CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Joelma Silveira Uchoa

Integração da Linguagem Digital ao Currículo da Educação Infantil: um olhar para à diversidade

Rio de Janeiro
2024

Joelma Silveira Uchoa

Integração da Linguagem Digital ao Currículo da Educação Infantil: um olhar para à diversidade

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: Professor André Cotelli do Espírito Santo, M. Sc;

Professora Ana Paula Legey de Siqueira, D.Sc.

Rio de Janeiro
2024

U17i Uchoa, Joelma Silveira
Integração da linguagem digital ao currículo da educação infantil :um olhar para à diversidade / JoelmaSilveira Uchoa - Rio de Janeiro, 2024.
f.

Orientadores: André Cotelli do Espírito Santo e AnaPaula Legey de Siqueira
Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2024.

1.Diversidade. 2. Educação infantil. 3.Formação continuada. 4.Tecnologia digital l. I. Espírito Santo, André Cotelli do, prof. orient. II. Siqueira, Ana Paula Legey de, prof. orient. III. Título.
CDD 371.344

JOELMA SILVEIRA UCHOA

Integração da Linguagem Digital ao Currículo da Educação Infantil: um olhar para à diversidade

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

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

Examinada por:

gov.br
Documento assinado digitalmente
ANDRE COTELLI DO ESPIRITO SANTO
Data: 20/05/2024 14:53:41-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

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

Profa. Luciane Medeiros de Souza Conrado, D. Sc. (Uni Carioca

Profa. Andréia Mello Lacé, D. Sc. (UnB)

Rio de Janeiro

2024

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a minha família, que sempre esteve ao meu lado em todos os momentos, na alegria e na tristeza, na saúde e na doença; e estará comigo até o fim dos meus dias.

Ao meu Companheiro Edson Pinto que esteve ao longo desta jornada. Em especial à minha filha que sempre compreendeu minhas ausências em momentos importantes.

Gratidão!

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos os professores que a vida me agraciou nessa longa estrada. Cada um foi responsável por colocar um tijolinho para a construção da pessoa que sou hoje.
Aos meus pais, Maria das Dores Batista Silveira e Joel Rosa Silveira, os primeiros a ensinar-me valores da educação.
Ao meu companheiro Edson que mergulhou nessa aventura ao meu lado, agradeço por ser um grande incentivador desta pesquisa, por ser o abraço que acolhe, conforta e dá segurança nos dias nublados e de desesperança.
À minha filha Maria Eduarda que, de um jeito especial, buscava colaborar para que essa pesquisa acontecesse, sempre com muita maturidade.
À minha amiga e parceira de trabalho Juliana Soares Magno de Carvalho, sem ela nada disso seria possível, foi a primeira a acreditar em mim e me incentivar, trouxe esperança e acalento em dias difíceis, ela me ensinou e ensina no convívio cotidiano.
A minha amiga Tharcila por estar sempre disponível a tirar dúvidas e ajudar.
Aos colegas da turma 12 do Mestrado, um grupo singular de desbravadores com quem compartilhei risadas, lanches, conhecimentos, dúvidas, alegrias, durante muitos sábados.
Agradeço aos meus orientadores André Cotelli e Ana Paula Legey que sempre estiveram disponíveis para troca em todos os momentos e me conduziram o caminho certo. Os senhores foram fundamentais nessa conquista!
Agradeço a todas as crianças que passaram por mim durante essa jornada profissional me impulsionando a sempre querer aprender mais para trazer uma educação com mais qualidade.
E a todos que disponibilizaram a participar da minha pesquisa.

RESUMO

Ao longo dos anos sofremos com uma rápida evolução das tecnologias digitais e foi necessário inúmeras adaptações em todos os setores da sociedade. Essas mudanças atingiram a forma de se comunicar, interagir e aprender, porém nossas escolas de Educação Infantil ainda são muito analógicas desprezando as vivências de suas crianças. Diante deste cenário iniciou-se um estudo baseado em um levantamento bibliográfico sobre a integração das tecnologias digitais com intencionalidade pedagógica na Educação Infantil. Gerou como produto desta pesquisa, um material didático que propõe a reflexão diversidade e inclusão da linguagem digital no currículo deste segmento de forma significativa, por meio de uma metodologia ativa, trazendo a criança para o centro do processo de ensino-aprendizagem. O estudo foi apoiado na BNCC, Jean Piaget(1999), Vygotsky(1998) e Paulo Freire(2011). Nesse contexto foi elaborada uma formação de professores com programa pedagógico para capacitar professores da Educação Infantil na aplicação da sequência didática permeada por tecnologias digitais. A formação continuada foi realizada em uma unidade de educação Infantil no município de Niterói, Rio de janeiro e os participantes desta pesquisa foram docentes que atuam na Educação Infantil e equipe pedagógica. Para coleta de dados utilizou-se um questionário com perguntas abertas e fechadas que foram trabalhadas na escala *likert*, rodas de conversas e diário de bordo. Nesse questionário foi avaliado o material didático, a capacitação proposta, o propósito da capacitação, a mediação, avaliação dos pontos negativos e positivos da capacitação; a sequência didática e os recursos utilizados. Os resultados indicaram lacunas na formação do professor, dificultando a integração das tecnologias digitais ao planejamento promovendo uma aprendizagem significativa e ativa; a falta de estrutura das unidades de educação necessitando que os docentes utilizem aparelhos próprios para o uso da tecnologia. Pode-se concluir que a integração das tecnologias ao currículo nos impõe novas maneiras de ensinar, aprender e desenvolver o currículo, voltada para uma aprendizagem significativa do aluno.

Palavras-chave: Tecnologia digital, Formação de professor, Diversidade , Educação Infantil.

ABSTRACT

Over the years we have suffered from a fast evolution of digital technologies, and it has required numerous adaptations in all sectors of society. These changes have reached the way we communicate, interact, and learn, but our Early Childhood Education schools are still very analog despising the experiences of their apprentices. Once this scenario was given, a study began based on a literature review on the integration of digital technologies with pedagogical intent in early childhood education. It was produced as a product of this research, a didactic material that proposes the reflection and inclusion of digital language in the curriculum of this segment in a meaningful way, through an active methodology, bringing the child to the center of the teaching-learning process. The study is based on the BNCC, Jean Piaget (1999), Vygotsky (1998) and Paulo Freire (2011). In this context, a teacher training program was developed to train teachers of early childhood education to apply the didactic sequence permeated by digital technologies. The continuing education happened in an early childhood education school in the city of Niterói, Rio de Janeiro and the participants of this research were teachers who work in early childhood education and the pedagogical team. For data collection, it was used a questionnaire with open and closed questions on the Linkert scale, conversation groups, and a journal. This questionnaire evaluated the didactic material, the training proposed, the purpose of training; the mediation; the evaluation of the negative and positive points of training; the didactic sequence, and the resources used. The results indicated gaps in teacher training, making it difficult to integrate digital technologies into planning by promoting meaningful and active learning; the lack of structure of education units requiring teachers to use their own devices for the use of technology. It can be concluded that the integration of technologies into the curriculum imposes new ways of teaching, learning, and developing the curriculum, focused on meaningful learning.

keywords: Digital technology; Teacher training; Diversity; Early childhoodeducation.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1- História da Educação Infantil.....23
Figura 2 - As nove etapas da BNCC. 24
Figura 3 - As 10 competências Gerais da BNCC. 25
Figura 4 - Esquema da Sequência didática.....34
Figura 5 - Seis etapas de uma SD. 35
Figura 6 - Etapas do percurso metodológico. 40
Figura 7 - Página de abertura do Canva 41
Figura 8 - Página Inicial do Google Forms. 42
Figura 9 - Interface inicial do Jambord. 43
Figura 10 - Podium Kahoot 44
Figura 11 - Mural Padlet. 45
Figura 12 - Interface do Stop Motion 46
Figura 13 - Conversa no WhatsApp 46
Figura 14 - Jogo do Wordwall. 47
Figura 15 – Framework. 48
Figura 16 - Segunda Etapa da SD1. 52
Figura 17 - Terceira Etapa da SD1. 52
Figura 18 - Quarta etapa da SD1 54
Figura 19 - Quinta etapa da SD1 54
Figura 20 - Segunda etapa da SD 2 56
Figura 21 - Terceira etapa da SD 2 56
Figura 22 - Quarta etapa da SD2 58
Figura 23 - Quinta etapa da SD 2. 59
Figura 24 - Segunda etapa da SD3. 60
Figura 25 - Terceira etapa da SD3. 62
Figura 26 - Quarta etapa da SD3 63
Figura 27 - Quinta etapa da SD3 63
Figura 28 - Capa do Material Didático 65
Figura 29 - Organização do livro digital. 66
Figura 30 - Plataformas e aplicativos digitais. 67
Figura 31 - Convite 68
Figura 32 - Questionário semiestruturado 69
Figura 33 - Grupo WhatsApp 74
Figura 34 - Pôster. 75
Figura 35 - Google Classroom 76
Figura 36 - Padlet 77
Figura 37 - Sala dos professores 79
Figura 38 - Programação 80
Figura 39 - Aprendizagem significativa e Sequência Didática 81
Figura 40 - Roda de Conversas. 82
Figura 41 - Criação de Penteados. 83
Figura 42 - Jogo da memória 84
Figura 43 - Jogo Wordwall 1 84
Figura 44 - Jogo do Wordwall 2 85
Figura 45 - Atividade Wordwall. 86
Figura 46 - Lembranças no dia da capacitação 87
Figura 47 - Formulário no Google Forms 88

Figura 48 - Avaliação da capacitação 89
Figura 49 - Postagem no Google Classroom 90
Figura 50 - Contribuições dos cursistas. 91
Figura 51 - Construção de objetos. 93
Figura 52 - Palavra de origem africana 94
Figura 53 - Vídeo Safari Mundo Bita 95
Figura 54 - Produzindo animações. 96
Figura 55 - Gamificação Wordwall 96
Figura 56 - Jogo African savannah. 97
Figura 57 - Quebra-cabeça 98
Figura 58 - Avaliação das cursistas 99
Figura 59 - Publicação do material didático 100
Figura 60 - Publicação no Classroom 100
Figura 61 - Vídeo raízes do Brasil 101
Figura 62 - Instrumentos musicais. 103
Figura 63 - Postagem no Canva. 104
Figura 64 - Canção Indígena. 104
Figura 65 - Atividade no Kahoot. 105
Figura 66 - Jogando no Kahoot. 106
Figura 67 - Competição no Kahoot. 107
Figura 68 - Construção do Jogo da memória 108
Figura 69 - Print das contribuições via WhatsApp 109
Figura 70 - Construindo a animação 110
Figura 71 - Livro Digital. 110
Figura 72 - Atividades a utilizando a linguagem digital pelas professoras. 144
Figura 73 - - Contribuições Coletivas. 147
Figura 74 - Print do formulário avaliativo sobre a integração das tecnologias 148
Figura 75 - Print do formulário avaliativo sobre as ferramentas abordadas. 149
Figura 76 - Nuvem de palavras: pontos positivos da formação 150
Figura 77 - Nuvem de palavras: Pontos negativos da formação 150

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 01- Experiência Profissional. 76
Gráfico 02 - Qual sua formação acadêmica? 77
Gráfico 03 - Qual área de formação? 78
Gráfico 04 - Utilização das ferramentas digitais. 78
Gráfico 05 - Você utiliza ferramentas digitais para ministrar suas aulas. 117
Gráfico 06 - A fundação Municipal de Educação oferece curso e formações continuadas dentro do horário de trabalho na área de mídias digitais para os docentesda Educação Infantil. 118
Gráfico 07 - Realizar a capacitação no local de trabalho foi satisfatório 119
Gráfico 08 - O horário da capacitação foi adequado 120
Gráfico 09 - Houve mediação durante a capacitação por parte da pesquisadora. 120
Gráfico 10 - O objetivo da capacitação foi atingido..... 122
Gráfico 11 - A distribuição dos conteúdos pelos dias de capacitação foi adequada123
Gráfico 12 - A capacitação foi conduzida de forma satisfatória 123
Gráfico 13 - A capacitação possibilita a contemplação da BNCC na sua prática.... 124
Gráfico 14 - Você já participou de capacitação usando na prática ferramentas apresentadas. 125
Gráfico 15 - .A capacitação trouxe envolvimento dos cursistas durante a aplicação da SD..... 126
Gráfico 16 - A capacitação apresentou novas formas de usar a sequência didática integrando a Linguagem digital. 127
Gráfico 17 - . A capacitação me faz repensar a minha prática em sala de aula..... 128
Gráfico 18 - Você conseguiu absorver o conteúdo abordado na capacitação.....124
Gráfico 19 - Eu me sinto confiante em aplicar essa sequência didática (SD) com o meu aluno 129
Gráfico 20 - A proposta (material didático) corrobora de forma efetiva para a integração das tecnologias ao currículo colocando a criança como autora. 129
Gráfico 21 - O Plano Político Pedagógico (PPP) da sua unidade escolar contempla a linguagem digital atendendo a BNCC..... 130
Gráfico 22 - Na prática diária é possível acrescentar propostas que consigam maior engajamento e atuação das crianças com a linguagem digital. 131
Gráfico 23 - A SD foi bem elaborada..... 132
Gráfico 24 - A sequência didática atrelada à linguagem digital pode potencializar o aprendizado do aluno..... 133
Gráfico 25 - A sequência didática permeada de linguagem digital pode modificar o conhecimento do aluno 134
Gráfico 26 - O uso contínuo da SD nas aulas de reforço escolar pode levar a uma aprendizagem significativa 135
Gráfico 27 - .A SD pode ser adaptada para vários conteúdos e públicos diversos. 135
Gráfico 28 - É possível qualquer professor colocar em prática essa SD..... 136
Gráfico 29 - É possível utilizar a SD nas aulas de reforço. 137
Gráfico 30 - Você aplica as SDS nas aulas de reforço. 138
Gráfico 31 - O uso do framework auxilia no desenvolvimento da SD. 139

LISTA DE QUADROS

Quadro 01 - Descrição das etapas da sequência didática 42
Quadro 02 - Etapas da SD1. 57
Quadro 03 - Etapas da SD2. 61
Quadro 04 - Etapas da SD3. 66
Quadro 05 - Escreva os pontos positivos e negativos que favoreçam ou dificultam a utilização da linguagem digital na Educação Infantil. 139
Quadro 06 - Avaliação da formação de continuada pelas professoras. 142
Quadro 07 - Avaliação do material didático 145
Quadro 08 - Avaliação da linguagem digital. 148
Quadro 09 - Experiência na capacitação Pedagógica 153

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

EI - Educação Infantil

TDIC- Tecnologia Digital da informação e comunicação

ECA - (Estatuto da Criança e do Adolescente)

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação

PCN - Parâmetros Curriculares Nacionais

DCN - Diretrizes Curriculares Nacionais

SD - Sequência Didática

ZDP - Zona de Desenvolvimento Proximal

NEST - Núcleo de Estágio

SMS- Secretaria Municipal de Saúde

UMEI - Unidade Municipal de Educação Infantil

GREI- Grupo de Referência da Educação Infantil

PPP - Projeto Político Pedagógico

Sumário

1. INTRODUÇÃO. 22
1.1. Inquietação 22
1.2. Caracterização do Problema. 23
1.3. Tecnologia na Educação 24
1.4. Relevância. 26
1.5. Objetivos. 27
1.5.1. Objetivo Geral. 27
1.5.2. Objetivos Específicos. 27
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 29
2.1. Cultura Digital na BNCC. 29
2.2. Letramento Digital dos professores. 35
2.3 Teoria da Aprendizagem 37
2.4. Formação de Professores. 39
2.5. Sequência Didática 40
2.5.1. Tecnologia na Educação 43
3. PERCURSO METODOLÓGICO. 44
4. ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO COM A DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS 47
4.1. Tecnologias Digitais na Educação Infantil. 47
4.1.1. *Canva* 48
4.1.2. *Google Forms.* 48
4.1.3. *Jamboard* 49
4.1.4. *Kahoot* 50
4.1.5. *Padlet* 51
4.1.6. *Stop Motion* 52
4.1.7. *WhatsApp* 53
4.1.8. *Wordwall* 54
4.2. Elaboração da Sequência Didática 54
4.2.1. Primeira Sequência Didática 56
4.2.2. Segunda Sequência Didática 61

4.2.3. Terceira Sequência Didática..... 65
4.3. Material didático..... 70
4.4. Formação Continuada de Professores da Educação Infantil. 73
4.4.1. Criação de espaços interativos e colaborativos. 73
4.5. Primeiro dia de Capacitação de professores. 82
4.5.1. Atividades Assíncronas. 91
4.5.2. Segundo dia de Capacitação de professores. 96
4.5.3. Atividades Assíncronas. 103
4.5.4. Terceiro dia de Capacitação de professores. 105
4.5.5. Atividades Assíncronas. 113
4.6. Avaliação dos docentes sobre a formação dos professores, material didático e a sequência didática 115
4.6.1. Caracterização do público, do espaço escolar e práticas educativas..... 115
4.6.2. Avaliação da proposta 117
4.6.3. Avaliação do material didatico 128

5. ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO. 140
6. CONCLUSÃO 155
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 157

APÊNDICE A - Termo de assentimento livre e esclarecido 163
APÊNDICE B - Termo de autorização de uso de imagem, vídeo e voz. 166
APÊNDICE C- Primeira sequência didática 167
APÊNDICE D - Segunda sequência didática 171
APÊNDICE E - Terceira sequência didática 176
APÊNDICE F - Material didático 180
APÊNDICE G - Ficha de material didático 272
APÊNDICE H - Programação da formação continuada de professores. 274
APÊNDICE I - Slide da apresentação 277
APÊNDICE J - Avaliação via *Google Forms* 281
ANEXO A- *Framework* 307
ANEXO B - Carta de Anuência 308
ANEXO C- Nest /Termo de compromisso – pesquisa 309

INTRODUÇÃO

1.1. Inquietação

O meu ingresso, há 20 anos, na Rede Municipal de Niterói, no segmento do Ensino Fundamental, oportunizou-me vivenciar diversas práticas pedagógicas. Durante esta trajetória profissional, fui positivamente contagiada pela linguagem da animação. Em 2007, a equipe de Promoção e Leitura da Fundação Municipal de Educação de Niterói proporcionou a vários professores da Rede um curso de *stop motion*[1] com os profissionais do Anima Mundi[2]. A professora que atuava na sala de informática participou deste curso e como fruto surgiu o projeto com animação desenvolvido na Escola Municipal Eulália da Silveira Bragança, sob coordenação da professora Elisa Nacif Diniz, no turno da manhã, com a minha turma, do Grupo de Referência (GR5). O projeto visava introduzir a linguagem da animação: da produção de *flip-books* passando por animações de desenhos opostos, podendo acompanhar deperto vários *stops-motion*. Foi um trabalho que trouxe a autoestima de volta aos alunos, a troca constante de conhecimento entre professores e alunos, o protagonismo, a autoestima, além de oportunizar aos alunos expor seus sentimentos da forma mais genuína possível. Para Dandaro, Oliveira e Paulo (2019), a criança é um sujeito ativo em seu ambiente social e como resultado desta interação, tornaram-se atores no processo de aprendizagem significativa imersos em práticas que auxiliam o seu conhecimento.

No ano de 2010 fui trabalhar em uma unidade de Educação Infantil (EI) e percebi que a organização e a dinâmica da educação infantil são muito singulares. A EI apresenta um espaço plural, diversificado a fim de oferecer o maior número possível de linguagens, no entanto, as práticas pedagógicas desenvolvidas não englobam a utilização da linguagem digital dentro do processo ensino aprendizagem, sendo aplicada pontualmente para apresentação de um trabalho desenvolvido pela turma, embora o trabalho realizado era pautado nas diversas linguagens.

---

[1] *Stop-Motion* é uma técnica usada para animar objetos de qualquer tipo, a partir do uso de um sistema que permita captar imagens estáticas e reproduzi-las em sequência.

[2] Maior festival de animação das Américas e segundo maior evento internacional da área, o Festival Internacional de Animação do Brasil.

A finalidade principal da Educação Infantil é estimular o crescimento integral da criança. Dessa forma, ela desempenha um papel fundamental na construção da identidade e na consciência de si mesma como parte da sociedade. Portanto, é essencial que o currículo da Educação Infantil esteja em sintonia com o público atendido. Ao procurarmos por obras infantis que abordem a temática negra ou indígena, percebemos a falta de material disponível, o que impede que essas crianças tenham representatividade nesse espaço. Na sociedade atual onde as tecnologias da informação fazem parte do cotidiano das crianças, faz-se necessário criar ambientes que desenvolvam a autonomia, desperte a criatividade, os tornem protagonistas, dando voz a essas crianças.

Analisando essa conjuntura, salienta-se que temos uma educação Infantil distante das transformações ocorridas na sociedade, deixando de utilizar a linguagem digital como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem, no entanto, nossas crianças utilizam as tecnologias com muita destreza, sem necessitar que um adulto faça a mediação no uso dessas tecnologias. Este comportamento reflete o novo momento vivido pela sociedade. Dadas essas condições, chama-se a atenção para alguns questionamentos. Os professores que estão atuando na Educação Infantil estão capacitados para utilizar a tecnologia digital com intencionalidade pedagógica? É possível na primeira infância aprender educação por meio da tecnologia?

Diante disso, ganham relevância a formação docente priorizando novas metodologias para aprendizagem na educação infantil, pois o distanciamento do corpo docente da educação infantil de práticas pedagógicas que alinham a tecnologia pode estar pautado em vários fatores.

1.2. Caracterização do Problema

Retomando o que foi apresentado no item anterior, as experiências vividas no segmento do ensino Fundamental com atividades midiáticas que proporcionaram aos alunos exercitarem a autonomia e oportunizarem a vivência de situações diversas de aprendizagem nos convida à reflexão sobre uma educação infantil em que esses elementos estão presentes e promova uma aprendizagem motivadora, significativa e engajadora.

Ao longo dos anos, sofremos com uma rápida evolução das tecnologias digitais e foram necessárias inúmeras adaptações em todos os setores da sociedade. Essas mudanças atingiram a forma de se comunicar, interagir e aprender, diante dessa mudança a primeira infância sofreu grande impacto das tecnologias no seu comportamento, as crianças trocaram as brincadeiras de rua, as bonecas e os carrinhos por smartphones que utilizam com desenvoltura e muitas vezes fazem o papel inverso, ensinam os adultos as possibilidades a serem exploradas em seus celulares. Assim como a sociedade passou por diversas mudanças, as escolas de educação infantil necessitam acompanhar e reformular seus espaços, proporcionando campos de experiências significativas para o desenvolvimento das crianças, incluindo as tecnologias que fazem parte do cotidiano das crianças em conjunto com as atividades analógicas já existentes. Cabe à escola interligar a tecnologia aos alunos com o intuito de fomentar o aprendizado por meio de novas práticas que impulsionem seu conhecimento (Klein *et al.,* 2020).

Essa interatividade é essencial para se constituir relações com mais proximidade e afetividade, pois a sala de aula não é um ambiente de transmissão de conhecimento e sim um espaço de trocas coletivas, diálogos onde a construção do conhecimento acontece na interação com o outro, os alunos são protagonistas neste processo. Uma participação mais ativa dos alunos requer uma mudança, na prática, docente e nas estratégias que garantam um aprendizado mais interativo vinculado às situações do cotidiano. Essa inovação pode acontecer isoladamente ou em conjunto com ideias antigas em uma nova conjuntura. Esse movimento é necessário para estabelecer novas trilhas que possam potencializar o aprendizado. (Camargo; Daros, 2018).

Os educadores atualmente precisam dominar as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação para integrá-las às atividades pedagógicas diárias, incorporando a tecnologia sempre que possível, aumentando a eficácia do ensino e considerando as particularidades individuais dos estudantes (Santos; Teixeira, 2019). Isso permite expandir os conhecimentos prévios e a visão de mundo dos alunos.

É fundamental ter um olhar crítico em relação ao uso de tecnologias na educação infantil, levando em consideração a necessidade de uma abordagem pedagógica que esteja alinhada com a realidade das crianças. Segundo Tavares (2014), é importante que os recursos digitais sejam utilizados de forma a promover a autonomia e a participação dos alunos, como sugerido por Paulo Freire (1997). O professor

desempenha um papel essencial como mediador nesse processo, utilizando as tecnologias como ferramenta para resolver problemas práticos e incentivando a construção do conhecimento pelos estudantes.

Nesse contexto, o problema da pesquisa é a carência de formação continuada para professores da Educação Infantil que envolva diversidade étnica e a tecnologia com intencionalidade pedagógica, colocando a criança no centro do processo ensino-aprendizagem, por meio de metodologias ativas.

1.3. Tecnologia na Educação

O processo de globalização impulsionou de forma substancial novas formas de nos comunicarmos e aprendermos. No novo cenário global a sociedade passou a comunicar-se através de redes, resultado dos avanços tecnológicos que permitiram uma conectividade maior entre os usuários.

As mudanças sociais também vêm refletindo na aprendizagem e está vem atrelada ao novo comportamento das crianças. Essa geração nasceu imersa na conectividade antes mesmo de aprender a ler e escrever já manuseiam aparatos tecnológicos com desenvoltura. As transformações ocorridas na sociedade contemporânea e as demandas sociais exigem repensar as práticas pedagógicas tornando-as, mas prazerosas, divertidas e colaborativas. Segundo Cortelazzo (2018) Novas formas de ensinar foram desenvolvidas nos últimos anos, no qual o sujeito torna-se o protagonista da sua aprendizagem onde a sala de aula assume uma importância cada vez maior como um ambiente de troca de informações e experiências entre alunos e professores.

Através desses de metodologias ativas[3] de ensino, os alunos são incentivados a serem mais participativos e engajados, o que pode levar a uma melhoria significativa no desempenho escolar e no desenvolvimento de habilidades importantes, como trabalho em equipe, comunicação e resolução de problemas que os educadores estejam atualizados sobre as novas metodologias de ensino e incentivem a participação

[3] As **metodologias ativas** são estratégias de ensino que têm por objetivo incentivar os estudantes a aprenderem de forma autônoma e participativa, por meio de problemas e situações reais, realizando tarefas que os estimulem a pensar além, a terem iniciativa, a debaterem, tornando-se responsáveis pela construção de conhecimento.

ativa dos alunos na sala de aula, criando um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e eficiente. Os jogos digitais promovem diversão e mais identificação das crianças com os conteúdos trabalhados e são estimulados a encontrar soluções para os problemas de forma rápida tornando o aprendizado mais dinâmico, além de fomentar o trabalho com os pares.

Mesmo com essas inovações nas práticas pedagógicas as crianças ao ingressarem na educação infantil estão encontrando escolas ainda muito analógicas, resistente ao uso dessas tecnologias digitais. Nas unidades de educação que se aventuram no uso das ferramentas digitais compreendem que integrar a tecnologia em sala de aula é trazer para aquele ambiente computadores, celulares, uma lousa digital etc. A sala de aula não usufrui das potencialidades adquiridas através do uso dos recursos digitais demonstrando que a mesma se mostra antagônica em relação à sociedade (Valente,2018). A interação exige além de ter equipamentos necessita uma nova postura do professor, pois o professor deve ser “o facilitador de sua aprendizagem, tornando-se mediador, estando atento às aprendizagens do aluno e propiciando um ambiente favorável aos debates e reflexões” (Gonçalves; Kanaane, 2021, p. 263).

Para lidar com esse desafio é imprescindível a formação continuada embasando a prática pedagógica docente em uma construção contínua de conhecimento (Barbosa; Bernardi,2022). Essas formações são necessárias para um trabalho pautado nas necessidades dos alunos. Além de suprir lacunas na formação inicial do professor ela tem o propósito constitui sentido aos afazeres pedagógicos tornando-os protagonista de sua formação.

1.4. Relevância

Este estudo se faz relevante pela importância das novas tecnologias digitais na Educação Infantil e a escassez de formação continuada com ênfase em diversidade e tecnologias digitais para os professores deste segmento no município de Niterói - RJ. A EI como um importante espaço de desenvolvimento, de trocas e interações apresenta lacunas referentes à diversidade e a linguagem digital, pois revisando a Base Nacional

Comum Curricular (BNCC, 2017), temos dez competências gerais que perpassam por toda a Educação Básica. No que tange à competência 5 da BNCC, a Cultura Digital, observa-se que esta tem o objetivo de abordar a tecnologia como ferramenta de desenvolvimento pedagógico. Nos desafiando na maneira de utilizar as tecnologias na Educação, integrando e aguçando novas formas de aprender e ensinar em um novo processo educacional: mais interativo, crítico e significativo.

As tecnologias na educação são uma das possibilidades para aprimorar a aprendizagem dos alunos, assim como auxílio durante atividades, ressaltando que a educação está intrinsecamente ligada aos eventos das sociedades, proporcionando mais informações e aprendizado aos alunos. (Klein; Canevesi; Feix; Gresele; Wilhelm, 2020).

Trazer para a sala de aula os conhecimentos prévios das crianças permite transportar para a sala de aula a curiosidade, interesse que possibilita entender e aprender os novos conceitos trabalhados pelo professor, relacionando-os com o que já trazia consigo e dando significado à aprendizagem (Vygotsky, 2009).

A escola, como um elemento transformador, não pode distanciar-se de todas essas mudanças ocorridas na sociedade. Para Darling-Hammond *et al.(*2019), a função das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) na escola é tornar a construção do conhecimento um processo colaborativo, fomentando um novo paradigma do ensino no qual a criança é um sujeito ativo no processo de aprendizagem.

Neste contexto, o professor deve utilizar as TDICs para edificar o conhecimento e não ser um mero transmissor de informações que nos remete à escola de nossos pais. O uso de forma fluente da tecnologia nos processos de ensino passa a ser prioridade no currículo, tendo alunos e professores caminhando juntos, interagindo, tornando este espaço de construção de conhecimento centralizado no aluno. O professor nem sempre está preparado para essas novas competências exigidas. Grande parte dos docentes veio de modelo tradicional de ensino, exercendo influência na sua práxis. Desagregar o professor da sua zona de conforto não é fácil, pois este modelo exige que modifiquem suas aulas, se reinventem, exige mais tempo para elaboração, atualização permanente, entre outros.

A inserção da linguagem digital ao currículo não exclui as outras linguagens trabalhadas na Educação Infantil, elas irão caminhar concomitantemente. Propondo-nos mudanças em vários setores: no projeto político pedagógico e nas capacitações

contínuas para o uso das tecnologias no processo ensino-aprendizagem (Cortelazzo, Angelo Luiz *et al*.,2018).

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo Geral

- Realizar uma formação continuada, cujo tema é a diversidade aliada à linguagem digital, integrando essas discussões ao Currículo da Educação Infantil, a partir de sequências didáticas, com professores e equipe gestora.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Realizar levantamento sobre povos originários: a identidade do negro, a África e suas contribuições para a formação do povo brasileiro e os povos indígenas em fontes primárias e secundárias, pertinentes ao tema, constituindo assim, aporte teórico à investigação.
- Desenvolver um material didático com sequência didática para a capacitação de professores integrando a Linguagem Digital.
- Realizar Capacitação de Professores da Educação Infantil no município de Niterói.
- Avaliar a capacitação, o material didático e seus resultados.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

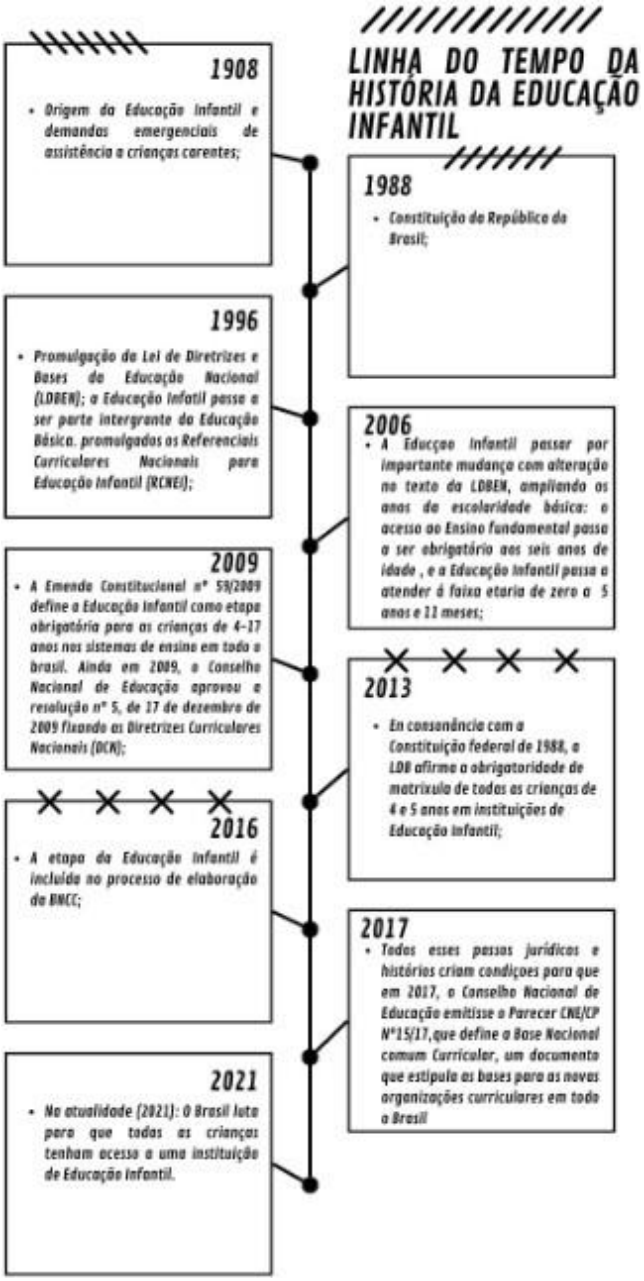
2.1 Cultura Digital na BNCC

A educação infantil vem de um processo histórico de assistencialismo que foi sendo transformado pela sociedade. Ao longo dos anos, foram criadas leis para assegurar os direitos e a proteção das crianças. Um passo importante foi o reconhecimento da educação infantil pela Constituição Federal do Brasil de 1988. Com a aprovação da lei de diretrizes e bases da Educação Brasileira (LDB 9394/96), a EI passa a integrar a educação básica e desenvolver a criança de forma integral, nos aspectos físicos, psicológicos, intelectual e social, nas unidades de educação infantil. Conforme Moura *et al*. (2019), a Educação Infantil deixa de ser vista como um espaço onde as crianças serão cuidadas enquanto seus pais buscam o sustento da família.

A criação do Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998), atendendo à determinação da LDB, gerou um avanço nesta etapa da Educação Básica, pois foram implementadas atividades educativas e os cuidados essenciais das crianças, visando assim socializar e apropriar as crianças de conhecimentos da realidade social e cultural. Pode-se observar que o Referencial aponta metas de qualidade que contribuem para que as crianças tenham um desenvolvimento integral de suas identidades, capazes de crescerem como cidadãos cujos direitos à infância são reconhecidos (BRASIL, 1998).

Nesse tocante, traçou-se uma linha do tempo, conforme pode ser observado na figura 1, referenciando as etapas percorridas ao longo dos anos para termos a Educação Infantil que conhecemos atualmente.

Figura 1- História da Educação Infantil



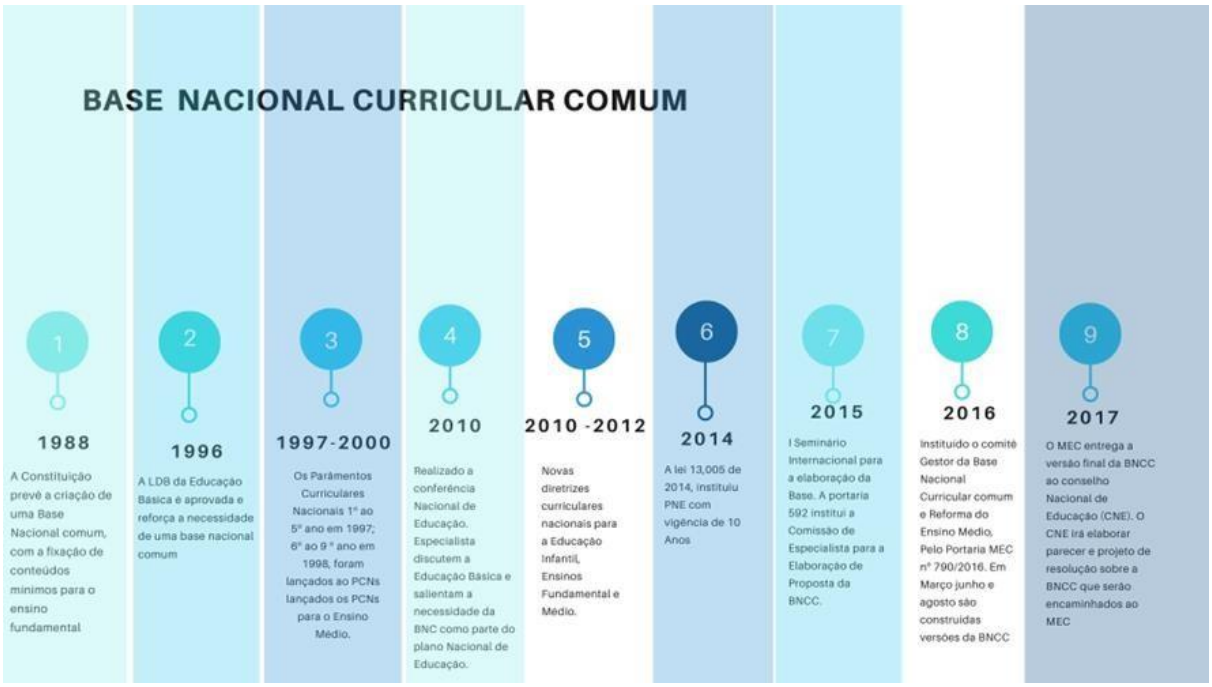
Fonte: A própria autora,2023.

Desde então a Educação Infantil tem sido discutida com intuito de melhorias para esse segmento da educação básica que apesar de ter passado por grandes transformações ao longo da história, ainda necessita de muitas melhorias, na prática, para fazer cumprir efetivamente o desenvolvimento integral das crianças. A EI é vista por vários setores da sociedade como um espaço apenas de brincadeiras sem

relevância e sem a necessidade de grandes investimentos, trazendo uma visão assistencialista do início da história da EI.

Dentro dos documentos oficiais, o que temos de mais recente é a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que é um documento normativo que fundamenta os currículos atuais. A construção da BNCC, conforme pode ser observado na figura 2, percorreu um trâmite de 30 anos desde a Constituição federal de 1988, passando pela Lei de diretrizes e bases de 1996, incluindo a educação infantil como parte da educação básica. Também considerou os parâmetros curriculares nacionais (PCN) e diretrizes curriculares nacionais (DCN) para orientar o planejamento curricular das escolas e, finalmente, em 2017, foi decretada a BNCC para a educação infantil e o ensino fundamental.

Figura 2 - As nove etapas da BNCC.



Fonte: A própria autora, com base na BNCC,2023.

A BNCC estabelece 10 competências gerais, conforme pode ser observado na figura 3, que serão norteadoras para as áreas de conhecimento e seus componentes curriculares, a fim de assegurar todos os direitos de aprendizagem da Educação Básica.

Figura 3 - As 10 competências Gerais da BNCC



Fonte: A própria autora, com base na BNCC,2023.

As competências gerais da BNCC propõem vincular o desenvolvimento do conhecimento, das habilidades e de forma inseparável das mídias digitais, aproximando os currículos quanto ao domínio das mídias digitais. Ressalta-se que a BNCC não é um currículo, mas um instrumento para orientar o currículo. Assim, cada estado e município devem elaborar os seus currículos tendo por base os princípios e aprendizagens definidas pelo documento norteador.

Dentre as competências apresentadas na BNCC, destaca-se a quinta competência em relação ao uso de tecnologia. Desta forma, se faz imprescindível o estudo e análise sobre as possibilidades de se aplicar tecnologia na Educação Infantil, bem como verificar as tecnologias disponíveis e propostas pedagógicas para sua aplicação.

As informações acerca de tecnologias digitais são inseridas como conteúdo integrante da grade curricular, tendo como indicação o uso como ferramenta de ensino-aprendizagem de forma interdisciplinar. Segundo a LDB, a Educação Infantil é a primeira etapa da Educação Básica, onde as crianças começam a ter uma socialização estruturada em creches ou pré-escolas, por meio de um processo educativo com intencionalidade, sendo papel do educador realizar reflexões, selecionando,

organizando, planejando, mediando e monitorando um conjunto das práticas e interações. Desenvolvendo a capacidade das crianças de compreenderem e utilizarem tecnologias com ética, a criticidade tanto para obter informação quanto também para produzir e serem protagonistas do mundo.

Importante observar que as 10 competências gerais da BNCC estãorelacionadas entre si e a tecnologia perpassa as demais competências, portanto, cultura digital não se resume apenas em mostrar o uso de *software* ou aplicativos, até porque esses artefatos rapidamente se tornam obsoletos.

