicas, o que evidencia a necessidade de uma formação contínua e adequada para os educadores. Para que as TICs possam cumprir seu papel de facilitadoras da aprendizagem, é crucial que sejam implementadas políticas públicas que garantam o acesso equitativo às tecnologias em todas as regiões do país, bem como programas de capacitação que preparem os professores para utilizar essas ferramentas de maneira eficaz.

Em suma, as tecnologias digitais têm o potencial de transformar a educação no Brasil, tornando-a mais inclusiva, interativa e alinhada com as demandas do século XXI. No entanto, para que isso se torne realidade, é necessário enfrentar os desafios de infraestrutura e formação docente, garantindo que todos os alunos, independentemente de sua localização ou condição socioeconômica, tenham acesso a uma educação de qualidade.

2.5 Contos de Fadas na BNCC: Explorando as possibilidades das tecnologias digitais

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento normativo central que orienta a formulação dos currículos das redes de ensino no Brasil, estabelecendo as aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo da Educação Básica. Em sua essência, a BNCC serve como um guia que assegura a coerência e a continuidade dos processos educacionais em todo o país. Conforme aponta Abreu (2023), o documento organiza essas aprendizagens em competências e habilidades que são contemporâneas e plurais, garantindo que todos os estudantes, de diferentes idades, tenham acesso a esse conjunto de conhecimentos essenciais. Assim, a BNCC se destaca como um pilar fundamental na estruturação da educação brasileira.

Embora a BNCC não seja um currículo propriamente dito, ela desempenha um papel crucial ao propor uma integração contínua das etapas de ensino, visando a formação integral do estudante. Fernandes Junior, Almeida e Almeida (2021) destacam que a BNCC define um conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais, aplicáveis a todas as etapas e modalidades da Educação Básica. Esse caráter normativo, no entanto, exige que os currículos sejam adaptados às realidades locais, respeitando o Plano Nacional de Educação (PNE). Essa integração contínua entre as etapas educativas é o que permite uma educação mais coesa e alinhada às necessidades contemporâneas.

Dentro das competências gerais estabelecidas pela BNCC, a cultura digital emerge como uma inovação significativa, valorizando o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na formação dos alunos para o século XXI. A cultura digital, conforme descrito na BNCC, não apenas permeia todas as áreas do conhecimento, mas também incentiva um uso crítico e ético das tecnologias. Brasil (2017) reforça a importância de utilizar essas tecnologias de forma reflexiva e significativa nas diversas práticas sociais. Esse enfoque é crucial, considerando que as tecnologias digitais já fazem parte do cotidiano dos alunos fora da escola, exigindo que o ambiente escolar se atualize para integrar essas ferramentas de forma eficaz e educativa.

No contexto da BNCC, o uso de tecnologias digitais é indispensável para enfrentar os desafios contemporâneos na educação. Fernandes Junior, Almeida e Almeida (2021) afirmam que as novas tecnologias, ao influenciar as relações sociais, devem ser utilizadas de maneira crítica e consciente pelos estudantes, considerando tanto seus impactos imediatos quanto suas implicações a longo prazo. Essa abordagem crítica permite que os alunos desenvolvam uma compreensão mais profunda do papel das tecnologias em suas vidas, o que é essencial para sua formação integral.

Além de promover a utilização das TDIC, a BNCC também prevê que os alunos desenvolvam a capacidade de refletir criticamente sobre as práticas sociais mediadas por essas tecnologias. Segundo Mendonça e Soares (2020), ao aproximar os alunos do mundo atual, a escola deve incentivar o diálogo e a expressão em diferentes linguagens, essenciais para o desenvolvimento das competências de escrita e produção textual. Essa reflexão crítica não apenas aprimora as habilidades dos

alunos, mas também os prepara para se tornarem cidadãos mais conscientes e participativos em uma sociedade digital.

A integração das tecnologias digitais na educação, conforme proposta pela BNCC, exige uma abordagem cuidadosa para que essas ferramentas não sejam utilizadas apenas como recursos recreativos, mas como meios significativos de aprendizagem. Mendonça e Soares (2020) sublinham a importância de uma formação contínua dos professores, para que eles possam se apropriar dessas tecnologias e utilizá-las de forma eficaz em sala de aula. Essa formação é fundamental para que os educadores estejam capacitados a promover uma aprendizagem significativa e relevante, alinhada às necessidades dos alunos no contexto digital.

Ao considerar a aplicação das tecnologias digitais no ensino da literatura, especialmente no contexto dos contos de fadas, torna-se possível criar conexões mais ricas entre o conhecimento prévio dos alunos e novas aprendizagens. Brasão et al. (2023) ressaltam que o conhecimento prévio dos alunos é ativado ao iniciar uma leitura, permitindo que novas informações se conectem com os conhecimentos existentes. Essa conexão é essencial para o enriquecimento do processo de aprendizagem, especialmente quando mediado por tecnologias digitais que ampliam as possibilidades de exploração literária.

Além disso, a BNCC, ao incorporar os gêneros textuais emergentes das mídias digitais, como blogs, tweets e posts em redes sociais, amplia as possibilidades de expressão e compreensão, utilizando a tecnologia como uma ferramenta pedagógica poderosa. Da Silva, Devides e De Melo (2021) destacam que a proposta da BNCC para a Língua Portuguesa organiza os eixos de integração das práticas de linguagem em torno da leitura, produção de textos, leitura literária, oralidade e análise linguística/semiótica. Essa organização é essencial para garantir que os alunos desenvolvam uma abordagem integrada e contextualizada da linguagem, preparando-os para os desafios do mundo moderno.

No contexto dessa abordagem, a leitura na BNCC é compreendida de forma ampla, abrangendo não apenas textos escritos, mas também imagens, vídeos e outros recursos multimídia. Brasil (2018) esclarece que a leitura, nesse contexto, abrange diversos tipos de mídia, que atuam como co-significadores em muitos gêneros digitais. Essa visão ampliada da leitura é fundamental para preparar os alunos para a diversidade de textos e mídias com os quais eles interagem diariamente.

Embora a BNCC não trate diretamente do gênero conto de fadas, a prática da leitura desse tipo de texto literário é vital para o desenvolvimento da criatividade e das habilidades de escrita e compreensão dos alunos. De acordo com Brasão et al. (2023), a leitura de textos literários como os contos de fadas contribui para a formação de leitores críticos, ao mesmo tempo que desenvolve a criatividade e habilidades cognitivas dos estudantes. Essa prática de leitura não se limita ao entretenimento, mas também funciona como uma forma de letramento e leitura do mundo, oferecendo aos alunos uma compreensão mais profunda das narrativas e suas implicações.

O avanço das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) transformou a maneira como o conhecimento é acessado e compartilhado, promovendo uma alfabetização e letramento digital essenciais para a fluência no uso dessas tecnologias. Franco (2023) destaca que a BNCC de Língua Portuguesa incentiva a utilização dos Gêneros Textuais Digitais como forma de aproximar os alunos das novas tecnologias e estimular a produção de textos digitais. Esse incentivo não apenas moderniza o ensino de Língua Portuguesa, mas também garante que os alunos estejam preparados para as exigências comunicativas do mundo digital.

Além disso, a gamificação no ensino dos contos de fadas oferece uma maneira envolvente e interativa de aprender, na qual os alunos são encorajados a participar ativamente do processo de aprendizagem. Dos Santos e Mazzuco (2020) sugerem que a gamificação permite aos alunos aprenderem de maneira motivada e colaborativa, ao mesmo tempo que constroem uma relação saudável com o erro, visto como uma oportunidade de aprendizado. Esse tipo de abordagem lúdica, integrada à BNCC, pode transformar a sala de aula em um espaço mais dinâmico e criativo.

A BNCC também reconhece a importância de ampliar os letramentos dos alunos nos processos comunicativos, utilizando novas ferramentas para a efetivação da comunicação. Franco (2023) observa que o uso de recursos multimídia, como imagens, vídeos e animações, é fundamental para otimizar o processo de ensino-aprendizagem, facilitando a compreensão dos conteúdos e o desenvolvimento de habilidades linguísticas e digitais. Essa abordagem integrada das tecnologias digitais e da leitura amplia as possibilidades pedagógicas e enriquece a experiência educacional dos alunos.

Além disso, outras competências podem ser trabalhadas ao abordar os contos de fadas, como a leitura em voz alta de textos literários diversos, o que desenvolve a compreensão e a interpretação dos textos de forma expressiva e fluente. Brasil (2018)

sugere que a leitura em voz alta de gêneros literários variados, como contos, crônicas e poemas, contribui significativamente para a formação de leitores mais competentes, que conseguem expressar-se com clareza e fluência.

Por fim, a reflexão crítica sobre o uso das tecnologias, especialmente no contexto educacional, é essencial para que os alunos compreendam os impactos sociais e éticos desse uso. Isso inclui a análise de práticas digitais, como a verificação de fontes, a reflexão sobre direitos autorais e a compreensão dos perigos da desinformação. Ao abordar essas questões em sala de aula, os professores contribuem para a formação de cidadãos mais conscientes e preparados para enfrentar os desafios da era digital.

Assim, a integração dos contos de fadas e das tecnologias digitais, conforme orientado pela BNCC, não apenas enriquece o processo de ensino-aprendizagem, mas também contribui para a formação integral dos alunos. Esses alunos, por sua vez, estarão mais preparados para se tornarem agentes críticos e criativos em uma sociedade cada vez mais tecnológica, capaz de compreender e interagir com o mundo de maneira mais ampla e informada.

2.6 Sequência didática

A sequência didática é uma ferramenta pedagógica que permite ao professor organizar o processo de ensino de maneira estruturada e progressiva, favorecendo o desenvolvimento de competências específicas. De acordo com Dolz, Schneuwly e Noverraz (2018), a sequência didática organiza as atividades em torno de gêneros textuais específicos, promovendo a aprendizagem de forma articulada entre oralidade e escrita. Os autores afirmam que: “A sequência didática é uma organização didática que promove a aprendizagem de gêneros discursivos orais e escritos, a partir de atividades interconectadas e progressivas.” (Dolz; Novar; Schneuwly, 2018, p. 45, tradução nossa).

Assim, ela permite que as atividades se desenrolem de forma coesa, levando o aluno a desenvolver habilidades de maneira gradual. A sequência didática também se destaca por sua flexibilidade, permitindo que o professor adapte o ensino conforme as necessidades dos alunos. Arantes (2024), em seu livro “Sequência Didática: Fundamentos e Inovações para o Ensino”, argumenta que essa abordagem oferece uma estrutura clara e lógica para o planejamento pedagógico, permitindo que os

professores organizem suas atividades de maneira sequencial e progressiva. Com isso, os alunos conseguem avançar gradualmente na compreensão dos conteúdos, desenvolvendo conhecimentos de forma sólida e contínua. Além disso, Arantes enfatiza que a sequência didática possibilita a integração de diversas metodologias de ensino, como atividades lúdicas, projetos interdisciplinares e o uso de tecnologias digitais, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e envolvente.

A inclusão de tecnologias no processo de ensino torna-se um fator relevante para garantir que os alunos estejam engajados e motivados a aprender de maneira autônoma. O uso de sequências didáticas nas práticas pedagógicas traz inúmeros benefícios. Ela facilita a organização do ensino, permitindo que o professor planeje suas aulas de maneira progressiva e com objetivos claros. Segundo Ugalde e Roweder (2020), a sequência didática desempenha um papel fundamental tanto para o docente quanto para o aluno, ao organizar as atividades de maneira dinâmica e estruturada. Essa metodologia facilita a continuidade das tarefas e a troca de informações que os alunos utilizarão para desenvolver seus argumentos. Aplicável em todas as etapas do ensino, a sequência didática contribui significativamente para a prática pedagógica, oferecendo ao professor uma oportunidade de avaliar o conhecimento prévio dos estudantes, seu progresso, e identificar as áreas que ainda precisam ser trabalhadas para garantir uma aprendizagem completa.

Ao organizar as atividades em etapas, a sequência didática promove uma melhor assimilação dos conteúdos pelos alunos, que conseguem acompanhar seu progresso ao longo das aulas.

No contexto da alfabetização, a sequência didática tem se mostrado uma ferramenta eficaz para o desenvolvimento da escrita. Conforme discutido por Vieira e Aparício (2020), o uso da sequência didática (SD) de gêneros textuais desempenha um papel crucial no processo de alfabetização, pois contribui para que tanto professores quanto alunos desempenhem de forma mais eficiente seus respectivos papéis. Para os professores, essa abordagem aumenta sua autonomia no processo de ensino e oferece melhores ferramentas para avaliar as capacidades dos alunos, permitindo identificar e tratar com mais precisão as dificuldades encontradas nas produções textuais. Além disso, a SD apoia o desenvolvimento profissional dos docentes. Já para os alunos, o trabalho com a SD proporciona oportunidades de praticar a produção de textos com objetivos claros e definidos, promovendo a autoria e o protagonismo, além de permitir que acompanhem seu próprio progresso no uso

da língua escrita em situações de aprendizagem que consideram a natureza social e dialógica da linguagem.

Isso demonstra que a sequência didática não apenas organiza as atividades, mas também permite que os alunos participem ativamente do processo de construção do conhecimento.

Conforme Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), o processo de elaboração de uma sequência didática começa com a apresentação detalhada da tarefa que os alunos devem realizar, seja oral ou escrita. A partir dessa primeira atividade, os alunos produzem um texto inicial relacionado ao gênero trabalhado, o que possibilita ao professor identificar as habilidades já adquiridas e ajustar as atividades conforme as dificuldades e potencialidades da turma. Essa fase inicial também ajuda os alunos a entenderem as capacidades que precisam desenvolver para dominar o gênero textual. Ao longo da sequência, são oferecidos exercícios e atividades que abordam os desafios do gênero de maneira estruturada e profunda. Na produção final, os alunos podem aplicar o que aprenderam, permitindo que tanto eles quanto o professor acompanhem os progressos feitos. Essa produção final também serve como uma avaliação somativa, focada nos aspectos trabalhados durante a sequência.

Dessa forma, a sequência didática oferece ao professor um caminho claro para orientar o desenvolvimento dos alunos, desde a introdução de um novo conteúdo até a avaliação de seu progresso.

A ideia de flexibilidade na sequência didática é também reforçada por Antoni Zabala (2002)**.** Para ele, a sequência didática deve ser compreendida como um conjunto de atividades que, além de estarem ordenadas, precisam ser articuladas de modo a atender às necessidades educacionais dos alunos. Zabala (2002) afirma que: “A sequência didática é um conjunto de atividades ordenadas e articuladas que visam a alcançar objetivos educacionais previamente definidos."

Essa flexibilidade permite que o professor adapte o conteúdo e a metodologia conforme o desempenho dos alunos ao longo das aulas, garantindo que a aprendizagem seja personalizada.

Sheila Arantes (2024) apresenta um *framework* estruturado em seis fases para guiar a elaboração de sequências didáticas. Cada fase trata de um aspecto particular do processo pedagógico, proporcionando uma abordagem organizada e eficiente. A primeira fase, chamada de eixo temático, envolve a escolha de um tema relevante e atrativo para os alunos, que servirá como base para as atividades seguintes. Esse

tema deve estar em conformidade com os objetivos educacionais e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a fim de assegurar uma aprendizagem significativa. Arantes (2024) reforça que o *framework* foi desenvolvido como uma ferramenta prática para o planejamento de sequências didáticas, com ênfase na educação básica, formação contínua de professores e no uso de tecnologias digitais nas práticas pedagógicas.

Na segunda fase, chamada tomada de consciência, os alunos são introduzidos ao tema central, e o professor apresenta os objetivos da sequência de forma clara e envolvente, buscando despertar o interesse dos alunos. Essa fase é crucial para diminuir a ansiedade e aumentar o engajamento, pois torna previsível o que acontecerá ao longo das aulas.

A terceira fase, que trata das atividades significativas, envolve a criação de tarefas que conectam os novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. Seguindo a teoria da aprendizagem significativa de Ausubel, essas atividades são planejadas para facilitar a construção de novos conhecimentos de maneira contextualizada, promovendo a análise crítica e a aplicação prática dos conceitos.

A quarta fase, atividades lúdicas permeadas pelas novas tecnologias digitais, utiliza recursos como jogos educativos, simuladores e aplicativos interativos para tornar a aprendizagem mais envolvente. O uso de tecnologias digitais permite personalizar o ensino, ajudando os alunos a avançarem no seu próprio ritmo, ao mesmo tempo em que desenvolvem habilidades motoras, cognitivas e socioemocionais.

Na quinta fase, fixação do conteúdo, a prática da escrita, seja no caderno digital ou analógico, é destacada como uma forma importante de consolidar os conhecimentos adquiridos. Arantes (2024) enfatiza que tanto as escritas digitais quanto a manual ajudam na organização, compreensão e retenção dos conteúdos, sendo fundamentais para o aprendizado de longo prazo.

Por fim, a avaliação significativa, que compõe a sexta fase, se foca na capacidade dos alunos de aplicar o que aprenderam em novos contextos, em vez de simplesmente memorizar informações. A autora sugere o uso de jogos educativos como uma maneira inovadora de avaliar o progresso dos alunos, tornando o processo mais leve e interativo (Arantes, 2024).

Figura 1 - Fluxograma do esquema proposto para SD com foco na alfabetização e no letramento mediado pelas novas tecnologias digitais (Arantes – 2022)



Fonte: Arantes (2022).

As seis etapas do *framework* são essenciais para garantir o sucesso da sequência didática. O processo começa com a definição do eixo temático, que estabelece uma base sólida para as atividades e envolve a identificação dos conhecimentos prévios dos alunos, criando uma conexão com os novos conteúdos a serem abordados. O desenvolvimento das atividades, por sua vez, utiliza ferramentas digitais para facilitar o acesso ao conteúdo e tornar o aprendizado mais dinâmico

3 PERCURSO METODOLÓGICO

Com o intuito de atender aos objetivos desta pesquisa, realizamos uma investigação fundamentada na aplicação prática de uma sequência didática, estruturada para integrar contos de fadas e ferramentas digitais. O objetivo central foi desenvolver uma metodologia que incentivasse a produção textual e fortalecesse as habilidades de leitura e escrita de alunos do 6º ano do Ensino Fundamental.