A cultura digital entra no currículo escolar através da interdisciplinaridade contribuindo com conexões próximas à realidade das crianças para ter uma assimilação mais fácil, porém a mídia digital traz conflitos que precisaram ser atenuados nas escolas: reconhece as potencialidades da cultura digital no processo ensino-aprendizagem; por outro lado, ainda temos muitas dificuldades de acesso a essa tecnologia (Santos, 2018). Seguindo essa linha de raciocínio, faz-se referência a Vygotsky (*apud* REGO, 1995 p. 120) “o desenvolvimento do sujeito humano se dá a partir das constantes interações com o meio social em que vive, já que as formas psicológicas mais sofisticadas emergem da vida social.” Nesse contexto, o papel do professor é o de mediar experiências educativas e fazer curadoria da informação.

Além de considerar a criança como sujeito de direitos, a proposta de currículo adotada pela BNCC segue as recomendações das DCNEI, que consideram o cotidiano um guia para as experiências de aprendizagem vividas pelas crianças todos os dias nas instituições. Isso se deve ao fato de que, nas situações cotidianas da vida, no dia a dia, ocorrem aprendizagens que permitem compreender os funcionamentos sociais que são construídos e que criam a relação das crianças com o mundo.

Os direitos de aprendizagem X direito à educação (um debate não resolvido no campo) e o desenvolvimento das crianças estão interligados aos cinco campos de experiência[4] trazendo para o currículo as vivências do cotidiano e os saberes culturais para o ambiente escolar. A saber: o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas; escuta, fala, pensamento, imaginação; espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

[4] “A definição e a denominação também se baseiam no que dispõem as DCNEI em relação aos saberes e conhecimentos fundamentais a ser propiciados às crianças e associados às suas experiências” (Brasil, 2017).

Conforme apresentado na BNCC, os Campos de experiências devem ser trabalhados na Educação Infantil por meio dos eixos norteadores: interações e brincadeiras[5], permitindo que as crianças desenvolvam habilidades sociais com os outros, regras e papéis sociais indispensáveis para a construção de aprendizagens significativas no ambiente escolar, trazendo para o centro do processo educativo uma nova concepção de criança capaz de produzir cultura, diferente da criança na pedagogia tradicional que recebe passivamente os conteúdos de um adulto sem fazer intervenções.

A competência 5 suscita novas práticas de ensino e soluções coletivamente para essa falta da linguagem digital nas escolas na Educação infantil, então se a escola não deseja se tornar obsoleta ela precisa incorporar recursos pedagógicos em meio a tantas novas plataformas que surgem nesse momento em que vivemos repletos de acessos, compartilhamento e produção, a escola precisa construir a sua identidade digital. Promovendo a qualidade e a equidade na educação brasileira, além de ajudar a aproximar a escola da vida cotidiana das crianças, que já é mediada por tecnologias digitais, gerando novas formas de ensinar, além de inovações pedagógicas que realmente possam trazer uma nova maneira de aprender.

Por meio dessa interação, ampliar o currículo escolar que extrapola os muros da escola, relacionando as aprendizagens fora do ambiente escolar com as aprendizagens formais das escolas. Motivando os alunos a se envolverem com os conteúdos curriculares de forma significativa e relevante. As inúmeras ofertas midiáticas digitais promovem a experiência colaborativa, a interação, a criatividade e a autonomia dos alunos (Kenski, 2018). A proposta é que as crianças possam receber uma educação capaz de torná-las indivíduos que saibam lidar com as informações que chegam por meio das mídias e capazes de buscar soluções para os desafios impostos pelo meio em que vivem.

Dessa forma, o educador é desafiado a reexaminar seu fazer pedagógico, na perspectiva da desconstrução de velhas práticas.

[5] Conforme expressa a BNCC, na primeira etapa da Educação Básica, os eixos estruturantes da Educação Infantil são as interações e brincadeiras, que devem ser asseguradas a partir dos seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento (conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se) para que as crianças tenham condições de aprender e se desenvolver. (BRASIL, 2017, p. 25)

Para tal, faz-se necessário o letramento digital dos professores para contemplar as necessidades dessa nova criança do século XXI tornando seu aprendizado significativo e contextualizado.

2.2. Letramento Digital dos professores

Diante do novo cenário educacional em que a sociedade está imersa com o uso de tecnologias em diversos momentos do dia, como: pedir um carro, almoço, lanche, compras domésticas e outros por aplicativo. Este comportamento está impactando a vivência de nossos alunos e o letramento digital faz parte da vida dos nossos alunos, favorecendo o uso de tecnologias para aprendizagem, motivando e despertando o interesse dos alunos. Dessa forma, Baldo (2018) afirma que a sociedade atual está centrada na imagem gráfica, devido ao grande impacto vivido com a chegada das TDIC. Sendo o letramento digital apenas uma das linguagens digitais presentes no dia a dia das pessoas, devendo fazer parte das escolas, enriquecendo o ensino-aprendizagem.

Para que o professor possa acompanhar a nova realidade imposta pelos artefatos tecnológicos, necessita estar letrado, dominando digitalmente a nova linguagem para ser capaz de integrá-la à sua prática pedagógica, favorecendo a consolidação de práticas inovadoras. Entende-se aqui por letramento digital "ferramentas de comunicação e/ou redes para acessar, gerenciar, integrar, avaliar e criar informação para funcionar em uma sociedade de conhecimento" (Flores; Freitas, 2020, p. 7).

O letramento digital está expresso na Base Nacional Comum Curricular e faz parte da cultura digital, cujo objetivo é renovar o modelo de aprendizagem tradicional, alinhando para um modelo mais condizente com a sociedade atual, baseado em uma rede de colaboração e protagonismo do aluno. Neste processo de mudança, o professor continua sendo um pilar importante do conhecimento, porém, com o advento da tecnologia, esse professor torna-se um mediador do conhecimento que irá problematizar situações com o intuito de fomentar novos conhecimentos e novas aprendizagens.

Nesse contexto, atuar em sala de aula vai além das atividades impressas, considerando-se que o mundo tecnológico exige mutações em todos os setores da escola, tanto os físicos, curriculares e a formação docente. O avanço das telefonias

móveis, trouxeram para a sala de aula novos conflitos e novas possibilidades, desafiando o professor. Integrando pessoas próximas e distantes, ampliando o ambiente escolar unindo alunos e professores de diferentes partes do mundo (Moran, 2018).

O letramento digital dos professores abrange não apenas aprender a utilização de ferramentas digitais, é um caminho mais complexo, requer uma transformação na sua prática pedagógica, pois o aluno nesta nova abordagem tem uma participação ativa e colaborativa, como:

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

Atualmente, a tecnologia não precisa estar somente nas mãos dos professores, ela também pode estar nas mãos dos alunos como um objeto de aprendizagem. Nesse sentido, esperamos que o aluno use a tecnologia não somente de forma passiva, consumindo informações, mas também de forma ativa, produzindo informações, produzindo conhecimentos. O importante é que os alunos aprendam a utilizar as tecnologias digitais da informação e comunicação não somente para consumir materiais, para consumir conteúdo, mas também para elaborar e criar conhecimentos, com isso estamos promovendo a inclusão digital e auxiliando os alunos a desenvolverem seus protagonismos e assim preparar o aluno para enfrentar os desafios do mundo atual.

Os docentes devem fazer reflexões acerca de suas práticas, adequando-as com a realidade de uma sociedade informatizada, no intuito de formar cidadãos críticos e com capacidade de modificar os contextos em que estão inseridos.

O letramento digital exige que docentes e discentes estejam constantemente se atualizando, já que a tecnologia passa por inúmeras transformações rapidamente, exigindo desses profissionais uma formação que dê suporte para os desafios da sala de aula na atualidade.

Para melhor compreender como ocorre a aprendizagem abordaremos algumas teorias de aprendizagem e abordagens de ensino que dialogam com este estudo.

2.3. . Teoria da Aprendizagem

A todo instante aprende-se em contato com o outro por meio das interações e experiências vivenciadas no cotidiano. Através da relação que se estabelece entre indivíduo-objeto formam-se novas representações mentais que são internalizadas e comparadas com o que o aprendiz já traz consigo de conhecimento.

Frente a diversas teorias educacionais disponíveis, destacam-se alguns estudiosos que contribuam para a formação completa da criança e para a criação de métodos pedagógicos mais eficazes: Piaget (1999), Vygotsky (1998) e Paulo Freire (1997).

Neste capítulo, abordam-se esses escritores com grande influência na área da educação, a importância de suas teorias para o desenvolvimento integral da criança e o uso da tecnologia digital de maneira participativa e cooperativa, a partir do conhecimento prévio dos alunos. Além disso, destaca-se o papel essencial do professor como facilitador e responsável pela estrutura do ambiente e pelas abordagens pedagógicas.

Vendo a criança como um indivíduo inserido no contexto social, em constante evolução biológica e que precisa se desenvolver integralmente, escolhemos adotar o método de ensino construtivista, pois acredita-se que a criança deve ser incentivada a fazer parte de todo o seu aprendizado, sendo protagonista e escolhendo as direções que deseja seguir ao lado de seus colegas.

Conforme Piaget (1999), a aquisição de conhecimento se dá por meio das fases de crescimento da criança, sendo fundamental que o indivíduo atravesse todos os estágios para alcançar o desenvolvimento de sua capacidade intelectual e aprendizagem consolidada. Segundo sua teoria, a inteligência surge de uma adaptação biológica do organismo a um ambiente diferente, incentivando a contínua criação de novas estruturas e destacando que o comportamento humano é influenciado pela interação com o meio ambiente em que está envolvido.

Sendo assim, se faz necessário saber que em seu desenvolvimento a criança passa por quatro estágios: sensório-motor (0-2 anos), pré-operatório (2-7 anos), operatório-concreto (7-12 anos) e operatório-formal (12-16 anos) (Piaget, 1999). Para Piaget, o desenvolvimento acontece gradativamente entre cada estágio, no qual a criança vai adquirindo novas habilidades a partir das já consolidadas. Logo, em seu

processo de maturação, a criança é constantemente desafiada por uma nova descoberta, onde tenta compreendê-la a partir de seu repertório.

Destaca-se a importância dos educadores conhecerem cada estudante, com suas experiências passadas e conhecimentos prévios, a fim de planejar atividades pedagógicas que promovam o desenvolvimento pleno desse aluno de forma autônoma. Nesse sentido, é fundamental que a instituição educacional ofereça um ambiente receptivo e desafiador, que incentive a curiosidade e a inovação dos alunos, para que eles se tornem pensadores críticos, independentes e aptos a enfrentar as demandas da sociedade atual, pois “O principal objetivo da educação é criar indivíduos capazes de fazer coisas novas e não simplesmente repetir o que as outras gerações fizeram.” (Piaget, 2011, p.7).

Os principais estudos de Vygotsky (1998) se referem à interação social dos indivíduos entre si e com o meio. Ele afirma que por meio da interação o sujeito desencadeia suas aprendizagens e que isso se dá em contato com o meio social, promovendo sua autonomia além do desenvolvimento cognitivo que também é influenciado pelas relações interpessoais.

Para Vygotsky (1998) o desenvolvimento é impulsionado pela linguagem, e é através dela que o processo da aprendizagem é gerado, promovendo o desenvolvimento das estruturas mentais superiores descritas anteriormente por Piaget.

Paulo Freire (1997), da mesma forma que Vygotsky(1998), defende a noção da natureza histórica do ser humano. Segundo ele, o indivíduo é um ser inserido na história, consciente do mundo ao seu redor e agindo em direção a objetivos específicos. Em consonância com esse pensamento, ele afirma: “Minha presença no mundo não é a de quem apenas se adapta, mas a de quem nele se insere. É a posição de quem luta para não ser apenas objeto, mas sujeito também da História” (Freire, 2011, p. 53).

Frente a essa realidade de autonomia do aluno e de um ambiente estimulante para a educação, ele poderá adquirir habilidades e aptidões essenciais para sua formação completa tendo um papel central em seu próprio percurso de aprendizagem, motivada pela curiosidade de investigar e compreender o mundo que a cerca.

Em consonância com as teorias expostas, torna-se fundamental a avaliação da formação inicial e contínua do professor, assim como suas metodologias de ensino para uma educação integral e libertadora.

2.4. . Formação de Professores da Educação Infantil

Reavendo a discussão já realizada, percebe-se que trabalhar com metodologias de ensino para uma educação integral, assim como o letramento digital exige uma atualização constante por parte dos professores e todas as grandes pesquisas apontam que o principal e determinante para a qualidade do ensino é o professor, é a qualidade do docente. Uma vez professor, sempre estudante!

A formação continuada é um processo de aperfeiçoamento que ajuda os professores a conquistarem novas ferramentas e conhecimentos. Tornando-os capazes de elaborar propostas pedagógicas (lúdicas), espaços educativos e materiais didáticos que priorizem o protagonismo da criança.

Por meio de cursos e outras modalidades de aprendizado, os docentes buscam por melhoramento de sua prática. O objetivo principal da formação continuada é manter o profissional bem-informado e atualizado sobre as novas ferramentas e práticas, assim o desenvolvimento da aprendizagem se torna constante e transpassa para a rotina no trabalho. De acordo Hitzschky *et al*. (2020), é importante uma boa formação inicial e continuada de professores.

A implementação da BNCC reforça a necessidade e atualização profissional, já que ela exige o domínio de conhecimentos específicos, pedagogias ativas e contextualizadas que facilitem a aprendizagem de conteúdos e desenvolvimento de competências pautadas pela Base, como as socioemocionais, o desenvolvimento integral e o projeto de vida dos estudantes. Para tal, é necessário dar aos professores oportunidades de aprender em seu contexto de atuação e aplicar na prática, pois alguns professores encontram barreiras que impossibilita o uso dos recursos tecnológicos, lembrando que os governantes devem estar atentos para essas formaçõescontinuadas, pois modificar o fazer pedagógico não ocorre sem formação (Souza; Carvalho, 2021).

Os educadores atualmente precisam dominar as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação para integrá-las às atividades pedagógicas diárias, incorporando a tecnologia sempre que possível, aumentando a eficácia do ensino e considerando as particularidades individuais dos estudantes (Santos; Teixeira, 2019). Isso permite expandir os conhecimentos prévios e a visão de mundo dos alunos.

É fundamental ter um olhar crítico em relação ao uso de tecnologias na educação infantil, levando em consideração a necessidade de uma abordagem pedagógica que

esteja alinhada com a realidade das crianças. Segundo Tavares (2014), é importante que os recursos digitais sejam utilizados de forma a promover a autonomia e a participação dos alunos, como sugerido por Paulo Freire (1997). O professor desempenha um papel essencial como mediador nesse processo, utilizando as tecnologias como ferramenta para resolver problemas práticos e incentivando a construção do conhecimento pelos estudantes.

Na Educação Infantil, as Sequências Didáticas (SDs) com foco na diversidade atrelada às tecnologias digitais, evidenciam a função de mediador do professor e do protagonismo do aluno, viabilizando uma educação de qualidade que amplia o olhar sobre a temática.

2.5 Sequência Didática na Educação

A organização do trabalho pedagógico da educação infantil implica em vários fatores que envolve o planejamento e a organização de tempos e espaços, no qual a rotina é organizada de modo a privilegiar as experiências e saberes das crianças, conforme consta nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, o currículo nessa etapa deve abordar um:

> conjunto de práticas que buscam articular as experiências e os saberes das crianças com os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural, artístico, ambiental, científico e tecnológico, de modo a promover o desenvolvimento integral de crianças de 0 a 5 anos (Brasil, 2009, p. 12).

Nesse contexto, o uso de sequência didática (SD) na Educação Infantil, apesar de recente, pode ser considerado um norteador para o desenvolvimento do trabalho pedagógico. Segundo Anjos (2020) a presença da SD na primeira etapa da Educação Básica é algo ainda novo e que não possui modelo padronizado a ser seguido.

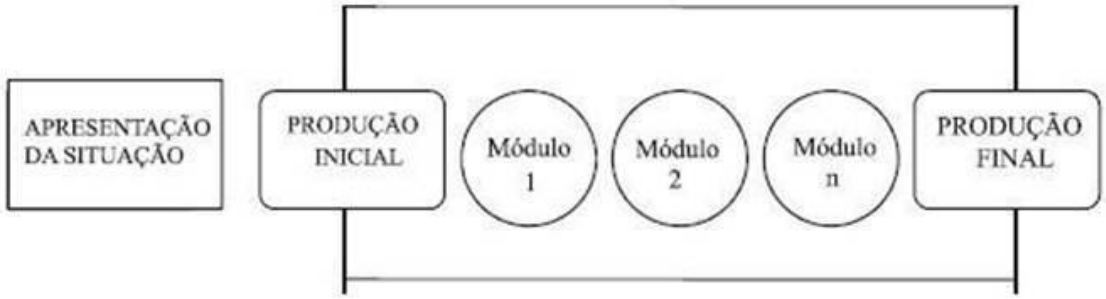
Os primeiros estudos da organização do trabalho docente em forma de SD apontam duas estruturas organizativas do trabalho pedagógico.

De acordo com Zabala (1998, p. 18) a SD apresenta “três fases da intervenção reflexiva: planejamento, aplicação e avaliação”. Para o autor, a sequência didática além de contribuir para a reflexão da prática do cotidiano da sala de aula, por meio da observação do seu desenvolvimento e da interação professor, aluno, aluno-aluno, é um

instrumento que deve ser desenvolvido, considerando a perspectiva do ensino de conteúdos por meio de atividades sequenciadas, organizadas, com objetivos bem delimitados e explicados para professores e alunos.

Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004) apresentam um modelo de SD, conforme pode ser observado na figura 4, para o ensino da linguagem.

Figura 4 - Esquema da Sequência didática.



Fonte: Dolz; Noverraz; Schneuwly (2004, p. 98).

As SDs devem estar atreladas ao nível de desenvolvimento da criança, proporcionando situações em que as crianças possam vivenciar a zona de desenvolvimento proximal (ZDP) despertando processos internos de progressos, estabelecendo uma ponte entre o conhecimento prévio e as novas aprendizagens. Nesse processo, é importante o professor ter uma escuta ativa, observando as reais necessidades das crianças, suas interações e interesses. Segundo Ausubel, Novak e Haabesian (1980):

> Se tivéssemos que reduzir toda a psicologia educacional a um só princípio, diríamos: o fator singular mais importante que influencia a aprendizagem é aquilo que o aprendiz já conhece. Averigue isso e ensine-o de acordo (Ausubel, Novak, Haabesian, 1980, p. 137)

A sequência didática na EI caminha em conjunto ao projeto político-pedagógico, seguindo as intencionalidades pedagógicas do professor e atendendo aos interesses e necessidades acadêmicas dos educandos, sobretudo garantindo as múltiplas formas de expressões e comunicação das crianças.

Boldrini (2021), por sua vez, considera que as Sequências Didáticas (SD) e as TICs podem ser associadas, o que pode enfatizar o papel do docente enquanto mediador e o protagonismo dos alunos na EI. Isso pode permitir o fornecimento de

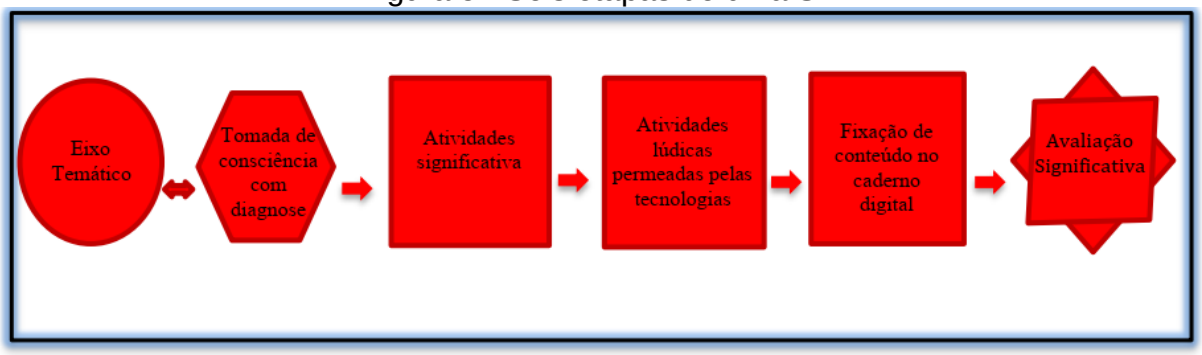
subsídios para a prática profissional, promovendo a aproximação dos atores envolvidos no ensino ao potencial de transformação das ferramentas digitais.

Desse modo, não há como dissociar as tecnologias digitais do fazer do professor. Esse cenário mais digital na educação reflete as transformações que vêm ocorrendo na sociedade.

Arantes (2019) em seus estudos enfatiza que o conceito de Sequência Didática se ampara do entendimento da aprendizagem significativa, uma vez que produz em seu fazer três etapas centrais, o planejamento, aplicação e a avaliação.

Nesta pesquisa, optamos por usar a SD baseada nos estudos de Arantes (2019). Para contemplar as etapas da SD foi desenvolvido um fluxograma transformado em um *framework* (Anexo A) com o intuito de padronizar uma estrutura de SD com o apoio das tecnologias digitais, atendendo a seis etapas (figura 5). A autora propõe que a SD tenha duração de três dias, com atividades ordenadas e articuladas, no qual todo processo deve estar claro tanto para professores e alunos

Figura 5 - Seis etapas de uma SD.



Fonte: Arantes (2019, p.73)

As SDs devem ser elaboradas em três dias no mínimo, assim é possível desenvolver consciência do percurso a ser caminhado (quadro 1).

Quadro 1 - Descrição das etapas da sequência didática

Eixo temático	Escolha do tema a ser apresentado, conforme a BNCC Brasil, (2018). O conteúdo deve contribuir para o aprendizado nessa etapa da educação básica.
Tomada de Consciência	A tomada de consciência é a apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos

	pelos discentes, um momento de envolvimento lúdico com o conteúdo proposto.
Atividades Significativas	Nessa etapa, busca-se estabelecer um link dos conteúdos novos aos conhecimentos prévios dos alunos.
Nessa etapa, busca-se estabelecer um link dos conteúdos novos aos conhecimentos prévios dos alunos.	Essa etapa da SD a atividade será realizada nos *tablets*, uma vez que é um recurso tecnológico leve, que não precisa ficar ligado a um cabo e sua tecnologia *touch* é de fácil compreensão.
Avaliação Significativa	A última etapa da SD é a Avaliação Significativa, que busca desenvolver a autoestima, o autoconhecimento e o reconhecimento do outro, levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para as próximas aulas.

Fonte: Arantes (2019, p.73)

2.5.1 Tecnologia na Educação

As mudanças sociais ocasionadas pelo processo de globalização facilitaram a disseminação das informações e facilitaram a exploração de ambientes digitais Oliveira *et al.* (2019). Desse modo, conectaram pessoas ao mundo virtual, fomentando a necessidade de mudanças nas práticas de ensino, assim como de novas ferramentas pedagógicas que possam auxiliar a aprendizagem de crianças que se encontram na EI.

Nessa perspectiva, as formas de aprendizagem das crianças vêm sofrendo impactos significativos, trazendo para o ambiente escolar a necessidade de integrar as tecnologias digitais ao planejamento e ao currículo como forma emergencial para aproximar docentes e discentes da mesma linguagem e proporcionar uma aprendizagem significativa. Assim, integrar práticas inovadoras e as tecnologias digitais como ferramentas de aprendizagem (Scherer; Brito,2020).

Na educação infantil temos a possibilidade de explorar diversas formas de linguagens, tornando um ambiente fértil para possibilitar novas vivências e experiências

que possam ampliar o acervo cultural das crianças. Sendo este um dos ciclos mais importantes na formação dos alunos, pois neste período a criança amplia as suas interações sociais, passa a adquirir novos conhecimentos todos os dias e tem a chance de desenvolver uma série de habilidades e competências fundamentais para o seu desenvolvimento.

O desenvolvimento integral da criança na primeira infância implica em oportunizar experiências que promovam aprendizagens e que sejam organizadas a partir dos interesses manifestados pelas crianças.

Dessa forma, privilegiar o uso da tecnologia nos diferentes espaços nas instituições de Educação Infantil é estimular a criança a ser responsável por sua aprendizagem, comprometendo-se com seu aprendizado (Machado, 2013).

A ideia é trazer o contexto de aprendizagem para mais perto do mundo dos jogos e outros recursos digitais, tornando o aprendizado divertido e envolvente para a atual geração de alunos, com um impacto positivo em suas realizações e construção de conhecimento.

Nesse tocante, o uso de jogos e outros recursos tecnológicos permitem um *feedback* instantâneo dos alunos e a possibilidade de o processo ajustar os seus métodos de ensino. Segundo Alves (2015, p. 54), a motivação influencia tanto o processo de aprendizagem quanto o seu conhecimento anterior e experiências relacionadas ao assunto em questão. O seu estilo de aprendizagem também afeta a forma e a velocidade com que você aprende.

3. PERCURSO METODOLÓGICO

Este estudo visou integrar a tecnologia ao currículo da educação infantil, possibilitando que as crianças tenham acesso a diversas linguagens, verbal, corporal, visual, sonora, digital, etc.

A pesquisa foi realizada em uma Unidade Municipal de Educação Infantil situada no município de Niterói–RJ. A capacitação foi realizada com o corpo docente da unidade e sua equipe pedagógica, além de outros professores que atuam na EI. Inicialmente, obtivemos 42 inscritos, porém, cumprindo todos os critérios estabelecidos e finalizando a formação continuada, obtivemos 37 participantes.

Anterior ao início da pesquisa foi necessário obter o termo de compromisso entre o Centro Universitário UniCarioca e a Fundação Municipal de Educação de Niterói (Anexo B), assim como a anuência da Fundação Municipal de Educação de Niterói

(FME) através do Núcleo de estágio, NEST (Anexo C) e da unidade escolar onde a pesquisa foi desenvolvida (Anexo D). Também foi necessário obter a aprovação pelo Comitê de Ética da Secretaria Municipal de Saúde (SMS - RJ), sob o número do parecer 6.130.993 em 20 de junho de 2023.

Após a aprovação de todos os órgãos competentes foi organizada a formação continuada com a direção da UMEI. Ficou acordado que as formações aconteceriam às quartas-feiras entre 15h e 17h, horário reservado para planejamento e a formação do professor.

Para ingressar na capacitação as participantes tiveram que assinar o TCLE (APÊNDICE A) e o Termo de Uso de Voz, Imagem e Vídeo (APÊNDICE B) que foram impressos em duas vias, uma ficava com a participante e a outra com a pesquisadora validando o aceite de participação na pesquisa.

A pesquisa adotou uma abordagem de pesquisa-ação e foi composta por duas fases.

A primeira fase constituiu-se de uma etapa preliminar de dados, na qual foi realizado um estudo relacionado à Linguagem Digital na Educação Infantil, mediante artigos pesquisados no *Google* acadêmico e na plataforma Proximal da UniCarioca, que dialogavam com a temática do estudo. Além disso, buscou-se o Referencial Nacional para Educação Infantil, Leis de Diretrizes e Bases e Diretrizes Curriculares Nacionais e a Base Nacional curricular Comum da Educação com o propósito de nortear a pesquisa no sentido de construir um material didático que pudesse auxiliar osdocentes e equipe pedagógica a apropriar-se da linguagem digital, desenvolvendo umtrabalho no qual a tecnologia oferece suporte para enriquecer o planejamento interdisciplinar, contribuindo por meio de conexões com a sua realidade. Nesse estudo,também foram pesquisadas as tecnologias que seriam empregadas no material didáticocom o intuito do professor ter domínio do maior número possível de ferramentas tecnológicas a fim de que possa utilizá-las de acordo com sua intencionalidade pedagógica.

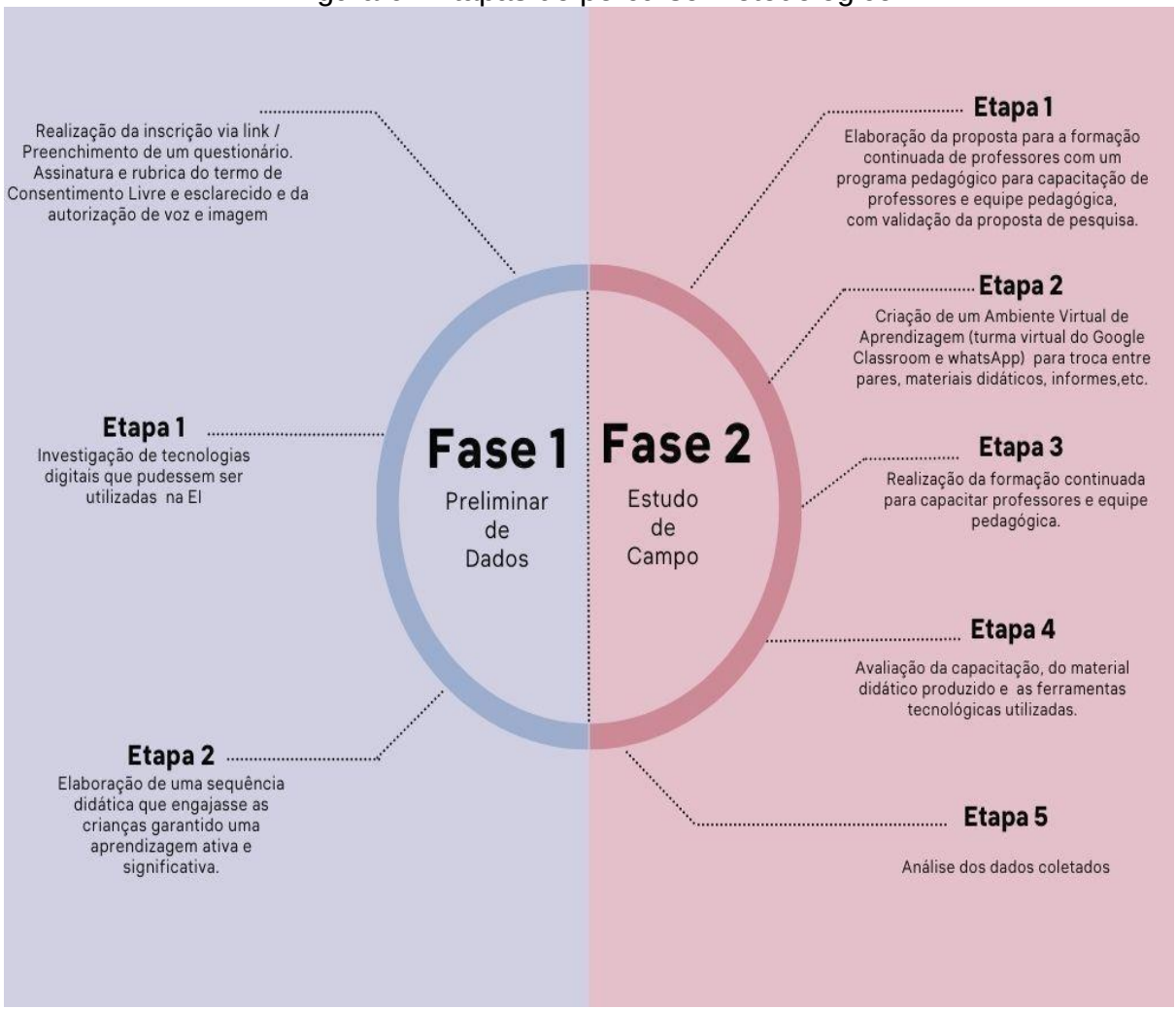
A segunda fase constituiu-se de um estudo de campo que contemplou o planejamento, a elaboração da proposta para a formação continuada e a validação da mesma.

Nessa etapa, inicialmente, foi elaborada uma capacitação imersa na linguagem digital direcionada aos docentes da educação infantil e toda a equipe pedagógica, assim como a validação da proposta pelas participantes da pesquisa. Em seguida,

foram criados dois espaços virtuais: a turma virtual no *Google Classroom* e um grupo no *WhatsApp.* Estes espaços foram utilizados para trocas entre pares, materiais da capacitação, informes, entre outros. Além disso, foi oferecido apoio de forma presencial e remota às participantes no que tange a aplicação da sequência didática e do uso dos recursos tecnológicos envolvidos. Ao final da formação continuada, os participantes responderam um questionário, elaborado no *Google Forms*, com perguntas abertas e fechadas, disponibilizado por meio de *link* no *WhatsApp*, para avaliação dacapacitação, do material didático produzido e das ferramentas tecnológicas utilizadas.

Conforme pode-se observar, a figura 6 delineia as etapas do percurso metodológico.

Figura 6 - Etapas do percurso metodológico



Fonte: A própria autora (2023)

4. ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO COM A DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS

4.1. Tecnologias Digitais na Educação Infantil

A construção da sequência didática buscou a integração de novas tecnologias digitais ao currículo escolar, visando superar os desafios e dificuldades nas práticas pedagógicas, tornando-as inovadoras, para incorporar uma mudança, na qual os alunos são instigados pela atividade proposta e não pela tecnologia em si, sendo estas ferramentas utilizadas como espaços digitais de aprendizagem e não apenas como recursos tecnológicos (Scherer; Brito, 2020).

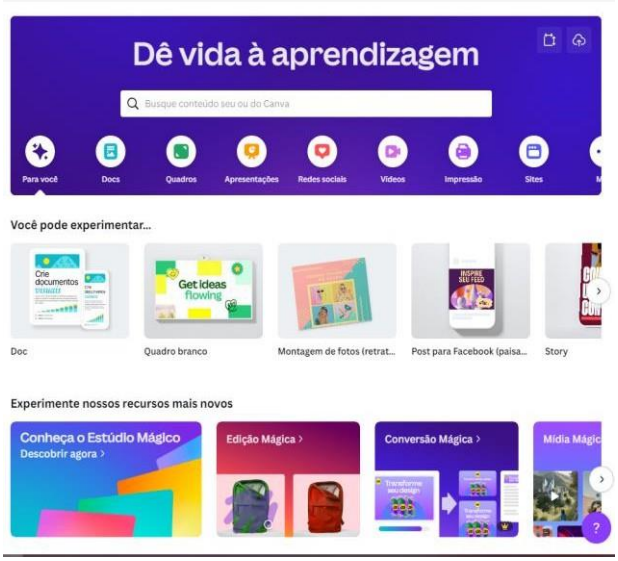
As ferramentas colaborativas utilizadas na elaboração da SD a fim de promover a aprendizagem são de fácil utilização e gratuitas.

4.1.1. Canva

O Canva é uma ferramenta utilizada para criar *layouts* e editar artes gráficas a partir de modelos prontos para cartazes, *posts* em redes sociais, apresentações, cartões de visitas, vídeos, dentre outros, conforme pode ser observado em sua página de abertura (Figura 7).

A ferramenta pode ser utilizada como um recurso pedagógico, possibilitando trabalhos em grupo que podem ser acompanhados pelo professor para observar a evolução dos participantes e também mediar este processo. Além das possibilidades de uso anteriormente mencionadas, o aplicativo possibilita a criação de *Graphics Interchange Format* (*GIF*), *slides*, produção de textos e história em quadrinhos (Kiefer; Lampert, 2020).

Figura 7 - Página de abertura do *Canva*

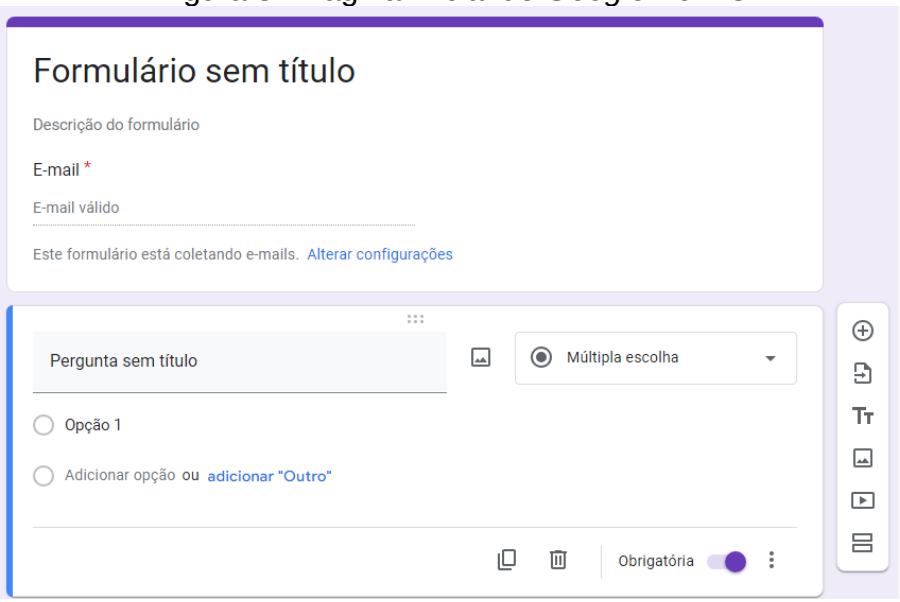


Fonte: *Canva* (2023).

4.1.2. Google Forms

O *Google Forms,* conforme pode ser observado na figura 8, é uma ferramenta gratuita de criação de formulários on-line disponível para qualquer usuário que possui uma conta *Google* e ainda pode ser acessado em diversas plataformas, inclusive, por meio do celular (Monteiro; Santos, 2019).

Figura 8 - Página Inicial do *Google Forms*.



Fonte: *Google forms (2023).*

4.1.3. Jamboard

O *Jamboard* é um aplicativo que remete a um quadro branco em versão digital, no qual o professor pode escrever, desenhar, incluir notas, abrir apresentações e muito mais. Segundo Monteiro (2022), é uma versão atualizada da lousa branca, ou seja, uma evolução trazida pela transformação digital na educação, uma ferramenta que serve como facilitadora na explicação de conteúdo, conforme podemos observar na figura 9.

Figura 9 - Interface inicial do *Jambord*



Fonte: *Google Jamboard* (2023).

4.1.4. Kahoot

O *Kahoot* é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, usada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições de ensino. Seus jogos de aprendizado, *"Kahoot!*", são testes de múltipla escolha que permitem a geração de

usuários e podem ser acessados por meio de um navegador da *Web* ou do aplicativo *Kahoot!.* O Kahoot permite o jogo individual ou em grupo.Nele, o desafio é responder a uma pergunta de múltipla escolha corretamente e o mais rápido possível. As respostas corretas ficam escondidas até que todos os alunos tenham dado suas respostas (Junior, 2017). Ao final do jogo aparece o *podium* com a classificação dos vencedores, conforme pode ser observado na figura 10.

Figura 10 - Podium *Kahoot.*



Fonte: A própria autora (2023)

4.1.5. Padlet

O *Padlet* é uma ferramenta digital que possibilita a construção de murais virtuais colaborativos, conforme a figura 11, acessíveis através do navegador de *internet* de computador ou aplicativo de celular, que permite aos alunos postarem textos, imagens, vídeos, entre outros recursos que auxiliam e facilitam o processo de ensino-aprendizagem, tornando a aprendizagem mais lúdica e dinâmica (Costa; Junior, 2020).

Figura 11 - Mural *Padlet*

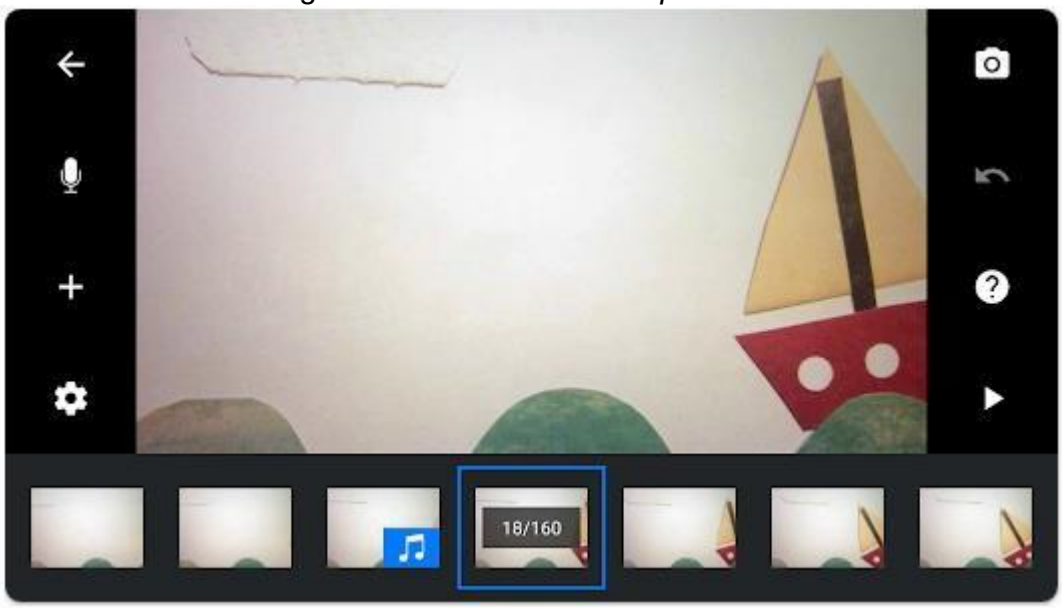


Fonte: Getapp (2023).

4.1.6. Stop motion

O Stop motion, conforme pode ser observado na figura 12*,* é um aplicativo que consiste em tirar diversas fotos de objetos inanimados, como por exemplo, bonecos de massinha. A seguir as imagens são colocadas em sequência, para fazer com que o nosso cérebro crie a ilusão de movimento devido às diferenças de posição dos objetos (Purves, 2011).

Figura 12 - Interface do *Stop Motion*.

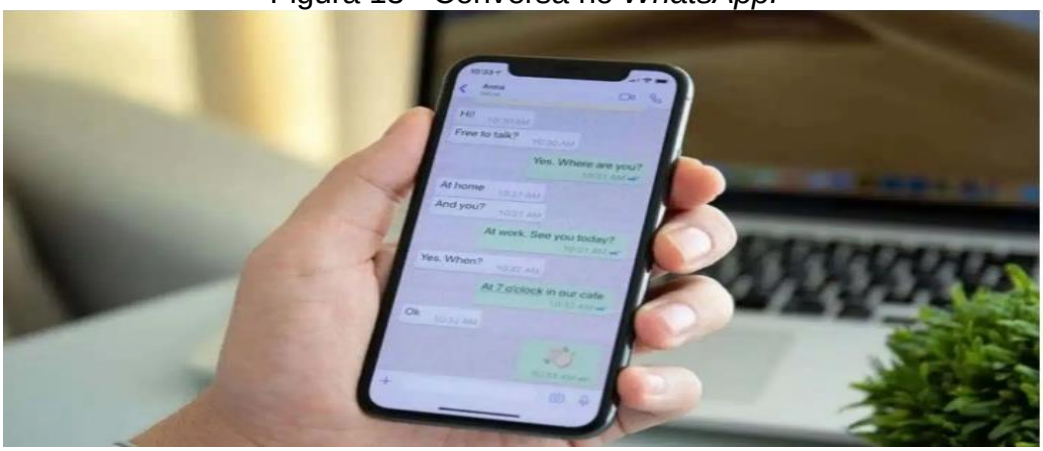


Fonte: *Play store.*

4.1.7. WhatsApp

O *WhatsApp* surgiu como uma alternativa ao sistema de SMS e agora possibilita o envio e recebimento de diversos arquivos de mídia, como textos, fotos, vídeos, documentos e localização, além de chamadas de voz. É de fácil utilização pelos usuários que podem criar grupos por mensagens escritas, por exemplo, facilitando a comunicação direta com vários participantes ao mesmo tempo, a partir dos contatos inseridos (Silva, 2016), conforme pode ser observado na figura 13.

Figura 13 - Conversa no *WhatsApp.*



Fonte: sempreupdate.

4.1.8. Wordwall

O *Wordwall* é uma plataforma projetada para criar atividades personalizadas em modelo gamificado para a sala de aula de forma presencial ou remota. Pode-se criar jogos, questionários, competições e muito mais. A ferramenta apresenta-se como uma maneira fácil de elaborar seus próprios recursos didáticos para atividades em sala de aula ou extraclasse, isso porque ao criar uma atividade ela poderá ser compartilhada com os alunos (Figura 14). O professor poderá acompanhar os resultados dessa atividade, verificando quais alunos participaram e como foram os seus rendimentos. (Brito; Almeida, 2022).

Figura 14 - Jogo do *Wordwall.*



Fonte: *Wordwall.*

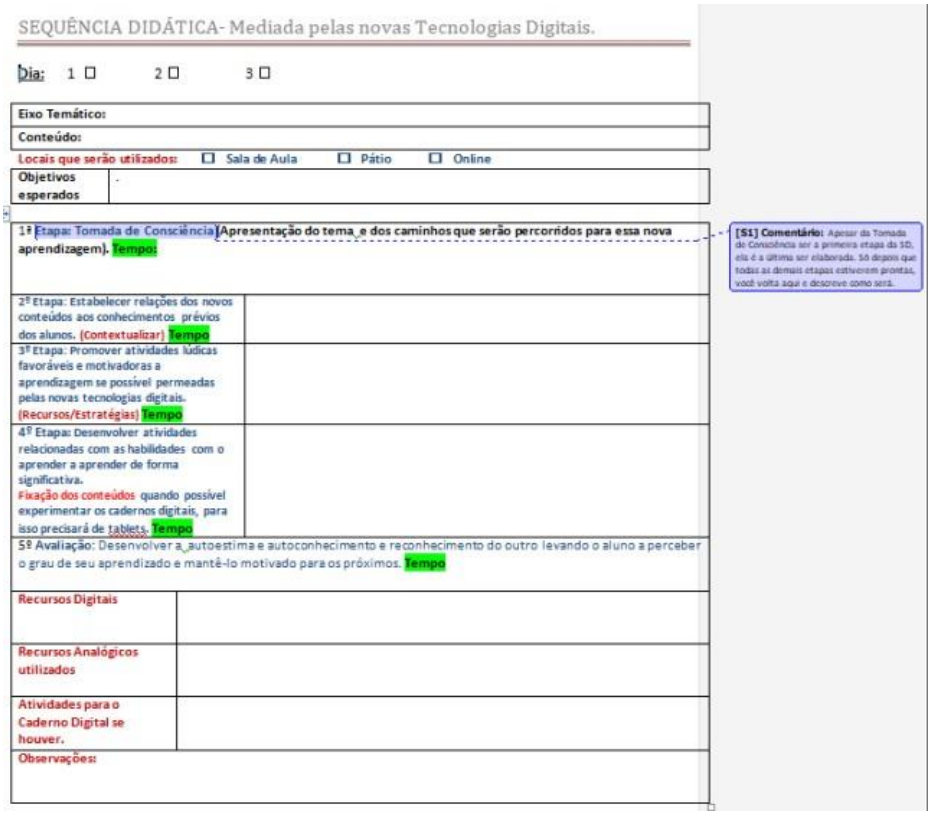
4.2. Elaboração da Sequência Didática

A sequência didática elaborada nesse estudo foi desenvolvida para ser aplicada com professores da Educação Infantil, mas pode ser adaptada para ser realizada com docentes de outros segmentos.

Para dar corpo ao planejamento, o *framework* (Figura 15) foi usado como modelo, consoante ao apresentado por Arantes (2019) em sua dissertação de mestrado. Apesar deste modelo de planejamento ser voltado para o segmento do Ensino Fundamental, foram realizadas algumas adaptações a fim de contemplar as

especificidades da BNCC para o segmento da Educação Infantil e a proposta gamificada.

Figura 15 - *Framework.*



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐

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

[S1] Comentário: Apesar da Tomada de Consciência ser a primeira etapa da SD, ela é a última ser elaborada. Só depois que todas as demais etapas estiverem prontas, você volta aqui e descreve como será.

Fonte: Arantes,2019.

A partir das inquietações observadas sobre a falta da linguagem digital no Currículo da Educação Infantil, sabendo-se que a linguagem digital promove engajamento das crianças nas propostas apresentadas pelos professores, colocando a criança como protagonista do processo ensino-aprendizagem, estimulando sua participação e criação de soluções, surgiu a proposta de Sequência Didática, trazendo um planejamento estruturado com atividades analógicas e experiências inovadoras de aprendizagem na escola com tecnologias digitais incorporadas de maneira habitual e natural ao currículo.

A SD desenvolvida foi dividida em três dias com o propósito de mostrar aos professores as potencialidades das tecnologias digitais na Educação Infantil, o seu uso

concomitante a outras linguagens já trabalhadas na pré-escola, recursos tecnológicos diversos para trabalhar na formação de sujeitos autônomos e reflexão de sua prática.

4.2.1- Primeira Sequência didática

A primeira sequência didática desenvolvida para a formação de professores (Apêndice C) compreendeu o conteúdo: a identidade do povo negro invisibilizada nos espaços da educação infantil e não poderíamos deixar de aproveitar um momento de formação de professores para trazer a luz essa temática que foi desenvolvida em parceria com as metodologias ativas.

Nesse sentido, a organização da SD foi pautada no desenvolvimento da autonomia dos alunos, promovendo diferentes formas de interação e na produção individual e coletiva dos participantes. O intuito foi produzir uma SD em que os professores pudessem estar no lugar do aluno, vivenciando e fazendo reflexões acerca de sua prática, tendo em vista que os docentes possuem experiência, enquanto alunos, com um currículo analógico.

1ª Etapa: Tomada de consciência, apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem.

Nesta etapa, foi explicado todo o desenvolvimento da formação continuada deste dia, deixando os cursistas preparados para cada etapa seguinte, conforme pode ser observado no quadro 1.

Quadro - 2 - Etapas da SD1

1º momento	A palestrante pela SD irá comunicar aos participantes todas as etapas que os cursistas irão passar nesta esta Sequência didática, assim como, os espaços educacionais a serem utilizados e a sua divisão em grupos.
2º momento	Dinâmica - a palestrante proporcionará uma dinâmica que tem por objetivo integração, desinibição, diversão e chamar a atenção para a cooperação do trabalho em grupo, principalmente no uso das tecnologias na escola.
3º momento	Roda de conversa - iniciaremos uma roda de conversa sobre a dinâmica. Após a conversa assistiremos o vídeo PENSAMENTO COMPUTACIONAL (10 min.24seg.) . Registrar no MENTIMENTER, uma palavra que defina PENSAMENTO COMPUTACIONAL.
4º momento	Apresentação e leitura do livro "O cabelo de Lelê" da autora Valéria Belém. Atividade lúdica_ Explorar os cabelos de Lelê, criando penteados diversos. Ao término da atividade vamos fazer o registro de cada penteado e publicar no padlet utilizando os smartphones dos cursistas.
5º momento	Gamificação.
6º momento	Nesta etapa os cursistas irão participar de três gamificações. Onde poderão aprender de forma significativa.
7º momento	Avaliação - será realizado por meio de um questionário formulado no Google forms.
8º momento	Finalizaremos a Formação Continuada com uma brincadeira, montagem de quebra-cabeça no qual os cursistas irão montar de forma coletiva. A figura que aparecer após a montagem do quebra-cabeça será o assunto do nosso segundo encontro.

Fonte: A própria autora (2023).

2ª Etapa: Estabelece relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios. Iniciaremos com uma dinâmica para integrar os participantes da formação continuada, mostrando ser necessário tanto do corpo docente como toda a equipe pedagógica para a inserção da linguagem digital ao currículo.

Em seguida, utilizou-se recursos audiovisuais para fomentar a roda de conversa sobre o pensamento computacional e a abrangência desta temática, como mostra a figura 16, com registro no *Mentimenter.*

Figura 16 - Segunda Etapa da SD1.

2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo:30 minutos	1º momento- Iniciaremos a nossa formação continuada com a **Dinâmica das bolas** - o grupo será dividido em dois e cada equipe deverá buscar do outro lado a bexiga e retornar com um novo componente que não poderá segurar a bola com as mão e irá junto buscar uma nova bola até que todos os componentes possam ir buscar as bolas juntos .A equipe que conseguir cumprir com os combinados mais rápido vence. Essa dinâmica tem como objetivo desenvolver com um grupo integração, desinibição, diversão e chamar a atenção para a cooperação do trabalho em grupo, principalmente no uso das tecnologias na escola .A necessidade de nos ajudar na formulação de atividades ou construção de gamificações quando há o desejo de inserir as mesmas no planejamento. https://www.youtube.com/watch?v=u2o_gr0CDv8 Iniciaremos uma roda de conversa sobre a dinâmica. Após a conversa vamos assistir o vídeo PENSAMENTO COMPUTACIONAL(10 min.24seg.) : https://www.youtube.com/watch?v=VEwRsgAG8JE Após o vídeo os participantes irão registrar no MENTIMENTER, uma palavra que defina PENSAMENTO COMPUTACIONAL. https://www.menti.com/alnkknrru4j8

Fonte: Arquivo pessoal da própria autora (2023).

3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras à aprendizagem conforme a figura. A palestrante iniciou apresentando o livro “O cabelo de Lelê”, da autora Valéria Belém. Explorou a capa do livro, perguntando qual a ideia que eles têm sobre a obra, aproveitando para perceber quais informações e conceitos os cursistas têm acerca do tema. A seguir, solicitou que os grupos, de maneira lúdica, experimentassem explorar os cabelos de Lelê, criando penteados diversos e registrassem suas criações no *Padlet*, que é um mural dinâmico e interativo para registrar, guardar e partilhar conteúdo (Figura 17).

Figura 17 - Terceira Etapa da SD1.

3° Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) **Tempo 60 minutos**	2° momento vamos realizar um planejamento sobre **DIVERSIDADE** junto com os cursistas apresentando algumas dicas de como agregar a tecnologia ao planejamento. A palestrante inicia a aula apresentando o livro "O cabelo de Lelê" da autora Valéria Belém. Explora a capa do livro, pergunta qual a ideia que eles têm sobre o livro. Neste momento o professor deve aproveitar para perceber quais informações e conceitos que eles têm acerca do tema. Após a contação da história, a professora fará algumas indagações à turma, que por sua vez responderá de maneira informal as seguintes questões: ▪ Como é o cabelo de Lelê? ▪ Quais são as características principais de Lelê? ▪ Por que Lelê apresenta tais características? ▪ Qual será a razão de Lelê apresentar tais características? ▪ Na sala de aula existe algum colega que apresente tais características? Após as indagações a palestrante dividirá os cursistas em quatro grupos com cinco componentes cada, distribuirá uma peruca preta e crespa, uma bola de isopor do tamanho de uma cabeça infantil, pente, escova de cabelos e enfeites. Solicitará que os grupos de maneira lúdica experimentem explorar os cabelos de Lelê, criando penteados diversos. Ao término da atividade vamos fazer o registro de cada penteado e publicar no padlet utilizando os smartphones dos cursistas. https://padlet.com/joelmabasi/ss5bd2hlsoaahwqk

Fonte: Arquivo pessoal da própria autora (2023).

4ª Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Nesta etapa, os cursistas foram convidadosa praticar os conteúdos abordados por meio de jogos (Figura 18).

Figura 18 - Quarta etapa da SD1.

4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. **Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo 30 minutos**	Nesta etapa os cursistas irão participar de três gamificações os links dos jogos serão enviados para o grupo através de whatsapp que será criado previamente para este fim. https://wordwall.net/pt/resource/37635477 Os jogos de memória são uma excelente oportunidade para as crianças melhorarem suas habilidades cognitivas. Isso porque eles aprendem a reconhecer objetos, pessoas, animais, etc. por meio da posição da carta. Além disso, também proporciona estimulação visual e atrai a atenção das crianças https://wordwall.net/pt/resource/37639363 https://wordwall.net/pt/resource/37640300 Interpretação da História Cabelo de Lelê da autora Valéria Belém. Ao termino das atividades as cursistas receberão no grupo de whatsapp vídeo explicando o passo-a- passo de como criar uma atividade no Word wall. https://www.youtube.com/watch?v=q-uko-K_zfM

Fonte: Arquivo pessoal da própria autora (2023).

5ª Avaliação: Desenvolver a autoestima, autoconhecimento e reconhecimento do outro, levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. Além da avaliação no *Google Forms,* os cursistas participaram da montagem de um quebra-cabeça que apresentou o tema do próximo encontro (Figura 19).

Figura 19 - Quinta etapa da SD1.

5º Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. **Tempo 10 minutos**
Questionário formulado no Google forms com questões discursivas sobre as dificuldades encontradas nas atividades propostas.
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeBAfhCfxl9sKt1Q42gS436b4njgNvxPhPQzoEURuwokQGRzg/viewform?usp=pp_url
Para finalizar este encontro os cursistas irão ser separados por dupla ou trio e esses grupos irão receber uma peça do quebra-cabeça que estará numerada. Os grupos seguindo a numeração e os encaixe das peças irão se juntar e tentar montá-lo. A figura que aparecerá será a palavra-chave do nosso próximo encontro.



Fonte: Arquivo pessoal da própria autora(2023).

A SD foi permeada por gamificações desenvolvendo a capacidade de resolução de problemas, memória e a concentração, interação e diálogo entre os colegas.

4.2.2- Segunda Sequência didática

A segunda sequência didática desenvolvida para a formação de professores (Apêndice D) trouxe a África e suas contribuições para a formação do povo brasileiro, aliado às ferramentas digitais para a construção de uma proposta de SD com metodologias ativas.

1ª Etapa: Tomada de consciência, apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem (Quadro 2).

Quadro - 3 - Etapas da SD2.

1° momento	Iniciaremos a Formação Continuada retomando o quebra-cabeça montado ao final da SD1 e realizando uma nuvem de palavras.
2° momento	Leitura do livro de" **Onde você veio Odé?" da autora Nini Kemba Náyò, seguido de uma roda de conversa.**
3° momento	Os cursistas irão ser divididos em grupo e participarão de duas oficinas que acontecerão simultaneamente.
4° momento	Fazer o registro no Jamboard de palavras de origem africana.
5° momento	Apresentação do vídeo sobre a savana.
6° momento	Conversa com os cursistas sobre a savana e chamar atenção para o ambiente da savana e os animais.
7° momento	Os cursistas serão divididos por produzirão uma animação sobre o tema.
8° momento	As etapas (roteiro) desta animação serão registradas pelos grupos no caderno digital.
9° momento	Apresentação das pequenas animações para o grupo.
10° momento	Os cursistas irão participar de três gamificações
11° momento	A palestrante convidará a todos para participarem de uma roda africana

Fonte: A própria autora (2023).

2ª Etapa: Estabelece relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios. Foi realizada a retomada do tema apontada no último encontro e os cursistas montaram uma nuvem de palavras que remete à África. Após a montagem, realizou-se a leitura do livro "De onde você veio, Odé?" da autora Nini Kemba Náyò. A partir disso, as participantes foram confrontadas sobre o que tinham de conhecimento sobre a África e o que foi visto no livro literário (Figura 20).

Figura 20 - Segunda etapa da SD 2.

2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) **Tempo 30 minutos**	1° momento-Iniciaremos a Formação Continuada relembrando o quebra-cabeça montado ao final da SD1. E a palestrante irá pedir para que os cursistas façam uma nuvem de palavras com o que para eles remete a África. Esse registro será feito no Mentimenter. Vamos discutir a nuvem de palavra e podemos completá-la com algo que não apareceu mais também é uma característica marcante do continente. Na segunda SD vamos abordar o continente Africano. 2° momento- Iniciaremos com a leitura do livro "**Onde você veio Odé?" da autora Nini Kemba Náyò** Ao término da contação de história vamos dar início a roda de conversa e destacar os elementos que aparecem no livro junto com os cursistas.

Fonte: Arquivo pessoal da própria autora (2023).

3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras à aprendizagem. Os cursistas conheceram e participaram da construção de objetos africanos, passando pelas estações montadas para este propósito (Figura 21).

Figura 21 - Terceira etapa da SD 2.

3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo 30 minutos	Os cursistas serão convidados a irem para outro espaço (refeitório) para conhecer alguns objetos de origem africana (máscara, instrumentos musicais tecidos, esculturas,etc) 1° momento- Os cursistas irão ser divididos em grupo e participarão de duas oficinas que acontecerão simultaneamente. • Oficina 1- Construção de máscaras Materiais necessários: folhas de color set ou cartolinas coloridas, cola, tesoura, tecidos, e cola colorida.  • Oficina2- Construção de instrumentos Os materiais necessários são:uma lata de alumínio vazia, uma bexiga, palito de churrasco, argila, barbante, cola colorida.  Construção do maracá – instrumento de percussão africano.  Os materiais necessários são: garrafa pet pequena, tinta guache, durex colorido, arroz, um pedaço de cabo de vassoura.

Fonte: Arquivo pessoal da própria autora (2023).

4ª Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Foram utilizados dois recursos digitais, permitindo que os alunos usassem sua criatividade e espontaneidade, desta forma, expondo o que aprendeu (Figura 22).

Figura 22 - Quarta etapa da SD2.

4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo 60 minutos	Utilizaremos o Jamboard para registrar as palavras de origem africana. https://jamboard.google.com/d/16R5gnaKpl5oxilcLUGXjcKaxBnw34d1XrdEaCtexV-U/edit?usp=sharing Retornaremos para a sala de aula com intuito de assistir o Vídeo (3min.02seg.) sobre Safari - Mundo Bita. https://www.youtube.com/watch?v=9WFYuIu7BKA 1° momento: Conversa com os cursistas sobre a savana e chamar atenção para o ambiente da savana e os animais. 1ª etapa- Para essa nova atividade os alunos precisaram do aplicativo *Stop Motion Studio* que é necessário baixar no *play store* do celular. Antes de iniciar a atividade vamos fazer um breve relato de como fazer animação com este aplicativo. O *Stop Motion Studio* é um aplicativo muito intuitivo os usuários poderão criar com facilidade diversos vídeos utilizando a técnica de animação *Stop Motion*. Basta tirar diversas fotos em sequência e criar movimento ao mesclá-las utilizando as ferramentas de edição deste aplicativo. 2ª etapa - Os cursistas serão divididos por grupos e terão à disposição para montar sua savana lego, massinha de modelar, papel sulfite, canetinhas, gravetos, folhas secas etc. Cada grupo irá executar sua animação de acordo com a sua imaginação. 3ª etapa – As etapas (roteiro) desta animação será registrada pelos grupos no caderno digital. 4ª etapa - Apresentação das pequenas animações para o grupo. As animações serão apresentadas ao grupo através da televisão ou computador.

Fonte: Arquivo pessoal da própria autora (2023).

5ª Avaliação: Desenvolver a autoestima, autoconhecimento e reconhecimento do outro, levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. Os cursistas participaram de três gamificações nas quais puderam testar seus conhecimentos. Por fim, o encontro se encerrou com uma grande roda africana passando por vários países africanos (Figura 23).

Figura 23 - Quinta etapa da SD 2



Fonte: Arquivo pessoal da própria autora (2023).

4.2.3- Terceira Sequência didática

A terceira sequência didática desenvolvida para a formação de professores (Apêndice E) contemplou o conteúdo: os povos originários. Integrando diferentes culturas e trazendo para o espaço da educação infantil. A proposta visou imergir nos saberes dos povos originários, trazendo experiências significativas para os cursistas, conforme pode ser observado no quadro 4.

Quadro 4 - Etapas da SD3.

1º momento	Iniciaremos a formação continuada revendo os assuntos e gamificações trabalhadas nos encontros anteriores. Primeiramente falaremos sobre a SD1 e faremos um link com a SD2.
2º momento	O que sabemos sobre os indígenas? Faremos uma roda de conversa e registraremos esses elementos trazidos pelos cursistas no Mentimenter.
3º momento	Serão propostas de atividades práticas com construção de instrumentos musicais e tintas naturais muito usadas para pinturas corporais nas tribos indígenas.
4º momento	Ao término das oficinas os cursistas irão fotografar suas obras e instrumentos e publicar no canva.
5º momento	Discutiremos um vídeo com os cursistas e perguntaremos sobre o que fala a música
6º momento	Gamificação – kahoot
7º momento	Construção do jogo da memória em grupo
8º momento	Avaliação da capacitação com registro fotográfico e escrito no padlet

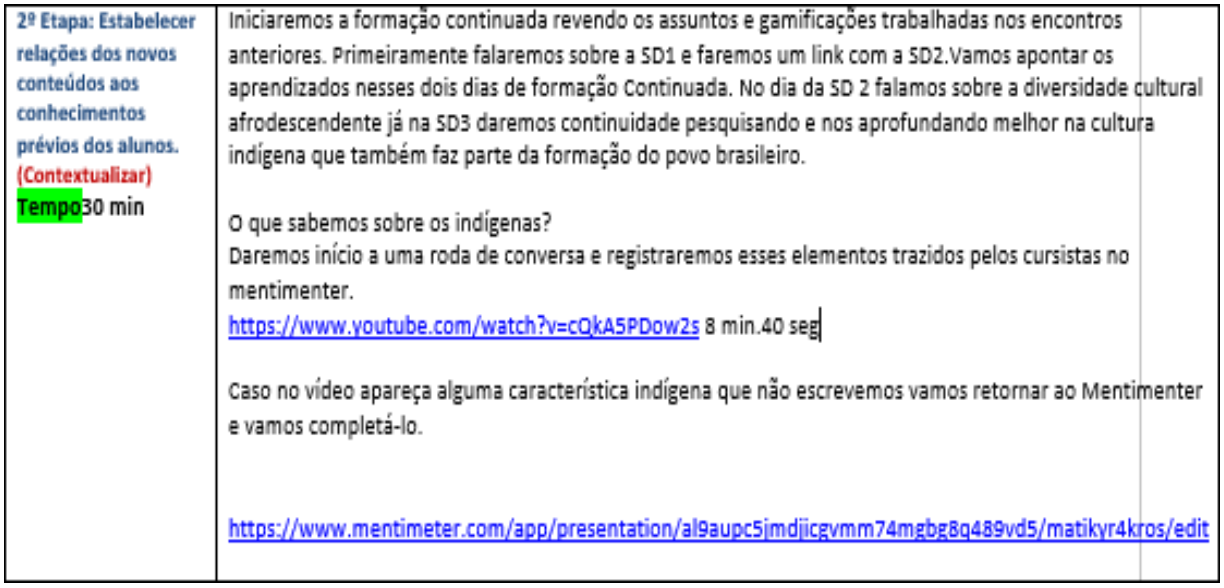
Fonte: A própria autora (2023).

1ª Etapa: Tomada de consciência, apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem. Nesse primeiro momento a formação continuada buscou rever os assuntos e gamificações trabalhadas nos encontros

anteriores. Primeiramente falou-se sobre a SD1 e a seguir, realizou-se um *link* com a SD2. Em seguida, fez algumas perguntas norteadoras, conectando a proposta da SD2 e SD3.

2ª Etapa: Estabelece relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios. Através do aplicativo *Mentimeter* buscou-se observar os conhecimentos prévios das participantes sobre os indígenas (Figura 24).

Figura 24 - Segunda etapa da SD3.



2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) **Tempo30 min**	Iniciaremos a formação continuada revendo os assuntos e gamificações trabalhadas nos encontros anteriores. Primeiramente falaremos sobre a SD1 e faremos um link com a SD2.Vamos apontar os aprendizados nesses dois dias de formação Continuada. No dia da SD 2 falamos sobre a diversidade cultural afrodescendente já na SD3 daremos continuidade pesquisando e nos aprofundando melhor na cultura indígena que também faz parte da formação do povo brasileiro. O que sabemos sobre os indígenas? Daremos início a uma roda de conversa e registraremos esses elementos trazidos pelos cursistas no mentimenter. https://www.youtube.com/watch?v=cQkA5PDow2s 8 min.40 seg Caso no vídeo apareça alguma característica indígena que não escrevemos vamos retornar ao Mentimenter e vamos completá-lo. https://www.mentimeter.com/app/presentation/al9aupc5jmdjicgvmm74mgbg8q489vd5/matikyr4kros/edit

Fonte: Arquivo pessoal da própria autora (2023).

3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras à aprendizagem. Os cursistas conheceram e participaram da construção de objetos e tintas indígenas, passando pelas estações montadas para este propósito. Ao final, fotografaram e registraram suas produções no *Canva,* como pode ser observado na figura 25.

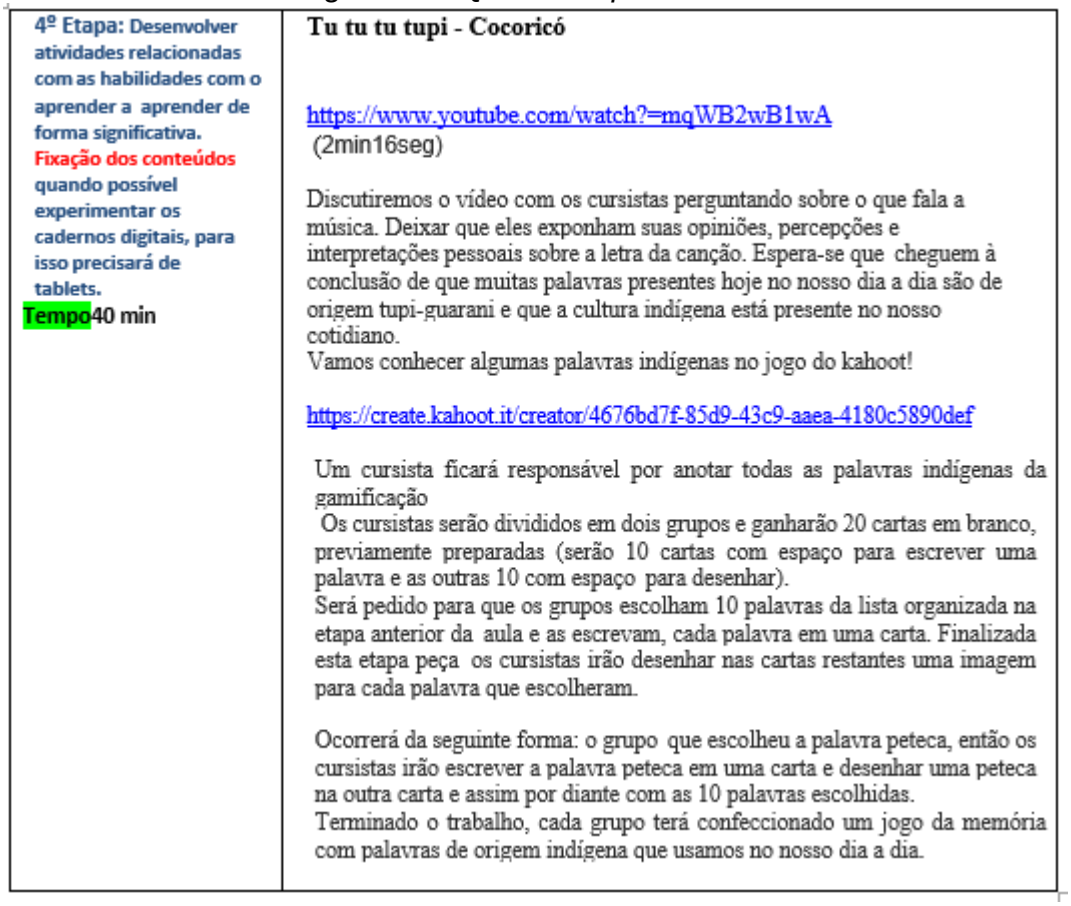
Figura 25 - Terceira etapa da SD3.

3° Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) **Tempo40 min**	Serão propostas de atividades praticas com construção de instrumentos musicais e tintas naturais muito usadas para pinturas corporais nas tribos indígenas. Oficinas 1 Pau de Chuva Vamos apresentar instrumentos musicais da cultura indígena e confeccionar um deles com material reciclável. Antes de iniciar a oficina para a confecção do pau de chuva os cursistas irão manusear explorando o som, observando as cores, a textura, etc. Posteriormente daremos início a construção do PAU DE CHUVA com detalhes de pintura indígena. Materiais: Rolo de papel toalha Fita adesiva branca Tinta Canetinhas Um punhado de arroz Construir um, PAU DE CHUVA é bem simples: Pegue o tubo de papel toalha e pinte Espere secar e feche um dos lados com fita adesiva branca Serão propostas de atividades praticas com construção de instrumentos musicais e tintas naturais muito usadas para pinturas corporais nas tribos indígenas. Oficinas 1 Pau de Chuva Vamos apresentar instrumentos musicais da cultura indígena e confeccionar um deles com material reciclável. Antes de iniciar a oficina para a confecção do pau de chuva os cursistas irão manusear explorando o som, observando as cores, a textura, etc. Posteriormente daremos início a construção do PAU DE CHUVA com detalhes de pintura indígena. Materiais: Rolo de papel toalha Fita adesiva branca Tinta Canetinhas Um punhado de arroz Construir um, PAU DE CHUVA é bem simples: Pegue o tubo de papel toalha e pinte Espere secar e feche um dos lados com fita adesiva branca Coloque um punhado de arroz e lacre o outro lado com fita adesiva. Faça o acabamento. Oficina 2 Tintas Naturais https://www.youtube.com/watch?v=5wXb7yW87Qg&t=119s3 min. 25 seg. Material necessário - 100 mililitros de cola branca - 25 gramas de cada um dos pigmentos naturais: açafrão, terra, pó de café e urucum - 100 mililitros de água - 4 potes plásticos - 4 recipientes - 1 colher Como fazer Em um recipiente, coloque 25 mililitros de cola branca, a mesma medida de água e 12,5 gramas (ou uma colher de sopa bem cheia) de urucum. Para conseguir tons mais escuros ou mais claros, ponha mais ou menos corante. Após obtermos a tinta natural utilizaremos para pintura em tecido em algodão cru. Ao término das oficinas os cursistas irão fotografar suas obras e instrumentos e publicar no canva https://www.canva.com/design/DAFRfurkR-c/t2QpF3NwVCso1hdFWhHAbA/edit?utm_content=DAFRfurkR-c&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Fonte: Arquivo pessoal da própria autora (2023).

4ª Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Por meio da utilização de recursos audiovisuais e o *Kahoot*, as cursistas construíram o seu próprio jogo da memória com a temática indígena (Figura 26).

Figura 26 - Quarta etapa da SD3.

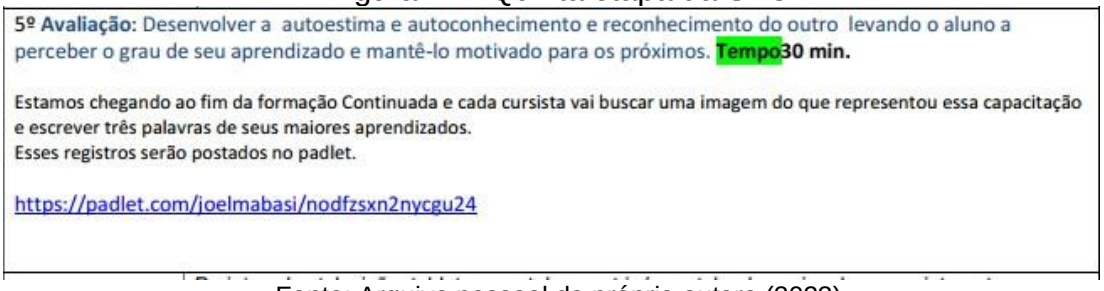


4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. **Tempo40 min**	**Tu tu tu tupi - Cocoricó** https://www.youtube.com/watch?=mqWB2wB1wA (2min16seg) Discutiremos o vídeo com os cursistas perguntando sobre o que fala a música. Deixar que eles exponham suas opiniões, percepções e interpretações pessoais sobre a letra da canção. Espera-se que cheguem à conclusão de que muitas palavras presentes hoje no nosso dia a dia são de origem tupi-guarani e que a cultura indígena está presente no nosso cotidiano. Vamos conhecer algumas palavras indígenas no jogo do kahoot! https://create.kahoot.it/creator/4676bd7f-85d9-43c9-aaea-4180c5890def Um cursista ficará responsável por anotar todas as palavras indígenas da gamificação Os cursistas serão divididos em dois grupos e ganharão 20 cartas em branco, previamente preparadas (serão 10 cartas com espaço para escrever uma palavra e as outras 10 com espaço para desenhar). Será pedido para que os grupos escolham 10 palavras da lista organizada na etapa anterior da aula e as escrevam, cada palavra em uma carta. Finalizada esta etapa peça os cursistas irão desenhar nas cartas restantes uma imagem para cada palavra que escolheram. Ocorrerá da seguinte forma: o grupo que escolheu a palavra peteca, então os cursistas irão escrever a palavra peteca em uma carta e desenhar uma peteca na outra carta e assim por diante com as 10 palavras escolhidas. Terminado o trabalho, cada grupo terá confeccionado um jogo da memória com palavras de origem indígena que usamos no nosso dia a dia.

Fonte: Arquivo pessoal da própria autora (2023).

5ª Avaliação: Desenvolver a autoestima, autoconhecimento e reconhecimento do outro, levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. Nesta etapa foi realizada uma avaliação da formação continuada utilizando *o Padlet* (Figura 27).

Figura 27 - Quinta etapa da SD3.



5º Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. **Tempo30 min.**

Estamos chegando ao fim da formação Continuada e cada cursista vai buscar uma imagem do que representou essa capacitação e escrever três palavras de seus maiores aprendizados.
Esses registros serão postados no padlet.

https://padlet.com/joelmabasi/nodfzsxn2nycgu24

Fonte: Arquivo pessoal da própria autora (2023).

Dessa maneira, buscou-se instrumentalizar os professores da Educação Infantil para a elaboração de Sequências Didáticas que propiciem uma criança crítica,

pesquisadora e ativa em seu processo de aprendizagem, ampliando seu conhecimento de mundo, relacionando os conteúdos escolares ao seu cotidiano de forma que a auxilie a compreender a realidade em que está inserida e a modificá-la, contribuindo para uma sociedade mais justa e consciente.

Assim sendo, estas sequências didáticas tiveram como finalidade fomentar a reflexão das práticas pedagógicas de um grupo de educadoras de Educação Infantil do município de Niterói–RJ sobre a diversidade na educação infantil e o uso das tecnologias digitais para a aprendizagem, assim como, possibilitarem mudanças de práticas por propostas lúdicas, interativas e autorais tendo as ferramentas digitais como fontes de pesquisa, material para registros, para a construção e trocas de saberes, assim como para a avaliação de todo o processo.

As sequências didáticas foram desenvolvidas com as participantes da pesquisa e estas tiveram acesso constante às ferramentas digitais propostas nas SDs através de tutoriais oferecidos pela turma virtual hospedada no *Google* sala de aula, além do material didático de autoria da própria autora e demais materiais produzidos.

4.3. Material didático

O material didático (APÊNDICE H) elaborado constituiu-se por parte teórica e por sequência didática permeada por linguagem digital, aproximando a teoria e as experiências práticas da incorporação dos jogos digitais no contexto da aprendizagem. A figura 28 apresenta a capa do livro eletrônico elaborado para a formação de professores da educação infantil.

Figura 28 - Capa do Material Didático.



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2023).

A elaboração deste material didático foi organizada da seguinte forma: fundamentação teórica, aprendizagem significativa, sequência didática, linguagem digital e oficinas. Desenvolvido com a proposta de estimular, por meio das atividades que aguçam a curiosidade, a experimentação, a investigação, fazendo com que a criança se aproprie dos conteúdos como participante criativo e criador. A temática veio de encontro a vontade do grupo em trabalhar o assunto com seus alunos não somente em datas comemorativas e sim ao longo de todo o ano letivo (Figura 29).

Figura 29 - Organização do livro digital.



Fonte: A própria autora (2023).

Os capítulos foram escritos com a intenção de propor ao docente, reflexões sobre sua prática e se a mesma condiz com a realidade atual da sociedade. Dialogando sobre as possibilidades de planejamento com maior engajamento das crianças, conversando com o mundo atual. As tecnologias digitais foram abordadas de maneira significativa, vinculado à mudança do processo de ensino-aprendizagem. Nesse contexto, o material didático aponta o uso das sequências didáticas e do *framework* de Arantes (2019) para a sistematização das atividades elaboradas em um eixo temático.

As sequências didáticas elaboradas para a formação de professores privilegiaram os jogos digitais, entendendo a importância de seu papel na construção do conhecimento. É necessário salientar que a utilização desses jogos precisa estar pautada em ações planejadas dentro do contexto e dos conteúdos propostos na SD.

As plataformas e aplicativos digitais, expostos na figura 30, *Padlet, Google Forms, Jamboard, Mentimenter, WhatsApp e Canva, Wordwall e Kahoot* são ferramentas dinâmicas, interativas e de fácil aprendizado.

Figura 30 - Plataformas e aplicativos digitais.



Fonte: Arquivo pessoal da própria autora (2023).

4.4 Formação Continuada de Professores da Educação Infantil

4.4.1 Criação de espaços interativos e colaborativos.

Após a confecção do material didático, composto por parte teórica e pelas sequências didáticas, deu-se início à preparação da formação continuada.

Para a divulgação da capacitação de professores, foi confeccionado convite (figura 31) e enviado aos possíveis participantes da pesquisa. O convite foi enviado para professores da UMEI e toda a equipe pedagógica, que é composta por coordenadores, diretores, pedagogos, além de outros professores da rede municipal de Niterói.

Figura 31 – Convite.



Fonte: A própria autora (2023).

Nesta etapa do estudo, foi realizada uma pesquisa exploratória com aplicação de um questionário semiestruturado, conforme a figura 32, com perguntas abertas e fechadas, construído no *Google Forms* e enviado aos participantes, por meio de *link*, disponibilizado através do grupo de *WhatsApp*. Após o retorno confirmando o aceite na pesquisa, o questionário foi aplicado, tendo como objetivo, além da inscrição, fazer uma diagnose inicial.

Figura 32 - Questionário semiestruturado.