A sequência didática foi planejada e implementada em três momentos distintos, contemplando atividades de leitura, *quizzes* interativos e produção textual. Cada etapa foi organizada para engajar os alunos de maneira dinâmica e interativa, utilizando ferramentas tecnológicas como Kahoot, Wordwall, Mentimeter entre outros. Essas ferramentas foram escolhidas por sua capacidade de revisar conteúdos de forma lúdica e estimular o interesse dos estudantes.

A avaliação do progresso dos alunos foi contínua, considerando as produções textuais realizadas em grupo e a observação direta da participação durante as atividades. O acompanhamento permitiu identificar avanços nas habilidades de leitura e escrita, bem como no engajamento dos alunos ao longo do processo.

Sendo assim, o percurso metodológico foi elaborado em etapas claras e práticas, priorizando a integração de elementos literários e tecnológicos como meios de promover uma aprendizagem significativa e alinhada às necessidades dos alunos.

4 ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO

Esta pesquisa foi desenvolvida e estruturada de acordo com a abordagem qualitativa. Conforme González (2020):

> O pesquisador, na pesquisa qualitativa, é assumido como um sujeito que pensa, percebe, sente, expressa interesse pelo assunto que deseja pesquisar. Um sujeito cognoscente. Assim, o pesquisador, enquanto sujeito senti-pensante não pode se afastar do acontecimento que está pesquisando e que se dá a sua percepção.

Isso significa que, como pesquisadora, estive profundamente envolvida no processo de investigação, trazendo minhas próprias percepções e experiências sobre a sequência didática aplicada.

A seguir, apresenta-se o percurso metodológico desta pesquisa, estruturado em etapas que sintetizam o processo de investigação, desde a concepção até a aplicação da sequência didática. Cada etapa está detalhada posteriormente nesta seção.

A pesquisa foi realizada numa escola da rede pública municipal carioca, situada no bairro de Coelho Neto, com alunos do 6º ano, numa turma composta por 32 alunos. A aplicação da pesquisa foi feita por mim, acompanhada pela professora regente e demais professores presentes no dia da aplicação.

A primeira etapa envolveu o planejamento e desenvolvimento de sequências didáticas que integrassem contos de fadas com tecnologias digitais. O foco principal foi criar atividades que promovessem o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, utilizando abordagens ferramentas digitais para tornar o aprendizado mais dinâmico e significativo.

O planejamento foi orientado por um *framework* que garantiu a estruturação das atividades em etapas. As tecnologias digitais foram escolhidas com base em sua capacidade de complementar as sequências e proporcionar uma experiência mais interativa para os alunos.

Como parte do planejamento, foi desenvolvido o e-book “Sequência Didática: Aprendendo e Criando com os Contos de Fadas”, que reuniu as atividades propostas, orientações e instruções sobre o uso das ferramentas digitais. O e-book foi criado para apoiar a aplicação das atividades em sala de aula e otimizar a integração das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem.

Figura 2 - E-book: Sequência Didática: Aprendendo e Criando com os Contos de Fadas



Fonte: Natane Silva Gomes (2024).

Após desenvolvimento do produto tecnológico, foi realizada a submissão do projeto de pesquisa na Plataforma Brasil. Esta fase é essencial antes da aplicação da sequência didática, pois toda pesquisa necessita passar pelo comitê de ética antes de ser aplicada. Segundo a Resolução CNS 196/96, item II.2, é considerada pesquisa em seres humanos toda pesquisa realizada em qualquer área do conhecimento que,

direta ou indiretamente, envolva indivíduos ou coletividades, incluindo o manejo de informações e materiais. Assim, também são consideradas pesquisas envolvendo seres humanos as entrevistas, aplicações de questionários, utilização de banco de dados e revisões de prontuários. (Conselho Nacional de Saúde, 2020).

Os critérios de inclusão desta pesquisa foram alunos do 6º ano que apresentaram conceitos “Bom”, “Regular” ou “Insuficiente” em avaliações anteriores de Língua Portuguesa. Para a participação na pesquisa, os pais ou responsáveis deveriam fornecer autorização por escrito. Os critérios de exclusão incluíram alunos que não estivessem no 6º ano ou que não tivessem autorização escrita dos responsáveis.

A justificativa e relevância da pesquisa estão fundamentadas na necessidade de desenvolver uma metodologia inovadora para melhorar as habilidades de leitura e escrita, essenciais para desenvolvimento dos alunos.

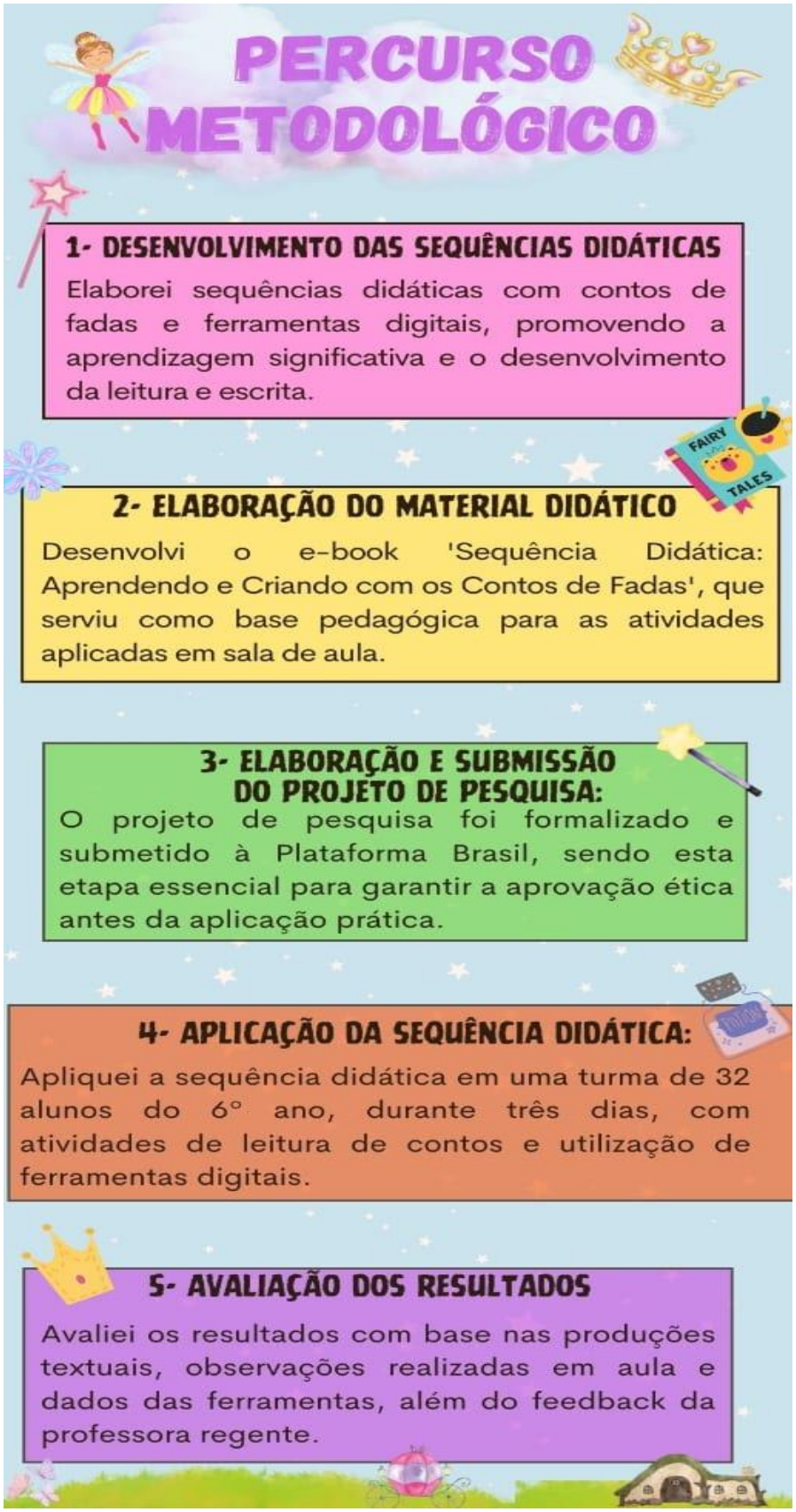
Os riscos associados à pesquisa incluem possíveis desconfortos relacionados à gravação de vídeo e falhas técnicas, enquanto os benefícios abrangem o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita e a familiarização com ferramentas digitais.

A aprovação do comitê de ética foi confirmada pelo parecer número 6.658.445. Termos de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e Termos de Assentimento para menores de idade foram utilizados, juntamente com termos específicos para uso de imagem e voz dos alunos.

Após a aprovação ética, a sequência didática foi aplicada ao longo de três encontros consecutivos com a turma do 6º ano experimental do Ensino Fundamental.

A avaliação da eficácia da sequência foi conduzida com base no feedback da professora regente, na observação dos alunos durante as atividades e nos relatórios realizados após a aplicação de cada sequência. Esses elementos permitiram uma análise detalhada do impacto da metodologia proposta no aprendizado e no engajamento dos estudantes.

Figura 3 - Percurso Metodológico



Fonte: Natane Silva Gomes (2024).

4.1 Tecnologias digitais que compõem o material didático

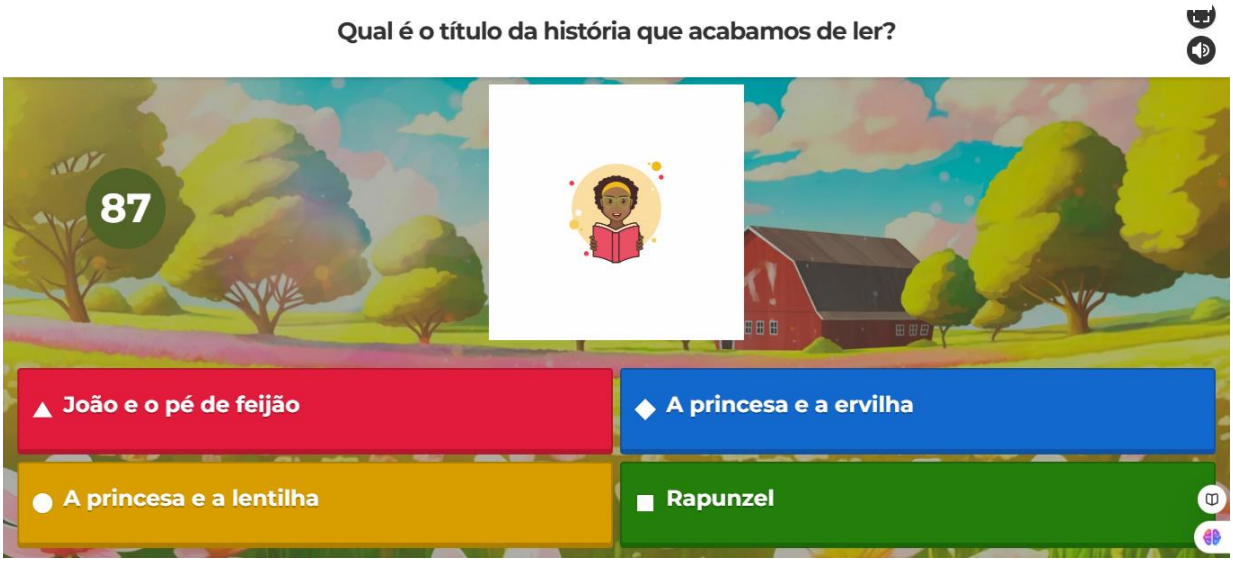
As tecnologias utilizadas no material didático foram selecionadas de forma criteriosa, visando promover uma aprendizagem significativa e interativa. Essas ferramentas desempenham um papel crucial ao dinamizar as aulas, tornando o processo educacional mais envolvente para os alunos. Nesse contexto, os recursos digitais oferecem inúmeras possibilidades pedagógicas que favorecem o protagonismo do aluno. Conforme destaca Bevilaqua et al. (2019), as tecnologias digitais não apenas impulsionam o êxito da aprendizagem, mas também tornam as aulas mais lúdicas e conectadas ao contexto sociocultural e histórico em que os alunos estão inseridos. Dessa forma, o uso dessas ferramentas contribui para uma alfabetização eficaz e adaptada às necessidades do sujeito contemporâneo, reforçando o papel da tecnologia como um aliado indispensável no processo educativo.

4.2 Kahoot

O Kahoot é uma plataforma educacional que utiliza jogos, como *quizzes*, para promover o engajamento dos alunos. Os professores podem inserir perguntas que se transformam em jogos pontuados, o que facilita a avaliação do desempenho dos estudantes. A plataforma é valorizada por permitir que os educadores desenvolvam atividades didáticas que atraem os alunos e criam um ambiente propício ao desenvolvimento de suas habilidades e inteligências (Pereira & Morales, 2023).

Kahoot foi escolhido para a terceira etapa do primeiro dia com o objetivo de promover atividades lúdicas e motivadoras à aprendizagem. Utilizado no formato de quiz competitivo, o jogo abordou perguntas sobre os elementos do conto de fadas e a história de “A Princesa e a Ervilha”, servindo como uma revisão interativa e motivadora. Os alunos foram separados em equipes e, no final, três equipes venceram o quiz.

Figura 4 - Imagem retirada do site: Kahoot



Fonte: www.kahoot.it (2024).

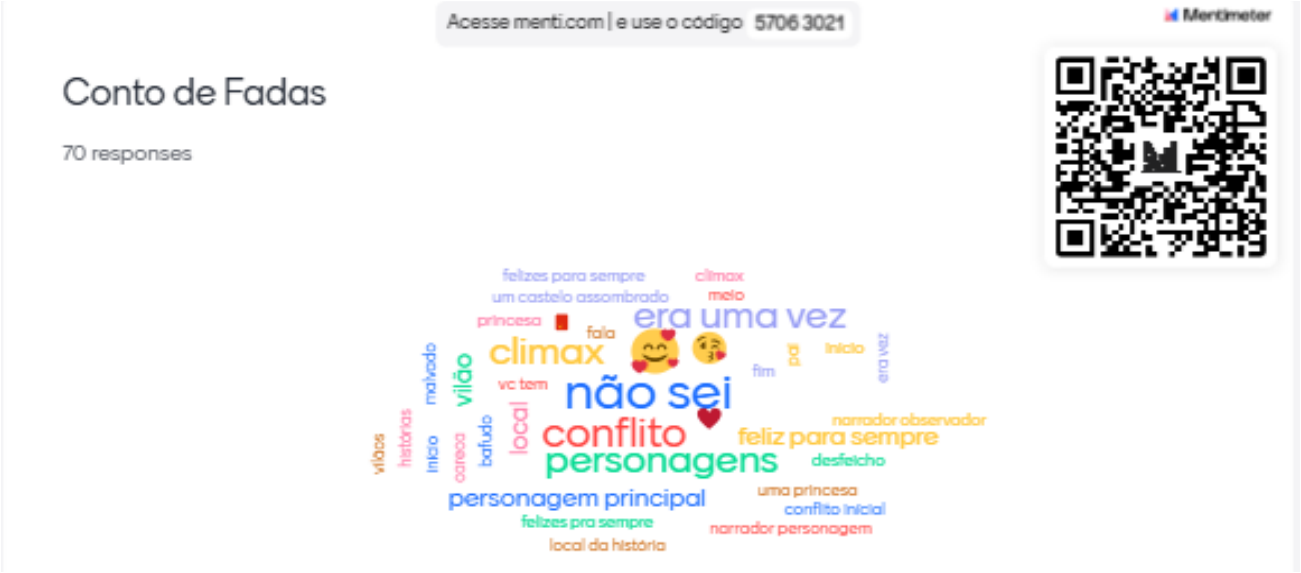
O formato do jogo e a gamificação propostos incentivaram os alunos a prestar mais atenção às perguntas e a recapitular as informações apresentadas na aula, estimulando o interesse e a participação dos alunos, tornando a revisão dos elementos dos contos de fadas uma atividade dinâmica e competitiva.

4.3 Mentimeter

O Mentimeter é uma ferramenta online que promove interatividade em tempo real, oferecendo funcionalidades como nuvem de palavras, ranking, perguntas abertas e múltipla escolha, além de possibilitar a criação de *quizzes* competitivos. Esta ferramenta estimula a participação ativa e reflexiva dos alunos, incentivando-os a interagir sem receio de julgamentos, o que torna o aprendizado mais dinâmico e engajador (De Oliveira & Corrêa, 2020).

O Mentimeter foi utilizado no terceiro dia da aplicação da sequência didática, na etapa que buscava estabelecer relações entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios dos alunos. Os alunos acessaram o Mentimeter através de um QR code projetado no quadro, utilizando seus celulares. Cada membro do grupo compartilhou palavras que relacionavam os elementos e estruturas do conto de fadas.

Figura 5 - Imagem retirada do site: Mentimeter



Fonte: www.mentimeter.com (2024).

Utilizando a funcionalidade de nuvem de palavras no Mentimeter, os alunos puderam compartilhar suas ideias sobre os elementos dos contos de fadas. Isso permitiu estabelecer uma conexão entre o conhecimento prévio dos alunos e os novos conteúdos apresentados, formando uma construção coletiva de ideias. Após a construção, discutimos as ideias registradas e recapitulamos os conteúdos expostos no quadro.

4.4 Canva

O Canva é uma plataforma online que permite a criação de uma variedade de designs, incluindo apresentações, gráficos, convites, cartões e publicações para redes sociais. Com ferramentas para edição de fotos e imagens, o Canva oferece muitos recursos gratuitamente, embora também disponibilize planos pagos com mais opções. Segundo Vitorino e Yamashita (2021), o uso do Canva em contextos educacionais permite a elaboração de slides mais atraentes e eficazes para capturar a atenção dos alunos.

O Canva foi escolhido para a segunda etapa da sequência didática do primeiro dia devido à sua capacidade de criar slides visualmente atrativos, com imagens e elementos que despertam a atenção dos alunos. O conteúdo dos slides explicitava a

estrutura e os elementos dos contos de fadas, estabelecendo uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios dos alunos.

Figura 6 - Imagem retirada do site: Canva



Fonte: www.canva.com (2024).

A utilização do Canva facilitou a explicação e compreensão dos elementos narrativos, tornando a aula mais dinâmica. Os alunos puderam comentar e fazer perguntas relacionadas à explicação, promovendo uma interação rica.

4.5 Padlet

O Padlet é descrito por Sylvestre (2021) como um aplicativo online que oferece uma plataforma semelhante a uma folha de papel digital, onde os usuários podem postar livremente conteúdos variados, como imagens, vídeos e textos, de qualquer dispositivo. Essa funcionalidade torna o Padlet uma ferramenta eficaz para o compartilhamento e a expressão de ideias em torno de temas comuns, facilitando os processos de letramento dos estudantes.

A ferramenta Padlet foi utilizada na segunda etapa da sequência didática do primeiro dia, cujo objetivo é estimular a aprendizagem significativa ao relacionar o conteúdo novo com os conhecimentos prévios dos alunos. No Padlet, foram apresentadas fotos de diversos títulos de contos de fadas, como “O Patinho Feio”, “A

Pequena Sereia” e “O Gato de Botas”. Essa ferramenta foi utilizada para incentivar a exploração oral e o conhecimento dos alunos sobre os contos apresentados.

Figura 7 - Imagem retirada do site: Padlet



Fonte: www.padlet.com (2024).

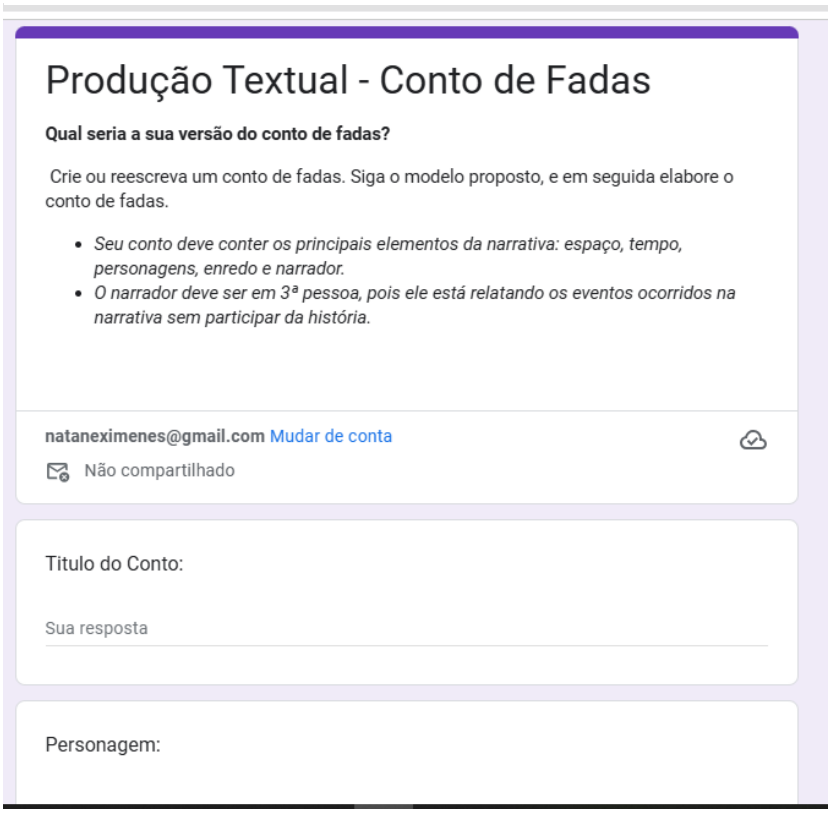
Durante a atividade, os alunos discutiram os livros e compartilharam suas interpretações, o que os ajudou a explorarem as histórias e a se engajarem na exposição oral, promovendo uma conexão entre os novos conteúdos e seus conhecimentos prévios, tornando o processo de aprendizagem mais eficaz.

4.6 Google Forms

O Google Forms é uma plataforma versátil que facilita a criação e distribuição de formulários online. A ferramenta permite ao usuário elaborar questões com opções de resposta múltipla escolha, respostas abertas curtas ou longas, e *checkboxes*. Além disso, é possível configurar o formulário para direcionar os respondentes a perguntas específicas baseadas em suas respostas anteriores. A inclusão de imagens e vídeos nos formulários também é uma funcionalidade disponível, enriquecendo a experiência do usuário e expandindo as possibilidades de uso na educação e outras áreas (Castelane, Caetano, Souza & Pontes-Ribeiro, 2017).

O Google Forms foi escolhido para coletar respostas, feedbacks e realizar autoavaliações, organizando as atividades de produção textual e avaliando a produção escrita dos alunos.

Figura 8 - Imagem retirada do site: Google Forms



Fonte: https://docs.google.com/forms (2024).

Utilizando o Forms, podemos propor autoavaliações e analisar a produção textual dos alunos de maneira eficiente, pois os dados são armazenados na plataforma e podem ser facilmente acessados e baixados via Excel. Entretanto, como as atividades foram realizadas em grupos devido à falta de artefatos digitais, a análise foi feita por equipe.

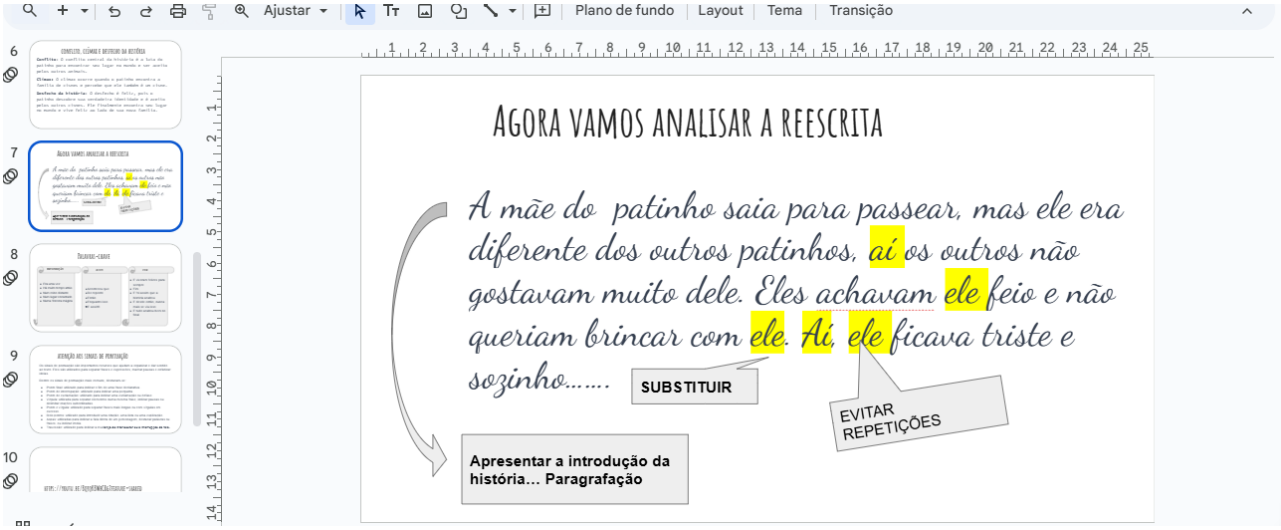
4.7 Google Slides ou Google Apresentações

O Google Slides é uma ferramenta do Google que facilita a criação de apresentações, funcionando de maneira similar ao PowerPoint da Microsoft (Perez & Botino, 2020). Segundo de Carvalho e Elias (2022), esse aplicativo enriquece o processo de ensino e aprendizagem ao permitir a incorporação de recursos visuais

como imagens, animações, vídeos e links nas apresentações, tornando as aulas mais dinâmicas, interativas e visualmente atrativas.

O Google Slides foi utilizado na primeira etapa do terceiro dia para criar apresentações que explicassem a estrutura e os elementos dos contos de fadas. Os slides introduziram o tema, revisando a história de “O Patinho Feio” e identificando seus elementos e estruturas.

Figura 9 - Imagem retirada do site: Google Apresentações



Fonte: https://docs.google.com/presentation.

Em seguida, apontaram os erros comuns da redação, como a repetição de palavras, e orientaram o uso de conectivos para um melhor desenvolvimento do texto. No final da apresentação, foi mostrado um pequeno trecho da história reescrita com erros comuns dos estudantes, visando ajudá-los a evitar tais equívocos no futuro, além de abordar os sinais de pontuação. Isso preparou os alunos para as atividades subsequentes e facilitou a explicação do conteúdo, tornando a apresentação mais dinâmica e interativa.

4.8 Wordwall

A Wordwall é descrita por Rodrigues et al. (2021) como uma plataforma online desenvolvida para facilitar a criação de atividades educativas gamificadas, incluindo *quizzes*, jogos de palavras e palavras cruzadas. A plataforma se destaca por ser

intuitiva e oferecer uma vasta gama de possibilidades para a criação de atividades que podem ser aplicadas em diferentes disciplinas.

O Wordwall foi utilizado devido à sua capacidade de criar *quizzes* interativos e jogos por associação entre outras possibilidades que são eficazes para desenvolver o conhecimento dos alunos de maneira divertida.

Os alunos acessaram o Wordwall através de um QR code compartilhado, que os direcionou para a atividade proposta.

No primeiro dia, os alunos tiveram que reorganizar os trechos embaralhados da história “As 12 Princesas Bailarinas”, identificando o clímax, o conflito gerador, a situação inicial e o desfecho. A atividade foi realizada em grupos e, em seguida, discutida coletivamente com a turma.

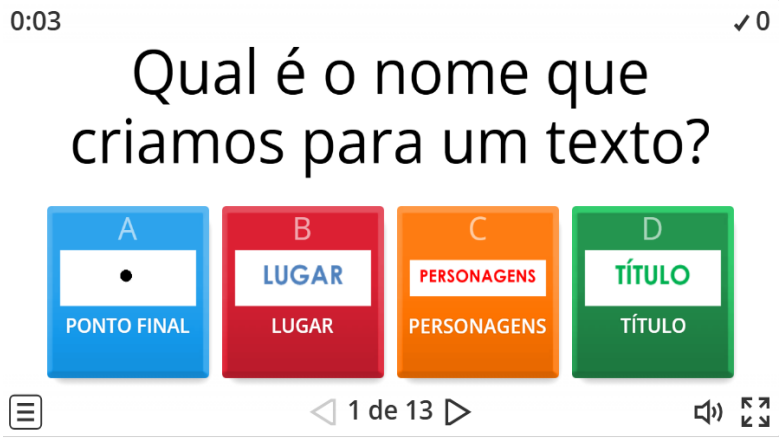
Figura 10 - Imagem do quiz elaborado no site Wordwall



Fonte: www.wordwall.net (2024).

No terceiro dia, a plataforma foi utilizada novamente na terceira etapa, em formato de quiz. O quiz abordou a produção textual e os sinais de pontuação, com perguntas relacionadas à atividade anterior.

Figura 11 - Imagem retirada do Quiz elaborado no site Wordwall



Fonte: www.wordwall.net (2024).

Cada grupo realizou sua atividade e, em seguida, ela foi discutida coletivamente com a turma. Ao final, os alunos fizeram uma autoavaliação através da gamificação, utilizando um dos modelos propostos pelo site, o modo avião.

Figura 12 - Imagem retirada da autoavaliação elaborada no site Wordwall



Fonte: www.wordwall.net (2024).

Fonte:

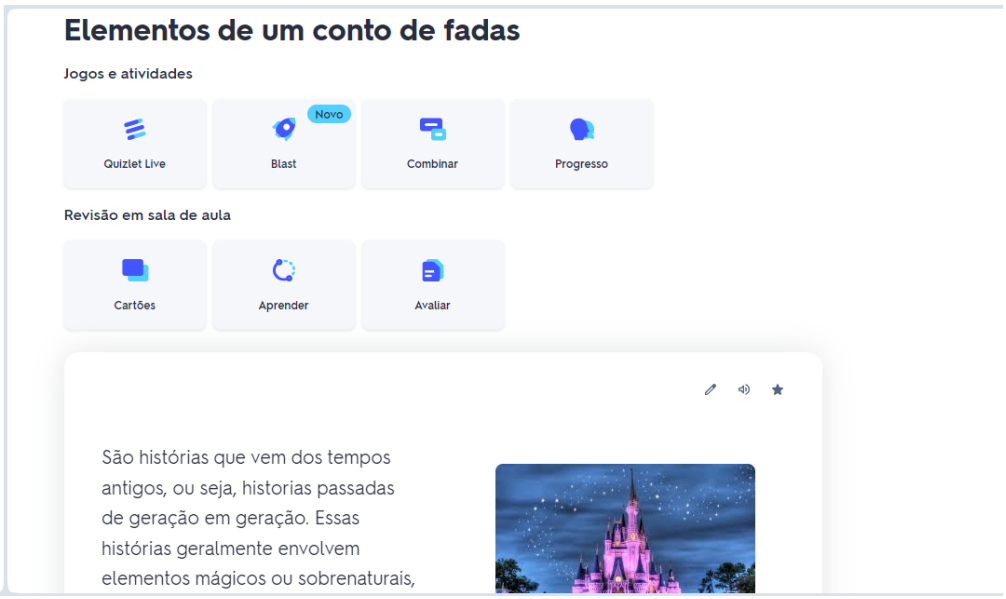
Esse modelo não buscou avaliar o aluno, mas proporcionar um momento mais divertido para finalizar a atividade. Os alunos ficaram bem animados, compartilhando o celular com os amigos, e expressaram o desejo de ter mais atividades como essa nas próximas aulas.

4.9 Quizlet

O Quizlet é uma ferramenta educativa que permite a criação de listas de estudo sobre qualquer conteúdo, possibilitando o aprendizado por meio de *flashcards*, jogos e testes. Esse recurso é especialmente interessante porque pode ser utilizado *offline*, permitindo que os alunos revisem conceitos, compitam e se desafiem, mesmo sem conexão à internet. Além disso, o Quizlet oferece listas prontas e a possibilidade de criação de conteúdo tanto por professores quanto por alunos (Oliveira; Corrêa, 2020).

A ferramenta Quizlet apresenta cartões de *flashcards* que auxiliam na fixação de conteúdos. No segundo dia de aplicação da sequência didática, na terceira etapa, os alunos participaram de um quiz utilizando o modo Quizlet Live Clássico. Eles jogaram em grupos, respondendo a perguntas baseadas nos *flashcards* estudados.

Figura 13 - Imagem retirada da atividade elaborada no Quizlet



Fonte: www.quizlet.com (2024).

A atividade animou os alunos, que compartilharam os celulares com os amigos e demonstraram entusiasmo. Eles expressaram o desejo de realizar mais atividades semelhantes nas próximas aulas. O uso do Quizlet não apenas reforçou os conhecimentos de forma divertida, mas também incentivou a colaboração e a interação entre os alunos, tornando o aprendizado mais envolvente e dinâmico.

4.10 YouTube

O YouTube é amplamente utilizado como uma plataforma que facilita a distribuição e visualização de vídeos, servindo tanto para fins educacionais quanto de entretenimento, e permitindo a interação entre os usuários por meio de comentários e compartilhamentos (Barbosa et al., 2018). Diante deste cenário social e tecnológico emergente, bem como das práticas desenvolvidas em diversos espaços, inclusive educativos, onde os recursos digitais estão cada vez mais presentes, Lucena, Mota e Santos (2021) destacam a importância de compreender as possibilidades de uso do YouTube por professores da educação básica com finalidades pedagógicas. Essa rede social se tornou parte integrante do cotidiano dos praticantes culturais em variados contextos, uma vez que os vídeos criados e compartilhados nela são amplamente utilizados.

O YouTube foi utilizado na segunda etapa do segundo dia de aplicação da sequência didática. O vídeo escolhido apresentou uma explicação detalhada sobre as características e a estrutura dos contos de fadas, reforçando os conceitos discutidos anteriormente.

Os alunos assistiram ao vídeo projetado, permitindo uma visualização coletiva e a oportunidade de discutir o conteúdo imediatamente após a exibição. Após assistir ao vídeo, os alunos participaram de uma discussão sobre os elementos apresentados, relacionando-os aos contos de fadas que já conheciam. Em seguida, eles responderam a perguntas específicas sobre o vídeo, ajudando a consolidar o aprendizado. A utilização do YouTube ajudou a enriquecer a aula com recursos audiovisuais, tornando o conteúdo mais acessível e interessante.

4.11 Criação da sequência didática (SD)

Ao lecionar no ensino fundamental é evidente que muitos professores se deparam com a realidade de alunos que chegam ao segundo segmento sem dominar as habilidades essenciais para esse nível de ensino. Esses alunos muitas vezes são promovidos para séries mais avançadas sem conseguirem ler, interpretar ou desenvolver textos adequadamente. Isso resulta em falta de estímulo, apatia e, em alguns casos, comportamentos agressivos, causados pela frustração de não

conseguirem acompanhar o desenvolvimento esperado. Esse contexto acaba prejudicando também a disciplina em sala de aula.

Diante dessa situação, elaborou-se uma sequência didática com o tema de contos de fadas, pois trata-se de um gênero literário que, além de estimular a imaginação, proporciona o desenvolvimento de habilidades fundamentais frequentemente solicitadas em avaliações escolares. A sequência didática, conforme já discutido, é uma estratégia pedagógica eficaz, permitindo ao professor dividir o ensino em etapas bem estruturadas.

Dolz et al. (2004) destacam que as sequências didáticas oferecem uma variedade de atividades que devem ser adaptadas às necessidades dos alunos, aos momentos escolhidos para o trabalho e ao histórico didático do grupo. A partir da análise inicial da produção dos estudantes, o professor consegue ajustar as atividades para atender tanto ao grupo quanto às necessidades específicas de determinados alunos. Essa flexibilidade é essencial para o sucesso do processo de ensino.

Zabala (2015) reforça que uma sequência didática deve incluir atividades que apresentem modelos claros de desenvolvimento do conteúdo, com uma visão completa das diferentes fases do processo de aprendizagem. Ele ressalta que, para garantir o máximo benefício educacional, é necessário seguir uma ordem gradual de atividades, ajustando-as conforme o nível de complexidade e as necessidades dos alunos.

No contexto de aplicação dessa sequência, Arantes ressalta que, durante a fase de experimentação, a sequência didática é implementada em sala de aula, com observação detalhada das interações e dos resultados obtidos. Os dados coletados nessa fase permitem validar ou ajustar as hipóteses pedagógicas, garantindo que as práticas educativas estejam alinhadas às necessidades reais dos alunos. Após essa fase, uma análise posterior dos dados permite identificar áreas de melhoria, promovendo um ciclo contínuo de avaliação e refinamento, assegurando que a prática educacional seja baseada em evidências e adaptada à realidade do ensino.