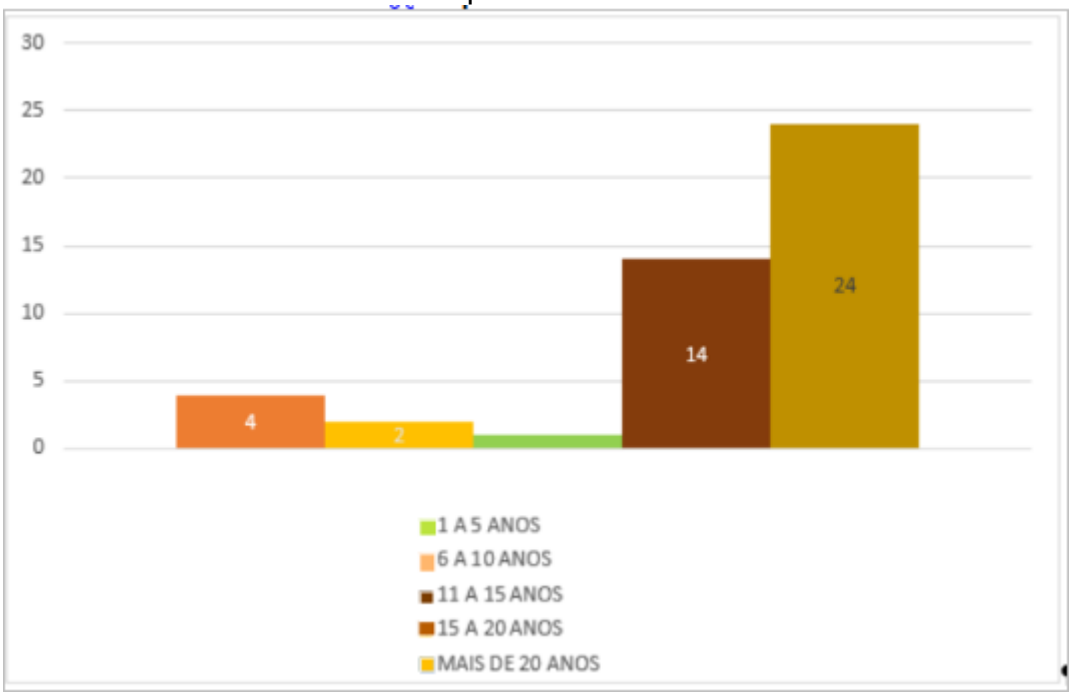


Fonte: A própria autora (2023).

O questionário abordou inicialmente questões relacionadas à sua formação acadêmica, suas experiências profissionais na Educação Infantil e à utilização do Linguagem Digital em seu trabalho pedagógico com as crianças. Desse modo, a pesquisadora obteve informações que propiciaram traçar o perfil do grupo participante.

Nesse tocante, observou-se que os professores participantes da pesquisa atuam na rede pública de ensino, assim sua experiência é pautada dentro da realidade do ensino público da cidade de Niterói, onde boa parte dos profissionais participantes construiu sua carreira profissional, conforme pode ser observado no gráfico 1.

Gráfico 1- Experiência Profissional.

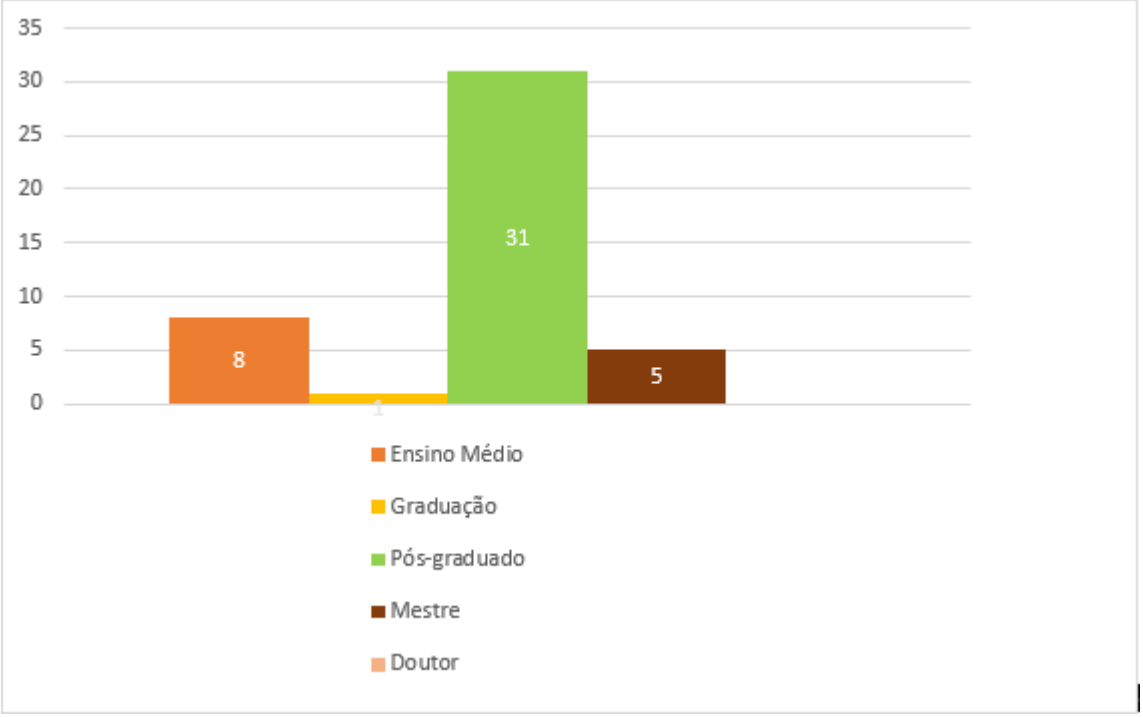


Fonte: A própria autora (2023).

Observa-se que os professores são experientes, tendo 38 professores atuando há mais de 10 anos na docência. Os dados apresentados indicam que participaram da pesquisa professores experientes na docência e na rede pública de ensino. A percepção dos professores foi relevante para o levantamento de dados, que resultou na construção de uma sequência didática com estratégias significativas de ensino, visto que a experiência docente revela um conhecimento que é compartilhado por todos os professores, de forma que eles assumem um papel de formação pessoal. Dessa forma, eles assumem um papel de reflexão sobre a prática pedagógica. (Almeida, 2010).

Por meio do gráfico 2, pode-se constatar que entre as participantes possuem boa formação acadêmica. Essa formação tem como objetivo proporcionar experiências e reflexões que propiciem a transposição da teoria para a prática. (Cabreira, 2016).

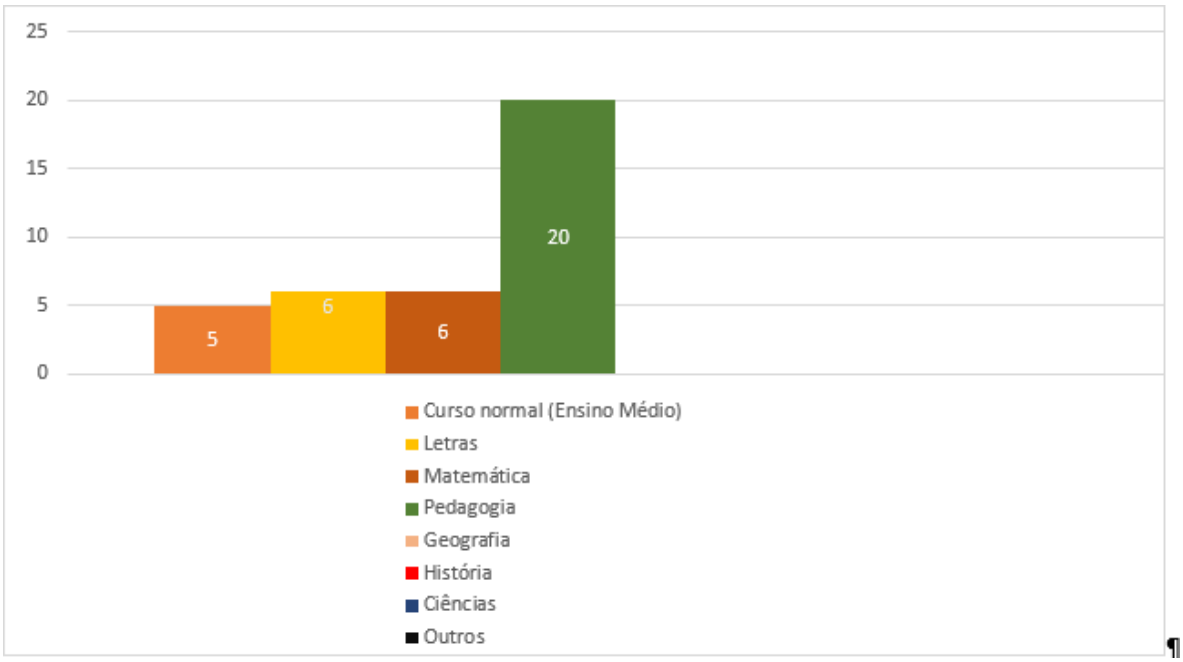
Gráfico 2 – Formação acadêmica dos participantes.



Fonte: A própria autora (2023).

As participantes da formação continuada apresentam formações em diferentes áreas do conhecimento, as quais 5 possuem Curso Normal de Formação de Professores, 6 são formadas em Letras, 6 em Matemática e 20 em Pedagogia, conforme pode ser observado no gráfico 3.

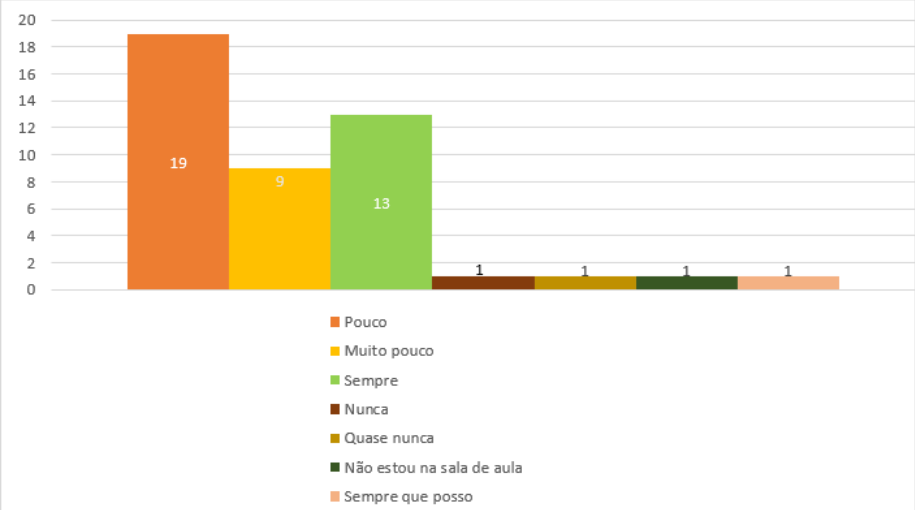
Gráfico 3 – Área de formação das docentes.



Fonte: A própria autora (2023).

Diante do gráfico 4 podem-se observar que 19 participantes utilizam as ferramentas digitais raramente em seus planejamentos, 9 utilizam bem menos, 13 declaram utilizar sempre, 1 nunca utiliza, 1 raramente, 1 não utiliza porque não está em sala de aula e 1 sempre que pode insere as ferramentas digitais nos planejamentos de aula.

Gráfico 4 - Utilização das ferramentas digitais.



Fonte: A própria autora (2023).

Durante a coleta de dados, podemos verificar que 41 participantes ministram aula com o uso de ferramentas digitais, trazendo um dado importante para a organização da capacitação, possibilitando explorar o uso das mídias em seu exercício profissional.

Mediante o preenchimento da ficha de inscrição, foi possível a coleta de dados, o número do *WhatsApp, e-mail*, informação, experiência profissional, dificuldades e facilidades com o uso das ferramentas digitais.

Após esse primeiro momento, foi possível planejar o primeiro dia da capacitação e iniciar ao ambiente virtual para aprendizagem, sendo o grupo do *WhatsApp,* como mostra a figura 33 e a turma no *Google Classroom.*

Figura 33 - Grupo *WhatsApp.*



Fonte: A própria autora (2023).

Os candidatos que participaram da pesquisa foram adicionados ao grupo do *WhatsApp* intitulado: Formação de professores - Diversidade aliada à tecnologia. O grupo permaneceu fechado e foram colocadas as regras todas às vezes que o grupo foi aberto. Posteriormente, foi elaborado um pôster, como mencionado na figura 34, através do *Canva* e também postado no mural da turma virtual hospedada no Google Classroom. Montar um grupo de *WhatsApp* permitiu que os participantes estivessem integrados e recebendo todas as informações, mesmo se eles não conseguissem participar de algum encontro, além de ampliar as conversas e possibilitar o aprimoramento dos estudos de metodologias e novas práticas educativas que fossem aplicáveis na Educação Infantil. O uso da ferramenta *WhatsApp* também permitiu o benefício de esclarecer rapidamente as dúvidas dos integrantes do grupo.

Figura 34 – Pôster.



Fonte: A própria autora (2023).

No *Google Classroom*, apontado na figura 35, foi elaborada a turma virtual e os participantes foram adicionados através de seus *e-mails*. Posteriormente, foram comunicados pela pesquisadora que fizessem o aceite do convite para participarem da turma, pois os materiais de apoio, tutoriais e outros que fossem relevantes à pesquisa foram disponibilizados por meio dessa ferramenta. Alguns participantes não conseguiram aceitar o convite para participação na turma via *Google Classroom*, sendo necessárias orientações pontuais mediante conversas privativas no *WhatsApp*. Essa ferramenta permitiu que os cursistas tivessem todo o material da formação em mãos para pesquisarem e testarem seus conhecimentos

Figura 35 - *Google Classroom.*



Fonte: A própria autora (2023).

Como primeira atividade para o grupo de participantes da pesquisa foi proposto um mural colaborativo através da ferramenta *Padlet*, no qual cada participante poderia colocar ou não uma foto e fazer uma breve descrição para a sua apresentação ao grupo, esse mural seria usado no primeiro dia de capacitação presencial. Alguns participantes demonstraram pouca familiaridade com o uso da turma virtual no Cla*ssroom* necessitando de orientações particulares via *WhatsApp*, em relação à organização e funcionamento desse espaço de aprendizagem, à forma de acesso às atividades, de como enviá-las, assim como realizar comentários particulares e para tudo alguns participantes da pesquisa não conseguiram realizar a proposta de apresentação através do mural colaborativo, pois não conheciam a ferramenta e apesar destas ser bastante intuitiva deste modo foram orientadas pela pesquisadora ao longo da semana através do *WhatsApp* privado da pesquisadora.

4.5. Primeiro dia de Capacitação de professores

A pesquisadora enviou via grupo de *WhatsApp* um comunicado sobre o encontro presencial informando o dia, horário e a necessidade do uso de *smartphones* carregados. Foi postada no *classroom* a programação da capacitação.

Foi preparado um *coffee break* para recepcionar os cursistas na sala dos professores e posteriormente houve uma fala da direção escolar apresentando a

pesquisadora, mesmo está pertencendo ao corpo docente da unidade escolar, assim como, a diretora apresentou a intenção do encontro no horário de planejamento da rede municipal de Niterói. Os participantes foram organizados em círculo na sala dos professores e iniciou-se, então, a apresentação das mesmas via mural colaborativo preparado previamente através da ferramenta *Padlet*, exposto na figura 36.

Figura 36 – *Padlet*



Fonte: A própria autora (2023).

Neste dia, o grupo se deparou com um data *show* da escola, que está obsoleto, com a lâmpada queimada, então foram utilizados os próprios *smartphones* dos participantes durante a apresentação do *Padlet* (mural colaborativo), conforme a figura 37. Essa questão nos faz refletir, já que os insumos necessários na escola são essenciais para fomentar o uso significativo e criativo das TDICs.

Figura 37 - Sala dos professores.



Fonte: A própria autora (2023).

A maioria das participantes ficaram muito empolgadas com a apresentação do mural colaborativo, apesar de trabalharem juntas por muitos anos. Porém, outras ficaram frustradas por não conseguirem realizar as suas colaborações no mural.

Algumas professoras sinalizaram a dificuldade de não ter conseguido concluir a proposta. Nesse momento, a pesquisadora as auxiliou no uso da ferramenta para que pudessem realizar a sua apresentação. Após as pessoas com dificuldade terem feito suas contribuições no mural, estas foram lidas para o grupo. Foi realizada a leitura e esclarecimento dos documentos, os termos de Assentimento e Autorização de uso de imagem, vídeo e voz foram assinados e entregues a cada participante da pesquisa uma cópia.

Posteriormente, o folder da programação (APÊNDICE G), como mostra a figura 38, foi disponibilizado ao grupo de participantes da pesquisa através dos ambientes virtuais de aprendizagem criados, grupo de *WhatsApp* e turma virtual no *Google Classroom.*

Figura 38 – Programação.



Fonte: A própria autora (2023).

Após as apresentações do grupo, deu-se início à parte teórica da formação continuada (figura 39), com a fala da pesquisadora sobre a proposta da pesquisa a ser realizada durante a formação em andamento, a metodologia e as ferramentas abordadas nos encontros.

Para o aprofundamento desta parte teórica, vídeos sobre o pensamento computacional e *slides* para apresentação acerca da aprendizagem Significativa de David Ausubel (APÊNDICE H) e o *framework* criado por Arantes (2019).

Figura 39 - Aprendizagem significativa e Sequência Didática.



Fonte: A própria autora (2023).

Após a apresentação e explicação sobre pensamento computacional, a aprendizagem significativa e o *framework,* realizou-se uma roda de conversa, como demonstrado na figura 40, na qual as participantes foram pontuando as aproximações dessa nova estrutura de organização do trabalho com o uso de recursos tecnológicos e inserido para o uso de forma contínua nas aulas, com o trabalho já realizado na UMEI.

Ao término da apresentação do tema a ser abordado durante a pesquisa, foi realizada uma roda de conversa acerca da relação das professoras com as tecnologias em sala de aula. A princípio, todas ficaram mudas, o que remeteu à falta de uso dos recursos digitais em seus planejamentos, mas aos poucos foram relatando como utilizam.

Iniciou-se a SD discutindo sobre a temática da diversidade na Educação Infantil com a história Cabelo de Lelê. Foi interessante, pois as cursistas trouxeram várias questões referentes às crianças negras na escola, conforme pode ser observado nas falas das docentes:

> *O tema é muito importante porque, sem perceber, reforçamos determinadas atitudes que exclui essas crianças. Geralmente escolhemos crianças que se assemelham com as crianças das histórias* (Professora 1).

> *Agora com essa discussão, que me dei conta de que nunca escolhemos para ser a noivinha de festas juninas (Professora 2).*

A discussão foi bem rica, propiciando o repensar da prática enquanto docente daquela unidade de educação infantil. Estamos incluindo todos ou sem perceber ocorrem exclusões?

Figura 40 - Roda de Conversa.



Fonte: A própria autora (2023).

A palestrante iniciou a capacitação apresentando o livro “O cabelo de Lelê” da autora Valéria. Explorou-se a capa do livro, perguntando qual a ideia que eles tinham sobre o livro. Aproveitando para perceber quais informações e conceitos que eles tinham acerca do tema, buscando nos cursistas seus conhecimentos prévios. Após o momento de indagações e exploração do livro, os cursistas foram divididos em grupo e foram convidados a explorar de maneira lúdica.

Os cabelos de Lelê, criando penteados diversos expostos na figura 41, após isso fotografaram e postaram suas criações no *Padlet* por meio de seus *smartphones.* Neste momento, os cursistas já se mostravam mais familiarizados com o aplicativo e não apresentaram dificuldades em realizar as postagens.

Figura 41 - Criação de Penteados.



Fonte: A própria autora (2023).

Em seguida, foram propostas três gamificações de jogos criados no *Wordwall* com intuito de desenvolver habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. A primeira foi um jogo da memória conforme a figura 42, que é uma excelente oportunidade para as crianças melhorarem suas habilidades cognitivas.

A fim de avaliar o desempenho das participantes no que tange à participação em atividades lúdicas, foram propostas três atividades no *Wordwall*, que possibilitaram a familiarização com a ferramenta, empolgando as docentes para produzirem atividades semelhantes para suas turmas. Esta ferramenta pode ser trabalhada em todos os segmentos, além de ser de fácil acesso tanto em computadores quanto nos celulares.

.

Figura 42 - Jogo da memória.



Fonte: A própria autora (2023).

A segunda e a terceira gamificação promoveram a interpretação da história “Cabelo de Lelê”, a memória visual e a habilidade motora como mostra a figura 43.

Figura 43 - Jogo *Wordwall* 1.



Fonte :A própria autora (2023).

Na figura 44 temos mais uma forma de produzir um questionário lúdico e interativo na plataforma do *Wordwall.*

Figura 44 - Jogo do *Wordwall* 2.



Fonte :A própria autora (2023).

As cursistas utilizaram seus *smartphones* para dinamizar as atividades do *Wordwall* e ficavam competindo com os outros, vendo quem fazia em menor tempo, segundo a figura 45. A maioria das participantes desconhecia essa ferramenta e foi explicada como elas poderiam produzir atividades para seus alunos referente a diversas temáticas, proporcionando atividades mais interativas, o que levou as participantes a demonstrarem interesse pela ferramenta.

Para a participação nos encontros assíncronos, foi compartilhado o tutorial no *Classroom* da capacitação com o passo-a-passo de como montar uma atividade e explorar esta ferramenta em sala de aula. Aqueles cursistas que mesmo assim continuaram com dúvidas puderam solicitar à pesquisadora um encontro individual para saná-las.

Figura 45 - Atividade *Wordwall*.



Fonte: A própria autora (2023).

Para finalizar este encontro, as cursistas foram separadas em grupo e cada uma recebeu uma peça do quebra-cabeça numerada. Seguindo a numeração e os encaixes das peças, juntaram-se e descobriram a palavra-chave do próximo encontro, África.

Em agradecimento pela presença e participação na formação continuada, cada cursista recebeu uma pequena lembrança (Figura 46) da tarde cheia de trocas entre pares e descobertas.

Figura 46 - Lembranças no dia da capacitação.

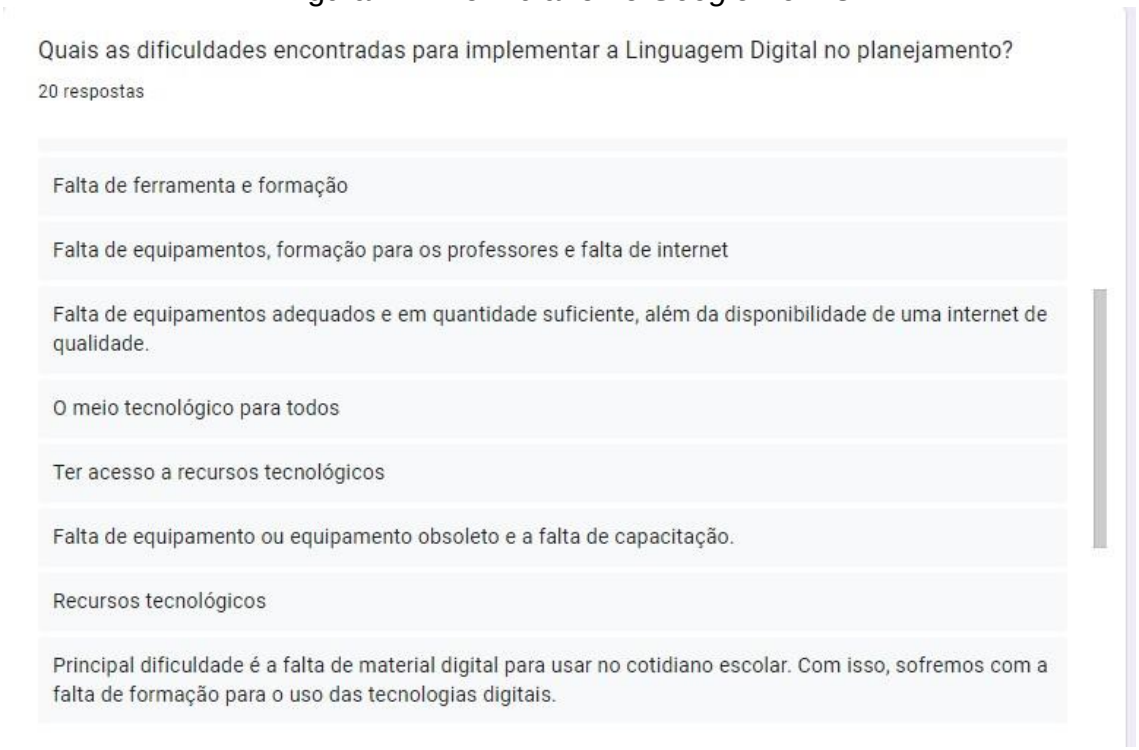


Fonte: A própria autora (2023).

4.5.1 Atividades assíncronas (*WhatsApp* e *Classroom*).

Ao final deste dia de capacitação, foi enviado aos cursistas um formulário no *Google Forms,* figura 47, com questões discursivas acerca das dificuldades encontradas nas atividades propostas e a implementação da Linguagem Digital em seus planejamentos.

Figura 47 - Formulário no *Google Forms.*



Fonte: A própria autora (2023).

A maioria das respostas aponta a falta de formação contínua como um empecilho para que essa implementação da tecnologia para a produção de conhecimento das crianças seja feita de forma efetiva no cotidiano da Educação Infantil, além de investimentos em recursos tecnológicos. Essa questão ficou muito evidente no município de Niterói durante o período de pandemia, outros segmentos da educação foram contemplados com *laptop* para os professores ministrarem as aulas e *tablets* para os alunos fazerem o acompanhamento, enquanto a Educação Infantil foi excluída deste processo e todo trabalho realizado com as crianças foram via *smartphones* dos próprios professores ou computadores pessoais. Essa postura adotada aponta a falta de entendimento das potencialidades das ferramentas digitais neste segmento para a construção do conhecimento.

Foi proposto no encontro assíncrono o uso de uma nova ferramenta digital, o *Mentimeter* para a criação de uma nuvem de palavras, realizando assim a avaliação deste encontro, como mostra a figura 48.

A recepção para o uso deste recurso foi muito positiva. As educadoras ficaram bastante animadas e mencionaram já terem participado deste tipo de avaliação em outros cursos e/ou formações, no entanto, não sabiam construí-la, apenas participaram contribuindo com uma palavra.

Diante da demanda do grupo, a pesquisadora orientou alguns profissionais quanto à construção de uma atividade utilizando o *Mentimeter*. Para isso, foram usados os smartphones de cada participante da pesquisa.

Figura 48 - Avaliação da capacitação.



Fonte: A própria autora (2023).

As ferramentas utilizadas durante este encontro foram inseridas no *Classroom* conforme a figura 49, para que cada cursista pudesse ter o tutorial de como manusear e criar atividades nessas ferramentas, tornando suas aulas mais inovadoras, engajadoras e usando um termo colocado pelo próprio Paulo Freire para transpor a “educação bancária”. Possibilitando e deixando que as crianças ocupem o lugar de protagonistas de seu processo de aprendizagem. Além disso, foi disponibilizada a parte do material didático produzido referente aos estudos realizados na SD.

Figura 49 - Postagem no *Google Classroom.*



Fonte: A própria autora (2023).

O grupo de *WhatsApp* foi aberto para contribuições dos cursistas, como mostra a figura 50, quanto ao tema tratado durante o encontro. Ao final do segundo dia de capacitação, a pesquisadora disponibilizou no *WhatsApp* algumas fotos da tarde de aprendizagem, deixando o espaço aberto para avaliações. Ademais, foi solicitado uma avaliação no *Google Forms* sobre as abordagens do momento formativo.

Figura 50 - Contribuições das cursistas.



Fonte: A própria autora (2023).

No decorrer da capacitação, foi estimulado o uso de diversos recursos digitais, trazendo para as atividades do planejamento mais engajamento, criação, dinamismo e interação, tornando as participantes mais autorais no processo de aprendizagem.

O grande desafio desta jornada durante a capacitação foi ter que realizar a mesma com recursos tecnológicos dos cursistas e com a *internet* local que por vezes oscilava. Os recursos nem sempre estavam adequados para o uso devido à falta de espaço para baixar aplicativos.

4.4.2 - Segundo dia de capacitação presencial

A pesquisadora iniciou o encontro comunicando as etapas da sequência didática que seria desenvolvida, assim como os espaços da unidade escolar a serem utilizados e a necessidade da divisão das professoras em grupos.

Para a iniciação da temática, a pesquisadora fez um breve relato sobre as atividades propostas no encontro anterior.

A Formação Continuada iniciou-se relembrando o quebra-cabeça montado ao final do primeiro dia de capacitação e relembrando a figura, o continente africano. A pesquisadora pediu para que cada cursista contribuísse no *Mentimenter* com palavras que remetessem à África. A nuvem de palavra possibilitou uma discussão acerca do tema e, a seguir, deu-se início à leitura do livro: “De onde você veio, Odé?” da autora Nini Kemba Náyò.

Ao término da contação de história, deu-se início à roda de conversa, destacando-se os elementos que aparecem no livro. As professoras, em sua maioria, não conheciam o livro e surgiram várias formas de trabalhar de explorar essa literatura. Surgiram relatos de quem já trabalhou este livro dizendo o quanto seus alunos se reconhecem com o personagem, demonstrando o quanto é necessário o uso destas temáticas no currículo da Educação Infantil.

Foi proposto para o grupo a confecção de objetos de origem africana expostos na figura como: instrumentos, máscaras, entre outros. As cursistas iriam vivenciar essa experiência, a princípio, no refeitório, possibilitando que as mesmas pudessem passar pelas oficinas para realizar esta atividade, porém ficamos impossibilitados de mudar para este outro espaço devido à falta de funcionários neste horário para uma posterior limpeza do local, então o grupo manteve-se dentro da sala de aula e ao invés dos cursistas passarem pelas estações confeccionando objetos africanos cada um escolheu uma modalidade para estarem construindo (figura 51).

Figura 51 - Construção de objetos.



Fonte: A própria autora (2023).

Os materiais produzidos pelas professoras foram doados para as suas respectivas turmas, já que as professoras estavam repletas de ideias para trabalhar com as crianças da turma.

A próxima proposta feita aos cursistas tinha como finalidade demonstrar seus conhecimentos adquiridos durante esta sequência didática. Foi proposto a construção de um quadro no *Jamboard* contendo palavras de origem africana, como mostra a figura 52. Antes da realização da atividade, foi explicado como funciona esta ferramenta. No primeiro momento, apresentei a ferramenta *Jamboard* e seus recursos, para aqueles que utilizam o computador já tem disponível no *Gmail* e aqueles que utilizam o celular, rapidamente baixaram o aplicativo.

Neste momento, as cursistas ficaram muito entusiasmadas em preencher o mural do *Jamboard* rapidamente, pois foram desafiadas a escrever uma palavra inédita, ou seja, que não havia sido citada por outro colega. Todas demonstraram engajamento em participar das atividades.

Figura 52 - Palavra de origem africana.



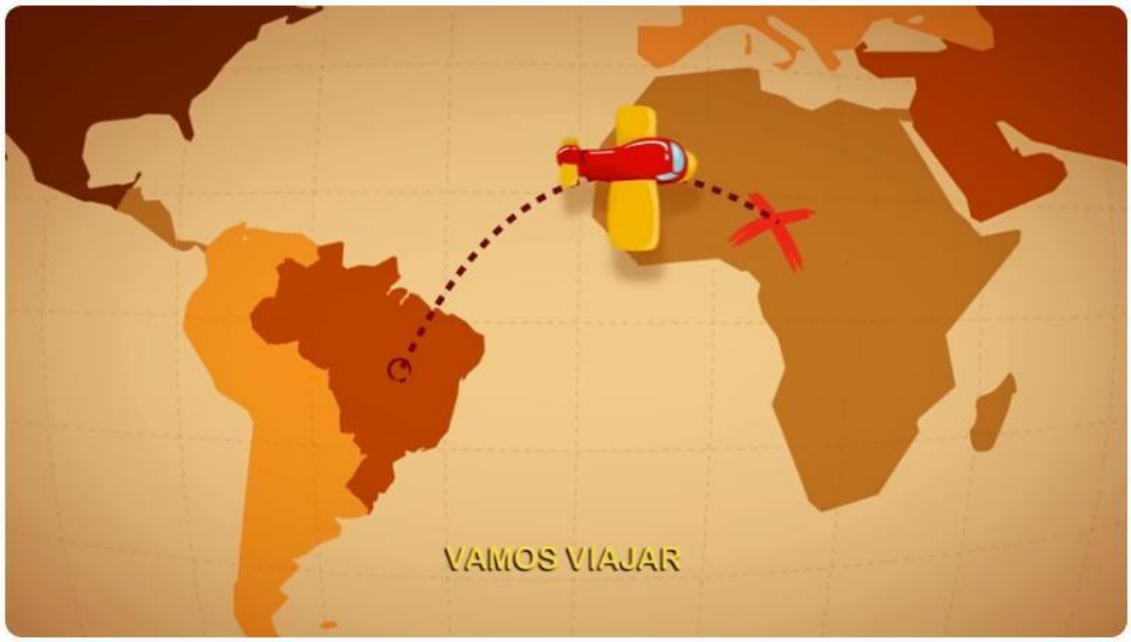
Fonte: Arquivo pessoal da autora (2023).

As cursistas não apresentaram dificuldades em lidar com a ferramenta *Jamboard*, foram além das minhas expectativas na aceitação e na utilização da mesma, usando com muita criatividade os recursos disponíveis dentro da ferramenta.

A partir da construção do *Jamboard* a pesquisadora realizou a leitura de cada palavra e foi pontuando o quanto seus conhecimentos prévios haviam sido modificados ao longo do segundo dia de capacitação.

Dando prosseguimento à sequência didática, as professoras foram convidadas a assistir ao vídeo Safari do Mundo Bita, figura 53. O vídeo foi apresentado por meio do computador da sala de aula via *YouTube*.

Figura 53 - Vídeo Safari Mundo Bita



Fonte: *Youtube* (2023).

Após assistirem ao vídeo sobre a África, foi realizada uma roda de conversa, englobando as informações contidas no vídeo, propondo às cursistas a criação de uma animação acerca desses elementos. Colocou-se à disposição materiais que pudessem contribuir para montar a savana: lego, massinha de modelar, papel sulfite, canetinhas, gravetos, folhas secas, entre outros. Enquanto parte do grupo organizava o cenário e separava os objetos que fariam parte da animação, outro componente ia fazendo as anotações sobre as etapas percorridas para a criação do filme. Inicialmente, esse registro seria realizado no caderno digital, mas não foi possível o uso de *tablets* pelo grupo e o mesmo foi feito em folhas sulfite.

Produzir pequenas animações, como demonstrado na figura 54, proporcionou ótimo engajamento das cursistas que estavam encantadas produzindo as animações e já pensando nas possíveis atividades que poderiam desenvolver com suas crianças. Este momento tem sido muito aguardado pelas cursistas que amam as gamificações e conseguem perceber o quão motivados seus alunos ficariam utilizando-as.

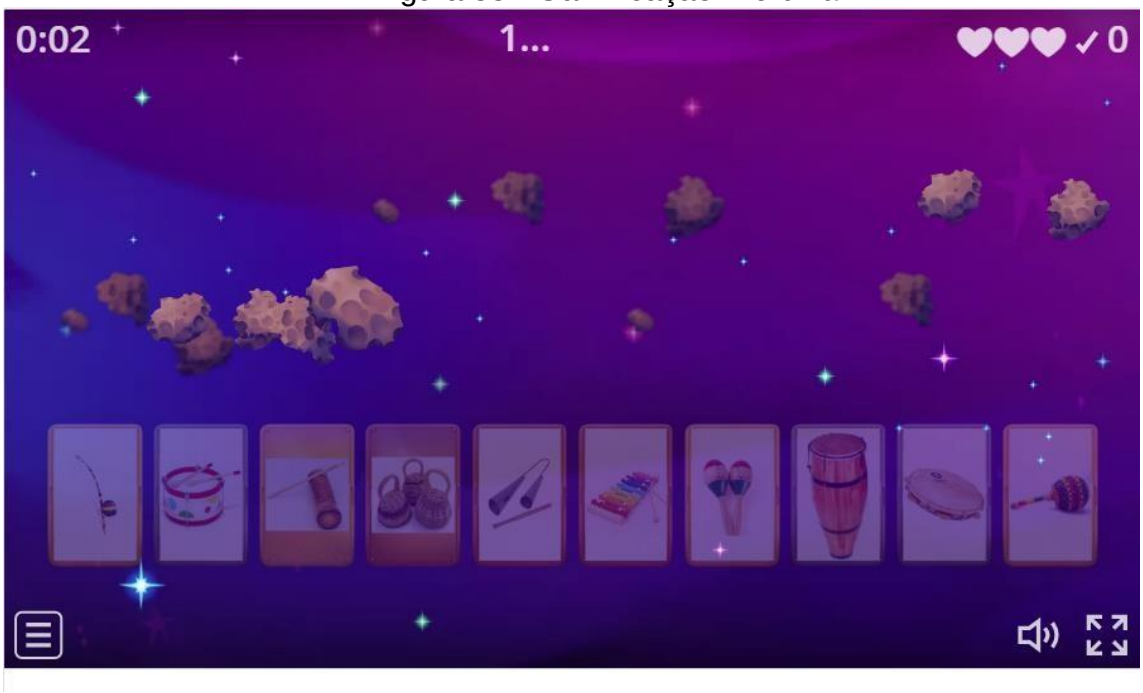
Figura 54 - Produzindo animações.



Fonte: A própria autora (2023).

Em seguida, os conhecimentos foram avaliados por meio de três gamificações. Na primeira atividade, foi utilizada a plataforma gamificada *Wordwall* demonstrado na figura 55, para avaliar os conhecimentos adquiridos e com intuito das cursistas perceberem seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos encontros de uma maneira lúdica.

Figura 55 - Gamificação *Wordwall.*



Fonte: A própria autora (2023).

A segunda proposta de gamificação é referente ao jogo *African savannah* mostrado na figura 56, no qual a criança precisa ajudar o animal a superar os desafios impostos pela savana.

Figura 56 - Jogo African savannah.

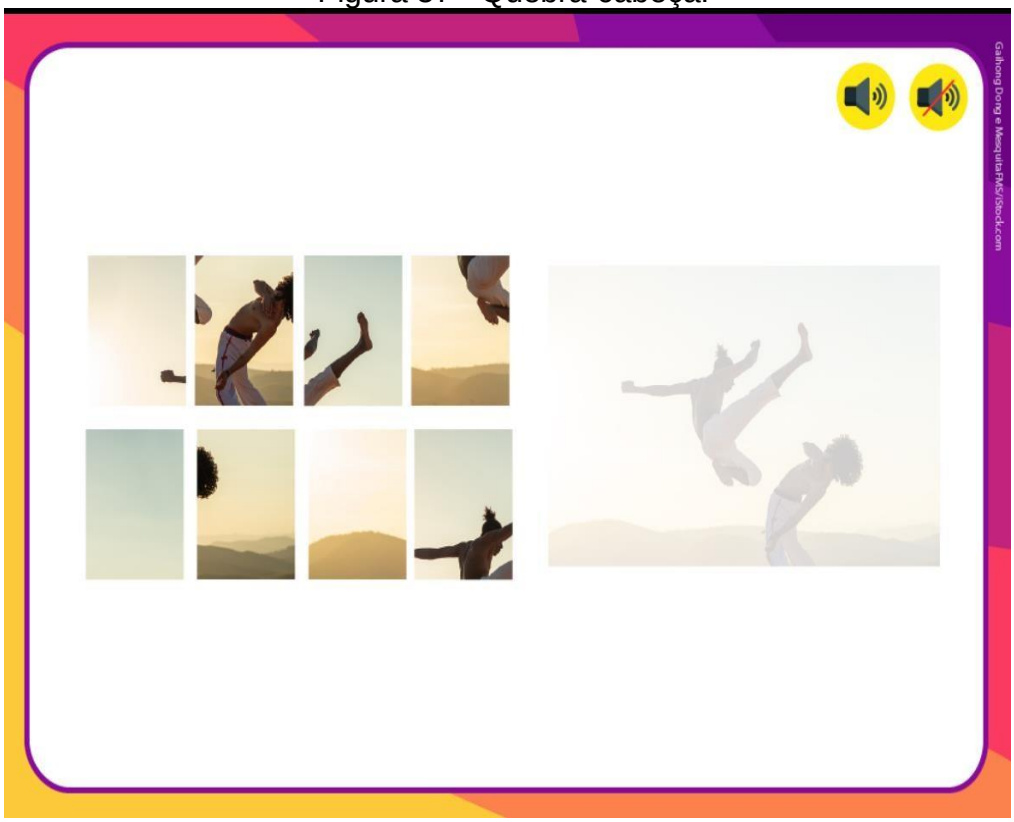


Fonte: A própria autora (2023).

A terceira gamificação, ao conseguirem montar o quebra-cabeça, figura 57, traz a imagem da capoeira, uma luta que surgiu por meio dos africanos e foi trazida para

trabalhar à força no Brasil. Nessa época, a capoeira era uma forma de luta e resistência dos escravos.

Figura 57 - Quebra-cabeça.



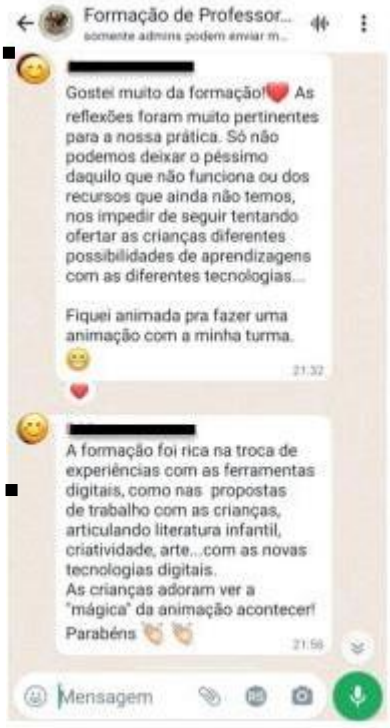
Fonte: A própria autora (2023).