Essa abordagem permite que a sequência didática seja um instrumento flexível e dinâmico, que não só promove o desenvolvimento das habilidades necessárias, mas também se ajusta constantemente para atender às demandas específicas de cada grupo de alunos, garantindo uma aprendizagem significativa e eficaz.

4.12 O material didático: Aprendendo e criando com os contos de fadas

Com o intuito de disseminar as descobertas e realizações alcançadas durante esta pesquisa, foi criado um e-book intitulado "Aprendendo e criando com os contos de fadas". Este material didático surge como uma resposta à necessidade de proporcionar aos alunos uma abordagem inovadora no ensino de contos de fadas, utilizando tecnologias digitais que se adequam às práticas educacionais contemporâneas.

O e-book, registrado com ISBN, foi desenvolvido para servir como um instrumento de apoio tanto para professores quanto para alunos, oferecendo uma sequência didática que alia o conteúdo literário à tecnologia. A escolha pelos contos de fadas se deve ao seu poder de fascínio e à sua capacidade de despertar a imaginação e o pensamento crítico. As narrativas tradicionais, ao serem apresentadas com o auxílio de ferramentas digitais, ganham uma nova dimensão, permitindo que os estudantes interajam com o conteúdo de forma mais envolvente e significativa.

A elaboração deste e-book não se limita a um simples planejamento de atividades. Ele foi cuidadosamente estruturado para atender às demandas da educação atual, que exige a integração das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem. Para isso, foram selecionadas ferramentas digitais que promovem uma maior interação dos alunos com o conteúdo, facilitando a assimilação dos conceitos trabalhados nos contos de fadas. Entre as principais ferramentas utilizadas estão o Canva, Google Forms, Mentimeter e Quizlet, todas escolhidas por sua capacidade de tornar as atividades mais dinâmicas e colaborativas.

Ao longo da sequência didática apresentada no e-book, os alunos são convidados a explorar os elementos fundamentais dos contos de fadas, como personagens, enredo, conflito e desfecho, enquanto utilizam as ferramentas tecnológicas para realizar suas produções textuais e participar de atividades interativas. A ideia é que, ao trabalhar com essas narrativas clássicas, os estudantes possam desenvolver suas habilidades de leitura e escrita de forma criativa e colaborativa, criando um ambiente de aprendizagem mais estimulante e eficaz.

Outro aspecto fundamental na concepção deste material foi o alinhamento com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A proposta do e-book segue rigorosamente as competências e habilidades previstas para o ensino de Língua Portuguesa e Cultura Digital, garantindo que os alunos possam desenvolver

suas capacidades de forma integrada e coerente com o currículo nacional. As atividades propostas buscam não apenas promover o contato com o texto literário, mas também incentivar o uso consciente e reflexivo das tecnologias, preparando os estudantes para os desafios do mundo contemporâneo.

O e-book "Contos de Fadas e Tecnologias Digitais" foi pensado para ser utilizado de maneira flexível em sala de aula, permitindo que os professores adaptem as atividades às necessidades de suas turmas. A sequência didática está organizada de modo a facilitar o trabalho docente, oferecendo um roteiro claro e objetivo para a condução das aulas. O material foi dividido em etapas que abordam desde a introdução dos contos de fadas até a produção textual final, passando por momentos de análise crítica e discussões em grupo.

A escolha pelas ferramentas digitais também não foi aleatória. Cada uma delas desempenha um papel específico dentro do processo de ensino-aprendizagem. O Canva, por exemplo, foi utilizado para a criação de materiais visuais e mapas mentais que auxiliam na organização do conteúdo e no entendimento dos conceitos apresentados. O Google Forms, por sua vez, foi empregado na criação de questionários que permitem aos alunos refletirem sobre o que aprenderam e consolidarem o conhecimento de forma interativa. Já o Mentimeter foi utilizado para promover debates e discussões em tempo real, oferecendo aos alunos a oportunidade de expressarem suas opiniões e interagirem de maneira dinâmica com o conteúdo. O Quizlet, por fim, trouxe uma dimensão lúdica ao processo de aprendizagem, oferecendo *flashcards* e *quizzes* que tornam a revisão do conteúdo mais divertida e eficaz.

A proposta central deste e-book é, portanto, proporcionar uma aprendizagem significativa, baseada na teoria de David Ausubel, que defende a importância de conectar novos conhecimentos às experiências prévias dos alunos. Os contos de fadas, com sua estrutura narrativa familiar e suas lições morais universais, oferecem um contexto propício para que os estudantes estabeleçam essas conexões e desenvolvam suas capacidades de maneira mais profunda e reflexiva.

Além de promover o desenvolvimento das habilidades linguísticas, o "Contos de Fadas e Tecnologias Digitais" também se destaca por sua contribuição para o desenvolvimento das competências digitais dos alunos. Ao interagir com as ferramentas tecnológicas propostas, os estudantes não apenas aprendem a utilizar

esses recursos, mas também desenvolvem uma postura crítica em relação ao uso da tecnologia, compreendendo seu papel no processo de construção do conhecimento.

Dessa forma, o e-book vai além da simples transmissão de conhecimento. Ele propõe uma nova forma de interação com o conteúdo, que valoriza a criatividade, a colaboração e o uso responsável das tecnologias. O material foi planejado para atender às necessidades de uma educação moderna, que reconhece a importância da tecnologia no processo educacional, mas que também valoriza o papel do professor como mediador e facilitador da aprendizagem.

5 ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO

Nesta etapa da pesquisa, apresenta o foco central sobre a análise das atividades realizadas pelos alunos através das ferramentas digitais, além das percepções feitas pela pesquisadora ao longo dos três dias de aplicação da sequência didática.

5.1 Dia 1 de aplicação da sequência

O primeiro dia da sequência didática sobre contos de fadas apresentou uma série de atividades envolvendo leitura colaborativa, uso de recursos digitais como Kahoot, vídeo e produção textual em grupos.

Cheguei à escola às 7h15 e organizei o material para a realização da aula: notebook, tablet, celular e projetor. Ao fazer login no computador, notei que a internet da escola estava sem sinal, o que já era previsto. Portanto, utilizei minha internet para realizar as atividades, disponibilizando uma conexão no tablet e outra no meu aparelho telefônico para aplicar o trabalho. Com o tablet, ativei o compartilhamento de tela, facilitando a circulação pelos grupos e a ampliação das imagens projetadas.

A professora de Língua Inglesa me acompanhou durante a aula, pois a regente estava em tempo de planejamento. Solicitei que ela me auxiliasse nas possíveis intervenções com a turma. No dia anterior, já havia separado os QR codes da avaliação final para maior praticidade na realização da sequência didática.

Às 7h30, os alunos começaram a chegar, e fiz os combinados: não mexer nos celulares enquanto não fosse solicitado; a internet seria compartilhada no momento

da atividade; não abrir *lives* durante a aplicação da sequência didática; e não acessar jogos ou o TikTok durante a aula. Expliquei minha proposta de aula e como funcionaria cada etapa. Havia em torno de 27 alunos, que foram divididos em sete grupos.

Na segunda etapa, iniciei a exploração do conteúdo apresentando o Padlet sobre contos de fadas e fazendo perguntas. Começamos a conversar sobre os livros exibidos e quais histórias os alunos conheciam. Estimulei a aprendizagem significativa com perguntas como: "O que é um conto de fadas?", "Quais contos de fadas vocês conhecem?", "O que observam em comum nos contos de fadas?" e "Quais são os personagens que vocês conhecem?".

A turma estava muito participativa, e vários alunos mostraram-se empolgados em compartilhar o que conheciam de cada história. Um aluno contou toda a história dos "Três Porquinhos", e também fizeram comentários sobre a história da "Bela Adormecida", inclusive relacionando ao filme Malévola, em que a fada má é a protagonista.

Ao analisar a participação da turma, percebi que o uso do Padlet foi fundamental para despertar o interesse e a interação entre os alunos. Essa ferramenta digital facilitou o compartilhamento de informações, enriquecendo o processo de aprendizagem. Essa etapa gerou trocas significativas, aproximando o conteúdo do conhecimento prévio dos alunos, o que reflete a aprendizagem significativa.

Segundo Ausubel, citado por Costa Júnior et al. (2023), a aprendizagem é mais efetiva quando novas informações se conectam aos conhecimentos já existentes dos alunos. Essa integração foi evidente durante a discussão, pois os estudantes relacionaram as novas informações com o que já sabiam sobre contos de fadas.

Além disso, o impacto positivo do Padlet na aula confirma a importância de utilizar recursos visuais para facilitar o processo de ensino-aprendizagem. Silva (2023) observa que o Padlet, ao oferecer recursos visuais como imagens, vídeos e links em formato de mural, facilita a organização e visualização das informações. Isso auxilia os alunos a desenvolver argumentos mais consistentes e a expressar suas ideias com mais clareza.

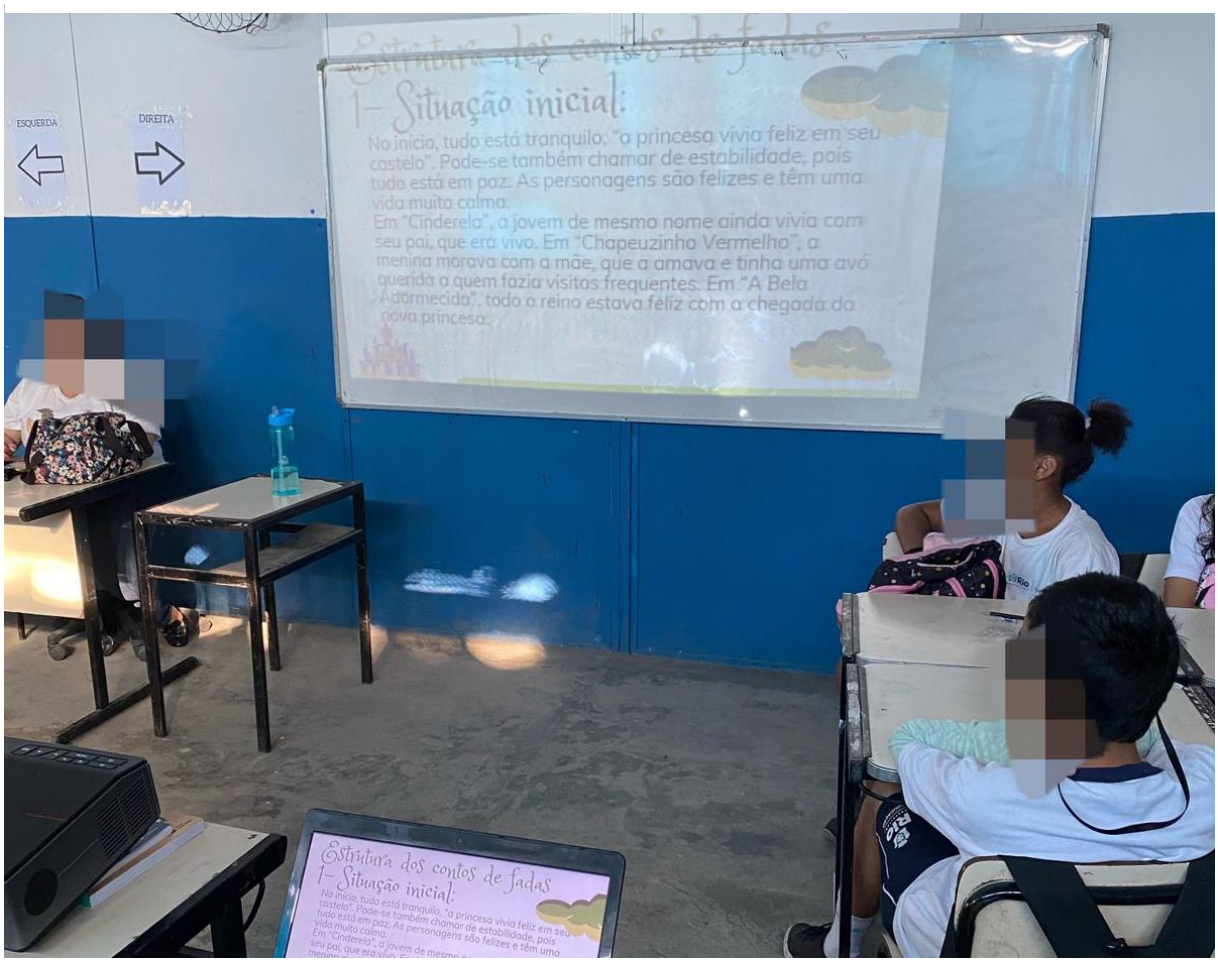
Essa dinâmica de discussão aberta também contribuiu para o desenvolvimento de habilidades argumentativas e críticas nos alunos. Moreno e Garavito (2020) destacam que práticas pedagógicas associadas à leitura e ao pensamento reflexivo fortalecem essas habilidades nos estudantes. Estratégias como sugestões de títulos

e autores, promoção de discussões e debates tornam-se técnicas argumentativas essenciais.

Alguns alunos comentaram que já tinham estudado contos de fadas com a professora do ano anterior, o que facilitou a compreensão e permitiu aprofundar ainda mais o tema.

Na etapa seguinte, expliquei o conteúdo do gênero textual e os elementos que estruturam um conto de fadas através de slides no Canva. O slide projetado continha explicações em um design com desenhos de contos de fadas, o que chamou a atenção dos alunos. Eles participaram ativamente, tiraram dúvidas e fizeram relações com o conteúdo que haviam estudado no ano anterior. Observei olhares atentos, evidenciando os benefícios de utilizar recursos visuais atrativos.

Figura 14 - Aula expositiva sobre a estrutura dos contos de fadas, utilizando slides elaborados no Canva



Fonte**:** Arquivo pessoal da pesquisadora.

A utilização do Canva como ferramenta educacional mostrou-se eficaz para engajar os alunos e facilitar a compreensão dos conceitos apresentados. Os recursos oferecidos na criação de projeção são fundamentais para interação e envolvimento dos alunos, colaborando na aprendizagem deles. Barroso (2023) destaca que a ferramenta Canva oferece diversas opções para criação de recursos visuais e audiovisuais, como imagens, gráficos, infográficos e apresentações. Isso apoia a comunicação e expressão dos estudantes, especialmente daqueles com dificuldades de aprendizagem, além de contribuir para a inclusão e desenvolvimento de habilidades.

Nesse contexto, o Canva forneceu uma base visual que facilitou a compreensão dos alunos, preparando-os para identificar os elementos de um conto de fadas e aplicá-los em atividades futuras.

Ao fim da primeira etapa, cujo objetivo era estimular a aprendizagem significativa, as metas foram alcançadas. Com o uso do Padlet e dos slides do Canva, os alunos puderam estabelecer relações entre o conteúdo aprendido e seus conhecimentos prévios, avançando para as próximas etapas com maior confiança e interesse.

A etapa seguinte buscava a promoção de atividades lúdicas que motivassem a aprendizagem. Então, para dar continuidade a esse processo, propus uma atividade envolvendo a leitura do conto "A Princesa e a Ervilha". Fizemos uma leitura colaborativa, onde cada aluno leu um trecho do texto. Embora alguns apresentassem dificuldades na leitura fluente, todos se esforçaram.

A turma mostrou-se bastante participativa, com muitos alunos querendo ler cada trecho, e a leitura fluiu bem. Um dos benefícios da leitura compartilhada é promover a interação e o envolvimento com o texto.

Observando a empolgação dos alunos durante a leitura, ficou evidente que a leitura compartilhada favorece o engajamento e a compreensão do texto. Essa prática não só estimula o hábito da leitura, mas também fortalece a confiança dos alunos em participar ativamente.

Zuanetti et al. (2021) apontam que crianças que participam de leitura compartilhada desenvolvem melhor a coerência textual, mesmo que ainda apresentem erros ortográficos. A intervenção baseada nessa prática auxilia positivamente a capacidade de os alunos escreverem textos coerentes.

Além disso, De Freitas Santos e De Araújo Batista (2021) evidenciam que a leitura compartilhada é uma estratégia importante para inserir alunos não habituados à leitura no universo dessa prática. Quando o professor lê com os estudantes, oferece um exemplo de leitura e aproxima o aluno do universo literário, criando condições para que essa prática se torne um hábito.

A interação durante a leitura também estimula habilidades essenciais. Zuanetti et al. (2021) afirmam que a leitura compartilhada estimula a oralidade e a criatividade. Por meio de perguntas como "por que", "quando", "quem" e "onde", a criança amplia seu repertório, associando conhecimentos prévios ao texto apresentado, o que favorece o envolvimento com a história.

Continuando com as atividades engajadoras, após a leitura realizamos um *quiz* no Kahoot em equipes, no modo ao vivo. As perguntas eram baseadas no livro. A atividade foi muito agitada, com os alunos comemorando cada resposta correta.

Os alunos ficaram animados, comemorando os acertos. O aluno Luiz comentou: "O Kahoot foi muito divertido! A próxima atividade vai ter esse jogo também?" Outros pediram para jogar novamente, dizendo: "Podemos jogar de novo?" e "Quero jogar em casa também". Um aluno solicitou que eu enviasse o link para o grupo de WhatsApp para que ele pudesse jogar em casa.