Este dia foi finalizado com uma grande roda africana ao som da música África da Palavra Cantada, fazendo uma viagem aos países africanos. As cursistas ficaram muito envolvidas com a dança e foi um momento de muita descontração, pois havia gestos que deveriam fazer todas ao mesmo tempo e, por ser algo novo, os erros eram inevitáveis. O importante era mostrar que se pode agregar conhecimento mesclando atividades analógicas e digitais.

4.5.3. Atividades assíncronas (*WhatsApp* e *Classroom*)

Após esse segundo dia de capacitação, o *WhatsApp* ficou aberto para avaliação das cursistas sobre esta etapa. Na figura 58, pode ser observado a percepção das docentes em relação à suas práticas, possibilitando repensá-las a fim de oferecer um melhor ensino para suas crianças.

Figura 58 - Avaliação das cursistas.



Fonte: A própria autora.

No *Classroom* foram postados os materiais necessários para a capacitação posterior e, desse período até o nosso próximo encontro, as cursistas tinham como tarefa construir atividades com as ferramentas apresentadas para suas turmas. Aquelas que sentiram necessidade de um encontro individual, foi marcado um encontro, no qual a atividade foi construída com a pesquisadora. Além do material didático completo, conforme a figura 59, o mesmo foi disponibilizado por partes para manter a curiosidade que iriam vivenciar nos dias posteriores.

Figura 59 - Publicação do material didático.



Fonte: A própria autora.

Foram disponibilizados tutoriais para confecção de atividades com as ferramentas digitais que seriam abordadas no próximo encontro, a saber: *Canva* e do *Kahoot (*Figura 60).

Figura 60 - Publicação no Classroom.



Fonte: A própria autora.

No dia seguinte à capacitação, a pesquisadora foi surpreendida pela direção da escola, convidando a participar do projeto instituinte da unidade escolar, levando a construção da sequência didática como base para esse projeto, que é financiado pela FME. Esse projeto é elaborado pela escola e seguido por todos os professores da unidade. Esse fato levou à percepção do quanto o material didático oriundo dessa pesquisa foi bem aceito pela equipe escolar, validando a pesquisa.

Junto a outros professores e a direção, foi elaborado o projeto instituinte, tendo como base as tecnologias digitais, no qual iremos auxiliar as professoras no uso dessas tecnologias para a construção do conhecimento de nossas crianças. O projeto foi enviado para a FME e posteriormente veio a aprovação.

4.5.4 - Terceiro dia de capacitação

O terceiro dia iniciou-se com um *coffee break,* enquanto o grupo refletia acerca da importância deste momento de pausa em serviço para repensar a nossa prática.

No primeiro momento, retomou-se o que foi visto na SD1 fazendo um *link* com a SD2, preparando os cursistas para a capacitação do dia, tendo em vista as gamificações para articular com os novos conteúdos apresentados na formação continuada do dia.

Posteriormente, houve uma conversa sobre como as ferramentas digitais apresentadas nos dois dias de capacitação podem contribuir para uma nova prática pedagógica. Na SD3 deu-se continuidade, pesquisando e possibilitando aprofundamento na cultura indígena, que também faz parte da formação do povo brasileiro. Por meio de vídeo do *YouTube* “Raízes do Brasil”, conforme pode ser observado na figura 61, abordou-se outro elemento da formação do povo brasileiro, os indígenas.

Figura 61 - Vídeo raízes do Brasil.



Fonte: A própria autora (2023).

Após assistir ao vídeo, iniciou-se uma roda de conversa sobre os elementos trazidos pelos cursistas sobre os indígenas e os elementos que conhecemos no vídeo. Em seguida, foi solicitado que cada cursista fizesse o registro dessas palavras no *Mentimete*r, permitindo que os cursistas interagissem com outros participantes da capacitação durante a aula, possibilitando que todos pudessem ver automaticamente na tela compartilhada pela pesquisadora no computador da sala.

Ressalta-se que o *Mentimeter* funciona como um quadro colaborativo, porém não identifica o autor das respostas. Com a inserção das palavras, foi possível conduzir a formação continuada, criando interação entre o conhecimento prévio dos cursistas e a consolidação de novos conhecimentos.

Em seguida, foi proposta atividade prática com construção de instrumentos musicais, figura 62, e tintas naturais muito usadas para pinturas corporais nas tribos indígenas, promovendo atividades lúdicas que motivam a aprendizagem.

Figura 62 - Instrumentos musicais.



Fonte: A própria autora (2023).

Ao final das oficinas, as cursistas conheceram mais uma ferramenta digital, o *Canva*. A proposta da pesquisadora para o grupo foi fotografar suas obras e instrumentos e publicar na plataforma apresentada, como foi realizado na figura 63, com intuito de no final terem um portfólio virtual construído por eles.

Nesse momento, foi explicado para as cursistas como se cadastrar no *Canva* e a possibilidade de fazer a inscrição como professor e ter acesso liberado a todos os recursos para seu uso. Foi destacada a diversidade de ferramentas que a plataforma possui, possibilitando trabalhos diversos, despertando a criatividade das crianças e docentes. O grupo pode conhecer os infográficos que possibilitam trabalhar com as crianças, reavivando a imaginação e despertando a criatividade.

Figura 63 - Postagem no *Canva.*



Fonte: A própria autora (2023).

A seguir, as cursistas assistiram a um vídeo do *Youtube* com a temáticaindígena, trazendo as heranças linguísticas dos povos indígenas, conforme pode ser observado na figura 64.

Figura 64 - Canção Indígena.



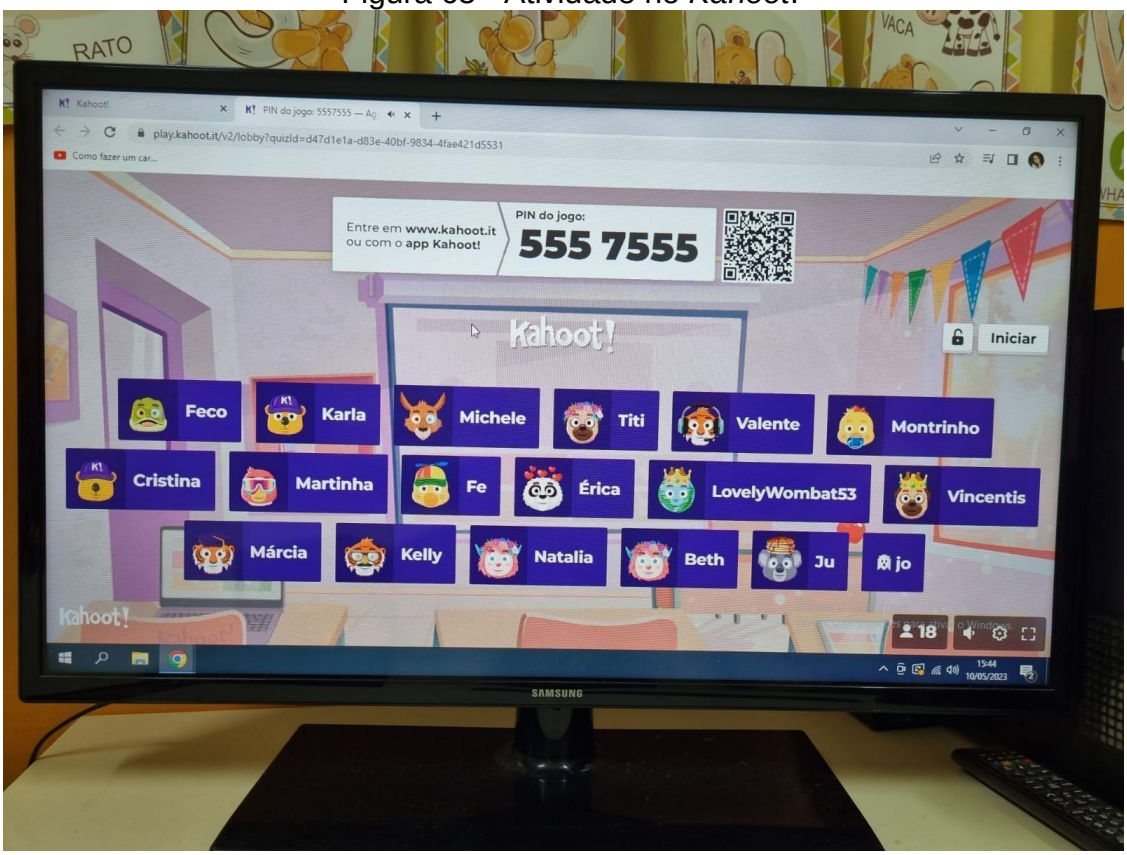
Fonte: A própria autora.

O vídeo foi discutido com as cursistas perguntando sobre o que fala a música. Deixar que eles exponham suas opiniões, percepções e interpretações pessoais sobre a letra da canção. Vimos que muitas das palavras presentes hoje no nosso dia a dia são de origem tupi-guarani e a cultura indígena está presente no nosso cotidiano.

A pesquisadora convidou o grupo a participar da atividade envolvendo o uso do *Kahoot*. Em seguida, orientou o uso do *Kahoot* nos smartphones quanto ao uso desta ferramenta para a gamificação. Foi explicado que esta ferramenta está disponível de forma gratuita e que podemos criar *quiz* e outras avaliações sobre o aprendizado das crianças. Além de mostrar que é uma ferramenta que podemos trabalhar tanto de forma presencial ou virtual, figura 65.

Esta atividade exigiu um tempo maior do que o previsto, já que a *internet* estava muito instável neste dia.

Figura 65 - Atividade no *Kahoot*.



Fonte: A própria autora (2023).

Neste jogo, as participantes puderam conhecer algumas palavras de origem indígena que posteriormente irão compor outra atividade. A pesquisadora observou que, a partir da proposta de atividade realizada através da ferramenta *Kahoot* ficou evidente que as cursistas ficaram mais ativos, interagiram entre si de forma mais intensa, os tornou mais competitivos e o debate sobre a temática surgiu de forma espontânea. As cursistas estavam proativas, ocupando o espaço de protagonistas e sujeitos ativos no processo de ensino-aprendizagem, além de estarem motivados.

As reações dos cursistas mostram que esta ferramenta estava proporcionando muita diversão, envolvimento dos participantes, além da ludicidade.

O uso do *Kahoot*, figura 66, levou à percepção de uma mudança brusca no comportamento do grupo, observando todas extremamente concentradas, o oposto que geralmente se apresentam, já que é um grupo bem-falante. E melhor, querendo repetir a atividade.

Figura 66 - Jogando no *Kahoot.*



Fonte: A própria autora (2023).

A competição do *Kahoot*, figura 67, rendeu muitas risadas e foi possível ao grupo perceber o quanto é simples a introdução da linguagem digital em seus planejamentos, sendo engajadora e divertida.

Figura 67 - Competição no *Kahoot.*



Fonte: A própria autora (2023).

O grupo foi dividido e a metade do grupo escrevia selecionavam palavras indígenas que apareceram no jogo do *Kahoot* e o outro grupo desenhava, conforme a figura 68, essas palavras e no final o grupo criou um jogo da memória cheio de significados, pois essas palavras foram retiradas de um jogo que envolveu o grupo e depois eles selecionaram as palavras que gostariam que estivessem neste jogo da memória, trazendo suas contribuições para a construção do conhecimento.

Figura 68 - Construção do Jogo da memória.



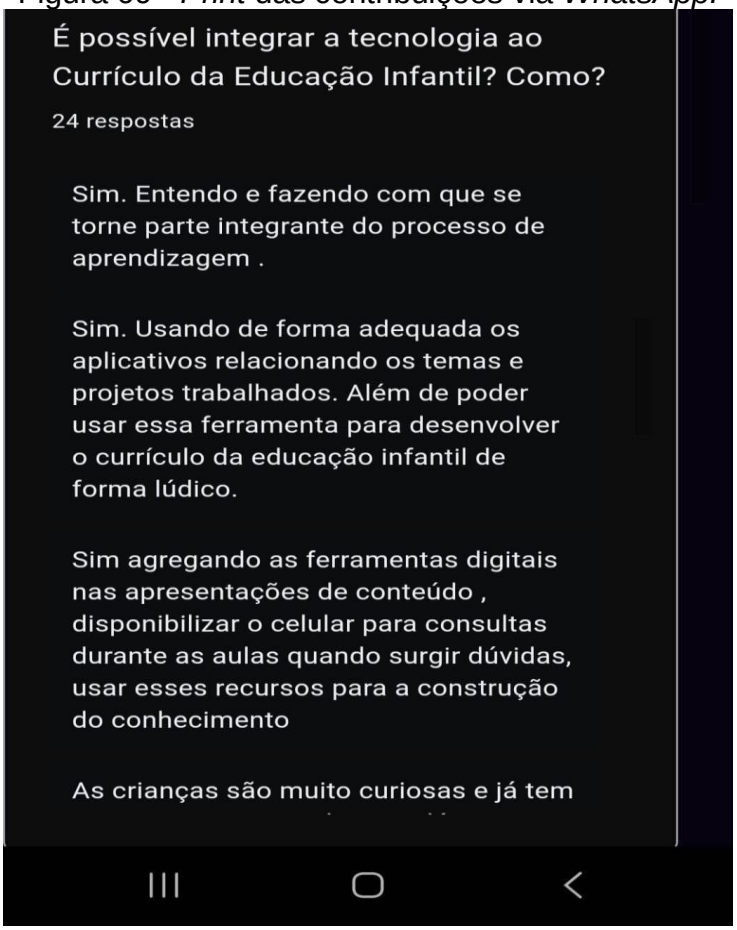
Fonte: A própria autora (2023).

Após a confecção do jogo da memória, as cursistas foram divididas em grupos para jogarem o jogo da memória construído por elas. Ao final, aprovaram a maneira como chegamos até esse jogo e puderam perceber o quanto foi mais significativo para elas.

4.5.5. Atividades assíncronas (*WhatsApp* e *Wordwall)*

Ao término desse terceiro dia de capacitação as cursistas puderam expor se era possível integrar a tecnologia ao currículo da educação infantil, após algumas discussões no decorrer dos dias de capacitações e vivenciando no lugar do aluno uma SD com tecnologias digitais que favorecessem a construção do conhecimento. Podemos observar que os cursistas concordam que é possível a integração da tecnologia na educação infantil com o viés pedagógico, como fica exposto no registro de tela da figura 69.

Figura 69 - *Print* das contribuições via *WhatsApp.*



Fonte: A própria autora (2023).

Após esse terceiro dia de formação continuada, deu-se prosseguimento aos encontros para que outros colegas pudessem usar a tecnologia com suas turmas. Dessa experiência surgiu uma animação com uma história com ratinho vivenciado por um aluno em sua casa na turma do Grei4.

A pesquisadora passou uma manhã com a turma e as professoras e eu fomos instigando as crianças: Como será o cenário? Quais objetos que não podem deixar de aparecer? E assim, aos poucos foi criado no cenário, depois as partes da história que iriam aparecer na animação, etc. Cada criança participou da construção, fotografando e movimentando os objetos para dar movimento à animação (Figura 70).

A turma ficou muito empolgada e entusiasmada. Foi explicado como surgiram as primeiras animações, foi realizado o zootrópio no *Google* e depois vimos como é feita essa animação a partir das fotografias. Ao final, foram feitas as fotografias que posteriormente utilizou-se no aplicativo S*top motion*. As crianças ficaram encantadas ao ver a ‘mágica’ acontecer.

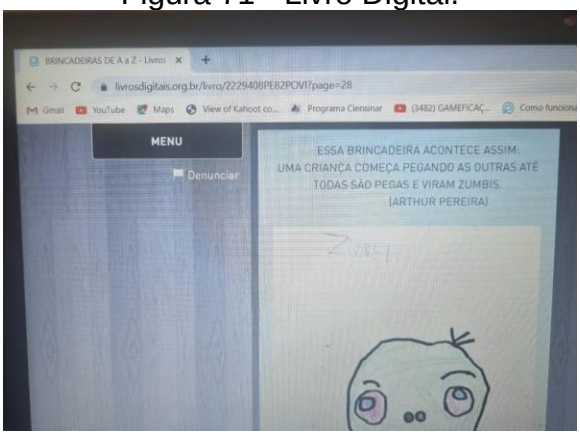
Figura 70 - Construindo a animação.



Fonte: A própria autora.

Outra turma produziu pequenos textos ilustrados e criaram um livro digital (figura 71) construído com as histórias e vivências das crianças, tornando esse livro muito significativo.

Figura 71 - Livro Digital.



Fonte: A própria autora.

4.6. Avaliação dos docentes sobre a formação dos professores, material didático e a sequência didática.

Nesta última etapa da pesquisa, foi realizada a avaliação por meio de questionário formulado no *Google Forms,* contendo perguntas fechadas e abertas, baseado na escala *Likert.* Esse questionário ficou disponível para os participantes ao final do último dia de capacitação através do *link* disponibilizado no grupo do *WhatsApp*. As questões foram subdivididas por tema: identidade dos participantes, Capacitação dos professores, sequência didática e material didático.

4.6.1. Caracterização do público, do espaço escolar e práticas educativas.

O curso de formação para professores ofertado para os docentes da Educação Infantil contou com a inscrição de 42 participantes, porém por motivos diversos finalizamos a formação com 37 participantes.

Algumas perguntas colaboraram para traçar o perfil dos participantes e compreender a estrutura em que esse profissional trabalha (equipamentos, tempos para planejamentos e o tempo para aperfeiçoamento da sua prática).

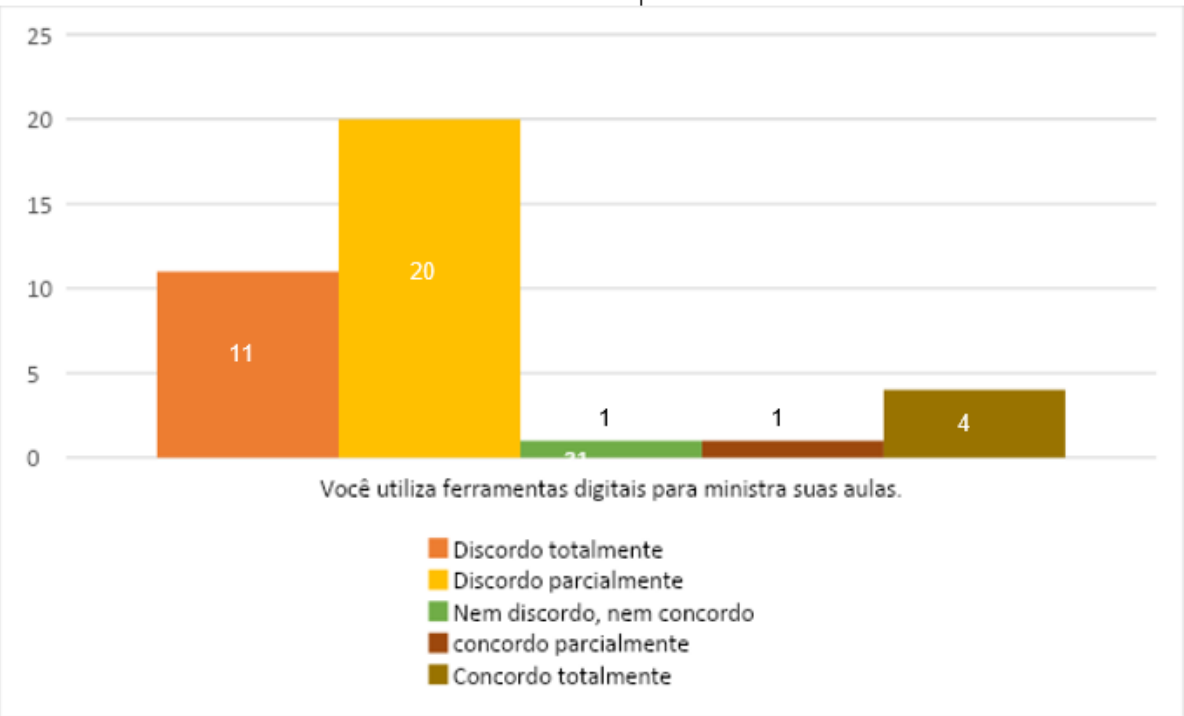
Os dados apresentados indicam, que participaram da pesquisa, professores experientes na docência e na rede pública de ensino, tendo 38 professores atuando há mais de 10 anos na docência.

Quanto à formação desses professores pode-se constatar que entre as participantes 8 possuem ensino médio, 1 possui graduação, 31 possuem especialização lato sensu em áreas diversas da educação. Dentre este número há professores com mais de uma especialização e 5 são mestres, demonstrando que possuem uma formação superior à que é exigida para atuação no segmento da educação infantil.

Levando-se em consideração a carga horária das professoras e de que o tempo relativo à 1/3 deveria ser destinado ao planejamento pedagógico e estudos, perguntamos se esse tempo era satisfatório para a elaboração e pesquisa de atividades mais significativas, colaborativas e autoras. Nesse cenário, 18 professoras concordaram ser o suficiente, 10 educadoras discordaram e 1 se absteve.

Buscou-se entender a relação dos docentes com as ferramentas digitais para a construção do conhecimento, pois há diversas maneiras de utilizar essas ferramentas em sala de aula: para uma culminância de projeto, para registro de um trabalho, para entretenimento, entre outros. No gráfico 5, obteve-se 31 participantes discordando, parcialmente ou totalmente, que façam uso das gamificações e outras ferramentas digitais com intencionalidade pedagógica possivelmente por motivos já apontados durante a pesquisa, falta de domínio das ferramentas digitais, aparelhos obsoletos, falta de conectividade entre outros. Entretanto, 5 docentes concordam (parcialmente ou totalmente) demonstrando que fazem uso das ferramentas para ministrar as aulas compreendendo a importância das tecnologias digitais para promover o desenvolvimento cognitivo da criança e a socialização, além de favorecer a interdisciplinaridade tornando o aprendizado mais rico e com inúmeras possibilidades de desenvolver a criança. Ao longo da pesquisa esses participantes apontaram que utilizam a tecnologia em aparelhos com pouca ou nenhuma manutenção, recursos próprios (smartphones) e por entender que é importante para a construção do conhecimento. No entanto 3 docentes que responderam de forma neutra não havendo concordância e nem discordância, não é possível avaliar com profundidade sua opinião necessitando formular perguntas discursivas para melhor compreensão.

Gráfico 5 - Você utiliza ferramentas digitais para ministrar suas aulas.

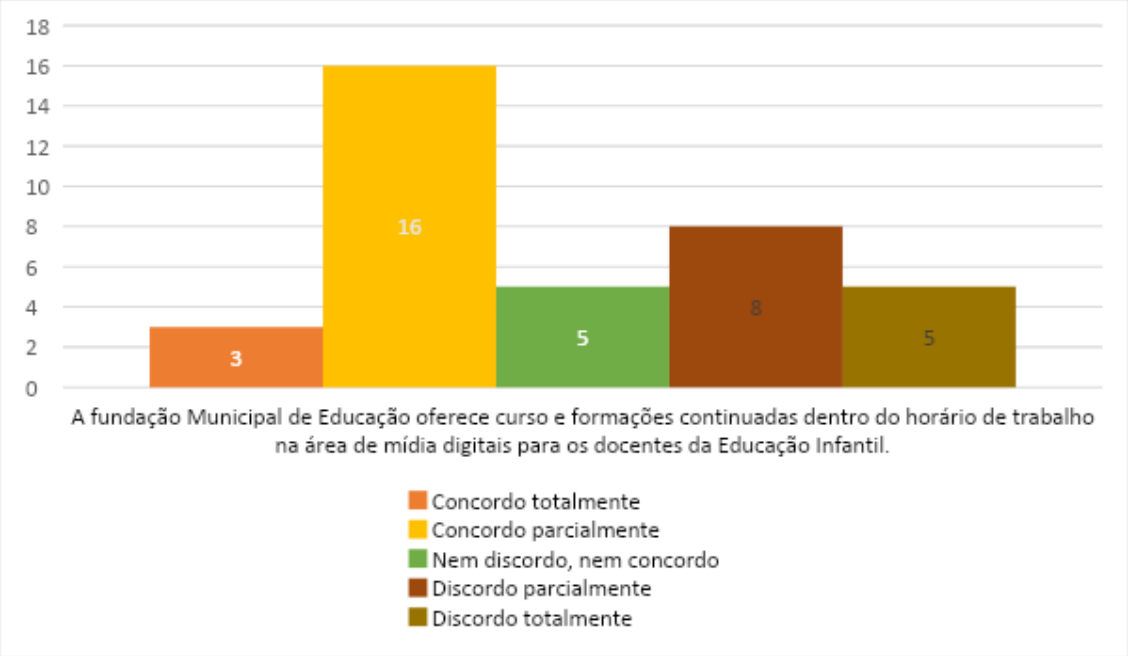


Fonte: Elaborado pela autora (2023).

4.6.2. Avaliação da proposta para a formação de professores.

O gráfico 6 buscou identificar se a FME vem investindo na formação desse novo professor em virtude das transformações ocorridas na sociedade contemporânea, onde as habilidades e competências estejam atreladas às demandas das crianças, promovendo uma aprendizagem significativa. Pode ser observado que 19 participantes concordam, total ou parcialmente, que a FME vem investindo na formação do professor. Treze participantes discordam, apontando que os cursos oferecidos não têm esse objetivo e 5 participantes ficaram neutros, demonstrando incerteza sobre o assunto, possivelmente por haver falha na divulgação dos cursos oferecidos e não chegar ao seu destinatário, o professor.

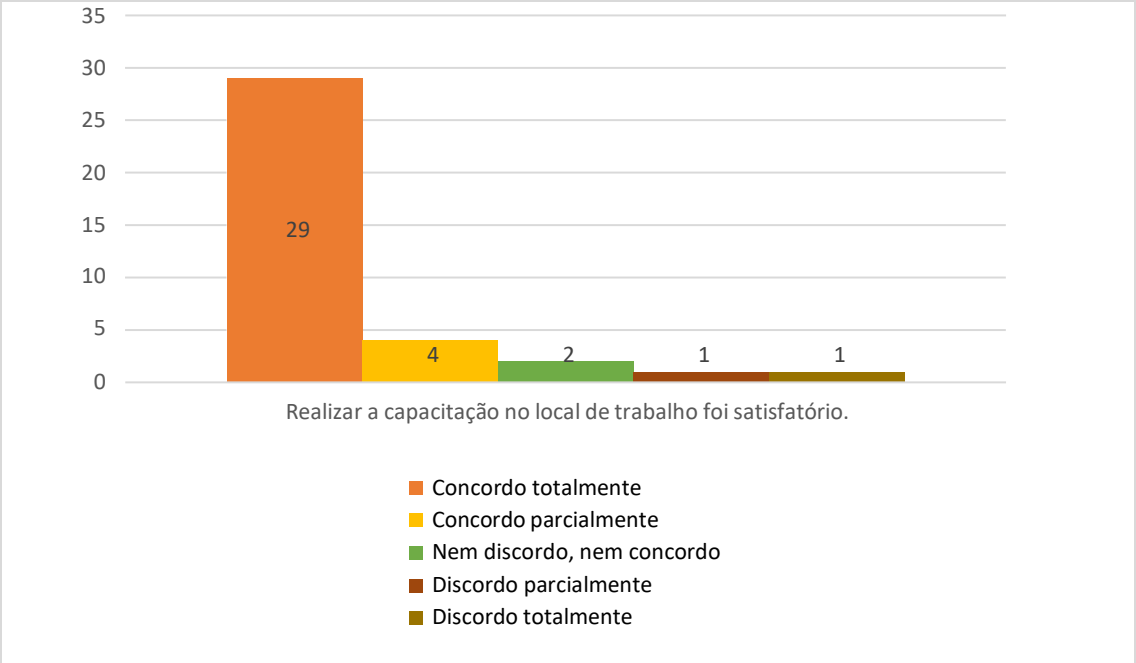
Gráfico 6 - A Fundação Municipal de Educação oferece curso e formações continuadas dentro do horário de trabalho na área de mídias digitais para os docentesda Educação Infantil.



Fonte: Elaborado pela Autora (2023).

A fim de identificar se a realização da capacitação no local de trabalho favoreceu a participação dos cursistas, ajudando a aprimorar suas práxis, já que quando ocorre fora do horário de trabalho, a maioria dos docentes está compromissado com outra unidade de ensino, foi levantado esse questionamento, o que o gráfico 7 possibilitou observar que 33 participantes concordam, total ou parcialmente, que a Formação Continuada no local de trabalho foi satisfatória, possibilitando que os mesmos pudessem adquirir novos conhecimentos sobre a prática docente e aperfeiçoar o que já se sabe. Dois participantes discordam preferindo está em outro espaço indicando que possuem disponibilidade de realizar a capacitação no contraturno do trabalho e por fim dois participantes ficaram neutros, indiferente se a formação acontece em ambiente de trabalho ou não, também indicando que tem possibilidade de fazer a formação em turno diferente ou não do trabalho.

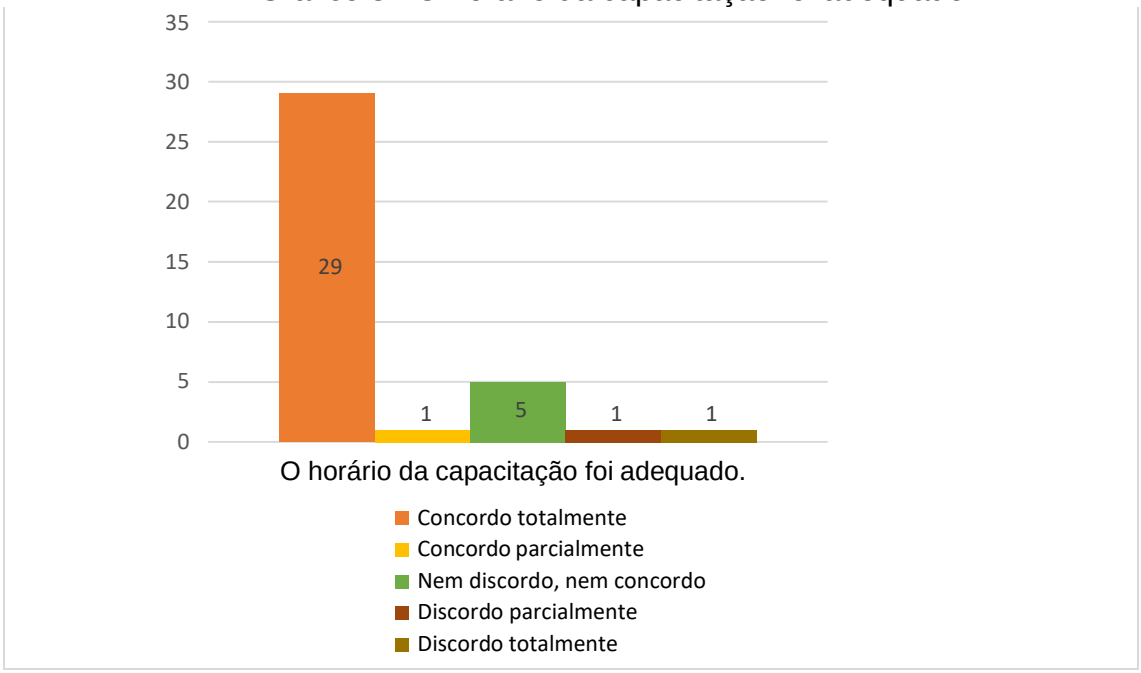
Gráfico 7 - Realizar a capacitação no local de trabalho foi satisfatório.



Fonte: Elaborado pela Autora (2023).

Nesta quarta pergunta buscou-se identificar se houve contentamento dos docentes em realizar a Formação Continuada dentro do horário concedido para planejamento e aprimoramento da sua prática enquanto professor, que acontece todas às quartas-feiras na rede municipal de Niterói. O gráfico 8 demonstra que 30 docentes concordam (totalmente ou parcialmente) que este horário foi adequado e é destinado também para essa finalidade, possibilitando que mais professores possam se aprimorar. Como observado na questão anterior, o professor em geral não trabalha somente em uma única unidade de educação, necessitando assim ser dispensado pela outra escola para participar da capacitação que tem como fator principal a falta de professor para substituí-lo. Dois participantes discordam (totalmente ou parcialmente) preferindo manter a organização dos planejamentos semanais, não compreendendo que a Formação Continuada dará subsídio para melhorar a elaboração dos planejamentos. Cinco docentes ficaram neutros, provavelmente por desconhecer que a formação em horário de trabalho é um direito do professor.

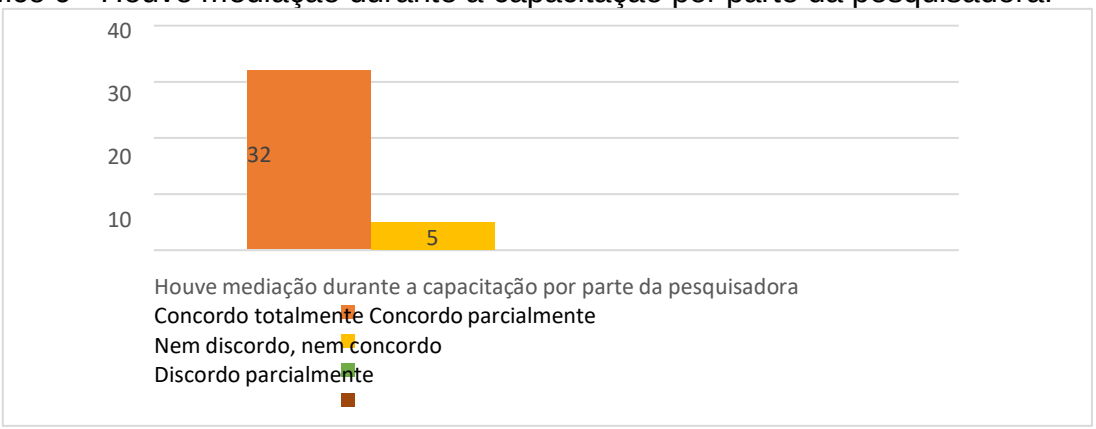
Gráfico 8 - O horário da capacitação foi adequado.



Fonte: Elaborado pela Autora (2023).

A pesquisadora buscou motivar as cursistas para gerar o desenvolvimento que, por consequência, gera o conhecimento. Desse modo, buscou transferir os conhecimentos adquiridos na teoria para a prática. As cursistas, em sua totalidade, conforme apresentado no gráfico 9, concordaram, totalmente e parcialmente, que houve essa mediação durante toda a capacitação não havendo discordância nesse aspecto.

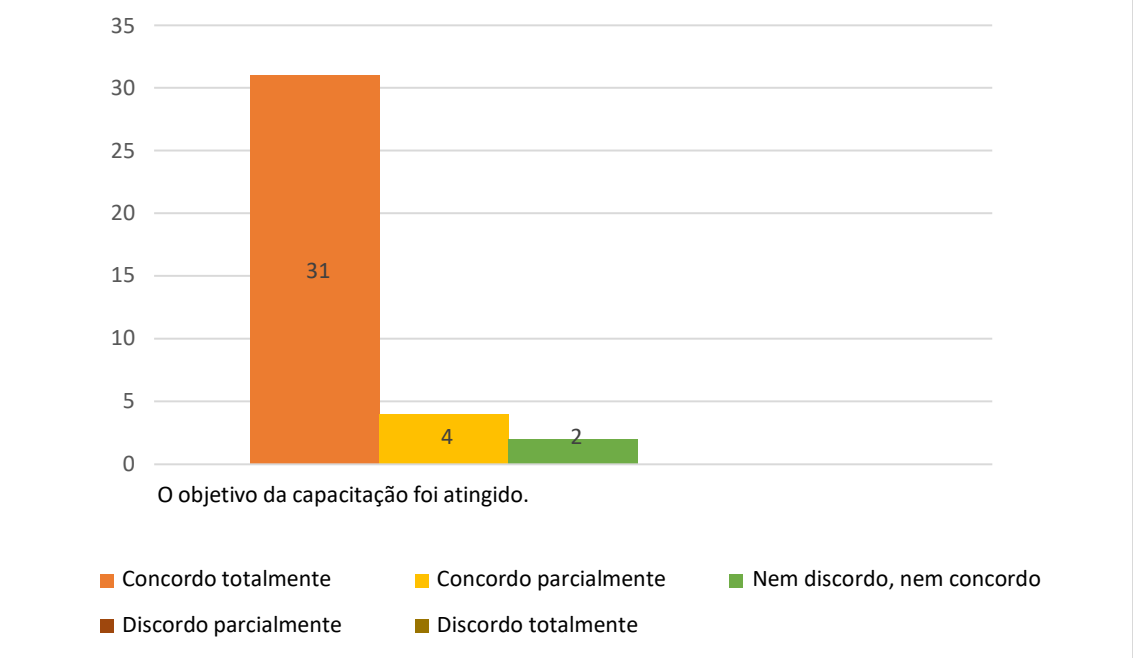
Gráfico 9 - Houve mediação durante a capacitação por parte da pesquisadora.



Fonte: Elaborado pela Autora (2023).

A formação continuada buscou contemplar metodologias de ensino inovadoras nas propostas pedagógicas e desenvolveu conhecimentos que possam agregar ao aprendizado dos alunos, trazendo um aporte teórico e prático para que os professores possam utilizar as TDICs não como ferramentas secundárias e sim integrada ao planejamento para a construção do conhecimento para a criança. Dentre os participantes que responderam, 35 concordaram, total e parcialmente, que o objetivo foi atingido satisfatoriamente, como mostra o gráfico 10. Dois participantes mantiveram-se neutros, demonstrando não compreender a proposta abordada na capacitação.

Gráfico 10 - O objetivo da capacitação foi atingido.



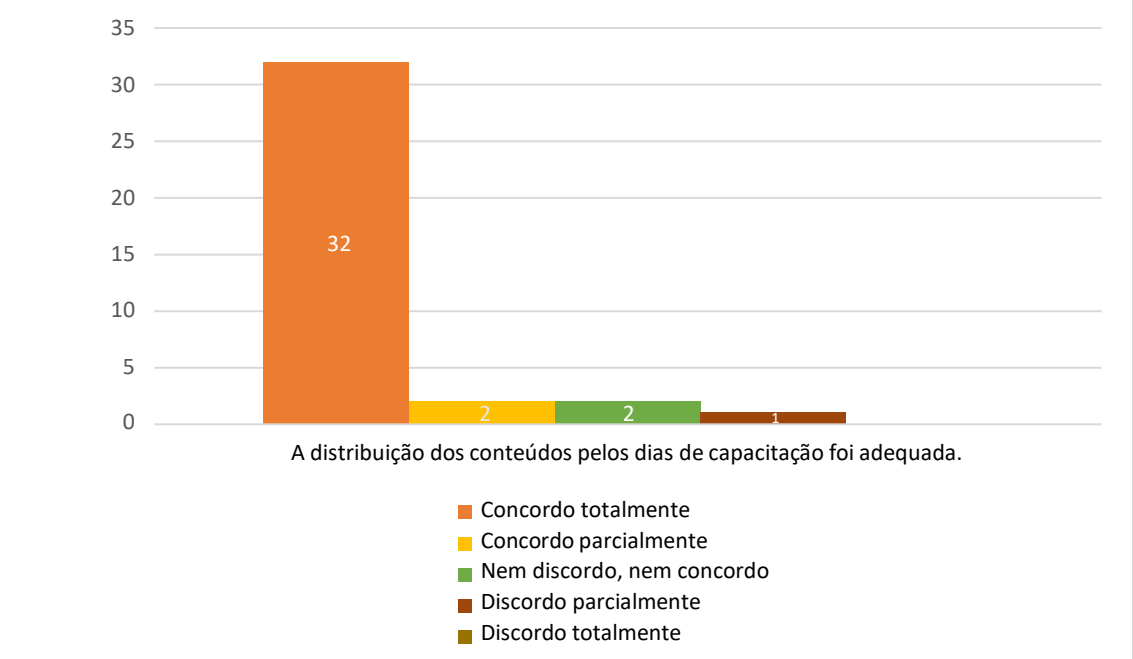
Fonte: Elaborada pelo Autora (2023).

A distribuição de conteúdo dos pelos dias de capacitação buscou promover a interação dos participantes com o objeto de estudo. Nesse tocante, 34 participantes consideraram, totalmente ou parcialmente, que a proposta foi adequada como aponta o gráfico 11.

Apesar de ser um tempo reservado para debater alguns assuntos internos da UMEI nos dias de capacitação conseguiu-se realizar essas discussões em outros momentos, favorecendo a capacitação com mais tempo de realização. Ao longo da capacitação percebeu-se que haveria necessidade de mais tempo da pesquisadora com as professoras, devido suas dificuldades e carência de um atendimento individualizado, 2 pessoas discordaram. total e parcialmente, pois possivelmente

precisava de mais tempo em determinado assunto, porém foi ofertado aos participantes momentos individuais para a retirada de dúvidas em horários diversos, com agendamento antecipado, e 1 preferiu não opinar.