Figura 15 - Alunos engajados na atividade em grupo durante o quiz no Kahoot



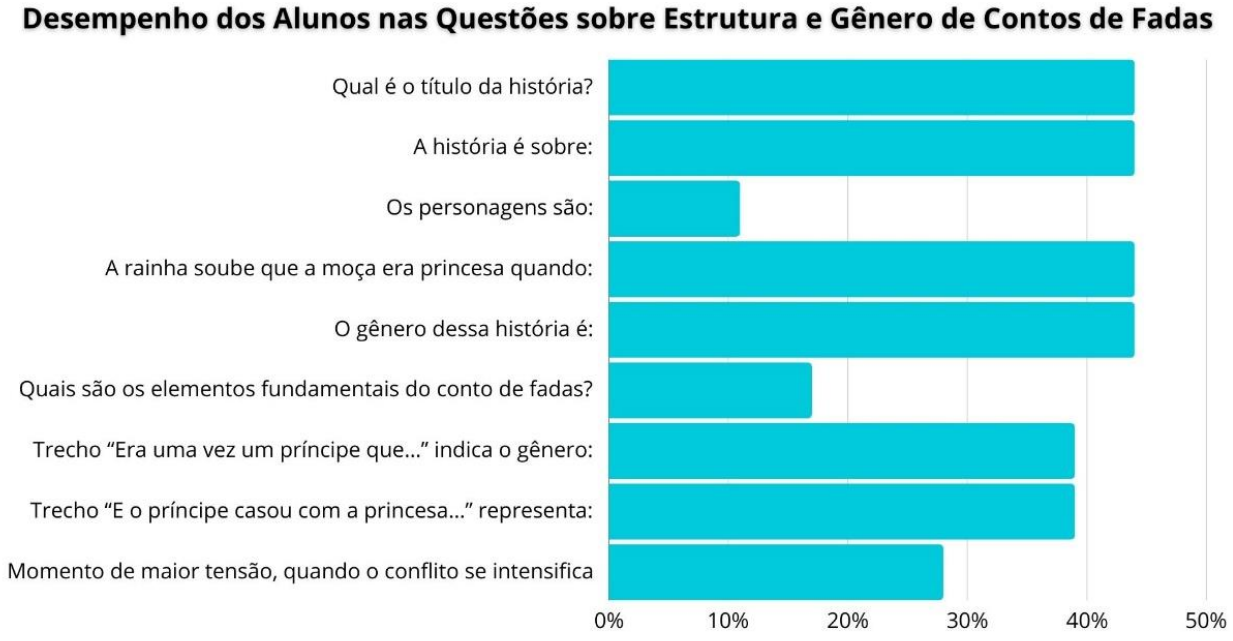
Fonte**:** Arquivo pessoal da pesquisadora.

No entanto, houve momentos de frustração para alguns alunos cujos grupos estavam perdendo, e algumas desconexões frustraram outros grupos, impedindo-os de completar o quiz. Isso se deveu ao fato de a conexão estar ruim, causando desconexões frequentes e afetando o desempenho dos grupos. Apesar desses contratempos, o engajamento da turma permaneceu alto, e os alunos continuaram empolgados.

A análise dos dados obtidos por meio do Kahoot permitiu identificar o desempenho dos alunos nas questões propostas, revelando tanto o engajamento quanto as dificuldades encontradas por eles. O gráfico apresentado mostra que as perguntas "Qual é o título da história?" e "A história é sobre:" tiveram um índice de 44% de acertos, indicando que os alunos conseguiram reconhecer informações mais gerais sobre o texto. Por outro lado, questões como "Os personagens são:" e "Quais são os elementos fundamentais do conto de fadas?" apresentaram baixos índices de acerto, com 11% e 17%, respectivamente. A questão sobre o momento de maior tensão na narrativa ("momento de maior tensão, quando o conflito se intensifica") teve 28% de respostas corretas, evidenciando uma dificuldade em identificar o clímax da história.

Segue o gráfico do resultado após a análise do desempenho retirado do Kahoot após a aplicação da atividade:

Gráfico 1 - Desempenho dos alunos no quiz realizado pelo Kahoot



Fonte**:** Arquivo pessoal da pesquisadora.

Essa experiência corrobora o que Skif et al. (2023) afirmam sobre a gamificação no ensino: a ferramenta digital Kahoot pode ser utilizada como meio de promover aprendizagens mais significativas, despertando maior interesse e engajamento nas atividades pedagógicas. Mesmo com as limitações técnicas, o Kahoot contribuiu para

o aumento do interesse dos alunos. Essa situação também ressalta a importância de planejar atividades considerando possíveis limitações técnicas. A instabilidade da conexão reforça as limitações mencionadas por Cunha et al. (2022), evidenciando a necessidade de planejamento e de considerar os recursos disponíveis ao implementar tecnologias em sala de aula. O Kahoot possui limitações significativas em contextos onde não há uma boa conexão com a internet ou dispositivos suficientes, o que pode levar à perda de interesse na atividade

Na quarta etapa, que desenvolve habilidades relacionadas ao "aprender a aprender" de forma significativa, os alunos assistiram ao vídeo do conto "As 12 Princesas Bailarinas" no YouTube. Durante esta etapa, os alunos prestaram atenção; o uso de vídeos estabelece um momento de reflexão da história e desenvolve a imaginação.

O uso de vídeos como recurso didático potencializa o envolvimento dos alunos com a narrativa e atende a diferentes estilos de aprendizagem. Santos, Dos Santos e Dourado (2020) destacam que a contação de histórias mediada pela tecnologia mantém os principais objetivos, valorizando a história e estimulando a participação, dando significado ao momento de ouvir.

Dessa forma, integrar tecnologias na contação de histórias enriquece a experiência sem substituir as práticas tradicionais, mas complementando-as. Candida, da Silva e Sousa (2021) ressaltam que, embora a maioria das propostas ainda utilize tecnologias analógicas, o uso de recursos digitais inovadores pode dar vida à narrativa e colaborar para o impacto das histórias nas pessoas.

Após a exibição do vídeo, expliquei novamente sobre os componentes de uma história: narrador, enredo, personagens, tempo, espaço, introdução, desenvolvimento e conclusão. Em seguida, os alunos acessaram o QR code do Wordwall, uma ferramenta educacional tecnológica, onde deveriam relacionar trechos da história com a situação inicial, conflito gerador, clímax e desfecho.

Figura 16 - Aluno utilizando o celular para realizar atividade no Wordwall



Fonte**:** Arquivo pessoal da pesquisadora.

Os alunos usaram o celular, mas a imagem do jogo não se ajustou à tela, dificultando a leitura. Decidimos realizar a atividade coletivamente para reforçar o conteúdo, o que se mostrou eficaz, pois pudemos tirar dúvidas e compreender cada elemento do conto a partir da história, superando o rendimento do Kahoot. O Wordwall é uma ótima ferramenta para revisar o conteúdo e proporciona feedback imediato das respostas incorretas.

Segundo Fonteque, Vitiello e Nantes (2024), a ferramenta Wordwall é percebida pelos professores como um recurso que oferece benefícios para a aprendizagem de forma lúdica, colaborando para uma aprendizagem mais dinâmica. Além disso, seu uso durante as aulas permite o engajamento dos alunos e os motiva a realizar as atividades.

Prosseguindo, propus mais uma atividade: reescrever o final da história, discutindo em grupos sobre possíveis alterações. Os alunos permaneceram em seus grupos, e cada grupo recebeu uma folha. Notei certa dificuldade na produção textual, possivelmente devido à ansiedade pela próxima aula de Educação Física, que ocorreria em seguida.

Apesar das dificuldades, a proposta mostrou-se engajadora. Solicitei que cada grupo apresentasse o desfecho criado, e os finais foram mais criativos do que os escritos no papel. Apesar da resistência na escrita, a imaginação dos alunos estava aflorada, utilizando elementos criativos de uma narração. Houve aumento na habilidade de expressão oral e criatividade durante as atividades práticas.

Dentre as respostas da reescrita da história, os grupos apresentaram as seguintes ideias:

Tabela 2 - Opiniões dos Grupos sobre o Final da História

GRUPO	OPINIÃO
1	"Gostaríamos que o final fosse mais extenso e romântico, com os personagens casando-se e tendo filhos."
2	"Preferimos que o príncipe não descobrisse o desgaste dos sapatos e não se casasse."
3	"O príncipe deveria dizer: 'Eu não quero casar com nenhuma das suas filhas. Só quero desvendar o mistério.'"
4	"Achamos que o príncipe foi esperto em desvendar o mistério, mas ele não deveria casar com qualquer princesa."
5	"Não gostamos do final. O guarda deveria ganhar uma recompensa ao invés de casar."
6	"O jovem deveria acreditar na senhora de idade desde o início e não beber o suco pela segunda vez. Ele poderia se casar com outra princesa."
7	"As princesas deveriam sair escondidas para ir ao baile."

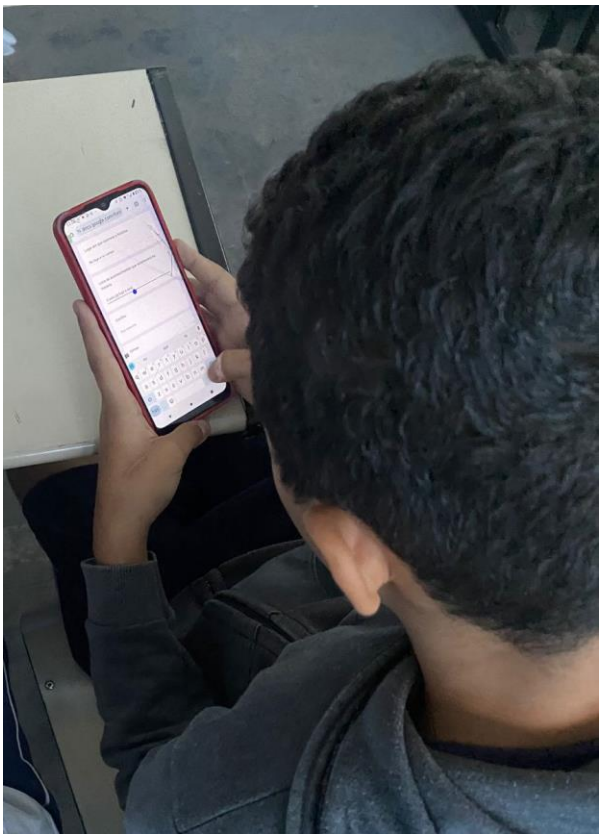
Fonte: Elaborado pela autora com base nas discussões realizadas com os grupos.

A proposta era que os alunos escrevessem uma nova perspectiva sobre o final da história. A discussão em grupo permitiu que trocassem ideias e refletissem

criticamente sobre a narrativa. Notei que alguns alunos se distraíam com o celular, então desconectei a rede para melhorar o foco.

No final, os alunos utilizaram QR codes para autoavaliação no qual encaminhava para o Forms e para sugerir contos de fadas para serem trabalhados na próxima aula. Essa etapa permitiu avaliar o entendimento do conteúdo e planejar futuras aulas de acordo com os interesses dos alunos.

Figura 17 - Aluno realizando autoavaliação no Forms



Fonte**:** Arquivo pessoal da pesquisadora.

Ao analisar os dados, de acordo com as respostas obtidas pelos alunos (75%) conseguiu compreender o conteúdo da aula, enquanto 25% entenderam de forma parcial. Nenhum aluno indicou não ter compreendido o conteúdo. Quanto ao acesso aos recursos online, todos conseguiram participar das atividades, entretanto houveram problemas com a conexão, mas os alunos não tiveram dificuldade em utilizar os recursos digitais e tiveram que se dividir e entrar em outros grupos.

Ao analisar as respostas dos alunos no Forms, ficou evidente o interesse em continuar explorando contos de fadas e o entusiasmo com as ferramentas utilizadas.

As sugestões para a próxima aula incluem contos como "Chapéuzinho Vermelho", "Pinóquio", "A Pequena Sereia" e "Os Três Porquinhos".

Os alunos tiveram um excelente comportamento durante a aula, o que me surpreendeu positivamente, considerando o histórico de indisciplina da turma. Eles seguiram os combinados, participaram ativamente das atividades e demonstraram respeito pelas regras estabelecidas. Esse comportamento contribuiu significativamente para a execução das atividades e para o engajamento nas discussões e produções textuais.

5.2 Dia 2 de aplicação da sequência didática

Cheguei à escola por volta das 10h40, mas os alunos estavam fazendo prova, então aguardei. Por volta das 11h, comecei a organizar o material para a primeira etapa da pesquisa. Dessa vez, a montagem foi mais rápida: em menos de 10 minutos conectei o projetor e compartilhei a tela do tablet. Os alunos já estavam ansiosos para a próxima etapa da atividade. Nesse dia, estava acompanhada da professora regente da turma, que estaria ali para ajudar nas possíveis intervenções.

As regras já haviam sido apresentadas na aula anterior, na qual os alunos demonstraram um comportamento adequado. Mais uma vez, foi reforçada a importância do uso do celular, mas apenas nos momentos exatos das atividades. Os alunos se organizaram em grupos e separaram os smartphones, sabendo que a internet seria compartilhada no momento da atividade. Muitos já trouxeram o celular com os dados móveis ativados, o que demonstra o preparo e o envolvimento dos alunos com a proposta.

Nesta etapa, apresentei a proposta da aula e comentei como funcionaria cada etapa. Às 11h40, iniciei a etapa dois com a leitura de uma história conhecida, "A Bela Adormecida", conforme a sequência didática planejada. Fizemos a leitura coletiva, projetando o livro, o que gerou interesse e participação. A leitura de textos conhecidos é uma prática recomendada em metodologias ativas, pois facilita a conexão entre o conhecimento prévio dos alunos e os novos conteúdos (Cerutti; Lubachewski, 2020).

Após a leitura, conduzi uma série de questionamentos para incentivar a reflexão e análise crítica dos elementos narrativos da história. As perguntas incluíam: "Quais são os personagens principais deste conto?", "Quem são os protagonistas e

antagonistas do conto?", "O narrador participa da história ou apenas conta o que vê?", "Quando e onde a história se passa?", "Qual foi o final da história?" “Todos os contos de fadas apresentam finais felizes?", e "Qual expressão geralmente inicia e finaliza um conto de fadas?". Essas perguntas permitiram que os alunos identificassem e relacionassem os elementos essenciais da narrativa, o que fortaleceu sua compreensão dos contos de fadas. E incentivando os alunos a refletirem sobre os elementos narrativos, como personagens, cenário e clímax. Essa atividade ativa a capacidade dos alunos de analisar a narrativa de forma crítica, promovendo uma compreensão aprofundada. Estudos indicam que atividades que envolvem perguntas e discussões abertas são eficazes para estimular a autonomia e o pensamento crítico dos alunos (Ferrarini; Saheb; Torres, 2019).

Em seguida, os alunos assistiram a um vídeo sobre os elementos dos contos de fadas, retirado do YouTube. A plataforma YouTube, amplamente utilizada pelos alunos fora do ambiente escolar, facilita a aprendizagem por meio de vídeos que tornam o conteúdo mais acessível e visual. O uso do YouTube em metodologias ativas, conforme estudos de Brito Silva e Cerqueira (2020), não apenas facilita o acesso à informação como promove a autonomia dos alunos ao estimular a busca, seleção e organização do conhecimento. Os alunos puderam, assim, consolidar o conteúdo proposto, demonstrando compreensão dos elementos narrativos essenciais.

A utilização de ferramentas digitais, como o YouTube, permite que os alunos sejam protagonistas do próprio aprendizado, uma vez que eles interagem diretamente com o conteúdo e podem revisitar o material em casa para reforçar o entendimento.

Durante a exibição do vídeo, os alunos demonstraram atenção, especialmente porque sabiam que, em seguida, haveria uma atividade em grupo que envolvia competição. O estímulo competitivo, em um contexto controlado, pode promover a participação e motivação dos alunos, contribuindo para um ambiente de aprendizado engajador.

Durante a atividade com o Quizlet, projetei o QR code no quadro para que os alunos pudessem escanear e, com seus grupos já formados, iniciaram o jogo. Inicialmente, configurei o Quizlet no modo clássico, o que causou certa confusão, pois o aplicativo agrupou os alunos em equipes com nomes predefinidos, deixando-os perdidos com a dinâmica. Diante disso, precisei interromper a atividade e ajustar para o modo clássico com jogadores individuais. Os alunos puderam nomear suas equipes, mas, ao final, o aplicativo atribuía outros nomes. A turma foi dividida em sete equipes.

No início, os alunos tiveram dificuldade em compreender o funcionamento do jogo, pois, a cada resposta errada, o jogo reiniciava para a equipe que errava. Conforme observado por Mignoni de Oliveira, Corrêa e Morés (2020), o feedback é fornecido pelo próprio aplicativo, que pontua para o aluno o que já está consolidado e o que está em progresso, indicando o que ainda precisa ser revisto. Essa funcionalidade permitiu que os alunos identificassem suas dificuldades e focassem nos conteúdos que necessitavam de maior atenção. Vale lembrar que todas as ferramentas mencionadas são gratuitas, mas possuem versões pagas que permitem um uso mais amplo de suas funções.

Figura 18 - Alunos realizando atividade no Quizlet



Fonte**:** Arquivo pessoal da pesquisadora.

Alguns alunos celebravam a cada acerto, enquanto outros ficavam incomodados por errar e ter que reiniciar o jogo. Ao projetar no quadro o andamento de cada equipe, observava-se que, às vezes, uma equipe estava na frente e, repentinamente, voltava ao início ao errar. Sousa e Gonçalves (2016) ressaltam a importância de acompanhar o desenvolvimento do processo durante a atividade,

mobilizando os estudantes e fornecendo feedback sobre o andamento da tarefa. Eles alertam que se deve evitar estimular a competição entre as equipes para não descaracterizar a essência da metodologia da aprendizagem cooperativa. Essa perspectiva foi relevante, pois notei que o caráter competitivo do jogo gerou ansiedade em alguns alunos, indicando a necessidade de equilibrar a competição com a cooperação.

Além disso, de acordo com Mauá et al. (2024), um dos principais benefícios da gamificação é sua capacidade de aumentar o engajamento e a motivação dos alunos. O design instrucional focado na gamificação considera estratégias para maximizar esses aspectos, integrando mecânicas de jogos como pontos, medalhas e tabelas de liderança, de maneira que incentive a participação ativa e contínua dos acadêmicos. Ademais, ao oferecer feedback instantâneo e permitir que os alunos visualizem seu progresso, as ferramentas de gamificação podem reforçar a sensação de realização e promover uma aprendizagem autorregulada. Essa abordagem ficou evidente durante a atividade, pois os alunos demonstraram maior engajamento e motivação ao participarem do jogo, celebrando cada avanço.

No final, comemoraram a vitória da equipe RJ com a música: "Eu vi, eu vi um avião e nele estava escrito: equipe RJ é campeã!" Essa celebração espontânea refletiu o alto nível de entusiasmo e satisfação dos alunos com a atividade.

Na quarta etapa, de consolidação e atividade, os alunos receberam uma folha para a produção coletiva do texto. Em grupos, eles escolheram o personagem principal, o vilão, o lugar e o objeto encantado para a criação de um conto de fadas. Os elementos estavam organizados em um slide projetado, onde os alunos puderam visualizar imagens correspondentes a cada categoria – "Onde", "Personagem Principal", "Vilão" e "Objeto Mágico".