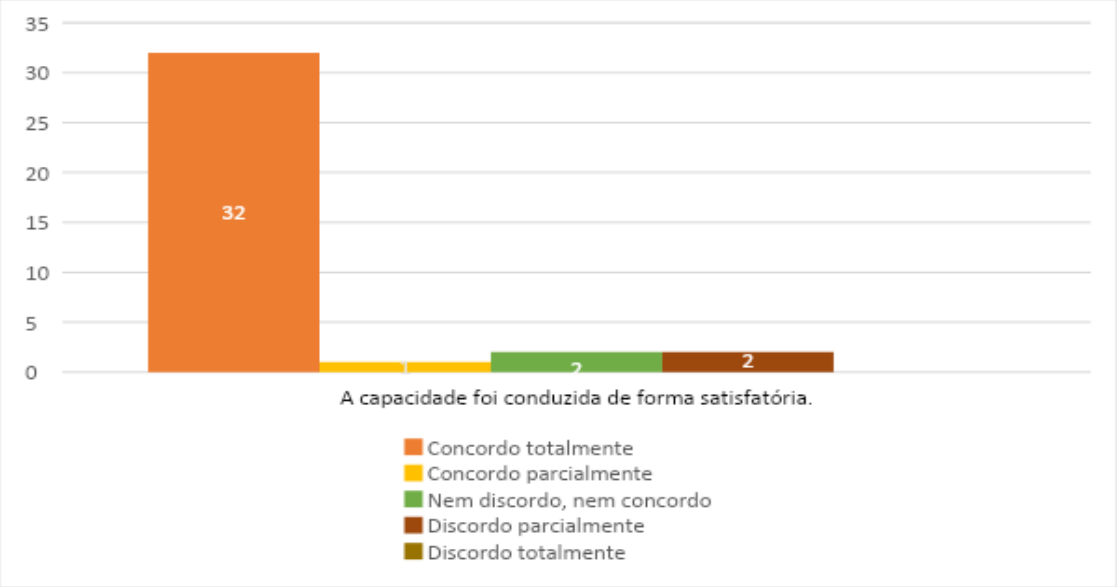
Gráfico 11 - A distribuição dos conteúdos pelos dias de capacitação foi adequada.



Fonte: Elaborado pela Autora (2023).

Observou-se que para 33 participantes a capacitação foi conduzida de forma satisfatória, pois favoreceu a aprendizagem e foi realizada de maneira que os cursistas pudessem compreender, com um conteúdo muito bem explicado e a todo momento disponível para tirar as dúvidas. Além do clima descontraído, sem se tornar cansativo, que permeou toda a capacitação. Dois participantes discordaram parcialmente, pois não puderam acompanhar todos os dias da capacitação presencialmente, então foi um pouco prejudicada e 1 participante preferiu manter-se isento, conforme pode ser observado no gráfico 12.

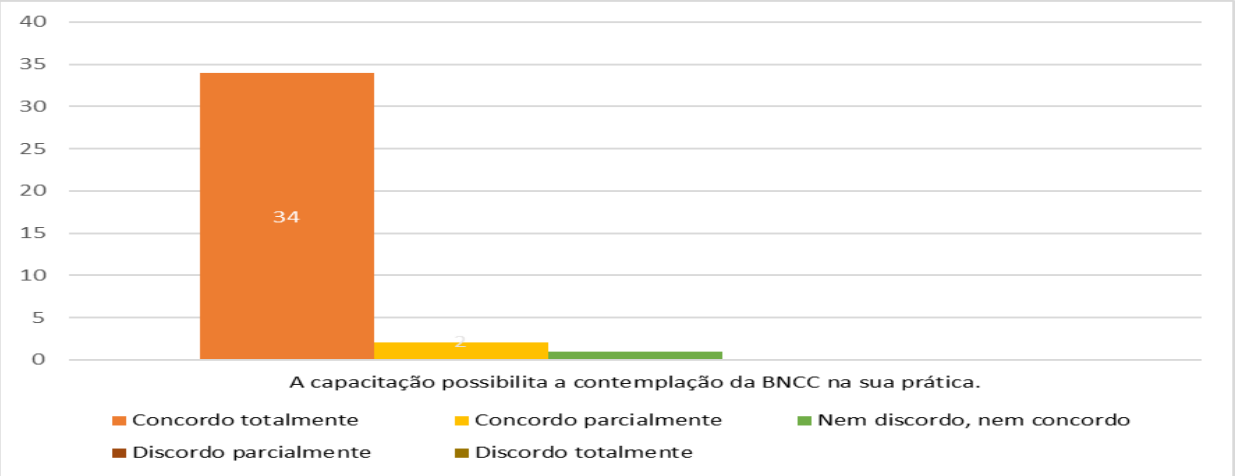
Gráfico 12 - A capacitação foi conduzida de forma satisfatória.



Fonte: Elaborado pelo Autora (2023).

A capacitação possibilitou contemplar a BNCC (Brasil, 2017) na prática das professoras. Os dados apontados no gráfico 13, pelas participantes demonstram concordância, parcial ou totalmente, de que a capacitação cumpriu com o previsto na competência 5 da BNCC, abordando o uso da tecnologia para se comunicar, produzir conhecimento, além de trazer o protagonismo dos alunos no processo de ensino-aprendizagem.

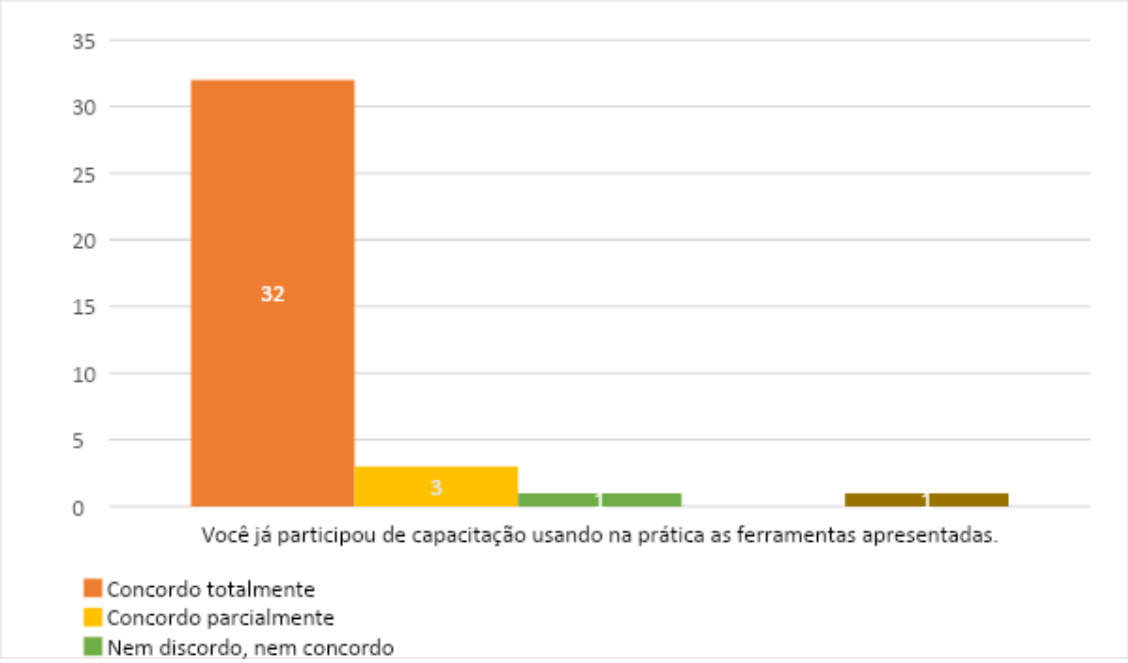
Gráfico 13 - A capacitação possibilita a contemplação da BNCC na sua prática.



Fonte: Elaborado pela Autora (2023).

Por meio do gráfico 14, pode-se constatar que 35 participantes concordam, parcial ou totalmente, que já haviam participado de uma capacitação de forma híbrida, utilizando, além da formação presencial, as ferramentas *do WhatsApp* e do *Classroom* para interagir, compartilhar e construir conhecimento, sendo fundamental para o engajamento dos participantes e para sanar algumas dúvidas. O grupo já haviapassado por outra pesquisa envolvendo tecnologia, o que explica o quantitativo de participantes que já haviam experimentado algumas ferramentas trabalhadas, 1 participante discorda totalmente, possivelmente seja um dos participantes vindo de outra unidade escolar. Além disso, 1 participante manteve-se neutro, o que demonstra uma falta de posicionamento claro para esta afirmação.

Gráfico 14 - Você já participou de capacitação usando na prática ferramentas apresentadas.



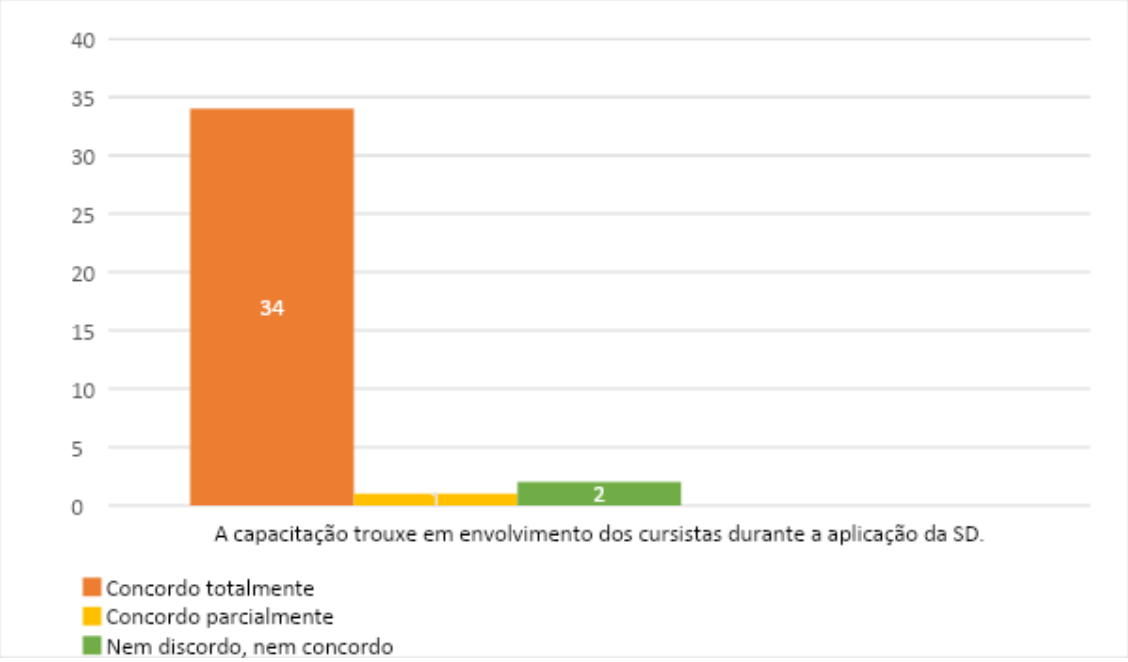
Fonte: Elaborado pela Autora (2023).

No gráfico 15, as cursistas, quase em sua totalidade, concordam parcial ou totalmente, que estavam envolvidas na aplicação das SDs. Isso demonstra o que foi vivido por esse grupo no período da capacitação. As participantes estavam interessadas em participar, demonstrando que a sistematização das atividades da SD aliada à tecnologia digital/gamificações trouxe ludicidade que propiciou a aprendizagem por meio de um engajamento maior, principalmente quando eram desafiados ou havia

competição. O grupo mostrou-se bastante competitivo e encantado ao experimentar as ferramentas digitais.

Ocorreu, por diversas vezes, um participante explicar para o outro como usar a ferramenta para fazerem as atividades juntos. Esse comportamento trouxe à luz a reflexão sobre como as crianças também poderiam se desenvolver muito com essa interação e como iriam se sentir com atividades leves e envolventes aliadas à tecnologia digital. Acredita-se que o propósito foi alcançado, mostrando como pode ser mais prazeroso esse processo da aprendizagem quando se consegue aliar as tecnologias digitais às atividades.

Gráfico 15 - A capacitação trouxe envolvimento dos cursistas durante a aplicação da SD.

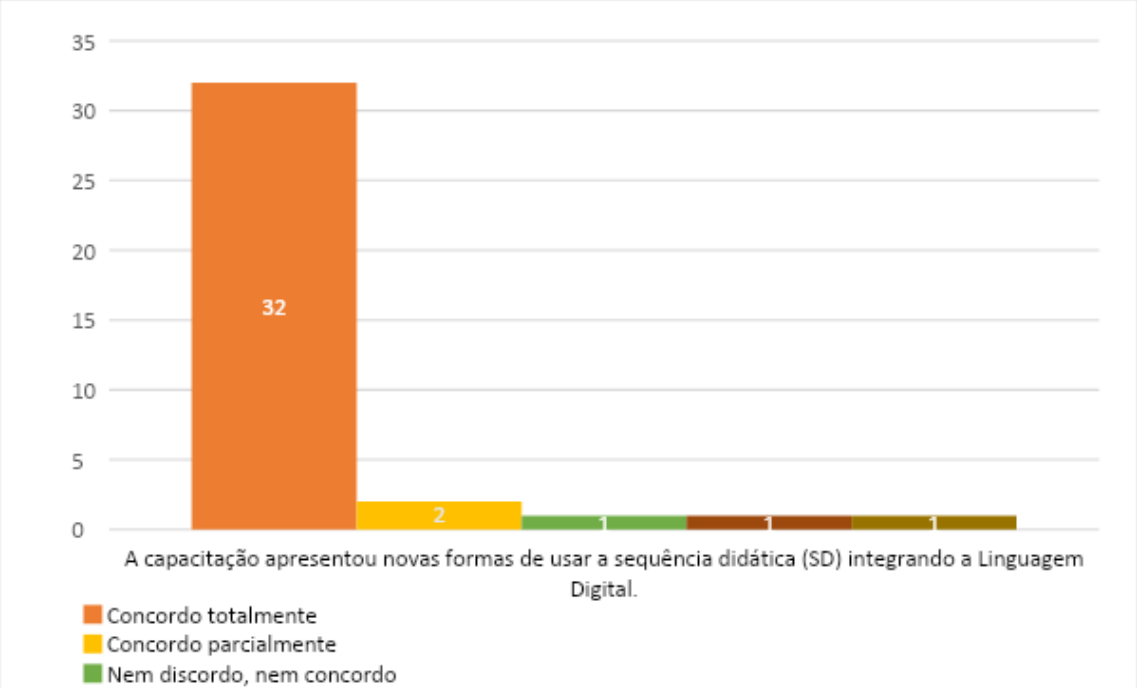


Fonte: Elaborado pela Autora (2023).

Por meio do gráfico 16, foi possível perceber que 34 participantes concordam, parcial ou totalmente, que a capacitação trouxe uma nova forma de utilizar a tecnologia, já que grande parte dos participantes utilizavam as tecnologias com o viés do entretenimento ou para uma exposição/culminância de trabalhos. O uso das tecnologias para a aprendizagem foi novo para o grupo e durante a formação continuada foi possível observar que para as cursistas abriu um leque de possibilidades

de atividades que podem desenvolver utilizando a tecnologia como aliada, permitindo que a aprendizagem se torne mais significativa. Duas participantes discordam que pode estar ligado a diversos fatores: à falta de habilidades em lidar com aparelhos tecnológicos, à falta de recursos tecnológicos, de conectividade, entre outros, 1. Uma participante demonstra uma falta de posicionamento claro para esta afirmação.

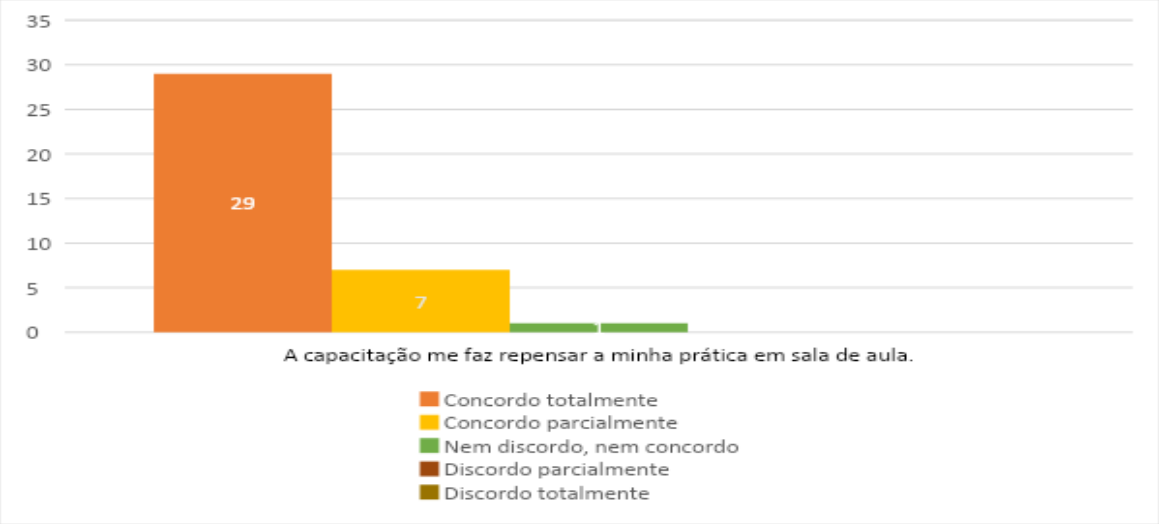
Gráfico 16 - A capacitação apresentou novas formas de usar a sequência didática integrando a Linguagem digital.



Fonte: Elaborado pela Autora (2023).

Conforme pode ser observado no gráfico 17, a capacitação possibilitou reflexões acerca da prática docente, obtendo a concordância praticamente unânime de 36 dos 37 participantes. Acredita-se que esse resultado reflete como foi proposta a capacitação, que proporcionou às participantes vivenciarem um planejamento permeado por tecnologias digitais, possibilitando mais dinamismo, engajamento e interação durante o desenvolvimento das aulas. Muito diferente do planejamento tradicional, no qual o educador é considerado figura central e único detentor do conhecimento e a criança é reduzida a espectadora em sala de aula, memorizando e reproduzindo os saberes. Uma participante manteve-se neutro.

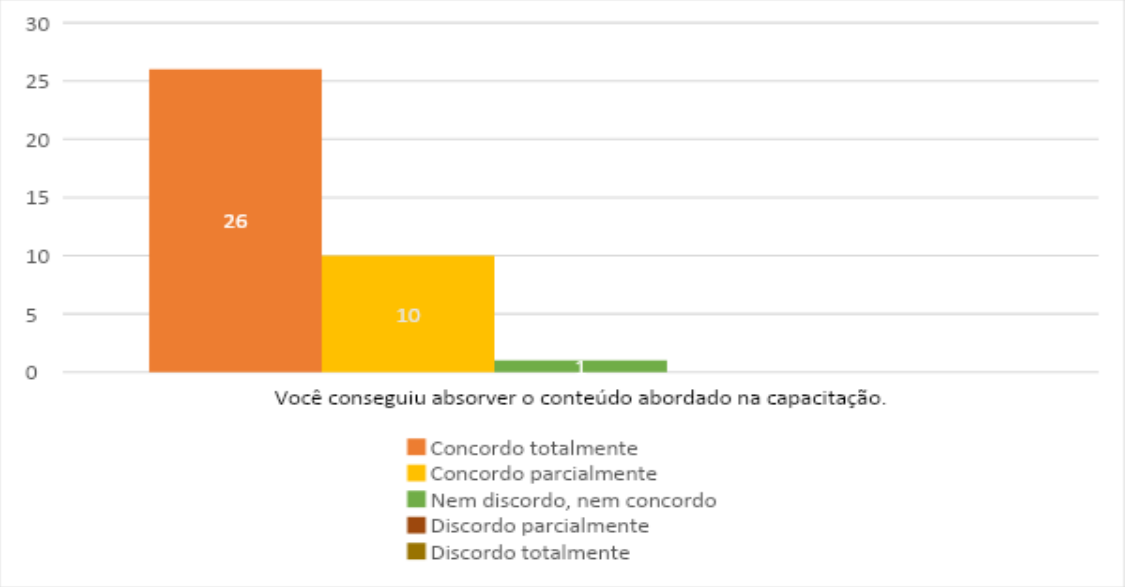
Gráfico 17 - A capacitação me faz repensar a minha prática em sala de aula.



Fonte: Elaborado pela Autora (2023).

No gráfico 18 buscou-se identificar se a capacitação permeada de tecnologias digitais e gamificações foi capaz de ser absorvida pelos participantes. Os 36 participantes concordam (parcial ou totalmente), demonstrando que a capacitação composta por sequência didática permeada por tecnologias, brincadeiras e diversão, juntamente com a grade curricular, ajudou os participantes a pensarem e conhecerem novas práticas educativas, além de rever suas práticas em sala de aula. Um participante não se posicionou e manteve-se neutro.

Gráfico 18 - Você conseguiu absorver o conteúdo abordado na capacitação.

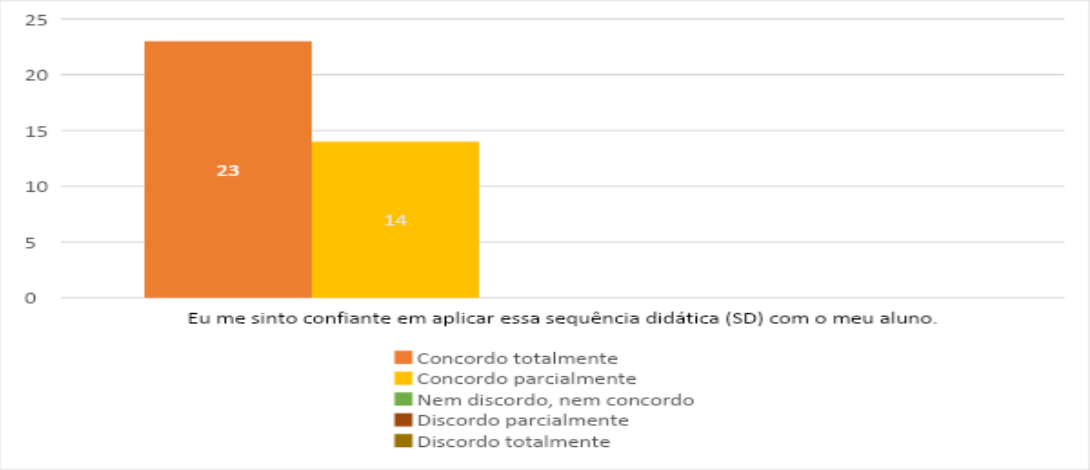


Fonte: Elaborado pela Autora (2023).

4.6.3. Avaliação do material didático

O material didático produzido foi avaliado pelas participantes que concordaram, parcial ou totalmente, que estão confiantes em aplicar o material didático com suas crianças, conforme pode ser observado no gráfico 19, considerando que elas conseguiram absorver bem os conteúdos abordados e foi dado apoio sempre que houve a necessidade de sanar alguma dúvida ou até mesmo organizar uma atividade para aplicarem em suas turmas. Acredita-se que essa dinâmica dos professores, em estudar na capacitação e desenvolver atividades similares com suas crianças, favoreceu essa confiança.

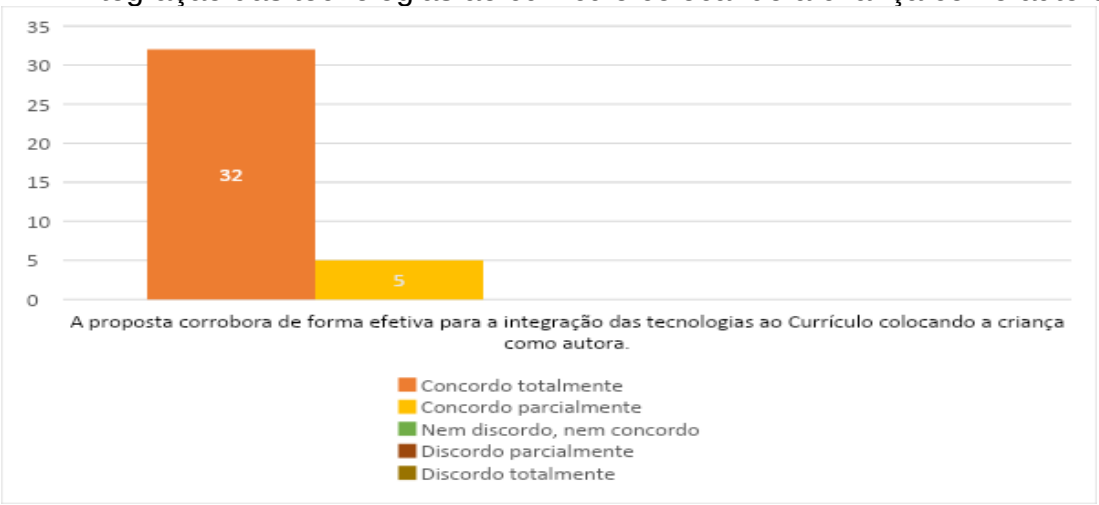
Gráfico 19 - Eu me sinto confiante em aplicar essa sequência didática (SD) com o meu aluno.



Fonte: Elaborado pela Autora (2023).

As participantes em sua totalidade concordam, parcial ou totalmente, que a proposta ratifica que a integração das tecnologias ao currículo da educação infantil coloca a criança como autora, promovendo a aprendizagem significativa (Gráfico 20). Preenchendo, assim, uma lacuna no currículo da educação infantil no que se refere ao uso da linguagem digital para a construção do conhecimento, conforme mencionado na BNCC (Brasil, 2017).

Gráfico 20 - A proposta (material didático) corrobora de forma efetiva para a integração das tecnologias ao currículo colocando a criança como autora.

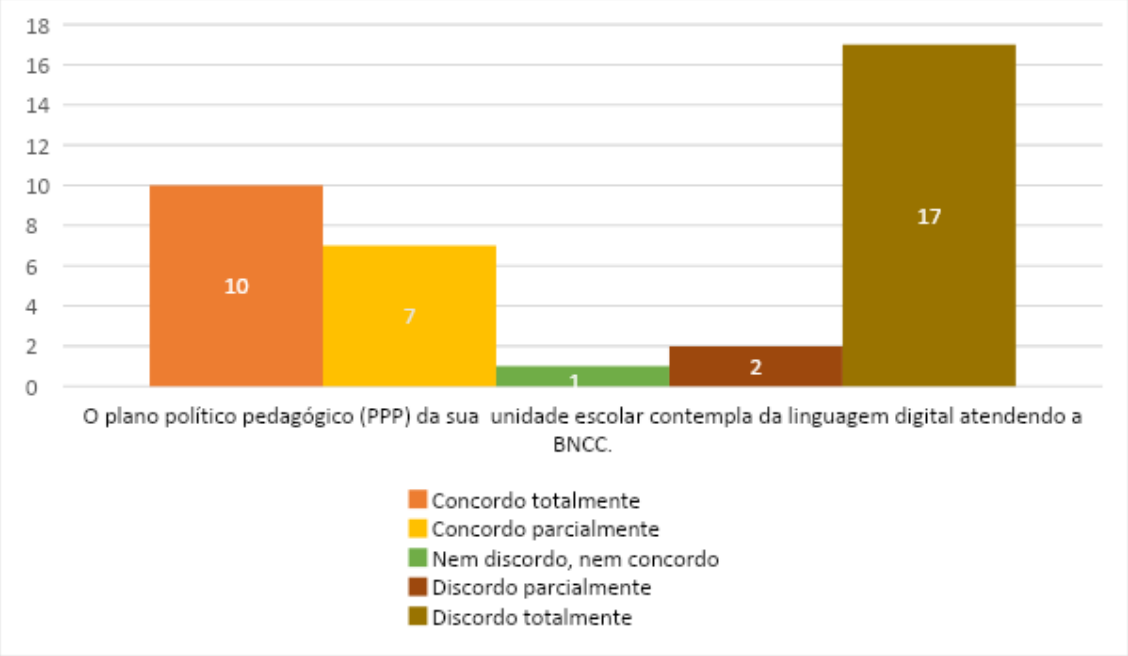


Fonte: Elaborado pela Autora (2023).

Buscou-se compreender se o plano político pedagógico da unidade escolar contempla a linguagem digital, atendendo à BNCC, além de verificar se o Projeto Político Pedagógico (PPP) foi escrito usando esse instrumento orientador. No gráfico 21, pode-se visualizar um certo equilíbrio nas respostas, já que participaram

professores da unidade escolar onde foi realizada a formação continuada que possuem matrícula profissional em outros municípios e pessoas de outras unidades de educação de Niterói. No gráfico aponta que 17 participantes concordam, parcial ou totalmente, que o PPP de sua escola contempla a linguagem digital, 19 participantes discordam, o que significa que o trabalho na unidade não é orientado no sentido de quais propostas e meios a serem inseridos em sala de aula por meio da tecnologia digital para a construção do conhecimento, trazendo o protagonismo das crianças. Observa-se que 1 participante se manteve neutro.

Gráfico 21 - O Plano Político Pedagógico (PPP) da sua unidade escolar contempla a linguagem digital atendendo a BNCC.



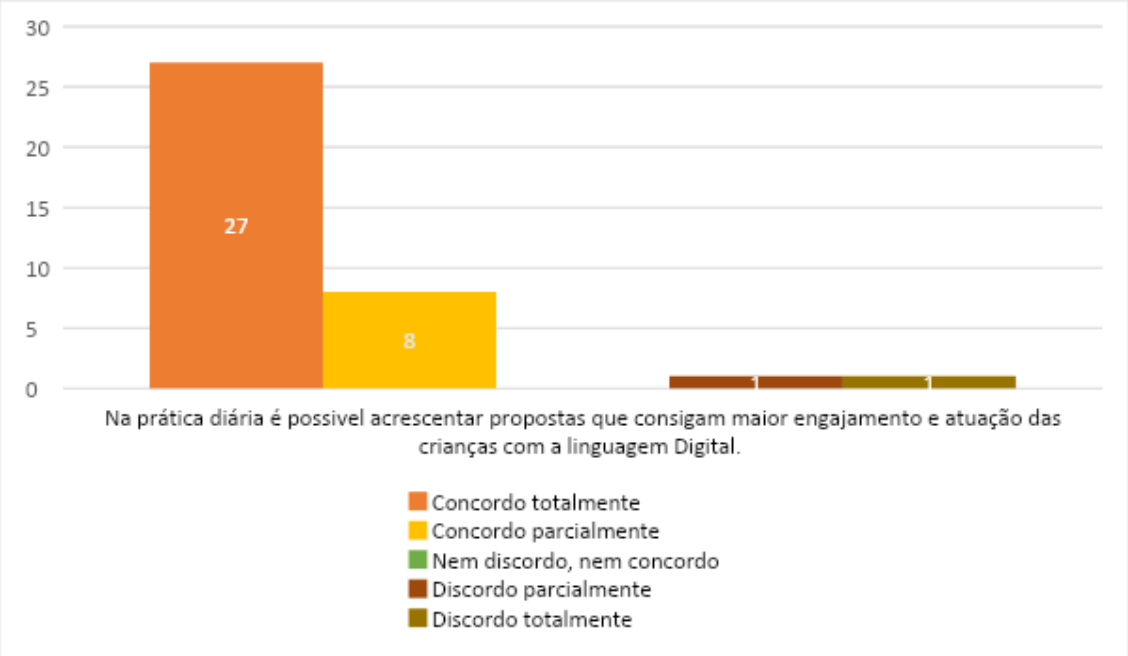
Fonte: Elaborado pela Autora (2023).

A maioria dos participantes concorda, parcial ou totalmente, que é possível utilizar a linguagem digital colocando as crianças como protagonistas do processo ensino-aprendizagem, conforme pode ser observado no gráfico 22. Apesar de terem mencionado ao longo da pesquisa realizada que possuem pouco conhecimento sobre as tecnologias digitais e sua aplicação para potencializar o processo ensino-aprendizagem, a precariedade de equipamentos que em muitos casos estão obsoletos e dificuldade de conectividade, as docentes conseguem vislumbrar um trabalho aliado às tecnologias digitais. Porém, 2 participantes discordam dessa possibilidade dentro do cenário que foi exposto anteriormente.

Para Niz *et al*. (2021):

> documentos curriculares, como a BNCC, procuraram atualizar a necessidade da presença da cultura digital no processo de ensino e aprendizagem, no entanto, a escola ainda apresenta dificuldades em compreender e colocar em prática esse elemento (Niz *et al*., 2021, p. 29).

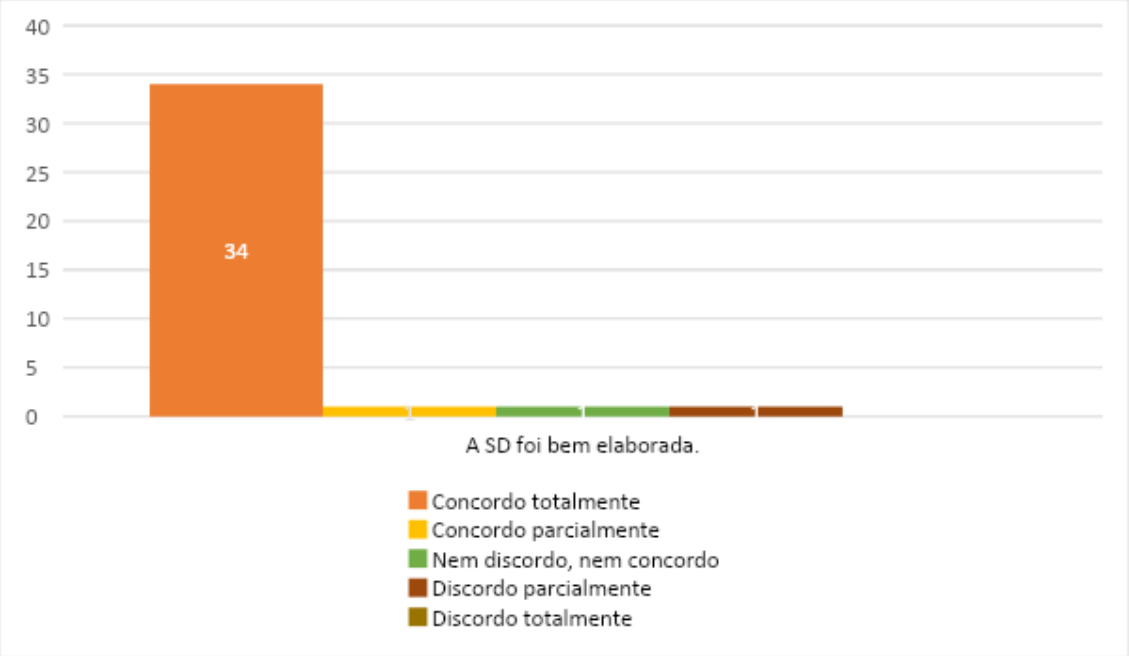
Gráfico 22 - Na prática diária é possível acrescentar propostas que consigam maior engajamento e atuação das crianças com a linguagem digital.



Fonte: Elaborado pela Autora (2023).

No gráfico 23 pode-se identificar que a maioria das participantes concorda, parcial ou totalmente, que a Sequência didática elaborada considerou os conhecimentos prévios dos alunos ao longo da proposta e as atividades articuladas foi ampliando e reconfigurando esse conhecimento para ao final transformar-se em um novo conhecimento na estrutura cognitiva da criança. Observa-se que 1 participante discorda parcialmente e uma pessoa manteve-se neutra.

Gráfico 23 - A SD foi bem elaborada.

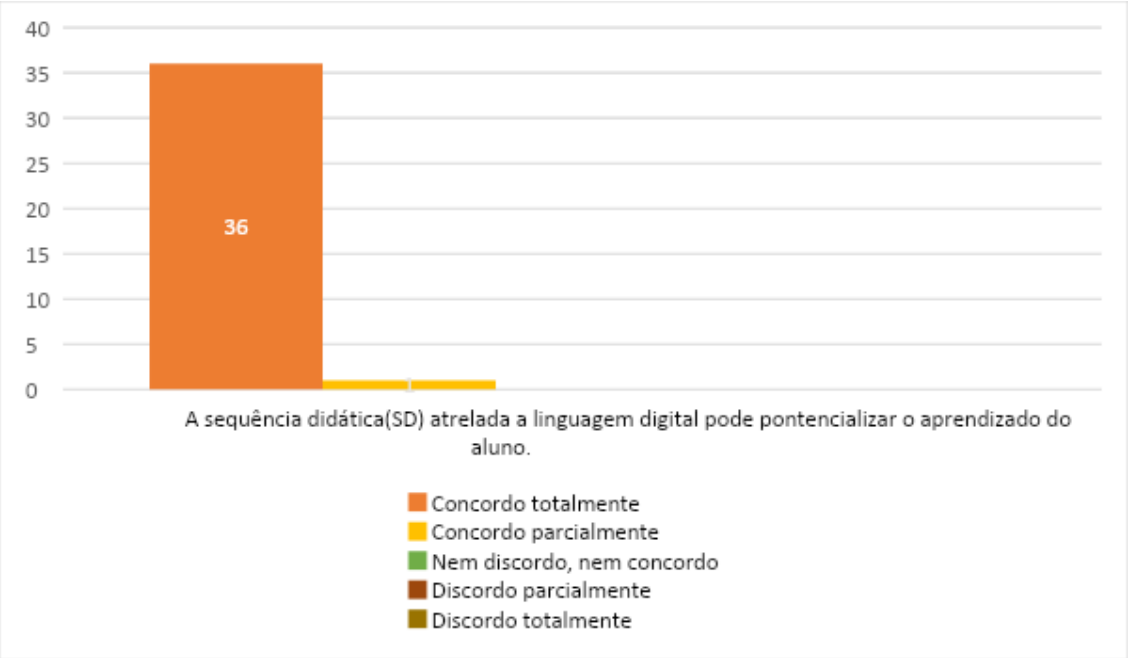


Fonte: Elaborado pela Autora (2023)

As participantes entendem que as ferramentas/mídias digitais são uma forma potente de trazer engajamento dos alunos em sala de aula, havendo concordância parcial ou totalmente de que a linguagem digital pode potencializar o aprendizado dos alunos, como fica claro no gráfico 24. Porém, para que esse uso seja de forma mais sistemática e frequente, os docentes necessitam de formações constantemente com viés pedagógico, pois há muitas ferramentas de gamificação que devem ser utilizadas em sala de aula. Além disso necessitam de mais investimento público na Educação Infantil, com equipamentos novos e manutenção rotineira.

Foi observada a menção de algumas professoras participantes de que este foi o primeiro contato com uma SD permeada por novas tecnologias digitais durante a prática docente. Isso deixa em evidência que essa proposta deve ser difundida nos espaços escolares, para que os professores tenham acesso, conheçam e façam bom uso dessa ferramenta.

Gráfico 24 - A sequência didática atrelada à linguagem digital pode potencializar o aprendizado do aluno.

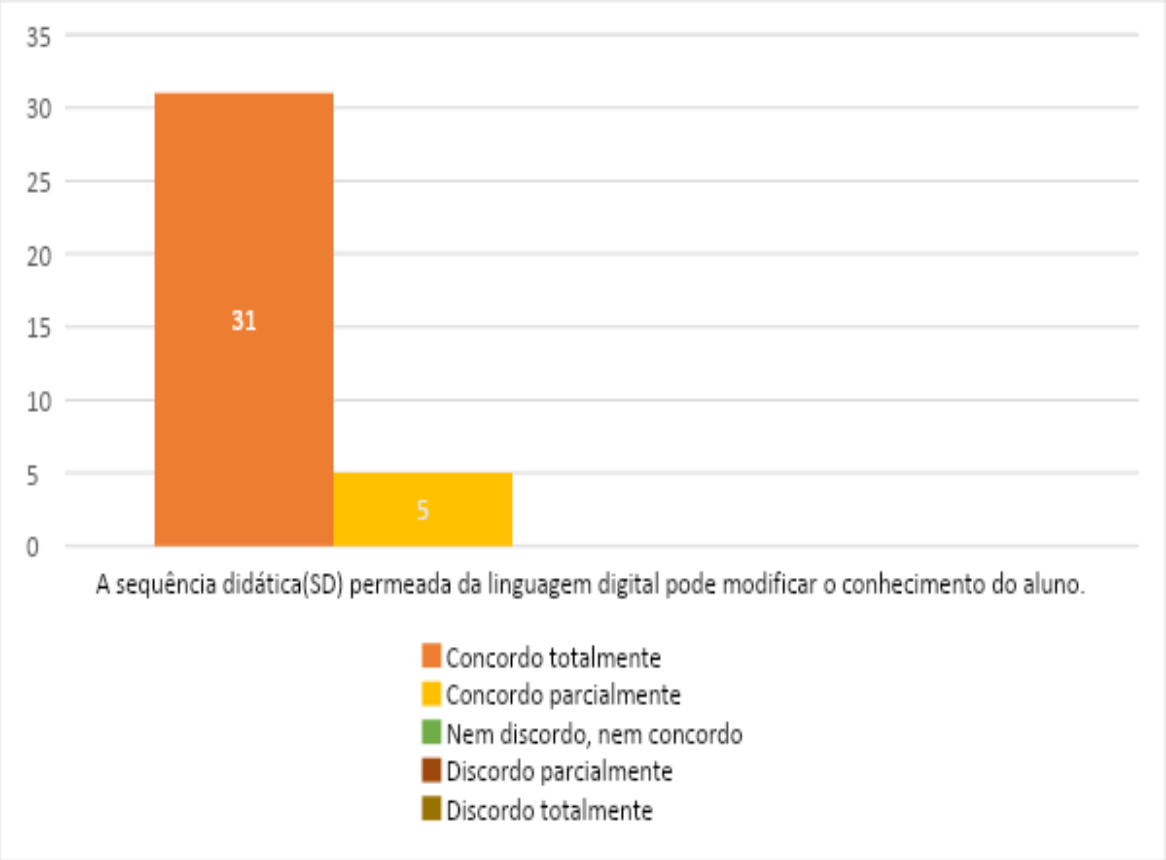


Fonte: Elaborado pela Autora (2023).

Observou-se, por meio do gráfico 25, que 36 participantes da capacitação assentiram, parcial ou totalmente, que o uso tecnologias da informação e comunicação, quando inserida no processo de ensino aprendizagem, permite modificar o conhecimento do aluno, pois apresenta um *feedback* imediato, possibilitando o engajamento, aproximando a escola de suas práticas sociais, trazendo para o ambiente escolar suas experiências e conhecimentos prévios, além de possibilitar o desenvolvimento na colaboração entre os pares. Consoante os estudos de Bazhuni *et al*. (2021), uma SD apoiada por tecnologias digitais pode ser favorável para o aprendizado das crianças que frequentam os ambientes de EI. Neste contexto, o professor é um mediador/curador da aprendizagem.

.

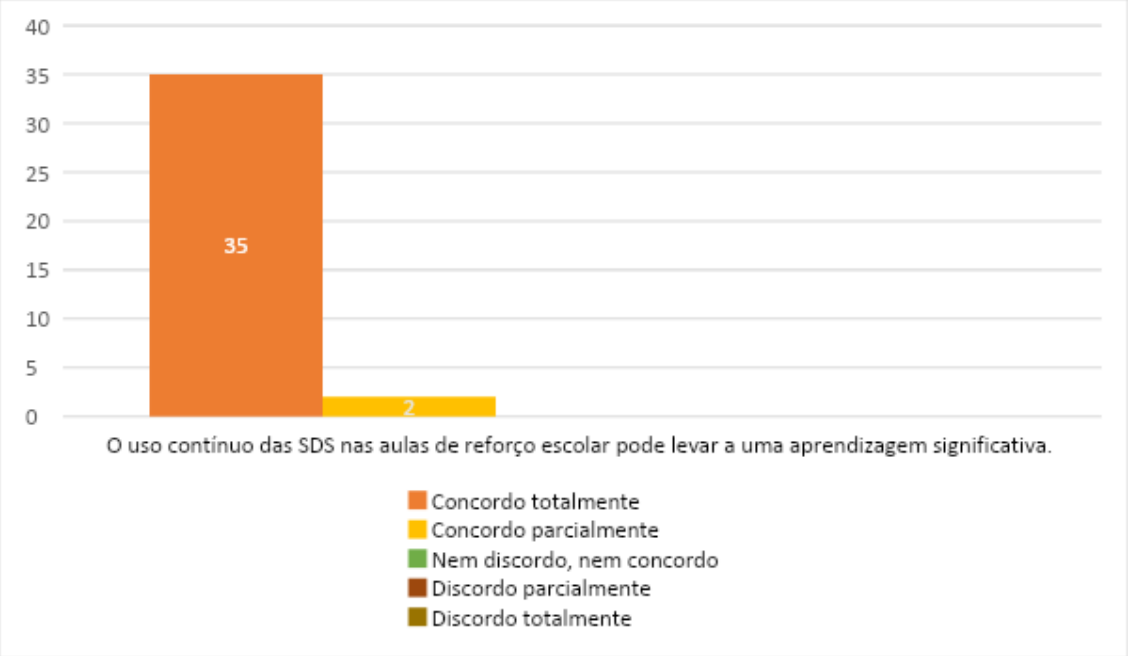
Gráfico 25 - A sequência didática permeada de linguagem digital pode modificar o conhecimento do aluno.



Fonte: Elaborado pela Autora (2023)

O uso das tecnologias digitais nas aulas de forma contínua proporciona às crianças a relacionar as novas ideias aos conhecimentos prévios, ampliando e atualizando o seu saber, fomentando uma aprendizagem significativa, podendo ser observado no gráfico 26 que a maioria das participantes concordaram com a afirmativa. Nesse tocante, as gamificações trazem possibilidades concretas da relação entre o conhecimento prévio e atribuição de novos significados para esse conhecimento.

Gráfico 26 - O uso contínuo da SD nas aulas de reforço escolar pode levar a uma aprendizagem significativa.



Fonte: Elaborado pelo Autora (2023)

Conforme pode ser observado no gráfico 27, 35 participantes concordam, total ou parcialmente, que a sequência didática aplicada pode servir como base para abordar outros conteúdos e diferentes públicos, sendo uma ferramenta viável para todos os segmentos da educação, observou-se que 2 não se posicionaram e pode ser entendido como falta de opinião clara sobre a sequência didática.

.

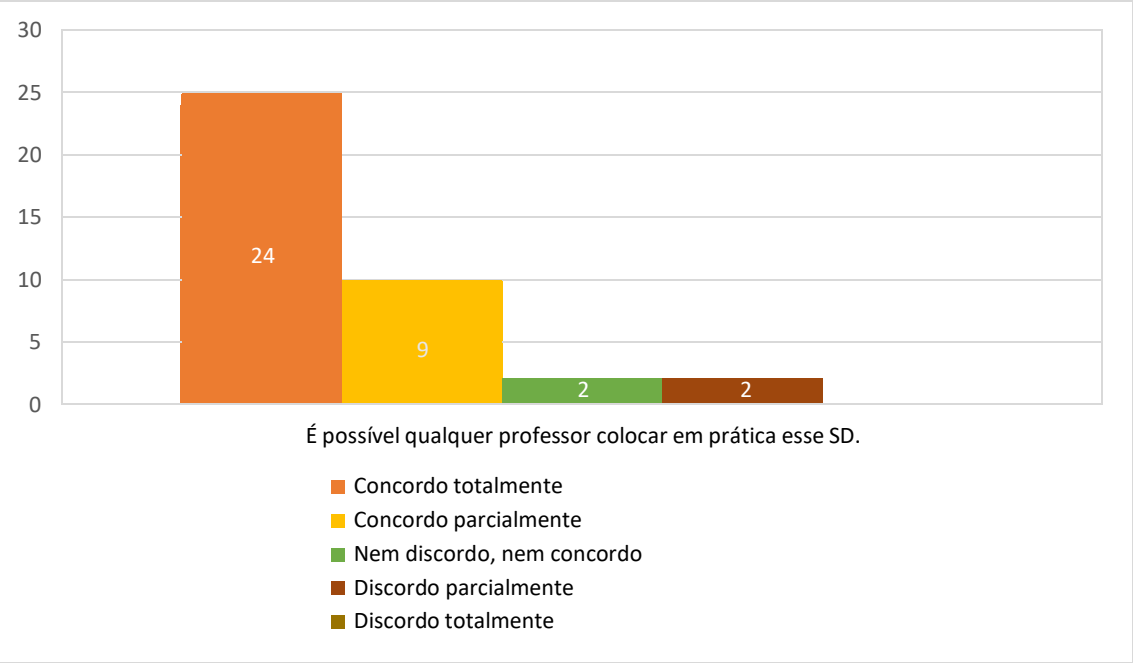
Gráfico 27 - A SD pode ser adaptada para vários conteúdos e públicos diversos.



Fonte: Elaborado pela Autora (2023)

A SD construída para a formação de professores foi considerada de fácil aplicação sem maior complexidade para ser executada pelos docentes, obtendo a concordância total ou parcial de 33 docentes e tendo a discordância parcial de 2 professores que acreditam que para a utilização é necessário ter o mínimo de conhecimento sobre a tecnologia. Além disso, 2 participantes mantiveram-se neutro, não apresentando uma opinião clara sobre o assunto.

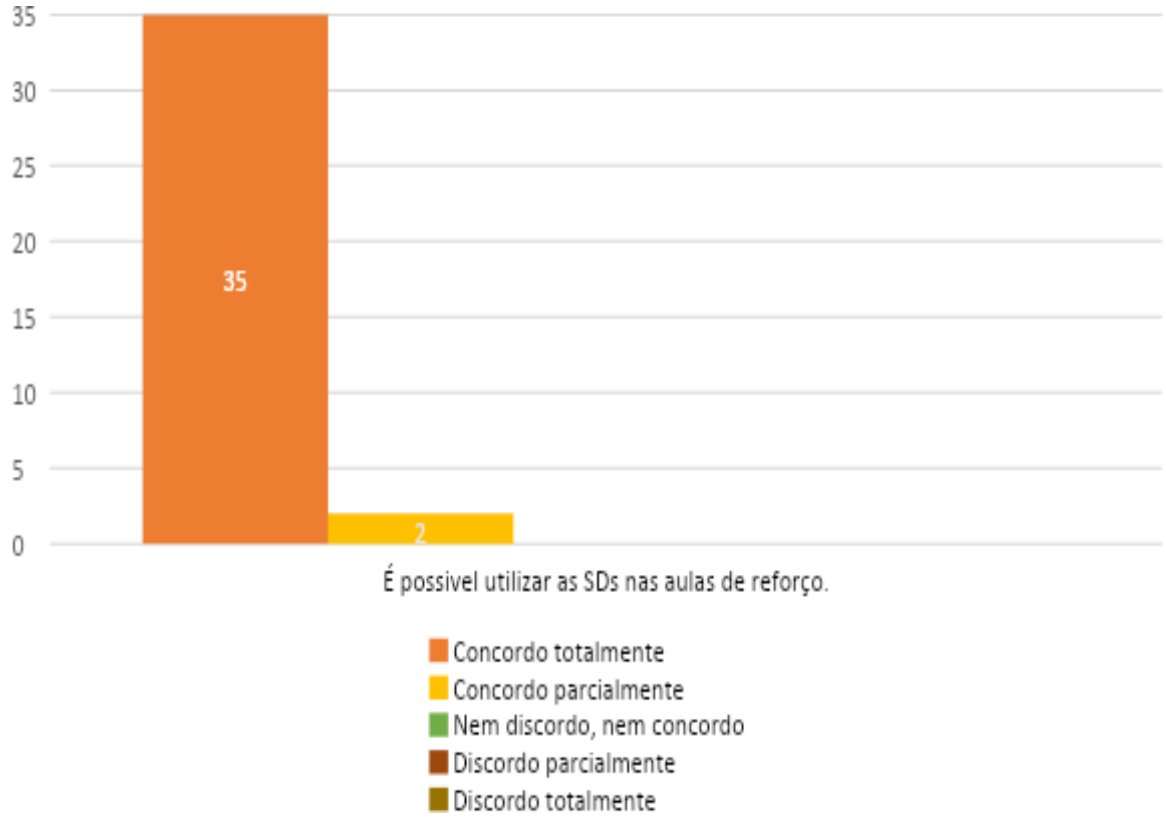
Gráfico 28 - É possível qualquer professor colocar em prática essa SD.



Fonte: Elaborado pelo Autora (2023).

Foi unânime a opinião das participantes acerca a utilização da SD nas aulas de reforço, sendo considerada possível de ser aplicada por trazer os conteúdos para a realidade das crianças, favorecendo um aprendizado mais efetivo e significativo, como demonstra o gráfico 28. Ademais, pode possibilitar, por meio de gamificações, atividades práticas sobre os conteúdos, um ambiente colaborativo entre as crianças, além de respeitar o ritmo de cada um, considerando as habilidades essenciais que as crianças precisam desenvolver para acompanhar o currículo do ano em curso e avançar no percurso educacional.

Gráfico 29 - É possível utilizar a SD nas aulas de reforço.

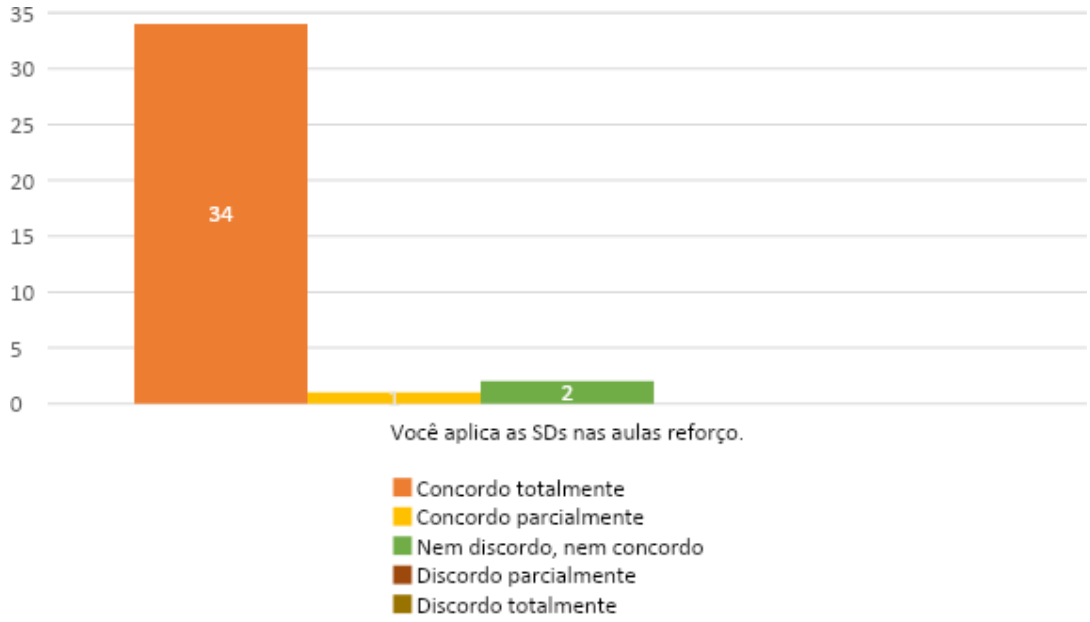


Fonte: Elaborado pela Autora (2023).

Os participantes concordam, total ou parcialmente, que é possível aplicar a SD nas aulas de reforço, principalmente por proporcionar mais interatividade, aumentando o interesse da criança, como aponta o gráfico 30. A criança deixa de ser um espectador para ocupar o espaço de protagonista de sua jornada.

.

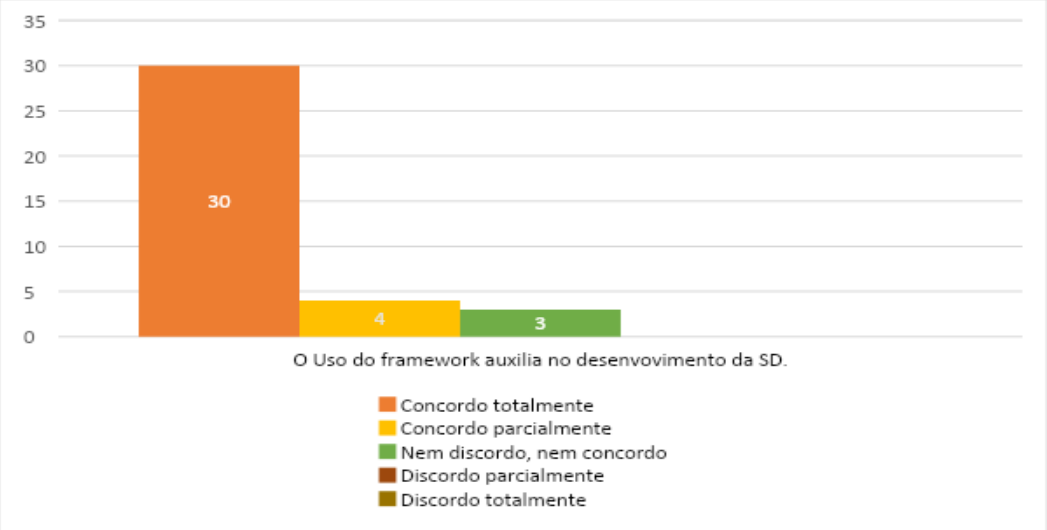
Gráfico 30 - Você aplica as SDS nas aulas de reforço.



Fonte: Elaborado pelo Autora (2023)

As participantes, em sua maioria, expressam concordância total ou parcialmente, conforme pode ser observado no gráfico 31, que a estrutura fornecida pelo *framework* favorece o desenvolvimento da SD confirmando o que já haviam expressado durante a formação continuada. Organizada por etapas, a SD contempla os objetivos que devem ser alcançados, favorecendo um melhor desenvolvimento da mesma.

Gráfico 31 - O uso do *framework* auxilia no desenvolvimento da SD.



Fonte: Elaborado pela Autora (2023).

As participantes da pesquisa reconhecem o potencial das tecnologias digitais para o processo de ensino-aprendizagem, mas, ao mesmo tempo, apontam os entraves encontrados nas unidades de educação infantil, conforme pode ser observado no quadro 5.

Quadro 5 - Escreva os pontos positivos e negativos que favorecem ou dificultam a utilização da linguagem digital na Educação Infantil.

“Não vejo pontos negativos”. (Professora 17)
“Dificuldade: Precariedade de recursos ofertados principalmente pelas redes públicas de ensino (computador, tablet...) e Internet de baixa qualidade. Facilidade - As crianças são nativas digitais, quaisquer propostas com recursos digitais são familiares e tem ótima aceitação e envolvimento”. (Professora 31)
“Positivo o dinamismo. Negativo recurso tecnológico”. (Professora 15)
“Positivos: curiosidade, fácil aprendizado, diferentes possibilidades de uso; Negativo (no caso da minha realidade): falta de equipamentos”. (Professora 22
“Falta do computador”. (Professora 37)
Vários pontos positivos e pouco negativo, mas o principal foi a boa vontade do grupo com as novas ferramentas”. (Professora 23)
“Tornar as aulas mais dinâmicas e interessantes para os alunos e tornar aprendizagem mais significativa se aproximando de uma linguagem já conhecida pelos alunos”. (Professora 28)
“Ponto positivo: ludicidade. Ponto negativo: não ter o aparato tecnológico disponível nas escolas”. (Professora 25)
“Falta de recursos digitais ofertados pela FME/SME; positivo reconhecer outros meios de aprendizagem”. (Professora 1)
“Positivo: Tornam as aulas mais interessantes. Negativo: A falta de recursos

Tornam as aulas mais interessantes para os alunos. A internet e os equipamentos dificultam essa prática". (Professora 11)
"Negativo: Não temos recursos disponíveis adequados (Computador antiquado ou danificado e internet fraca/inexistente)". (Professora 6)
"O ponto positivo é que a aprendizagem ocorre de forma lúdica e o negativo seria o difícil acesso a computadores e internet". (Professora 18)
"Estimular a aprendizagem, falta de artefatos". (Professora 34)
"Não teve ponto negativo". (Professora 23)
"A falta de recursos como rede de internet e computadores que funcionem". (Professora 13)
"Pontos positivos: a criança passa a ter uma memória fotográfica melhor. A linguagem digital pode ajudar na identificação de objetos, palavras, entre outros. É um recurso que deve ser utilizado como apoio. Pontos negativos: o excesso do uso de telas não pode acontecer, deve haver uma dosagem de quando utilizar os recursos digitais". (Professora 19)

Fonte: Elaborado pela Autora (2023).

Por meio das respostas das participantes, pode ser observado alguns entraves que dificultam a utilização da linguagem digital na EI, como poucos equipamentos, artefatos obsoletos, falta de manutenção, falta de conectividade, entre outros. Apesar disso, conforme Kenski (2012, p. 103) "o desafio maior, no entanto, ainda se encontra na própria formação profissional para enfrentar esses e tantos outros problemas"

Neste cenário, as participantes familiarizaram-se com as ferramentas apresentadas durante a capacitação e aos poucos foram levando a tecnologia para o seu planejamento, oportunizando possibilidades de formação da criança de maneira integral.

ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO

A análise e discussão dos resultados foram estruturados a partir dos resultados coletados durante as três etapas abordadas na metodologia deste estudo e o levantamento de dados foi realizado por meio da pesquisa, questionário avaliativo, rodas de conversas e observação dos participantes em todos os espaços de interação.

A problemática da pesquisa aqui apresentada partiu do interesse em integrar as tecnologias digitais ao currículo da educação infantil, que vai além de

disponibilizar/inserir a tecnologia no espaço escolar. Integrar as tecnologias interfere significativamente na prática pedagógica do professor, pois a tecnologia entra em ação sempre que for necessário, contribuindo para o processo de aprendizagem da criança, ao contrário de disponibilizar no qual os equipamentos são utilizados sem pretensão de aprendizagem (Bittar,2010).

Nesse sentido, Santos e Neto (2021, p. 09) aponta que “a falta de formação continuada nessa área possibilitou um elevado número de professores que não sabem utilizar os recursos tecnológicos”, principalmente com a intencionalidade pedagógica. Diante do exposto, a formação continuada de professores e equipe pedagógica necessita que seja realizada enredada pelas práticas pedagógicas vivenciadas na escola.

Buscando corroborar com os autores supracitados e entender o nosso público-alvo, foi elaborada uma proposta que visou atender às demandas observadas no questionário de diagnose.

A pesquisa exploratória possibilitou conhecer o público-alvo e, com os dados obtidos, foram traçadas as ações que pudessem favorecer a cultura digital na primeira infância, acompanhando as novas demandas da contemporaneidade. Segundo Candau (2011, p.301) “a necessidade de um novo paradigma para o grande desafio educacional do futuro, o paradigma baseado em tecnologia, que representa um processo interativo centrado no aluno”.

Inicialmente foi possível observar as dificuldades de grande parte do grupo na realização das apresentações por meio do *Padlet e* ingressar no *Classroom (sala Google),* corroborando com as falas do quadro 1, durante a roda de conversa.

O fazer pedagógico do século XXI “exige competências diferentes das tradicionais frente a uma nova cultura de aprendizagem que se instaura com a integração das TICs no processo de ensino e aprendizagem” Garcia *et al*. (2011, p. 79). Desse modo, exigindo do docente novas habilidades e competências pois “a formação continuada permite a reflexão sobre o que é aprender e o que é ensinar no século XXI, bem como a urgência em buscar novas metodologias” (Benedet *et al*., 2019, p. 02). Neste cenário, o quadro 6 possibilita a observação da avaliação da formação continuada pelas professoras.

Quadro 6 - Avaliação da formação de continuada pelas professoras.

Perguntas via formulário avaliativo	Contribuições das docentes				
	Concordaram		Neutro	Discordaram	
1. Realizar a capacitação no local de trabalho foi satisfatório.	Total	Parcial	2	Total	Parcial
	29	4		1	1
2. O horário da capacitação foi adequado.	29	1	5	1	1
3. Houve mediação durante a capacitação por parte da pesquisadora	32	5	----------	--------	-------
4. O objetivo da capacitação foi atingido	31	4	2	--------	--------
5. A distribuição dos conteúdos pelos dias de capacitação foi adequada.	21	2	2	1	--------
6. A capacitação foi conduzida de forma satisfatória.	32	1	2	2	--------
7.A capacitação possibilita a contemplação da BNCC na sua prática.	34	2	1	--------	--------
8. Você já participou de capacitação usando na prática ferramentas apresentadas.	32	3	1	--------	1
9.A capacitação trouxe envolvimento dos cursistas durante a aplicação da SD.	34	1	2	--------	--------
10. A capacitação me faz repensar a minha prática em sala de aula.	29	7	1	--------	--------
11. Você conseguiu absorver o conteúdo abordado na capacitação.	26	10	1	--------	--------

Fonte: Elaborado pela autora (2023).

A análise das respostas das professoras levou à percepção de que a motivação permeou toda a formação. Foi ofertado para organização de grupo, *WhatsApp* e encontros individuais para retirar dúvidas, os materiais de apoio da formação foi disponibilizado para conferência em seu horário mais adequado, nossa formação passou por momentos híbridos favorecendo os estudos quando houvesse

disponibilidade de tempo e buscando constantemente os *feedbacks* para melhor atender o grupo.

O uso de uma linguagem clara durante toda a formação foi um ponto fundamental para o envolvimento das cursistas nas atividades, já que possuíam muitas dificuldades sanadas aos longos dos dias da capacitação, por meio das plataformas *WhatsApp e Classroom*, assim como nos encontros individuais quando solicitados, resultando em maior apreensão dos conhecimentos e de forma mais efetiva.

Desta forma o objetivo da formação continuada foi sendo contemplado ao longo da proposta formativa articulando a tecnologia digital aos conteúdos desenvolvidos na Educação Infantil, trazendo para a prática pedagógica dos professores os saberes da contemporaneidade, visando instruir os professores com algumas ferramentas para poderem fazer melhores escolhas de quais recursos digitais para elaborar atividades que levem ao aprendizado/construção do conhecimento da criança. Conforme pode ser observado na fala da professora 5:

> *A formação foi rica na troca de experiências com as ferramentas digitais, como nas propostas de trabalho com as crianças, articulando literatura infantil, criatividade, arte...com as novas tecnologias digitais. As crianças adoram ver a "mágica" da animação acontecer! Parabéns!!* (Professora 5)

A fala desta professora vem de encontro com o que aponta Silva:

> [...] o professor na contemporaneidade, precisa está incluído com a tecnologias tendo em vista, apropriar-se de novas competências tecnológicas, inovar suas práticas, criar e recriar novos métodos de ensino, para que a vida avance em igualdade, equidade e qualidade (Silva, 2019, p. 157).

A distribuição dos conteúdos foi apresentada conforme a estrutura da sequência didática como consta nesta pesquisa, percorrendo etapas cronologicamente já definidas na sua elaboração, favorecendo a distribuição dos conteúdos e um tempo estipulado para cada atividade. Com as dificuldades apresentadas pelos docentes no manuseio das ferramentas digitais, foram necessárias adaptações na execução das tarefas que ora seriam realizadas individualmente e foram cumpridas em pequenos grupos para melhor compreensão para que mais a frente pudesse ser concretizada de forma individual. Essas pequenas mudanças não afetaram a organização dos conteúdos durante a capacitação. A maioria dos participantes considerou que os conteúdos foram bem dimensionados, favorecendo o aprendizado.

Os professores concordam que, durante a aplicação da SD estavam muito envolvidos, confirmando a relevância da SD. O alinhamento da SD aos recursos digitais e atividades desafiadoras, possibilitou a interação dos professores com a proposta da capacitação, trazendo ricos debates, ludicidade, diversão e prazer para os professores, além de estimulá-los a avançarem nos conhecimentos referentes às tecnologias digitais.

> *Foi uma tarde muito divertida!!!!Espero usar o Kahoot com os meus alunos. (*Professora 5)
>
> *Foi mesmo! Divertimo-nos muito! Houve competição e muitas risadas. Gostei muito. (*Professora 20)
>
> *Tarde divertida que agregou informação, conhecimento e muitas possibilidades para a nossa prática. Amei participar! (*Professora 11)

O envolvimento dos docentes com a formação favoreceu a concordância por unanimidade de que a capacitação trouxe reflexões críticas e metodológicas sobre a prática, tão importantes para a mudança do fazer pedagógico e amenizar as desigualdades sociais, corroborando com Nóvoa (1991), “a formação não se faz antes da mudança, faz-se durante, produz-se nesse esforço de inovação e de procura aqui e agora dos melhores percursos para a transformação da escola” Nóvoa (1991, p. 26). Nesse sentido, a proposta corrobora com os documentos norteadores da Educação.

A SD superou as expectativas das professoras como demonstra o quantitativo de 36 concordância, confirmando a absorção dos conteúdos abordados, entendendo que metodologia ativa em conjunto com esta ferramenta os motivou, engajou nas atividades, proporcionando uma aprendizagem significativa, como podemos verificar na fala das professoras.

> *A criatividade na integração entre proposta artística concretas e virtuais. Uso de plataformas interativas que tornaram a formação dinâmica e divertida. (*Professora 12)
>
> *Foi maravilhoso o uso de ferramentas com competição e de grande participação do grupo. As crianças iriam ficar muito envolvidas. (*Professora 17)
>
> *Os conteúdos e propostas possíveis de serem utilizadas na nossa prática pedagógica, domínio por parte da pesquisadora dos conteúdos abordados. (*Professora 03*)*

A capacitação cumpriu com o previsto na BNCC, contemplando práticas pedagógicas para quase sua totalidade de professores, demonstrando o compromisso

com a educação integral da criança, proporcionando competências para atuar criticamente na contemporaneidade, ao contrário de uma formação focado somente no mercado de trabalho Moraes (2020).

A avaliação do material didático via formulário avaliativo ficou organizada da seguinte forma, como pode ser observado no quadro 7.

Quadro 7 - Avaliação do material didático

Perguntas via formulário avaliativo	Contribuições das docentes				
	Concordaram		Neutro	Discordaram	
18. Eu me sinto confiante em aplicar essa sequência didática (SD) com o meu aluno.	Total	Parcial	---------- ---	Total	Parcial
	23	14		------- -	--------
19.A proposta (material didático) corrobora de forma efetiva para a integração das tecnologias ao currículo colocando a criança como autora.	32	5	----------	------- -	--------
22.A SD foi bem elaborada.	34	1	----------	1	1
25.O uso contínuo da SD nas aulas de reforço escolar pode levar a uma aprendizagem significativa.	35	2	---------- -	------- -	--------
26.A SD pode ser adaptada para vários conteúdos e públicos diversos.	33	2	2	------- -	--------
27.É possível qualquer professor colocar em prática essa SD.	24	9	2	2	--------
28.É possível utilizar a SD nas aulas de reforço.	35	2	---------- ---	------- -	--------
30. Você aplica as SDS nas aulas de reforço.	34	1	2	------- -	--------
31.O uso do framework auxilia no desenvolvimento da SD.	30	4	3	------- -	--------

Fonte: Elaborado pela própria autora (2023).

Apesar da insegurança no início da formação continuada em manusear as tecnologias digitais, 37 participantes concordam (parcialmente ou totalmente) que estão confiantes em aplicar este material didático com a turma. Acredita-se que seja fruto da forma que conduzida a capacitação com apoio individualizado, as trocas entre as colegas, a elaboração da capacitação, o desenvolvimento de atividades similares com suas crianças. Conforme pode ser observado na figura 72, a proposta promoveu maior confiança das docentes e mostrou que as tecnologias digitais podem ser utilizadas para fins pedagógico e não apenas como entretenimento.

Figura 72 - Atividades a utilizando a linguagem digital pelas professoras.



Fonte: Arquivo da autora.(2023).

As docentes concordam que a proposta traz a tecnologia como um meio e não como um fim educacional, possibilitando ao professor inovar em sua prática pedagógica. Para Kenski as tecnologias:

> (...) Não são nem o objeto, nem a sua substância, nem a sua finalidade. Elas estão presentes em todos os momentos do processo pedagógico, desde o planejamento das disciplinas, a elaboração da proposta curricular até a certificação dos alunos que concluíram um curso. A presença de uma determinada tecnologia pode induzir profundas mudanças na maneira de organizar o ensino (Kenski, 2012, p.44).

Diante deste novo paradigma, a criança deixa de ser um mero receptor de informações e passa a ser o centro do processo ensino-aprendizagem, a protagonista.

A sequência didática foi aceita pelos professores e a maioria concorda que foi bem elaborada, pois, associada às TIC, ressalta a função do professor como mediador e enfatiza o protagonismo das crianças, sendo pertinente para as práticas na Educação

Infantil, proporcionando um ensino de qualidade por meio de uma aprendizagem significativa.

As docentes sinalizaram que compreendem, em sua maioria, que as ferramentas digitais atreladas à SD são uma forma potente para fomentar o engajamento das crianças, facilitando a conexão dos novos conteúdos com a realidade, proporcionando uma proposta mais ativa e significativa no ensino da EI.

O uso de forma contínua da SD possibilita trazer para as aulas de reforço um trabalho com metodologias ativas, deixando de lado a transmissão mecânica dos conteúdos e a formação de um sujeito ético**,** reflexivo e humanizado. Produzindo sentidos e significados acerca de suas aprendizagens, de maneira contextualizada e protagonista.

Os docentes envolvidos concordam que a sequência didática aplicada pode servir como base para abordar outros conteúdos e diferentes públicos, sendo considerada uma ferramenta viável para todos os segmentos da educação e de fácil aplicação, sem maior complexidade para ser executada pelos docentes.

Todos os participantes concordam (total ou parcialmente) que a utilização da SD nas aulas de reforço é possível ser aplicada trabalhando as habilidades essenciais que as crianças necessitam para acompanhar o currículo proposto para aquele ano de escolaridade, principalmente por estar atrelado a metodologias ativas no qual a é centrado na participação das crianças.

Os professores concordam que a estrutura fornecida pelo *framework* favorece o desenvolvimento da SD já que cada etapa para sua realização favorece uma aprendizagem significativa, atuando ativamente para descortinar e estabelecer sentido para o conhecimento em questão.

Buscando compreender se a proposta pautada na Linguagem Digital promove potencialidades para o engajamento, interação e participação das crianças no processo ensino-aprendizagem, preparando-as para os desafios de uma sociedade digital, elaborou-se o quadro 8.

Quadro 8 - Avaliação da linguagem digital.

Perguntas via formulário avaliativo	Contribuições das docentes				
	Concordaram		Neutro	Discordaram	
15.A capacitação apresentou novas formas de usar a sequência didática integrando a Linguagem digital.	Total	Parcial	1	Total	Parcial
	32	2		1	1
20.O Plano Político Pedagógico (PPP) da sua unidade escolar contempla a linguagem digital atendendo a BNCC.	10	7	1	2	17
21. Na prática diária é possível acrescentar propostas que consigam maior engajamento e atuação das crianças com a linguagem digital.	27	8	-----	1	1
23. A sequência didática atrelada à linguagem digital pode potencializar o aprendizado do aluno.	36	1	--------	-------	--------
24.A sequência didática permeada de linguagem digital pode modificar o conhecimento do aluno.	31	5	----------	-------	--------

Fonte: Elaborado pela própria autora (2023).

Com a intenção de conhecer os conhecimentos prévios das docentes quanto às ferramentas digitais presentes na formação continuada, realizou-se um levantamento das ferramentas que já haviam conhecido e foi constatado que grande parte delas nunca havia sido manuseada. Corroborando com as dificuldades encontradas no início da formação para apresentação durante o primeiro dia de formação e nas atividades coletivas, nas quais desconfiguravam a proposta elaborada para a atividade por desconhecer o seu manuseio, conforme pode ser observado na figura 73.

Figura 73 - Contribuições Coletivas.



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2023).

Quando indagadas acerca das dificuldades encontraram no uso das ferramentas utilizadas, algumas professoras mencionaram que:

> *Consegui utilizar a caixa de texto do Canva.* (Professora 7)
>
> *Por ser uma ferramenta nova, no princípio tive algumas dificuldades precisando do auxílio do colega, mas depois consegui utilizar a ferramenta tranquilamente.* (Professora5)
>
> *Não conhecer a ferramenta. Foi preciso atenção para seguir as orientações de forma a aprender as funções e como podemos usá-las.* (Professora 9)

Confirmando a necessidade de mais formações dentro desta temática, possibilitando o aprimoramento profissional e as inseguranças em inserir a tecnologia no processo pedagógico, promovendo aprendizagens significativas impulsionadas pelas ferramentas digitais.

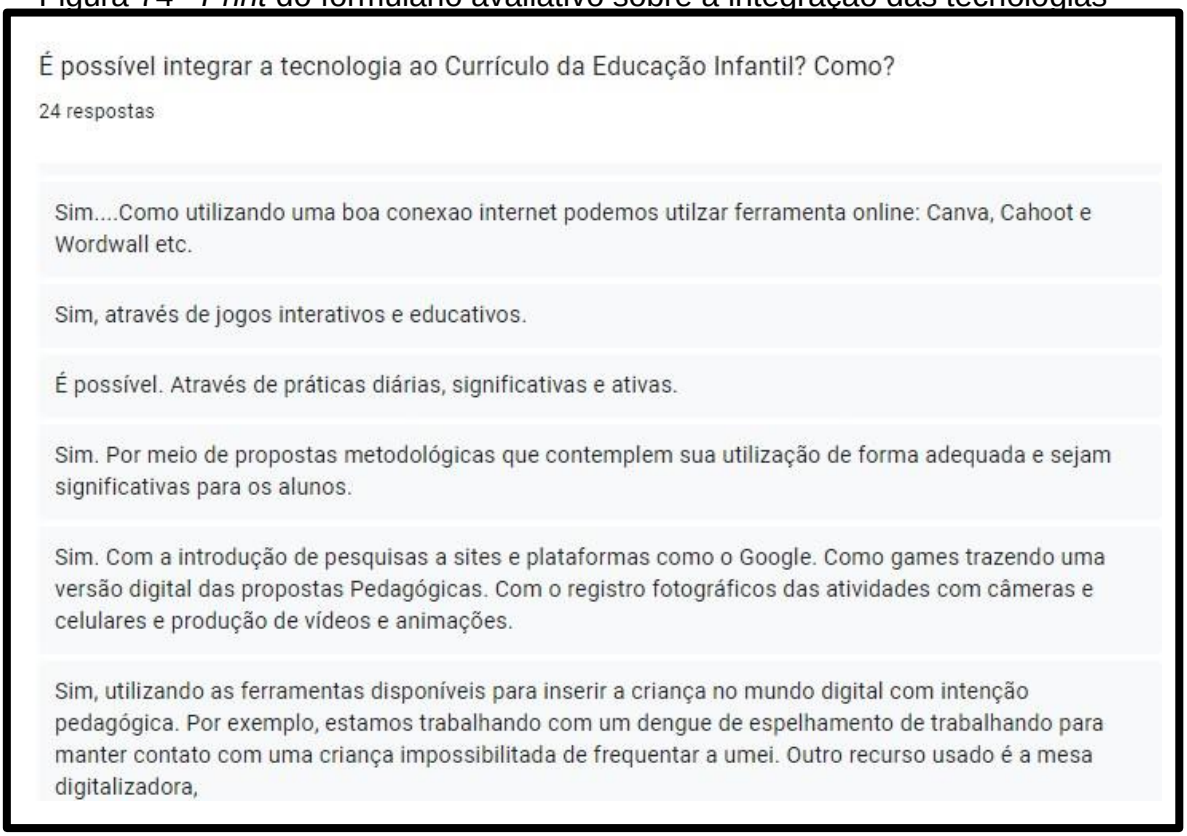
A capacitação trouxe um novo olhar sob as tecnologias digitais e para as inúmeras possibilidades de explorá-las dentro da construção do conhecimento pelo aluno, além de inserir o aluno como protagonista desse processo e o professor como um mediador/curador da aprendizagem.

Em seguida perguntamos se o PPP da escola em que trabalham contempla a linguagem digital obtivemos um equilíbrio nas respostas sinalizando que apesar de ser orientado pelos documentos norteadores ainda temos unidades de educação que não cumpri com essa determinação, afastando a escola da realidade em que está inserida.

Os professores confirmaram a potência das SDs elaboradas com intencionalidade pedagógica, proporcionando uma proposta de ensino mais ativa, tornando a aprendizagem mais significativa.

Reconhecendo o potencial para a construção do conhecimento, foi perguntado aos professores sobre a possibilidade de desenvolver essa proposta na EI, como mostra a figura 74 abaixo:

Figura 74 - *Print* do formulário avaliativo sobre a integração das tecnologias



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2023).

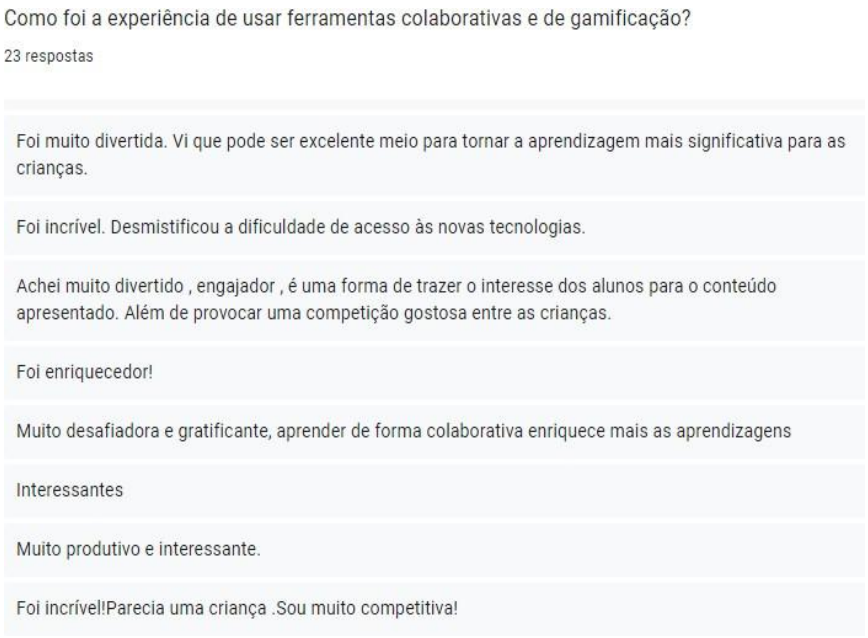
A proposta obteve uma resposta positiva pelas professoras e o engajamento durante a formação reflete essa aceitação, certificando suas potencialidades para o ensino na educação infantil, favorecendo uma prática significativa e inovadora. As reflexões durante as rodas de conversa já apontavam para essa receptividade, conforme pode ser observada na fala de algumas docentes:

> *Eu achei a formação muito instigante. Pude refletir sobre minhas experiências com a tecnologia e que de fato é muito mais possível usá-la no processo de*

> *ensino e aprendizagem do que pensamos! Com certeza vou me desafiar mais*. (Professora 8)
>
> *A formação é essencial para que possamos aprender e trocar experiências. A tecnologia está aí, e precisamos usar isso ao nosso favor, já que a motivação deles/alunos, para a tecnologia é extremamente aceita.*
> *Obrigada e parabéns*! (Professora 21)

As diversas reações positivas quando o professor consegue apropriar-se das tecnologias digitais com a intencionalidade pedagógica pode ser observada na figura 75.