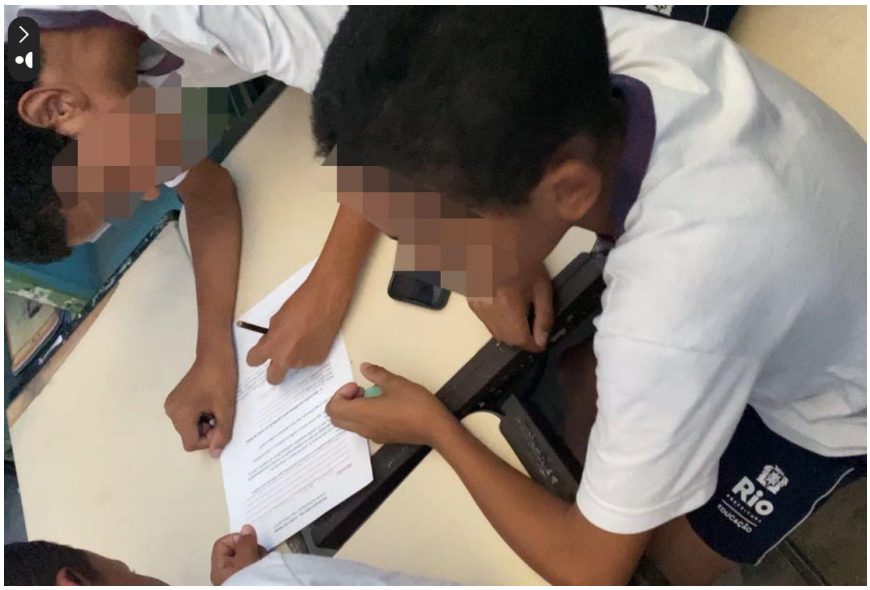
A produção coletiva foi um sucesso. As histórias foram bem elaboradas e, apesar de alguns erros de conectivos e ortografia, todas seguiram uma sequência lógica e incorporaram os elementos preestabelecidos. Os alunos conseguiram desenvolver as estruturas básicas de um conto de fadas, colaborando com o grupo na construção do texto e envolvendo-se plenamente na proposta. Eles concluíram suas histórias com criatividade, respeitando a estrutura de início, meio e fim, e fizeram uso adequado da pontuação e ao menos de um parágrafo para organizar as ideias.

O processo colaborativo permitiu que os alunos se beneficiassem da interação com colegas, promovendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas e linguísticas.

Segundo a teoria de Vygotsky, o aprendizado ocorre de forma mais eficaz no ambiente social, onde as crianças aprendem umas com as outras e são incentivadas a alcançar níveis de compreensão que talvez não conseguissem sozinhas. Em atividades como essa, os alunos interagem na chamada Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), onde podem atingir seu potencial máximo com o auxílio de colegas ou mediadores mais experientes (Vygotsky, 1998; Oliveira, 1992). A prática colaborativa não só fortalece o desenvolvimento cognitivo como também promove a construção de sentido de forma coletiva, fazendo com que o aprendizado se torne mais significativo.

Ao final, os grupos compartilharam suas histórias com a turma, o que reforçou a importância da socialização para a consolidação do aprendizado. Esse momento permitiu que cada grupo apresentasse suas escolhas e internalizasse o aprendizado de maneira integrada e cooperativa.

Figura 19 - Alunos realizando a produção textual



Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora.

Na última etapa, os alunos realizaram uma autoavaliação no Forms sobre a produção dos contos de fadas. Eles demonstraram grande envolvimento e criatividade. A maioria dos grupos se autoavaliou com notas altas em aspectos essenciais da narrativa, como a criação de personagens, vilões, locais mágicos e objetos encantados.

Com acesso as respostas de todos os grupos, pude revisar avaliações de forma precisa. A análise revelou que o desenvolvimento do personagem principal e a

estrutura da história foram os elementos mais bem compreendidos pelos alunos, enquanto a criação do vilão e o uso do objeto encantado apresentaram algumas dificuldades. De forma geral, eles avaliaram a atividade de maneira positiva, expressando suas impressões por meio de comentários.

O grupo 3 descreveu a experiência como "super maravilhosa", destacando o entusiasmo com a atividade. O grupo 6 afirmou que a atividade "ficou muito boa" e que "melhoraria as letras", indicando um foco na clareza da escrita. Por fim, um grupo comentou que a atividade foi "mais ou menos", refletindo possíveis desafios enfrentados durante a execução.

Esses comentários refletem uma satisfação geral com a atividade, ao mesmo tempo em que apontam áreas para melhorias, reforçando o engajamento e a criatividade dos alunos no processo de aprendizagem.

5.3 Dia 3 de aplicação da sequência didática

No último dia da sequência didática, cheguei à escola à tarde, organizei o material rapidamente e dei início às orientações, que já haviam sido estabelecidas nas aulas anteriores, facilitando o fluxo e a continuidade da aula. A professora regente me acompanhou durante toda a aplicação, oferecendo apoio, o que permitiu um ambiente organizado e colaborativo, essencial para o sucesso das atividades.

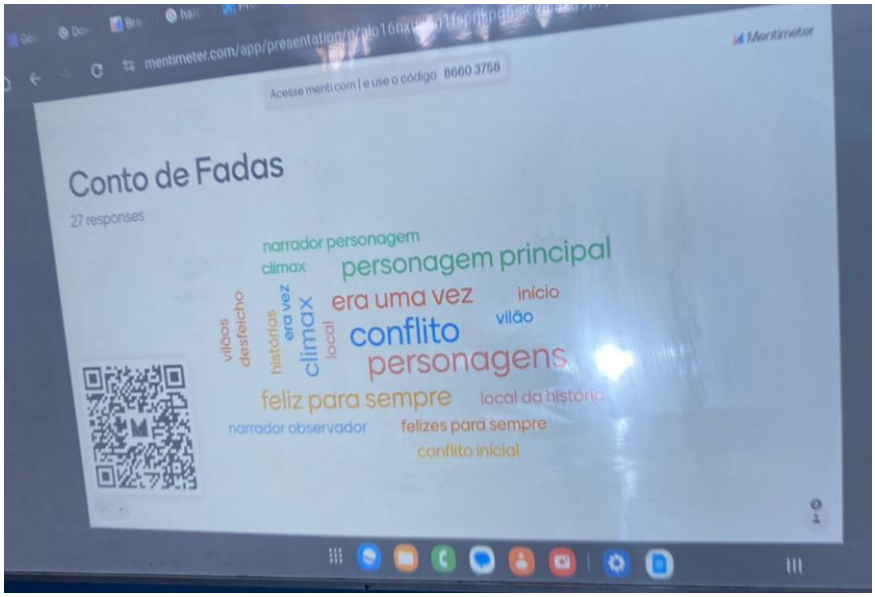
Na primeira etapa, introduzi a proposta da aula e o funcionamento dos aplicativos que seriam utilizados, destacando o Mentimeter. Esse aplicativo foi acessado pelos alunos via QR code de forma rápida, demonstrando sua acessibilidade e simplicidade. A atividade de revisão foi planejada para que os alunos anotassem o que lembravam sobre contos de fadas – elementos, estruturas e características – de maneira colaborativa e interativa. Com o Mentimeter, cada aluno pôde contribuir para uma nuvem de palavras, possibilitando um panorama imediato do conhecimento coletivo da turma.

Minha impressão sobre o uso do Mentimeter foi muito positiva. Ele funciona como uma ferramenta de revisão e interatividade, permitindo que os alunos expressem suas percepções individuais e que o professor visualize o entendimento coletivo de forma visual e direta. Segundo Ventura (2022), essa plataforma promove a cooperação e estimula reflexões através de atividades em grupo, um ponto que ficou

evidente quando as respostas dos alunos se somaram em tempo real, permitindo discussões ricas e imediatas sobre os pontos abordados. Esse formato não só ajuda a lembrar conteúdos, mas também engaja e motiva os estudantes a participarem ativamente, conforme Franco et al. (2024), que destacam o Mentimeter como uma ferramenta poderosa para promover interatividade, engajamento e avaliação formativa. A atividade confirmou essas qualidades, sendo uma ferramenta intuitiva e valiosa para criar um ambiente de aprendizado dinâmico e participativo.

Após a revisão inicial, apresentei os principais elementos dos contos de fadas. Os alunos contribuíram anotando palavras relacionadas ao tema, como “conflito”, “personagem”, “felizes para sempre” e “vilão”, o que reforçou o entendimento dos conceitos abordados anteriormente. Em seguida, realizamos a leitura de "O Patinho Feio", uma escolha que se mostrou estratégica, pois despertou a curiosidade e o interesse dos alunos ao comparar a história clássica com adaptações modernas.

Figura 20 - Projeção do Mentimeter realizado em sala



Fonte**:** Arquivo pessoal da pesquisadora.

Para aprofundar a discussão, utilizei o Google Apresentações, que se provou uma excelente ferramenta para exibir o conteúdo em um formato visual, tornando a aprendizagem mais acessível e dinâmica. Além disso essa ferramenta permite que os slides sejam facilmente editados e compartilhados em tempo real, o que poderia ser uma oportunidade futura para promover uma atividade colaborativa. Souza Silva et al. (2020) apontam que o Google Apresentações permite uma experiência multimídia, ao

incluir imagens e textos, facilitando a organização das ideias e o entendimento dos alunos. Essa etapa foi, portanto, fundamental para consolidar o conteúdo e manter o foco na aula, ainda que, conforme Schneider et al. (2020) ressaltem, a tecnologia por si só não substitua a mediação do professor, que é essencial para direcionar as discussões.

Na segunda etapa, propus uma atividade em grupo no Wordwall, plataforma que promove a aprendizagem de maneira lúdica e dinâmica. Os alunos foram organizados em grupos para responder a um questionário no formato de jogo, o que favoreceu a comunicação e o trabalho colaborativo. A escolha do Wordwall revelou-se muito acertada, pois a gamificação é um recurso que desperta o interesse dos alunos, permitindo que revisem o conteúdo de forma divertida e competitiva. Esse aspecto da plataforma foi muito bem explorado na aula, e mesmo os desafios tecnológicos, como a falta de familiaridade com a plataforma e limitações nos dispositivos, foram superados pelo trabalho em grupo e pela adaptação entre os alunos para que todos pudessem participar.

Minhas impressões sobre o Wordwall são positivas, especialmente pelo seu formato interativo e pelas possibilidades de personalização de tipos de atividades, que tornam o aprendizado mais interessante para o aluno. Os autores Fonteque, Vitiello e Nantes (2024) relatam que apesar da ferramenta ser conhecida pelos participantes, foi constatada a falta de domínio sobre os letramentos digitais necessários para utilizá-la de maneira eficiente no contexto em que atuavam. Outro obstáculo enfrentado pelos professores no uso do Wordwall é a carência de infraestrutura adequada, sendo esse o principal fator que compromete sua acessibilidade em sala de aula. Por outro lado, a ferramenta é vista como um recurso que proporciona benefícios para a aprendizagem, tornando-a mais lúdica e dinâmica. Além disso, sua aplicação durante as aulas contribui para o engajamento dos alunos, incentivando-os a participar das atividades.

Para a etapa de produção textual, optei pelo Google Forms, o que proporcionou uma experiência organizada e colaborativa. Essa ferramenta é especialmente útil para atividades em que se busca coletar respostas estruturadas, permitindo que cada aluno contribua para a elaboração de um texto de forma organizada. Além disso, observei que o uso do Google Forms favoreceu a inclusão, pois alguns alunos usaram o recurso de áudio do teclado, agilizando a escrita e facilitando a participação dos que enfrentam dificuldades. Essa flexibilidade do Google Forms torna-o ideal para a produção

coletiva de texto em aulas de grupo, incentivando a expressão dos alunos sem pressões.

Minha avaliação é de que o Google Forms não só apoia a organização do conteúdo, mas também oferece um retorno imediato ao professor, que pode utilizar esses dados para ajustar o acompanhamento educacional dos alunos. Conforme apontam Mignoni de Oliveira, Corrêa e Morés (2020) a ferramenta permite o uso de gráficos de respostas, o que pode ser utilizado para análise e personalização do ensino, um recurso muito interessante para futuras atividades que envolvam autoavaliação ou feedback imediato.

Na última etapa, retornamos ao Wordwall para uma atividade de avaliação lúdica. Essa escolha foi estratégica, pois, ao utilizar a mesma plataforma de forma diferente, os alunos puderam reforçar o que aprenderam numa atmosfera mais leve e descontraída. O formato de jogo de avião despertou a empolgação e o interesse, permitindo que os alunos interagissem jogando e fazendo a autoavaliação de maneira livre sobre contos de fadas. Santos Júnior et al. (2020) destacam que a gamificação promove o engajamento e desperta o protagonismo do aluno, especialmente em contextos digitais, características que foram comprovadas durante a atividade.

A avaliação final foi um encerramento motivador para a sequência didática, e mostrou-se eficaz em consolidar os conteúdos de forma leve, evidenciando que a ludicidade pode ser uma aliada poderosa para o aprendizado e retenção de informações. Essa atividade também reforçou a importância da gamificação como recurso pedagógico, indicando que a aprendizagem pode ser potencializada quando o ambiente se torna agradável e envolvente.

A análise das produções revelou um domínio significativo dos alunos sobre os elementos fundamentais dos contos de fadas, como estrutura, personagens e desenvolvimento narrativo. As histórias criadas foram criativas e mostraram que os alunos estavam engajados com o conteúdo, refletindo características próprias do gênero trabalhado. No entanto, notei que a construção de conflitos e a caracterização mais detalhada dos personagens podem ser áreas de desenvolvimento futuro, indicando que os alunos estão prontos para avançar em habilidades mais complexas de narrativa e estruturação textual.

Na tabela a seguir, apresento o resumo das histórias:

Tabela 3 - Análise dos Contos

GRUPO	HISTÓRIA	RESUMO DA HISTÓRIA
1	A PRINCESA ALINE	Retrata uma professora princesa que restabelece a ordem ao colocar os alunos em castigo, evidenciando uma dinâmica simples, mas que poderia ter explorado mais a caracterização da personagem
2	O MILHO E A ERVILHA	Um conto sobre amizade e reconciliação entre dois vegetais, "Milho" e "Ervilha", em uma fazenda, com uma mensagem positiva, mas que poderia se aprofundar na construção dos personagens.
3	O PATINHO FEIO	A história foi inspirada no clássico, esse conto enfatiza a autodescoberta, mostrando uma compreensão da estrutura narrativa, embora com espaço para aprofundamento emocional.
4	A PRINCESA NA FLORESTA	Segue o modelo clássico de uma princesa amaldiçoada que recupera sua voz após ser beijada por um príncipe, mantendo o tradicional "felizes para sempre".
5	A LINDA BELA	Inspirado em "Branca de Neve", apresenta uma princesa salva por um príncipe após um feitiço, com elementos clássicos, mas com potencial para expandir a narrativa.

Fonte: Elaborado pela autora com base nas realizadas com os grupos.

A professora regente elogiou o projeto e a escolha do conto, observando que as crianças estavam ansiosas e envolvidas desde o início, e que a dinâmica aplicada foi rica em trocas de ideias e sensações. Ela destacou, ainda, o caráter lúdico dos jogos e a clareza dos vídeos, o que reforça a adequação das ferramentas utilizadas.

A sequência didática do dia 3 proporcionou um aprendizado significativo e interativo, integrando recursos digitais de forma eficaz. A análise das atividades revela que os alunos assimilaram os conceitos dos contos de fadas, embora ainda haja espaço para avançar em aspectos como desenvolvimento de conflitos e profundidade dos personagens. Esse trabalho indica que a inclusão de atividades digitais, como o Mentimeter e Wordwall, possibilitou um aprendizado mais dinâmico e motivador, além de ajudar na fixação dos conteúdos. Atividades futuras podem explorar narrativas mais complexas, incentivando o desenvolvimento da criatividade e do pensamento crítico.

6 CONCLUSÃO

Sendo assim, conclui-se que a pesquisa reafirma a importância de inovar no ensino, trazendo práticas que se conectam à realidade dos estudantes e tornam a aprendizagem mais significativa e dinâmica. Esta pesquisa foi guiada por objetivos claros, que incluíram a elaboração de uma sequência didática fundamentada em contos de fadas e apoiada por ferramentas digitais, o desenvolvimento de material didático para sustentar as atividades, sua aplicação em uma turma do 6º ano experimental e, por fim, a avaliação dos resultados obtidos.

Ao longo desta pesquisa, ficou evidente que a integração de contos de fadas com ferramentas digitais como Kahoot, Mentimeter, Wordwall, Quizlet e Google Forms foi uma estratégia eficaz para desenvolver habilidades de leitura e escrita, além de incentivar a criatividade e a autonomia dos alunos. O Kahoot, com sua dinâmica gamificada, tornou o aprendizado mais atrativo, ajudando a revisar os elementos narrativos de forma divertida. O Mentimeter promoveu a participação coletiva, permitindo que os alunos compartilhassem ideias em tempo real e conectassem o que já sabiam com os novos conteúdos. O Wordwall trouxe atividades interativas e lúdicas, reforçando conceitos através de jogos que mantiveram os alunos engajados. O Quizlet, com seus flashcards e atividades de revisão, ajudou os estudantes a fixarem os conteúdos de forma prática. Já o Google Forms que facilitou no processo de produção textual e possibilitou analisar as autoavaliações enviadas pelos grupos. Essas ferramentas, aplicadas com um propósito, e não só atenderam ao problema da pesquisa como também superaram desafios relacionados ao desinteresse e às dificuldades comportamentais, apresentando uma metodologia prática e transformadora no ensino de leitura e escrita.

Além do impacto no aprendizado, a proposta revelou-se eficaz para lidar com questões comportamentais. A turma, que apresentava comportamentos desafiadores, manteve-se calma e engajada durante as atividades, o que reforça o papel das estratégias propostas em criar um ambiente mais acolhedor e motivador.

O percurso metodológico incluiu a submissão da proposta ao Conselho de Ética, destacando o compromisso da pesquisa com práticas responsáveis e seguras no ambiente escolar. Esse cuidado permitiu que todas as etapas fossem conduzidas de forma ética e respeitosa, fortalecendo os resultados obtidos. Apesar das limitações estruturais da escola, os objetivos da pesquisa foram alcançados. Os alunos não

apenas participaram ativamente das atividades, mas demonstraram progresso, criatividade e autonomia ao longo do processo. Dessa forma, a proposta respondeu ao problema inicial, mostrando que a combinação de literatura e tecnologia é uma alternativa viável para superar desafios relacionados ao desinteresse e às dificuldades no aprendizado de leitura e escrita.

Este trabalho, portanto, deixa como contribuição uma metodologia que pode inspirar novas práticas para os docentes. Para estudos futuros, sugere-se ampliar a aplicação dessa abordagem para outros gêneros literários e explorar outras ferramentas digitais.

Essa experiência mostrou que é possível criar práticas pedagógicas mais modernas mesmo em escolas com poucos recursos, quando o professor é criativo, sabe se adaptar e consegue driblar as dificuldades do dia a dia. O papel do educador, ao propor atividades que fazem sentido para os alunos de hoje, vai além de ensinar conteúdos: é sobre inspirar, envolver e ajudar os estudantes a acreditarem mais em si.

REFERÊNCIAS

BREU, Maria Teresa Tedesco Vilardo. **As Competências Gerais da BNCC e Sua Relação com a Área da Linguagem**. Periferia, [S. l.], v. 15, p. e78391, 2023. DOI: 10.12957/periferia.2023.78391. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/periferia/article/view/78391. Acesso em: 24 ago. 2024.

ALMEIDA, Hellen Cristine. Influência das Novas Tecnologias na Educação: Linguagens, Leitura e Escrita. **Revista Sítio Novo**, v. 4, n. 1, p. 185-198, 2020.

APARECIDO DE SOUZA SILVA, M.; SUCHECK MATEUS DA ROCHA, F.; LOSS, T.; SOUZA MOTTA, M. Possibilidades da Plataforma Google for *Education* para o aprendizado de ciências: uma experiência com o conteúdo Filo Arthropoda no 7º ano do Ensino Fundamental. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 18, n. 1, 2020. DOI: 10.22456/1679-1916.105910. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/105910. Acesso em: 10 nov. 2024.

ARANTES, Sheila da Silva Ferreira. **Sequência Didática**: Fundamentada na Aprendizagem Significativa como Facilitadora no Processo de Alfabetização e Letramento Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais. 1. ed. Rio de Janeiro: Appris, 2022**.**

ARANTES, Sheila da Silva Ferreira. **Sequência Didática**: Fundamentos e Inovações para o Ensino. São Paulo: Editora Saber On-line, 2024.

ARAÚJO, Flávia Karine Uliano *et al*. O **Uso da Metodologia Ativa Gamificação na Aprendizagem**. Educação, Tecnologia e Inclusão, p. 110, 2022.

BARBOSA, Maria Naftaly Dantas *et al*. O YouTube Como Ferramenta Pedagógica no Ensino Superior. *In*: Congresso Nacional de Educação. Recife. **Anais V CONEDU**. 2018.

BARROSO, Maria Daliane Ferreira. **O Uso da Ferramenta Digital Canva na Prática Docente**: Desafios e Possibilidades. Publicações, 2023.

BEVILAQUA, Ariadne Rolli *et al*. Reforço na Alfabetização e Letramento de Alunos: Uma Sequência Didática com Uso de Tecnologias Digitais. ***Interdisciplinary Journal of Applied Science***, v. 4, n. 8, p. 37-46, 2019.

BRASÃO, Heber Junio Pereira *et al*. Letramento Literário: O Ensino de Literatura nos Anos Finais do Ensino Fundamental. **Cadernos da FUCAMP**, v. 22, n. 58, 2023.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 24 ago. 2024.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/. Acesso em: 24 ago. 2024.

BRASIL, Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), 2020. **Resumo Técnico do Censo Escolar da Educação Básica 2019**. Brasília. Disponível em: https://www.gov.br/inep/pt-br/assuntos/educacao-basica/censo-escolar. Acesso em: 24 ago. 2024.

BRASIL, Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), 2024. **Resumo Técnico do Censo Escolar da Educação Básica 2023.** Brasília. Disponível em: https://www.gov.br/inep/pt-br/assuntos/educacao-basica/censo-escolar. Acesso em: 24 ago. 2024.

BRISOLLA, Lívia Santos; SANTOS, Daniela Pereira. Literatura na Escola: os Contos de Fadas. ***Itinerarius Reflectionis***, v. 15, n. 4, p. 01-13, 2019.

BRITO SILVA, Júlio Moreira; CERQUEIRA, Lúcia Lippi de Miranda. Plataforma YouTube® como ferramenta para o ensino de biologia. REAMEC – **Rede Amazônica de Educação em Ciências e Matemática,** v. 8, n. 2, p. 774–792, 2020. DOI: 10.26571/reamec.v8i2.10191. Disponível em: https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/reamec/article/view/10191. Acesso em: 3 nov. 2024.

CANDIDA DA SILVA, Fabiula; GABRIEL VENANCIO SOUSA, Luis. Contação de Histórias na Educação Infantil e as Tecnologias Como Ferramentas Pedagógicas. **Cadernos Acadêmicos Unina**, [S. l.], v. 1, n. 2, 2021. DOI: 10.51399/cau.v1i2.83. Disponível em: https://revista1.unina.edu.br/index.php/cau/article/view/83.. Acesso em: 2 nov. 2024.

CERUTTI, Evandro; LUBACHEWSKI, Gisele. Metodologias Ativas de Aprendizagem: Reflexões Sobre a Prática Docente. **Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia**, v. 13, n. 3, p. 1–14, 2020. Disponível em: https://periodicos.utfpr.edu.br/rbect/article/view/10715. Acesso em: 3 nov. 2024.

COSTA, Marcos Rogério Martins *et al*. Tecnologias Digitais na Educação Contemporânea: Letramento Digital em Perspectiva no Século XXI. ***Research, Society and Development***, v. 11, n. 15, p. e598111538190-e598111538190, 2022.

COSTA, Talita de Oliveira. **Ensino de História e Interdisciplinariedade no 6º ano Carioca do Município do Rio de Janeiro** (Dissertação de Mestrado em Educação). PUC-Rio, 2021. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/53234/53234.PDF. Acesso em: 02 ago. 2024.

CUNHA, Jaqueline Sabrini Carvalho; *et al*. Potencialidades e Limitações da Plataforma Kahoot! No Ensino Técnico e Profissionalizante: Um Relato de Experiência. ***Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología****,* n. 33, p. 113-121, 2022”

CUSTÓDIO, Elivaldo Serrão; REIS, Minelva Medeiros dos. As Tecnologias Como Mediadoras no Ensino e Aprendizagem da Linguagem Oral Utilizando os Contos de Fadas: A Prática na Escola Caetano Dias em Macapá/AP. **Quaestio** - Revista de Estudos em Educação, Sorocaba, v. 23, n. 3, p. 677-697, 2021. DOI: 10.22483/2177-

5796.2021v23n3p677-697. Disponível em: https://periodicos.uniso.br/quaestio/article/view/3889. Acesso em: 1 set. 2024.

CONCEIÇÃO, José Luis Monteiro da; FERREIRA, Fabricio Nicácio. As Novas Tecnologias da Informação na Educação: Desafios, Possibilidades e Contribuições para Ensino e Aprendizagem. **Revista Educar Mais**, v. 6, p. 126-138, 2022.

CRUZ, Jaqueline Alves da; SILVA, Thaislany Alves da; LIMA, Angela Ferreira (2023). A Importância do Uso da Literatura Infantil nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. **Revista Foco**, 16(10), e3249. https://doi.org/10.54751/revistafoco.v16n10-020

MIRANDA, Andressa da Silva. Sequência Didática Sobre o Gênero Conto de Fadas Baseada em Práticas Educomunicativas e no Multiletramento. **Revista Científica Acadêmica**, Fortaleza, ed. 205. v. 9. 2021.

DA SILVA, Analigia Miranda; DEVIDES, Michelle Mittelstedt; DE MELO, Bruna Janine Caballero Bezerra. A Cultura Digital e a Formação do Leitor Literário na BNCC: Elementos para Reflexão. **Revista de Ciências Humanas**, v. 22, n. 2, p. 69-82, 2021.

SILVA, Marici Lopes da; LIMA, Irene Batista; PONTES, Edel Alexandre Silva. Aprendizagem Significativa e o Uso de Metodologias Ativas na Educação Profissional e Tecnológica. **Observatório de *la Economía Latinoamericana***, [S. l.], v. 21, n. 8, p. 9038–9050, 2023. DOI: 10.55905/oelv21n8-066. Disponível em: https://ojs.observatoriolatinoamericano.com/ojs/index.php/olel/article/view/876. Acesso em: 1 set. 2024.

DAMAS, César Emanuel Sampaio. O Desafio da Transição das Turmas de 5º Ano para o 6º Ano do Ensino Fundamental: O Caso da Escola Estadual Domingos Pimenta de Figueiredo. 2021.

CARVALHO, Roseli Pereira de; ELIAS, Marcelo Alberto. Instrumentalização de Professores de Ciências e Biologia em Tempos de Pandemia: Uma Análise a Partir de e-books. **Revista Sítio Novo**, v. 6, n. 3, p. 48-59, 2022.

SANTOS, Érick Airton de Freitas; BATISTA, Valdirene Barboza de Araújo. Leitura Compartilhada: Uma Importante Estratégia Metodológica para Promover a Educação Literária no Contexto da Sala De Aula. **EntreLetras**, v. 11, n. 3, p. 148-169, 2020.

DE LIMA CHAFIN, Claudete. Sexto Ano Carioca: Uma Proposta Educacional Inovadora nos Anos Finais. **Revista Educação, Pesquisa e Inclusão**, v. 4, n. 1, 2023.

DE OLIVEIRA CASTELANE, Otávio *et al*. Contribuições da Plataforma Google nas Práticas Pedagógicas em Torno da Produção Textual. **Revista Intersaberes**, v. 12, n. 26, p. 389-401, 2017.

DE OLIVEIRA, Aridelson Joabson Almeida; SERAFIM, Maria Lúcia. **Vygotsky e as Tecnologias**: Um Diálogo Atemporal Sobre Mediação. 2015.

DE OLIVEIRA, Raquel Mignoni; CORRÊA, Ygor. Ensino de língua portuguesa com a mediação das tecnologias digitais em tempos de pandemia. **Dialogia**, [S. l.], n. 36, p. 252–268, 2020. DOI: 10.5585/dialogia.n36.18336. Disponível em: https://periodicos.uninove.br/dialogia/article/view/18336. Acesso em: 19 jul. 2024.

DE SOUZA AGUIAR, Aline Freire; ESPERANÇA, Joice Araújo; THUM, Carmo. **Reflexões sobre a transição do 5º para o 6º ano do Ensino Fundamental sob a ótica dos estudantes**. *In*: Anais do Congresso Nacional Universidade, EAD e Software Livre.

AMARAL, Joyce Frade Alves do; BARROS, Marcelo Diniz Monteiro de. A Contribuição do Uso do Celular Como Recurso Tecnológico na Sala de Aula: Uma Proposta de Atividade à Luz da Teoria da Aprendizagem Significativa com Ênfase na Tecnologia. **Anais do COGITE-Colóquio sobre Gêneros & Textos**, 2020.

DOLZ, Joaquim *et al*. **Sequências Didáticas para o Oral e a Escrita**: apresentação de um procedimento. *In*: SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim (orgs.). Gêneros orais e escritos na escola. Campinas: Mercado de Letras, 2004. p. 95-128.

DOLZ, Joaquim; NOVAR, Michèle; SCHNEUWLY, Bernard. **Sequências Didáticas para o Oral e a Escrita**. São Paulo: Editora ABC, 2018.

SANTOS, Camila Cristina dos; MAZZUCO, Neiva Gallina. A Gamificação por Meio da Sequência Didática para o Ensino da Literatura. **Fólio** - **Revista de Letras**, [S. l.], v. 12, n. 1, 2020. DOI: 10.22481/folio.v12i1.6893. Disponível em: https://periodicos2.uesb.br/index.php/folio/article/view/6893. Acesso em: 25 ago. 2024.

FARIAS, Gabriela Belmont de. Contributos da aprendizagem significativa de David Ausubel para o desenvolvimento da Competência em Informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 27, n. 2, p. 58-76, 2022.

FERNANDES JUNIOR, Alvaro Martins; ALMEIDA, Fernando José de; ALMEIDA, Siderly do Carmo Dahle de. A pesquisa Brasileira em Educação Sobre o Uso das Tecnologias no Ensino Médio no início do século XXI e seu distanciamento da construção da BNCC. **Ensaio**: Avaliação e Políticas Públicas em Educação, v. 30, p. 620-643, 2021.

FERRARINI, Rosilei; SAHEB, Daniele; TORRES, Patricia Lupion. Metodologias Ativas e Tecnologias Digitais: Aproximações e Distinções. **Revista Educação em Questão**, v. 57, n. 52, 2019.

FETTER, Shirlei Alexandra *et al*. Tecnologias, do surgimento às contribuições na educação. Redin-Revista Educacional Interdisciplinar, **Revista CB Tecle**, Passo Fundo, v. 8, n. 1, p. 45-56, 2019. Disponível em: https://revista.redin.edu.br/index.php/redin/article/view/301. Acesso em: 24 ago. 2024.

FONTEQUE, Vanessa Santos; VITIELLO, Maria Gorett Freire; NANTES, Eliza Adriana Sheuer. Reflexões Sobre Jogos Digitais no Processo de Ensino e Aprendizagem: *Wordwall* e Percepção Docente. **Anais CIET**: Horizonte, São Carlos-SP, v. 6, n. 1,

2024. Disponível em: https://ciet.ufscar.br/submissao/index.php/ciet/article/view/321. Acesso em: 2 nov. 2024

FRANCO, Bárbara; RICARDO, Marcelo; AMÂNCIO, Sara; PEREIRA, William. Metodologias Ativas de Aprendizagem da Língua Inglesa: explorando *Mentimeter*, *Padlet* e *Lyrics Training*. **Revista CBTecLE**, [S. l.], v. 8, n. 1, p. 124–135, 2024. Disponível em: https://revista.cbtecle.com.br/index.php/CBTecLE/article/view/1186. Acesso em: 9 nov. 2024.

FRANCO, Sueli Leitão. Gêneros Textuais Digitais e Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicados ao Ensino de Língua Portuguesa. Marupiara, **Revista Científica do CESP/UEA**, [S.l.], n. 12, p. 1-21, dez. 2023. ISSN 2527-0753. Disponível em: https://periodicos.uea.edu.br/index.php/marupiara/article/view/2784. Acesso em: 25 ago. 2024. DOI: https://doi.org/10.59666/marupiara.v0i12.2784.

GAGLIARDI, Eliana. Nota de leituraÇ Multiletramentos na Escola. Roxane Rojo; Eduardo Moura (orgs.). **Cadernos Cenpec**, Nova série, v. 2, n. 1, 2012.

GONZÁLEZ, Fredy Enrique. Reflexões Sobre Alguns Conceitos da Pesquisa Qualitativa. **Revista Pesquisa Qualitativa**. São Paulo, v.8, n.17, p. 155-183, ago. 2020.

HACHIMOTO, Angeliana Lima. **Dificuldades de Aprendizagem de Leitura e Escrita nos Anos Finais do Ensino Fundamental**. Epitaya E-books, [S. l.], v. 1, n. 60, p. 49-64, 2024. DOI: 10.47879/ed.ep.2024271p49. Disponível em: https://portal.epitaya.com.br/index.php/ebooks/article/view/1016. Acesso em: 17 nov. 2024.

JÚNIOR, Hélio Rodrigues *et al*. Leitura e Produção Escrita de Contos no 5º Ano do Ensino Fundamental: Uma Experiência Didática com o Facebook. **Revista Matter**, v. 7, n. 02, p. 48-66, 2022.

JÚNIOR, João Fernando Costa *et al*. Um Olhar Pedagógico Sobre a Aprendizagem Significativa de David Ausubel. Rebena - **Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem**, v. 5, p. 51-68, 2023.

LUCENA, Simone; MOTA, Gersivalda Mendonça da; SANTOS, Sandra Virginia Correia de Andrade. Produzir e Compartilhar: A Produção de Professores da Educação Básica no YouTube. **Revista Espaço Pedagógico**, v. 28, n. 1, p. 321-338, 2021.

NERLING, Maria Andréia Maciel; DARROZ, Luiz Marcelo. Tecnologias e Aprendizagem Significativa. **Cenas Educacionais**, [S. l.], v. 4, p. e10956, 2021. Disponível em: https://www.revistas.uneb.br/index.php/cenaseducacionais/article/view/10956. Acesso em: 1 set. 2024.

MAIA, Lucas Emanuel de Oliveira; VASCONCELOS, Francisco H. L.; MENEZES, Daniel Brandão. Impacto das Tecnologias Educacionais no Processo de Ensino e Aprendizagem: Desafios e Oportunidades. ***Cuadernos de Educación y Desarrollo***,

[S.l.], v. 16, n. 3, p. 233-245, 2024. DOI: 10.55905/cuadv16n3-007. Disponível em: https://ojs.europubpublications.com/ojs/index.php/ced/article/view/3539. Acesso em: 21 ago. 2024.

MARCELINO, Marcos Antonio; FINOTTI, Nélia Cristina Pinheiro. Literatura Infantil: Contribuições dos Contos de Dadas para a Aprendizagem. **Revista Científica Novas Configurações** – Diálogos Plurais, v. 2, n. 3, p. 239-255, 2021.

MATOS, Simone Ribeiro; MAZZAFERA, Bernadete Lema. Reflexões Sobre as Metodologias Ativas e Tecnologias Digitais Como Recursos Pedagógicos no Processo de Ensino e Aprendizagem de Competências. **Pesquisa, Sociedade e Desenvolvimento**, [S.l.], v. 11, n. 9, p. e57311932259, 2022. DOI: 10.55905/psd2022-11932259. Disponível em: https://ojs.revistacontribuciones.com/ojs/index.php/clcs/article/view/9598. Acesso em: 24 ago. 2024.

MAUÁ, Luis Fernando Bueno *et al*. Integração de Gamificação e Design Instrucional no Ensino Superior. **Unisanta Science and Technology**, v. 13, n. 1, p. 5-10, 2024.

MENDONÇA, Fernanda de Quadros Carvalho; SOARES, Claudia Vivien Carvalho de Oliveira. Um Breve Olhar para a BNCC, as Tecnologias Digitais e a Produção Textual no Ensino Médio: *A Brief Look at BNCC, Digital Technologies and Textual Production in High School*. Fólio - **Revista de Letras**, [S. l.], v. 12, n. 1, 2020. DOI: 10.22481/folio.v12i1.6893. Disponível em: https://periodicos2.uesb.br/index.php/folio/article/view/6893. Acesso em: 25 ago. 2024.

MERENGUE, Ana Lúcia. **Os Contos de Fadas**: Origens, História e Permanência no Mundo Moderno. São Paulo: Editora Nova Alexandria, 2019.

MICHELS, Tatiana Aparecida; PAZ, Daiane Padula; FERREIRA, Aline Maiara Saldanha. Gamificação como estratégia de ensino. **Revista Mundi Engenharia Tecnologia e Gestão,** [S.l.], v. 4, n. 1, p. 123-137, 2019. Disponível em: https://www.mundi.etg.org.br/index.php/mundi/article/view/104. Acesso em: 24 ago. 2024.

OLIVEIRA, Raquel Mignoni de; CORRÊA, Ygor; MORÉS, Andréia. Ensino Remoto Emergencial em Tempos de Covid-19: Formação Docente e Tecnologias Digitais. **Revista Internacional de Formação de Professores**, Itapetininga, v. 5, p. e020028, 2020. Disponível em: https://periodicoscientificos.itp.ifsp.edu.br/index.php/rifp/article/view/179. Acesso em: 10 nov. 2024.

MORAN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergência Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2015. Disponível em: https://www.ucs.br//site/midia/arquivos/bibliografiaPGCIMA-canela.pdf. Acesso em: 24 ago. 2024.

MAESTRE, Annie Julieth Alvarez; MEZA, Miryan Teresa Mendoza; ROZO, Lida

Mercedes Moreno; PATINO, José Joan Garavito. *Critical Reading and Reflective Thinking in the Pedagogical Practice of Secondary School Teachers*. **Estudios Pedagógicos (Valdivia)**, v. 46, n. 2, p. 39-60, 2020. Disponível em: https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000200039.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky**: Aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1992.
PEREIRA, LETÍCIA; MORALES, GISELE. MATEMÁTICA, EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA: NA SALA DE AULA COM O KAHOOT!. Revista Intellectus, v. 72, n. 1, p. 70-83, 2023.

PEREZ, P. L.; BOTINO, CFS. Quiz Mediado por Sistemas de Resposta dos Estudantes Como Estratégia de Ensino-aprendizado. **Revista da Universidade Federal Fluminense**, v. 23, n. 1, 2020.

POLETTO, Lizandro; DE SOUZA REIS, Maria José Teixeira. Os Contos de Fadas. **Revista Gestão & Tecnologia**, v. 1, n. 38, p. 24-39, 2024.

ROCHA, Antônia Valéria Vieira; MACIEL, Kilbert Amorim. Contos de Fadas: Contribuições no Processo de Alfabetização e Letramento. ***Research, Society and Development***, v. 9, n. 10, p. e9809108989-e9809108989, 2020.

RODRIGUES, Rayane Pereira; DUARTE, Natália Leite; LINS, Abigail Fregni; OLIVEIRA, Sonaly Duarte de. Experiência de Regência: Plataforma Wordwall Como Recurso Tecnológico na Matemática. *In*: **IV Congresso Nacional de Pesquisa e Ensino em Ciëncias (CONAPESC)**, 2021, Campina Grande. Anais do VI CONAPESC. Campina Grande: Realize Editora, 2021. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conapesc/2021/TRABALHO_EV161_MD1_SA101_ID1268_13102021215233.pdf. Acesso em: 17 nov. 2024.

SANTOS, Daniel Domingues dos *et al*. Mais é menos? O Impacto do Projeto 6º Ano Experimental - SME/RJ. **Estudos em Avaliação Educacional**, v. 28, n. 69, p. 718-747, 2017. Disponível em: https://doi.org/10.18222/eae.v28i69.3795
.
SCHNEIDER, Eduarda Maria *et al*. O Uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (Tdic): Possibilidades para o Ensino (não) Presencial Durante a Pandemia Covid-19. **Revista Científica Educ@ção**, v. 4, n. 8, p. 1071-1090, 2020.

SILVA JÚNIOR, Dilmar Rodrigues da; BRITO, Antônia Edna. Os Contos de Fada Como Estratégias de Leitura dos Educandos nos Anos Iniciais. Anais do COGITE - Colóquio sobre Gêneros & Textos, 2020.

SILVA, Russiana Costa Santos da. **O Uso do Padlet para a Produção Textual em Língua Portuguesa**. Orientador: Lucélio Dantas de Aquino. 2023. 152f. Dissertação (Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais) - Instituto Metrópole Digital, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2023.

SKIF, Vitor Brito; ROSÁRIO, Terezinha Galli; AMARAL, Carmem Lúcia Costa; SCHIMIGUEL, Juliano (2023). Tecnologias digitais de Informação e Comunicação em

Sala de Aula: Aplicação da Ferramenta Kahoot! Como Objeto de Aprendizagem. **Revista Tecnologias Educacionais em Rede** (ReTER), v. 4, n. 1, p. 1–15.

SOUSA, Francisco Ivanildo de; GONÇALVES, Terezinha Valim Oliver. O Ensino de Termodinâmica Mediado pela Tecnologia, com a Interface da Aprendizagem Cooperativa. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, v. 38, n. 1, e1305, 2016. DOI: 10.1590/1806-9126-RBEF-2016-0032. Disponível em: https://www.scielo.br/j/rbef/a/YKb59xZtrpX4dWjHB7RNH5x/?lang=pt. Acesso em: 3 nov. 2024.

SYLVESTRE, Daniela Rebello Pereira. O Uso do Padlet para os Letramentos do Estudante: DOI. org/10.29327/217514.7. 1-34. **Revista Ibero-Americana de Humanidades**, Ciências e Educação, v. 7, n. 1, p. 11-11, 2021.

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.

VALENZUELA, Sandra Trabucco. Conto de Fadas: Origens, Conceitos e Reflexões Sobre o Gênero. **Revista USP**, n. 140, p. 119-134, 2024.

VENTURA, L. M. **Uma Proposta de Gamificação Combinada com Estratégias Autorreguladas para Aprendizagem no Ensino Superior**. 2022.

VIEIRA, Fabiana Silva Soares; APARÍCIO, Ana Silvia Moço. Sequência Didática de Gênero Textual: Uma Ferramenta de Ensino da Escrita no Processo de Alfabetização. **HOLOS**, v. 1, p. 1–15, 2020.

VITORINO, Jean Carlos; YAMASHITA, Michelle Naomi. A Importância dos Recursos Visuais e Tecnológicos no Ensino Remoto: Desafios para Estagiários. **ESTAGIAR-Encontro do Estágio de Língua Portuguesa e Literaturas de Língua Portuguesa**, v. 1, n. 4, p. 38-48, 2021.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WEISZ, Isabel Cristina. Os Contos de Fadas no Ensino Fundamental: Uma Proposta Piagetiana. **Revista Educação Pública**, v. 21, n. 11, p. 30. https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/11/os-contos-de-fadas-no-ensino-fundamental-uma-proposta-piagetiana

ZABALA, Antoni. **A Prática Educativa**: Como Ensinar. Porto Alegre: Artmed, 2002.

ZABALA, Antoni. **A Prática Educativa**: Como Ensinar. 11. ed. Porto Alegre: Penso, 2015

ZUANETTI, Patrícia Aparecida; NOVAES, Carolina Bernardi; FUKUDA, Marisa Tomoe Hebihara. Intervenção Baseada em Leitura Compartilhada de Histórias: Efeito nas Tarefas de Baixo e Alto Nível de Leitura e Escrita. *In*: CoDAS. Sociedade Brasileira de Fonoaudiologia, 2021. p. e20200129.

APÊNDICE

APÊNDICE A – Material Didático

Material didático

Título: Material Didático: Aprendendo e Criando com os Contos de Fadas

Título em Inglês: Learning and Creating with Fairy Tales

Ano Produto: 2024

Ano Dissertação: 2024

Descrição do Material Didático e de sua finalidade:

Cadastrar Produção Intelectual

Natureza: Digital (E-book Online)

Finalidade: Aplicação de metodologias inovadoras no ensino do gênero textual contos de fadas, utilizando tecnologias digitais para engajar os alunos e estimular o aprendizado de forma lúdica e significativa.

Instituição Promotora: Centro Universitário UniCarioca

Demanda:

( ) Externa

( ) Edital

(x) Interna

URL:

Avanços tecnológicos/grau de novidade:

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

( ) Produção com médio teor inovativo: combinação de conhecimentos preestabelecidos;

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

( ) Produção sem inovação aparente: produção técnica.

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

Docentes Autores:

Nome: Sheila da Silva Ferreira Arantes CPF:

Nome: Andre Cotelli do Espirito Santo CPF:

Discentes Autores:

Nome: Discente: Natane Silva Gomes CPF:

Demais Autores:

Nome: Ana Paula Legey CPF: _____ Organização: _____

Conexão com a Pesquisa

Projeto de Pesquisa vinculado à produção:

A Integração dos Contos de Fadas e as Ferramentas Digitais no Ensino Fundamental

Linha de Pesquisa vinculada à produção:

Desenvolvimento, Estratégias de Uso e Avaliação de Tecnologias Digitais na Educação Formal.

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

Conexão com a Produção Científica

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

a) Título: _____

Periódico: _____

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

Recursos e vínculos da Produção Tecnológica

Data início: 01/06/2023 Data término: 24/12/2024

Total investido: Tablet R$ 1.200

Fonte do Financiamento: Próprio Discente

Aplicabilidade da Produção Tecnológica: faz referência à facilidade com que se pode empregar a Produção Técnica a fim de atingir os objetivos específicos para os quais foi desenvolvida. Entende-se que uma produção que possua uma alta aplicabilidade, apresentará uma abrangência elevada, ou que poderá ser

potencialmente elevada, incluindo possibilidades de replicabilidade. Para avaliar tal critério, as características a seguir deverão ser descritas e justificadas:

Descrição da Abrangência realizada: O material didático foi aplicado em uma turma do 6º ano experimental na Escola Municipal Alípio Miranda Ribeiro. Com o uso de ferramentas digitais, as atividades fortaleceram as habilidades de leitura, escrita e criatividade, com base no gênero textual conto de fadas.

Descrição da Abrangência potencial: O material pode ser replicado em escolas públicas e privadas, sendo adaptado para outras séries e disciplinas. Ele incentiva o aprendizado autônomo e promove o engajamento dos alunos por meio do uso de tecnologias digitais alinhadas às competências da BNCC.

Descrição da Replicabilidade: A sequência didática pode ser adaptada para trabalhar outros gêneros textuais ou conteúdos em diferentes disciplinas. Sua estrutura flexível e o uso de ferramentas digitais permitem que professores apliquem o material em diversos contextos educacionais, mantendo sua relevância pedagógica.

A produção necessita estar no repositório? Sim

Documentos Anexados (em PDF):

(X) Material didático

APÊNDICE B – Declaração Institucional de Comprovação de Demanda

DECLARAÇÃO INSTITUCIONAL DE COMPROVAÇÃO DE DEMANDA

Rio de Janeiro, 24 de Novembro de 2024.

As dificuldades em leitura e produção textual dos alunos do Ensino Fundamental têm se mostrado um grande desafio, especialmente no contexto pós-pandêmico, que agravou as defasagens de aprendizagem. Além disso, a transição dos alunos do 5º para o 6º ano exige estratégias pedagógicas adaptadas para engajar e apoiar os estudantes, garantindo o desenvolvimento das habilidades de Língua Portuguesa.

Neste contexto, ao tomar conhecimento de que o Centro Universitário Carioca (UniCarioca) está realizando o Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação, identifiquei, como docente da Escola Municipal Alípio Miranda Ribeiro, a necessidade de desenvolver uma metodologia. O objetivo foi criar uma solução pedagógica para ser aplicada nas escolas, possibilitando o ensino da leitura e produção textual, especialmente no 6º ano experimental, e contribuindo para o desenvolvimento das habilidades de linguagem dos alunos.

Como resposta a essa necessidade, foi desenvolvido o material didático **"Aprendendo e Criando com os Contos de Fadas"**, uma sequência didática que integra o gênero textual conto de fadas com ferramentas digitais como **Canva**, **Kahoot**, **Wordwall** e outras. Este material foi projetado para atender às demandas do 6º ano experimental, oferecendo atividades que estimulam a criatividade, melhoram a produção textual e promovem uma aprendizagem significativa e interativa.

Atenciosamente,

Ane Carmelita P. da Silva
Diretor de Escola
11/232824-3

Assinatura do Representante da Instituição Requerente

APÊNDICE C – Declaração Institucional de Comprovação de Impacto

DECLARAÇÃO INSTITUCIONAL DE COMPROVAÇÃO DE IMPACTO

Rio de Janeiro, 24 de Novembro de 2024.

Declaro, para os devidos fins, que a Escola Municipal Alípio Miranda Ribeiro utilizou o material didático "Aprendendo e Criando com os Contos de Fadas", desenvolvido pela professora Natane Silva Gomes como fruto de sua pesquisa no Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação, intitulada "A Integração dos Contos de Fadas e as Ferramentas Digitais no Ensino Fundamental".

A implementação desse material didático teve um impacto significativo no processo de ensino-aprendizagem, sobretudo no contexto do 6º ano experimental, no qual a transição entre os anos iniciais e finais do Ensino Fundamental apresenta desafios específicos, como defasagem em leitura e escrita, baixa motivação dos alunos e necessidade de estratégias pedagógicas mais dinâmicas e contextualizadas.

O material possibilitou avanços importantes no cumprimento das habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especialmente na área de Língua Portuguesa. A sequência didática desenvolvida, fundamentada no gênero textual conto de fadas e apoiada em ferramentas digitais, no qual favoreceu a construção de uma prática pedagógica mais significativa, despertando o interesse dos alunos e tornando as aulas mais atrativas.

Além disso, a aplicação do material em sala de aula ampliou o engajamento dos estudantes, permitindo que eles participassem ativamente das atividades de leitura e escrita. Por meio de tarefas, os alunos foram incentivados a desenvolver a criatividade, aprimorar a habilidade de produção textual e explorar a linguagem de forma mais estruturada e contextualizada. Esse impacto foi observado diretamente nos resultados acadêmicos, com avanços nas competências de leitura, interpretação e escrita.

O uso de ferramentas digitais contribuiu para o desenvolvimento de habilidades relacionadas à tecnologia, essenciais no contexto atual, ao mesmo tempo em que ampliou a interação dos alunos com os conteúdos trabalhados, promovendo uma aprendizagem mais dinâmica e significativa.

Por fim, a metodologia apresentada respondeu positivamente às demandas do 6º ano experimental, atendendo às especificidades dessa etapa e oferecendo uma abordagem inovadora que alia práticas pedagógicas tradicionais com o uso estratégico das tecnologias digitais. O material didático e a sequência didática desenvolvidos demonstraram ser ferramentas eficazes na melhoria do desempenho escolar, estimulando o aprendizado de maneira mais significativa e conectada à realidade dos alunos.

Julgamos pertinente mencionar que a proposta metodológica apresentada nesta pesquisa trouxe benefícios significativos para o processo de ensino-aprendizagem, sendo altamente recomendada para aplicação em contextos educacionais semelhantes.

Ane Carmelita P. da Silva
Diretor de Escola
11/232824-3

Assinatura do Representante da Instituição Requerente

APÊNDICE D – Declaração Institucional de Comprovação de Aplicabilidade

DECLARAÇÃO INSTITUCIONAL DE COMPROVAÇÃO DE APLICABILIDADE

Rio de Janeiro, 24 de novembro de 2024.

Declaro para os devidos fins que a Escola Municipal Alípio Miranda Ribeiro utilizou o e-book "Material Didático: Aprendendo e Criando com os Contos de Fadas" , apresentado pela professora Natane Silva Gomes como fruto de sua pesquisa no Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação, intitulada: "A Integração dos Contos de Fadas e Ferramentas Digitais no Ensino Fundamental."

O material aplicado, que integra contos de fadas com ferramentas digitais como Kahoot, Mentimeter, Canva, Padlet, Google Forms, Google Apresentações, Wordwall, Quizlet e YouTube, demonstrou ser uma abordagem relevante, adequada ao contexto da instituição. A sequência didática apresentada mostrou-se eficiente para promover o desenvolvimento das habilidades de leitura, escrita e criatividade, além de incentivar o engajamento e a participação ativa dos alunos.

Ressaltamos ainda que a metodologia proposta é adaptável a diferentes gêneros textuais e possui potencial para ser ajustada às necessidades de turmas variadas, contribuindo para práticas pedagógicas que promovem a aprendizagem significativa dos estudantes

Ane Carmelita P. da Silva
Diretor de Escola
11/232824-3

Assinatura do Representante da Instituição Requerente

APÊNDICE E – Declaração Institucional de Comprovação de Complexidade

DECLARAÇÃO INSTITUCIONAL DE COMPROVAÇÃO DE COMPLEXIDADE

Rio de Janeiro, 24 de Novembro de 2024.

Declaro, para os devidos fins, que a Escola Municipal Alípio Miranda Ribeiro utilizou o material didático intitulado "Aprendendo e Criando com os Contos de Fadas", desenvolvido pela professora Natane Silva Gomes, como fruto de sua pesquisa no Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação, intitulada "A Integração dos Contos de Fadas e as Ferramentas Digitais no Ensino Fundamental".

O desenvolvimento do produto exigiu o uso de diversas ferramentas tecnológicas, como o Canva, para o elaboração do design gráfico do material, além de outros aplicativos que complementaram a elaboração das atividades e recursos interativos. Esse processo envolveu conhecimentos práticos em ferramentas digitais para explorar o as plataformas digitais e garantir que o material fosse funcional, atrativo e adequado às necessidades dos alunos.

Por fim, destacamos que este trabalho reflete uma proposta de alta complexidade, ao integrar diferentes conhecimentos das áreas de literatura, pedagogia e tecnologia educacional em uma solução criativa e prática. O material contribui para o desenvolvimento de habilidades do gênero contos de fadas, explorado no Ensino Fundamental, e inova no uso de tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem

Ane Carmelita P. da Silva
Diretor de Escola
11/232824-3

Assinatura do Representante da Instituição Requerente