Figura 75 - *Print* do formulário avaliativo sobre as ferramentas abordadas



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2023).

Essas reações evidenciam a urgência de políticas públicas que de suporte tanto de formação para os professores quanto infraestrutura nas UEs para o uso de metodologias com participação ativa das crianças para “promover, assim, uma aprendizagem que de fato seja atrativa para os alunos e significativa” (Lima *et al.*, 2021, p. 17).

Os pontos positivos da formação continuada com foco nas ferramentas digitais para o ensino foram transformados em uma nuvem de palavras, como demonstra a figura 76.

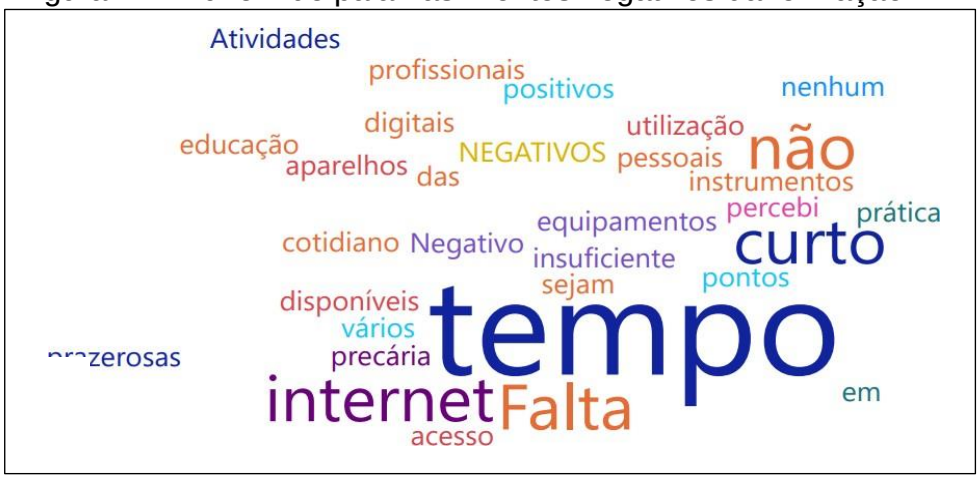
Figura 76 - Nuvem de palavras: pontos positivos da formação.



Fonte: Elaborada pela autora (2023).

Em uma análise geral por meio das contribuições das professoras, figura 77, via questionário avaliativo, percebeu-se que a proposta teve uma excelente avaliação pelas professoras, tendo como pontos muito relevantes os conteúdos, o domínio dos conteúdos apresentados pela pesquisadora e os ferramentais digitais escolhidas de forma eu todas pudessem utilizar, pois são gratuitas, de fácil manuseio e a maioria não necessita baixar o aplicativo são utilizadas de forma online.

Figura 77 - Nuvem de palavras: Pontos negativos da formação.



Fonte: Elaborada pela autora (2023).

As professoras apontam a falta de infraestrutura e investimentos das autoridades competentes para ofertar uma *internet* banda larga que dê suporte para vários

profissionais utilizarem ao mesmo tempo, pois durante a capacitação foi necessário o uso de equipamentos das professoras, utilizando os seus pacotes de dados, pois a internet da UMEI não suportou o grande número de pessoas conectando ao mesmo tempo.

As dificuldades já apontadas nesta pesquisa pelas professoras no manuseio das ferramentas digitais suscitaram de mais tempo para um atendimento individualizado para melhor compreensão e falta de equipamentos adequados, pois optou-se trabalhar com os equipamentos que os professores têm a sua disposição: a minoria possui computadores cedidos pela FME, outros trouxeram seus próprios aparelhos e a maioria tem celulares de uso pessoal.

O grupo também manifestou o desejo de ter mais tempo para discutir sobre questões étnico-raciais que serviram de fio condutor para o uso das tecnologias digitais no material didático.

Com todas as demandas emergidas, o tempo de formação necessitaria ser maior para estendermos nossas rodas de conversa, pois as professoras tinham muito para contribuir.

Cabe ressaltar as enriquecedoras contribuições da participação das docentes na formação, conforme pode ser observado no quadro 9.

Quadro 9 - Experiência na capacitação Pedagógica

Foi produtiva no conhecimento tecnológico vinculado a educação". (Professora 25)
"A experiência foi de grande relevância proporcionando novas ideias e aprimorando ainda mais alguns conhecimentos referentes a linguagem digital". (Professora 37)
"Foi muito enriquecedora". (Professora 28)
"Foi muito gratificante pois agregou muito conhecimento e aprendizado. Assim, como realizar um planejamento para um bom desempenho do meu aluno. Aprendi de forma fácil e didática. Simplesmente maravilhosooo! Aprender com quem realmente sabe é outro nível!!!". (Professora 8)
"Foi dinâmica, foi significativa, consegui adquirir conhecimentos de ferramentas antes desconhecidas". (Professora 17)
"Foi muito proveitosa, pois mostrou as possibilidades de uso das tecnologias como meio para auxiliar o processo de aprendizagem". (Professora 36)
"Sair da zona de conforto e perceber que novas possibilidades podem dinamizar uma rotina tão extenuante que é o espaço escolar". (Professora 19)
"Maravilhosa! Fiquei estimulada a fazer uso dos recursos digitais". (Professora 23)

“Foi uma experiência muito importante para o reconhecimento das possibilidades trazidas pelo uso de novos tecnologias no campo da aprendizagem”. (Professora 5)
“Foi uma experiência excelente! Agora fiquei muito interessada em conhecer mais para trabalhar com as crianças”. (Professora 34)
“Relevante à minha prática docente”. (Professora 35)
“Satisfatória!”. (Professora 32)
“A capacitação contribuiu de forma positiva para o meu fazer pedagógico em sala de aula, uma vez que trouxe novas possibilidades de aplicação dos conteúdos e exploração dos conhecimentos de forma mais dinâmica e significativa para as crianças”. (Professora 3)
“Uma experiência muito rica, dinâmica e prazerosa”. (Professora 11)
“Contribuiu de forma significativa pra ampliar possibilidades de propor experiências de aprendizagem mais lúdicos e interativas com uso de tecnologias”. (Professora 18)
“Foi muito proveitoso para repensar minha prática”. (Professora 28)
“Ótima”. (Professora 15)
“Minha aprendizagem foi significativa”. (Professora 22)
“Foi de grande crescimento profissional. Saí com várias ideias”. (Professora 1)
“Foi de grande aprendizagem e significado para minha formação. Com ela, pude aprender coisas novas e que me ajudará em sala de aula a mudar algumas práticas que serão benéficas aos meus alunos. Com certeza, o conhecimento que absorvi irá me transformar em uma educadora cada vez melhor e mais capacitada”. (Professora 6)
“Gratificante”. (Professora 10)
Bastante construtiva aprendi novas formas para abordar habilidades da BNCC, trazendo a representatividade de povos geralmente marginalizados dos quais grande parte dos alunos são oriundos”. (Professora 21)

Fonte: Arquivo da pesquisadora (2023).

Por meio destas colocações, pode-se constatar que a capacitação trouxe reflexões acerca das tecnologias na Educação Infantil, assim como o uso das metodologias ativas na prática pedagógica em consonância com as necessidades da sociedade.

As respostas do quadro 9 mostram que os docentes ultrapassaram a barreira do conhecimento tecnológico, já conseguem recontextualizar essa vivência da capacitação para sua prática pedagógica, trazendo as necessidades de suas crianças para o planejamento, alinhando a cultura digital à ação pedagógica. Porém, esse foi um primeiro passo para a mudança, pois essa modificação ocorre ao longo do tempo.

Como afirma Moran (2012, p. 90),“[...] não basta ter acesso à tecnologia para ter o domínio pedagógico. Há um tempo grande entre conhecer, utilizar e modificar processos”.

Por meio destas colocações, pode-se constatar que a capacitação trouxe reflexões acerca das questões étnico-racial e as tecnologias na Educação Infantil, assim como sobre o uso das metodologias ativas na prática pedagógica em consonância com as necessidades da sociedade.

5. CONCLUSÃO

Conclui-se que essa pesquisa propiciou uma visão mais assertiva acerca da realidade da formação do professor, apontando a necessidade de mais formações continuadas no espaço escolar para uma participação mais efetiva, amenizando as lacunas sobre as questões étnico-raciais e à utilização de novas metodologias ativas aliadas às competências digitais tão necessárias no século XXI, colocando os alunos no centro do processo de ensino e aprendizagem.

Entende-se que essas crianças têm capacidade de aprender e de favorecer a sua própria educação assumindo o papel de protagonista, interferindo diretamente no seu desenvolvimento.

Em direção a esse objetivo foi estruturado uma formação continuada embasada em uma sequência didática permeada pelas tecnologias digitais com intencionalidade pedagógica no intuito de oportunizar a construção do conhecimento das crianças por meio da linguagem digital, favorecendo a curiosidade, o interesse investigativo e o conhecimento prévio e assim obtendo uma aprendizagem significativa e ativa. Durante o desenvolvimento da proposta, percorreu-se as etapas metodológicas, originando uma nova proposta pedagógica potencializada pela tecnologia digital, trazendo para a sala de aula mais dinamismo.

O material didático utilizado durante a capacitação apresentou uma boa devolutiva por parte das professoras envolvidas, trazendo a construção da identidade da criança no cotidiano e algumas ferramentas digitais possíveis de serem utilizadas na Educação Infantil, porém com possibilidades de serem aplicadas em outros

segmentos de ensino, contendo uma proposta metodológica envolvendo uma SD com base na integração da Linguagem digital para o aprendizado da criança.

No decorrer da formação continuada, percebe-se diversas iniciativas das professoras em pôr em prática as discussões realizadas durante a formação, demonstrando que ainda de forma tímida o fazer pedagógico dessas docentes foi tocado pela capacitação trazendo mais valorização da identidade da criança para o espaço da Educação Infantil, engajamento, criatividade, a autonomia entre outros benefícios. Neste sentido, explicita a importância de que mais formações continuadas possam ser realizadas para estimular a inclusão de práticas pedagógicas referente à diversidade étnico-racial e as tecnologias digitais ao currículo da educação infantil.

A formação trouxe muitos desafios apontados para maior exploração das tecnologias digitais, como falta de aparato tecnológico adequado na unidade de educação onde foi realizada a capacitação e *internet* fraca. Neste contexto, para integrar a linguagem digital com intencionalidade pedagógica foi constatado a necessidade de investimentos das políticas públicas estruturando as escolas com equipamentos e manutenções contínuas favorecendo um trabalho com responsabilidade de construir uma sociedade em que todos possam exercer seus direitos.

As contribuições que levaram a estas conclusões partiram das rodas de conversa no *WhatsApp* e presenciais, durante as formações, pelas propostas no *Google Classroom*, por meio de questionário avaliativo no *Google Forms* e dos registros no diário de bordo.

Diante da análise realizada, é possível inferir que a inserção das tecnologias digitais no projeto educacional demanda novas abordagens de ensino, aprendizagem e currículo, visando a uma formação significativa do discente. Os recursos tecnológicos estão em constante evolução, acompanhando as mudanças sociais, e requerem uma atualização constante. Neste contexto, é fundamental estimular novas pesquisas e discussões, pois trata-se de um tema em constante transformação, sobre as possibilidades oferecidas pelos recursos tecnológicos e as práticas pedagógicas para promover a autonomia e a construção do saber das crianças..

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. 2ed.São Paulo:DVS,2015.

ARANTES, Sheila da Silva Ferreira. **Reforço escolar em sociedades civis em prol da alfabetização: Interface entre sequências didáticas e tecnologias digitais. Dissertação de mestrado em Novas Tecnologias Digitais na Educação**. Centro Universitário Carioca, 2019. Disponível em: https://proximal.unicarioca.edu.br/portal/reforco-escolar-em-sociedades-civis-em-prol-da-alfabetizacao-interface-entre-sequencia-didatica-e-tecnologias-digitais Acesso em: ago/2023.

AUSUBEL. D. P.; NOVAK, J. D. HANESIAN, H. Psicologia Educacional. Rio de Janeiro: Interamericana Ltda., 1980.

BALDO, Claudia Helena Araújo. **A influência do letramento digital no processo de alfabetização: contribuições para a aquisição da escrita**. 2018. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/59/59140/tde-16072018-144040/en.php Acesso em: mar/2023.

Barbosa, Marta Cristina; DOS SANTOS BERNARDI, Luci. Formação continuada na educação infantil: a escola é o lócus. **Retratos Da Escola**, *16*(36), 1031–1050, 2022. Disponível em: https://doi.org/10.22420/rde.v16i36.1346.

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

BRASIL. LEI no 9394/96, de 20 de dezembro de 1996**. Lei de Diretrizes e Bases**. Brasília, DF. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm. Acesso em: mar/2023.

_____. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: mar/2023.

_____. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Ministério da Educação. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curiculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192. Acesso em: mar/2023.

_____. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, MEC/SEF, 1998. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf. Acesso em: mar/2023.

_____. **Estatuto da Criança e do Adolescente**: Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990. Rio de Janeiro: Imprensa Oficial, 2002. BRASIL.

BRITO, Celso Eduardo; ALMEIDA, Lucas Martins. A Utilização da Gamificação na Aprendizagem de Análise Combinatória: possibilidades atreladas ao uso do H5P e do Wordwall. **Revista de Investigação e Divulgação em Educação Matemática**, [S. l.], v. 6, n. 1, 2022. DOI: 10.34019/2594- 4673.2022.v6.38185. Disponível em: https://periodicos.ufjf.br/index.php/ridema/article/view/38185. Acesso em: nov/2022.

CABREIRA, Maurício Costa. Percepções do professor de Matemática: relação entre formação acadêmica e atuação docente. **EBRAPEM, XX**, p. 1-12, 2016. Disponível em: http://www.ebrapem2016.ufpr.br/wp-content/uploads/2016/04/gd7_mauricio_cabreira.pdf. Acesso em: ago/2023.

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo. Porto Alegre: Penso, 2018.

CANDAU, Vera Maria (org.). **Magistério: construção cotidiana**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

COELHO, Patrícia Margarida Farias. **Os nativos digitais e as novas competências tecnológicas.** Revista Texto livre, linguagem e Tecnologia, Belo Horizonte, v. 05, n. 02, 2012. Disponível em: https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/16621. Acesso em: jul/2023.

CORTELAZZO, Angelo Luiz et al. Metodologias ativas e personalizadas de aprendizagem: para refinar seu cardápio metodológico. Rio de Janeiro: Alta Books, 2018.

COSTA, Maurício José Morais; JÚNIOR, João Batista Bottentuit. Formação Docente App Learning e Letramento Digital: um estudo da percepção dos professores sobre o aplicativo Padlet. **Revista Faz Ciência**, v. 22, n. 35, p. 98-98, 2020. Disponível em: https://e-revista.unioeste.br/index.php/fazciencia/article/view/24532. Acesso em:jun/2023.

DA SILVA MONTEIRO, Sandrelena; LIMA, Gustavo Roberto. USO DO JAMBOARD® COMO RECURSO DIDÁTICO E AVALIATIVO NO ENSINO SUPERIOR. **Revista Prática Docente**, v. 7, n. 1, p. e005-e005, 2022. Disponível em: https://periodicos.cfs.ifmt.edu.br/periodicos/index.php/rpd/article/view/253. Acesso em:ago/2023.

DANDARO, Fernando; OLIVEIRA, Lidiane Silva Neves; DE PAULO, Kelly Regina. O uso de tecnologias digitais na Educação Infantil. **Revista Científica e-Locução**,

1(16), 16-16, 2019. Disponível em: https://periodicos.faex.edu.br/index.php/e-Locucao/article/view/223. Acesso em: mar/2023.

DARLING-HAMMOND, Linda; BRANSFORD, John. **Preparando os professores para um mundo em transformação: o que deve aprender e estar aptos a fazer**. Penso Editora, 2019.

DE ALMEIDA, Guenther Carlos Feitos. Experiência e prática docente: diálogos pertinentes. 2010.

DE SOUZA, José Batista; DOS SANTOS CARVALHO, Tainá. Formação de professores para o uso de tecnologias digitais: Um relato de experiência no Colégio Estadual Professora Luzia Carvalho Silva. **Pesquisa, Sociedade e Desenvolvimento** , v. 10, n. 4, pág. e33710414156-e33710414156, 2021. Disponível em: https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/14156. Acesso em:mai/2023.

DOS ANJOS, Cleriston Izidro; FRANCISCO, Deise Juliana. Educação infantil e tecnologias digitais: reflexões em tempos de pandemia. **Zero-a-seis**, v. 23, n. 2, p. 125-146, 2021. Disponível em: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8121801. Acesso em: jan/2023.

FLORES, Eduardo Almeida, FREITAS, Carla Conti de. Letramento digital, ensino e práticas sociais.**Revista Panorâmica Online**,1,218229, 2020. Disponível em: https://periodicoscientificos.ufmt.br/revistapanoramica/index.php/revistapanoramica/article/view/1171. Acesso em: jan/2024.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

GARCIA, Marta Fernandes et. al. Novas competências docentes frente às tecnologias digitais interativas. **Revista Teoria e Prática da Educação**, v. 1, pág.79-87, jan./abr. 2011. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4391891/mod_folder/content/0/COMPET%C3%8ANCIAS%20DOCENTES.pdf. Acesso em: jun/2023.

GOMES, Santos Suzana (orgs). Sociedade, educação e redes: desafios à formação crítica. Disponível em: https://sitre.appos.org.br/wp-content/uploads/2021/01/GT-30-Ambientes-de-aprendizagem-e-tecnologias-aplicadas-a-educacao.pdf. Acesso em: jul/2023.

GONÇALVES, Adriana De Marchi; KANAANE, Roberto. A Prática Docente e as Tecnologias Digitais. **Revista eletrônica Pesquiseduca,** Santos, v. 13, n. 29, 2021. . Disponível em: https://periodicos.unisantos.br/pesquiseduca/article/view/1030 Acesso em: ago/2023.

HITZSCHKY, Rayssa Araújo et al. Formação docente e artefatos digitais: análise de Recursos Educacionais Digitais (RED) e a exploração de um repositório educacional digital. In: **Workshop de Informática na Escola**, 26., 2020, Evento Online. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2020. p. 369-378. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/wie/article/view/12629. Acesso em: mai/2023.

KENSKI, Vani Moreira. Cultura digital. **Dicionário crítico de educação e tecnologias e de educação a distância. Campinas: Papirus**, pág. 139-144, 2018.

_____, Vani Moreira. **Educação e tecnologia: O novo ritmo da informação.** 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

KIEFER, Ana Paula; LAMPERT BATISTA, Natália. Pensando a sala de aula invertida e o CANVA como ferramentas didáticas para o ensino remoto. **Metodologias E Aprendizado**, *2*, 143–156, 2020. Disponível em: https://publicacoes.ifc.edu.br/index.php/metapre/article/view/1421. Acesso em: abril/2023.

KLEIN, Danieli Regina et al. Tecnologia na educação: evolução histórica e aplicação nos diferentes níveis de ensino. **EDUCERE Revista da Educação**, Umuarama, v. 20, n. 2, p. 279-299, jul./dez. 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/345870598_TECNOLOGIA_NA_EDUCACAO_EVOLUCAO_HISTORICA_E_APLICACAO_NOS_DIFERENTES_NIVEIS_DE_ENSINO. Acesso em: mar/2023.

LIMA, Ronilda Pereira et. al. A utilização de metodologias diferenciadas no ensino de ciências: uma reflexão sobre aprendizagem significativa e ensino de qualidade na escola pública em tempos de pandemia.**JNT - Revista Facit de Negócios e Tecnologia**, v. 28, jul. 2021. Disponível em: https://revistas.faculdadefacit.edu.br/index.php/JNT/article/view/1100. Acesso em: mar/2023.

MONTEIRO, Renata Lúcia de Souza Gauna; SANTOS, Dayane Silva. A UTILIZAÇÃO DA FERRAMENTA GOOGLE FORMS COMO INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO DO ENSINO NA ESCOLA SUPERIOR DE GUERRA. **Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação**, v. 4, n. 2, p. 27-38, 2019. Disponível em: https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/72. Acesso em: set/2023.

MORAN, José Manuel. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. Campinas: Papirus,2017.

MORAN, José Manuel. **A Educação que desejamos:** novos desafios e como chegar lá. 5. ed. Campinas: Papirus, 2012.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. MORAN. In. José; BACICH, Lilian. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem téorico-prática** [recurso eletrônico] / Organizadores, Lilian Bacich, José Moran. – Porto Alegre: Penso, 2018.

MOURA, Tâmara Paes; RODRIGUES, Renato; SILVA, Edi da. Educação Infantil: o paradigma entre o cuidar e o educar. Ensaios Pedagógicos - **Revista de Artigos e Produção Acadêmica do Curso de Pedagogia da Unifacvest** - Ano XIX, n. 02, Lages: UNIFACVEST - julho a dezembro de 2019. Disponível em:

https://www.unifacvest.edu.br/assets/uploads/files/arquivos/40ea4-ensaios-pedagogicos-2019-2.pdf. Acesso em: abr/2023.

NÓVOA, Antônio. **Profissão Professor**. Lisboa: Universidade do Minho, 2008.

_____. Concepções e práticas de formação contínua de professores. In: **Formação Contínua de Professores**: realidades e perspectivas. Portugal: Universidade de Aveiro, 1991.

OLIVEIRA, Sabrina Guedes; ALMEIDA, Veronica Eloi de; TROTTA, Leonardo Monteiro. As tecnologias e o mundo globalizado: reflexões sobre o cotidiano contemporâneo. **Revista Educação Pública,** v. 20, nº 2, 14 de janeiro de 2020. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/2/astecnologias-e-o-mundo-globalizado-reflexoes-sobre-o-cotidiano-contemporaneo. Acesso em: jul/2023.

PIAGET, Jean. O tempo e o desenvolvimento intelectual da criança. In: Piaget. Rio de Janeiro: Forense,1973.

_____. A linguagem e o pensamento da criança. Trad. Manuel Campos. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

PURVES, B. Stop Motion. Coleção Animação. Básica. Porto Alegre: Bookman, 2011.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky, uma perspectiva histórico-cultural na educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

SANTOS Adriana dos; TEIXEIRA, Adriano Canabarro. A Formação de Professores e a importância da Fluência Tecnológica Digital em meio ao cenário do Século XXI. In: **Anais do XXV Workshop de Informática na Escola**. Disponível em: file:///C:/Users/athar/Downloads/13232-1814-10593-5085-2-20201130%20(1).pdf . Acesso em: jul/2023.

SANTOS, Weber Miranda; NETO, Izidorio Paz Fernandes. Os desafios do ensino remoto em tempos pandêmicos: o uso das tecnologias digitais como recurso pedagógico. **Pesquisa, Sociedade e Desenvolvimento**, v.10, n. 15, pág. e405101523474-e405101523474, 2021. Disponível em: file:///C:/Users/athar/Downloads/23474-Article-274725-1-10-20211122%20(2).pdf. Acesso em: jul/2023.

SCHERER, Suely; BRITO, Gláucia da Silva. Integração de tecnologias digitais ao currículo: diálogos sobre desafios e dificuldades. **Educar em Revista**, v. 36, 2020. Disponível: https://www.scielo.br/j/er/a/FCR5M56M6Chgp4xknpPdKmx/ Acesso em: fev/2023.

SILVA, Luciana Nogueira; SOUZA, Marleide Batista. **As tecnologias digitais na docência: desafios para a formação e atuação dos professores dos anos iniciais no contexto da** BNCC. VII ENALIC, Fortaleza, 2018. Disponível: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/enalic/2018/443-53444-06122018-235815.pdf Acesso: jan/2023.

SILVA, Mozart Linhares da. A urgência do tempo: novas tecnologias e educação contemporânea. In:____(org.)**Novas Tecnologias: educação e sociedade na era da informática**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

SILVA, Rui. **WhatsApp: O que é e para que serve?** Saiba mais neste artigo. técnico informática para todos, 2016. Disponível em: https://www.i-tecnico.pt/whatsapp-o-que-e-e-para-que-serve/. Acesso em: nov/2022.

VYGOTSKY, Lev. **Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico**. São Paulo: Ática, 2009.

_____. **A formação social da mente: desenvolvimento dos processos mentais superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

APÊNDICES E ANEXOS

APÊNDICE A- TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Secretaria Municipal de Saúde
Comitê de Ética em Pesquisa
Rua: Evaristo da Veiga, 16 - 4º andar - Sala 401
Centro - RJ CEP: 20031-040 Telefone: 2215-1485
E-mail: cepsms@rio.rj.gov.br ou cepsmsrj@yahoo.com.br
Site:http://www.rio.rj.gov.br/web/sms/comite-de-etica-em-pesquisa

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Projeto de Pesquisa: "Integração da Linguagem Digital na Educação Infantil: uma abordagem Significativa"

Prezado(a) Senhor(a),

Você,_____, sob, está sendo convidado(a) para participar da pesquisa "Integração da Linguagem Digital na Educação Infantil: uma abordagem Significativa" ser realizada na UMEI Professor Irio Molinari. Antes de assinar a autorização desta pesquisa a pesquisadora deverá responder a todas as suas dúvidas e é muito importante que você compreenda as informações e instruções contidas neste documento. A sua participação não é obrigatória. Você tem o direito de desistir da participação a qualquer momento, sem nenhuma penalidade e sem perder os benefícios aos quais tenha direito.

Esta pesquisa tem por **objetivo** retratar a importância da integração de tecnologias digitais ao currículo na Educação infantil, no qual o estudante deve aprende a utilizar a tecnologia de maneira significativa, reflexiva e ética com protagonismo e autoria. Perpassando pela formação continuada de professores, pedagogos e gestores.

O convite à sua participação se deve à necessidade de se propor uma abordagem contemporânea para o trabalho com os educandos da Educação Infantil.

.

A pesquisa adotará os seguintes **procedimentos**: você responderá uma pesquisa com formulário on-line, que será disponibilizado via e-mail, com a finalidade de levantar impressões sobre o entendimento dos educadores quanto à integração da linguagem digital ao Currículo da Educação Infantil, *que estará disponível por 2 (duas) semanas e o respondente completará o formulário em até 10 minutos.*

Durante esses encontros poderá ser necessário gravar vídeos contendo sua imagem e voz ou áudios com sua voz.

Nos encontros presenciais serão 6 encontros com professores do segmento da Educação Infantil-FMENiterói,RJ, que serão realizados na UMEI Professor Irio Molinari na Ilha da Conceição- Niterói, sendo 4 encontros presenciais (com 2 horas porencontro) e 2 encontros assíncronos (com 2 horas por encontro). Os encontros terão uma parte prática e outra teórica. Todo o material será disponibilizado em umaplataforma pela pesquisadora. Ao final, da formação você responderá um formulário com a finalidade de qualificar as informações e o entendimento sobre Integração das tecnologias na Educação Infantil, bem como entender a intencionalidade do uso dos conhecimentos adquiridos na formação e que poderão ser agregados em sala de aula, que ficará disponível por 3 (três) semanas, que levará até 10 minutos para serrespondido.

Quanto aos **riscos**, cabe ressaltar que a Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, em suas diretrizes e normas, indica que toda pesquisa com seres humanos envolve algum tipo de risco e, durante esta pesquisa, este poderá se apresentar na forma de desconforto ou constrangimento que poderão ser gerados a partir da coleta de dados das falas dos docentes. Portanto, se durante a aplicação de alguma atividade ou da gravação do vídeo ou áudio, algum participante se sentir desconfortável, inseguro, indisposto ou constrangido, por qualquer motivo, terá o direito de não realizar as tarefas propostas ou poderá desistir a qualquer momento da participação da pesquisa, sendo respeitado em sua decisão. Nenhum participante será vítima de preconceito ou discriminação. A fim de minimizar os riscos, a pesquisadora fará todo o esforço para que você se sinta à vontade e confortável para expressar seus sentimentos, desejos, falas e opiniões. Adotará uma conduta ética e respeitosa com os questionamentos dos participantes, bem como, com seus valores sociais, culturais, morais e religiosos. Utilizará linguagem clara e acessível para qualquer esclarecimento. Você será acompanhado(a) e assistida pela pesquisadora ao longo de todos os momentos de coleta de dados desta pesquisa. Durante todas essas etapas, todo o esforço será feito pela pesquisadora para que os riscos sejam minimizados. Eventuais riscos físicos, psicológicos, espirituais, morais, familiares, intelectuais, sociais e culturais serão cuidadosamente minimizados, a partir de ações cabíveis dentro da Unidade Escolar. No entanto, em qualquer momento, durante os encontros, se alguém afirmar à pesquisadora que está tendo dificuldades, em relação a este aplicativo, ela poderá orientar os participantes quanto à dificuldade apresentada.

Esta pesquisa trará como **benefício** para você e os demais participantes novos conhecimentos, trazendo novas possibilidades para suas aulas com práticas educativas para a Educação Infantil que integre a linguagem Digital tecnologias em umaabordagem significativa, contribuindo com a aprendizagem de seus educandos.

Sua participação no estudo não implicará em custos adicionais. Você não terá qualquer despesa com a realização das etapas desta pesquisa que serão custeadas pela pesquisadora responsável por essa proposta. Também não haverá nenhuma forma de pagamento pela sua participação.

Assinando esse assentimento, você não desiste de nenhum de seus direitos. Além disso, não libera os investigadores de suas responsabilidades legais e profissionais no caso de alguma situação que lhe prejudique. A participação nessa pesquisa é inteiramente voluntária. Uma vez aceitando participar dessa pesquisa, você deverá se sentir livre para desistir da pesquisa a qualquer momento do curso desta, sem que isso afete seu relacionamento futuro com esta instituição. A pesquisadora também poderá

retirá-lo do estudo a qualquer momento, se ela julgar que seja necessário para seu bem-estar.

Em caso de dúvidas quanto à ética do estudo, você poder se reportar ao Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos - subordinado ao Conselho Nacional de Ética em Pesquisa, órgão do Ministério da Saúde, através de solicitação ao representante de pesquisa, que estará sob contato permanente, ou contatando o Comitê de Ética em Pesquisa desta instituição, no telefone (21) 2215-1485. Caso necessite de mais informações sobre a pesquisa, poderá procurar a pesquisadora responsável pela mesma, professora especialista Joelma Silveira Uchoa, pelo telefone profissional (21)980891954, ou pelo email joelmabasi@yahoo.com.br.
É assegurado o completo sigilo da identidade do participante dessa pesquisa. Em nenhum momento serão publicados dados ou informações que possibilitem a sua identificação dentro desta pesquisa, incluindo a eventualidade da apresentação dos resultados deste estudo em congressos e periódicos científicos. Todos os dados físicos e digitais coletados serão sigilosamente armazenados sob guarda e responsabilidade da pesquisadora por um período de 5 anos, e após esse período, os mesmos serão excluídos permanentemente.
Diante do exposto nos parágrafos anteriores eu, firmado abaixo, acredito ter sido suficientemente informado(a) pela pesquisadora Joelma Silveira Uchoa a respeito da pesquisa "Integração da Linguagem Digital na Educação Infantil: uma abordagem Significativa", ficou clara para mim qual é a minha participação na pesquisa e a garantia de proteção e sigilo de meus dados individuais. Pude questionar a pesquisadora sobre todos os aspectos do estudo. Fui informado(a) de que o Termo de assentimento Livre e Esclarecido é um procedimento exigido pelo Ministério da Saúde e que é possível, a qualquer tempo, desistir de participar do estudo sem qualquer prejuízo. Recebi um exemplar assinado desse Termo e pelo presente concordo voluntariamente com minha participação na pesquisa.

NOME DO PARTICIPANTE:
_____

ENDEREÇO DO PARTICIPANTE:
_____

CPF DO PARTICIPANTE:_____RG:_____

ASSINATURA DO PARTICIPANTE:
_____
DATA:___/____/____.

ASSINATURA DA DIREÇÃO DA UMEI PROFESSOR IRIO MOLINARI
_____
MATRÍCULA: _____
DATA:___/____/____.

NOME DA PESQUISADORA RESPONSÁVEL PELO PROJETO: Joelma Silveira Uchoa
ASSINTAURA DA PESQUISADORA:
_____DATA:____/____/____

APÊNDICE B - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, VÍDEO E VOZ

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, VÍDEO E VOZ

Centro Universitário Carioca
Núcleo de Computação Aplicada – NUCAP
Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação - MPNTDE

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, VÍDEO e VOZ.

Eu_____, _____ (nacionalidade), nascido(a) em_____, autorizo a utilização da minha imagem, vídeo e voz depois de conhecer e entender os objetivos, procedimentos metodológicos, riscos e benefícios da pesquisa, bem como de estar ciente da necessidade do uso da voz, especificados no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), autorizo, através do presente termo, os pesquisadores Professor Mestre André Cotelli do Espírito Santo, Prof. Dra. Ana Paula Legey de Siqueira e a Professora Especialista Joelma Silveira Uchoa do projeto de pesquisa intitulado "*Integração da Linguagem Digital na Educação Infantil: uma abordagem significativa* ", a realizarem as gravações de voz, imagens e vídeos, que se façam necessárias, sem quaisquer ônus financeiros a nenhuma das partes.
Ao mesmo tempo, libero a utilização dessas gravações de imagens, vídeos e voz para fins científicos e de estudos (livros impressos e digitais, artigos, slides e transparências), em favor dos pesquisadores da pesquisa acima especificados.

_____,_____de_____de 2023.

NOME DO PARTICIPANTE:
_____
ENDEREÇO DO PARTICIPANTE:
_____
CPF DO PARTICIPANTE:_____RG:_____
ASSINATURA DO PARTICIPANTE:
_____
DATA:___/____/____.
NOME DA PESQUISADORA RESPONSÁVEL PELO PROJETO: Joelma Silveira Uchoa
ASSINTAURA DA PESQUISADORA: _____
DATA:____/____/____

APÊNDICE C- PRIMEIRA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 x 2 ☐ 3 ☐

Autor (a) da SD: Joelma Silveira Uchoa
Revisão realizada: Sheila Arantes
Público alvo para capacitação: Professores da Educação Infantil
Sugestão de quantidade mínimo e máximo de pessoas: Entre 5 a 25 pessoas
Eixo Temático: Múltiplas Linguagens na Educação Infantil
Conteúdo: Diversidade Cultural

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

Objetivos esperados	●Proporcionar uma formação continuada no grupo de docentes e gestores com o objetivo de integrar as novas tecnologias digitais ao currículo e não apenas a inserção dessas tecnologias. ●Dialogar sobre os desafios e dificuldades encontrados por professores de uma Unidade de Educação Infantil, em Niterói, em inserirem de forma efetiva as tecnologias nos seus planejamentos semanais. ●Proporcionar o uso das novas tecnologias digitais como ferramenta para a mudança do processo de ensino-aprendizagem.

1ª Etapa: Tomada de Consciência (Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem). Tempo:10 minutos

Atuando como professora da Educação Infantil percebo que esta representa um dos ciclos mais importantes na formação dos alunos, pois neste período a criança amplia as suas interações sociais, passa adquirir novos conhecimentos todos os dias e tem a chance de desenvolver uma série de habilidades e competências fundamentais para o seu desenvolvimento, sendo uma etapa educacional muito rica, que permite troca de experiências, de interação e proporciona inúmeros estímulos. Porém, para ofertar um espaço plural, e diversificado é necessário que esses ambientes sejam planejados e pensados a fim de oferecer o maior número possível de linguagens, oportunizando assim a participação ativa das crianças no processo de construção do conhecimento.

Nesta etapa será explicado todo o desenvolver da formação continuada deste dia, deixando os cursistas preparados para cada etapa que virá.

1º momento- A palestrante pela SD irá comunicar aos participantes todas as etapas que os cursistas irão passar nesta esta Sequência didática, assim como, os espaços educacionais a serem utilizados e a sua divisão em grupos.

2º Dinâmica- A palestrante proporcionará uma dinâmica que tem por objetivo integração, desinibição, diversão e chamar a atenção para a cooperação do trabalho em grupo, principalmente no uso das tecnologias na escola.

3º Roda de conversa- Iniciaremos uma roda de conversa sobre a dinâmica. Após a conversa assistiremos o vídeo PENSAMENTO COMPUTACIONAL (10 min.24seg.) .

4º momento- Apresentação e leitura do livro "O cabelo de Lelê" da autora Valéria Belém.

4º momento- Atividade lúdica_ Explorar os cabelos de Lelê, criando penteados diversos.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

5º momento- Gamificação 6º momento- Nesta etapa os cursistas irão participar de três gamificações. Onde poderão aprender de forma significativa. 7º momento-Avaliação – Será realizado através do questionário formulado no Google forms. 8º momento - Finalizaremos a Formação Continuada com uma brincadeira, montagem de quebra-cabeça no qual os cursistas irão montar de forma coletiva . A figura que aparecer após a montagem do quebra-cabeça será o assunto do nosso segundo encontro.	
2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo:30 minutos	1º momento- Iniciaremos a nossa formação continuada com a **Dinâmica das bolas** - o grupo será dividido em dois e cada equipe deverá buscar do outro lado a bexiga e retornar com um novo componente que não poderá segurar a bola com as mão e irá junto buscar uma nova bola até que todos os componentes possam ir buscar as bolas juntos .A equipe que conseguir cumprir com os combinados mais rápido vence. Essa dinâmica tem como objetivo desenvolver com um grupo integração, desinibição, diversão e chamar a atenção para a cooperação do trabalho em grupo, principalmente no uso das tecnologias na escola .A necessidade de nos ajudar na formulação de atividades ou construção de gamificações quando há o desejo de inserir as mesmas no planejamento. https://www.youtube.com/watch?v=u2o_gr0CDv8 Iniciaremos uma roda de conversa sobre a dinâmica. Após a conversa vamos assistir o vídeo PENSAMENTO COMPUTACIONAL(10 min.24seg.) : https://www.youtube.com/watch?v=VEwRsgAG8JE Após o vídeo os participantes irão registrar no MENTIMENTER, uma palavra que defina PENSAMENTO COMPUTACIONAL. https://www.menti.com/alnkknrru4j8
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo 60 minutos	2º momento- Vamos realizar um planejamento sobre **DIVERSIDADE** junto com os cursistas apresentando algumas dicas de como agregar a tecnologia ao planejamento. A palestrante inicia a aula apresentando o livro "O cabelo de Lelê" da autora Valéria Belém. Explora a capa do livro, pergunta qual a ideia que eles têm sobre o livro. Neste momento o professor deve aproveitar para perceber quais informações e conceitos que eles têm acerca do tema. Após a contação da história, a professora fará algumas indagações à turma, que por sua vez responderá de maneira informal as seguintes questões: ▪ Como é o cabelo de Lelê? ▪ Quais são as características principais de Lelê? ▪ Por que Lelê apresenta tais características? ▪ Qual será a razão de Lelê apresentar tais características? ▪ Na sala de aula existe algum colega que apresente tais características? Após as indagações a palestrante dividirá os cursistas em quatro

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	grupos com cinco componentes cada, distribuirá uma peruca preta e crespa, uma bola de isopor do tamanho de um a cabeça infantil, pente, escova de cabelos e enfeites. Solicitará que os grupos de maneira lúdica experimentem explorar os cabelos de Lelê, criando penteados diversos. Ao término da atividade vamos fazer o registro de cada penteado e publicar no padlet utilizando os smartphones dos cursistas. https://padlet.com/joelmabasi/ss5bq2hlsoaahwqk
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. **Tempo 30 minutos**	Nesta etapa os cursistas irão participar de três gamificações os links dos jogos serão enviados para o grupo através de whatsapp que será criado previamente para este fim. https://wordwall.net/pt/resource/37635477 Os jogos de memória são uma excelente oportunidade para as crianças melhorarem suas habilidades cognitivas. Isso porque eles aprendem a reconhecer objetos, pessoas, animais, etc. por meio da posição da carta. Além disso, também proporciona estimulação visual e atrai a atenção das crianças https://wordwall.net/pt/resource/37639363 https://wordwall.net/pt/resource/37640300 Interpretação da História Cabelo de Lelê da autora Valéria Belém. Ao termino das atividades as cursistas receberão no grupo de whatsapp video explicando o passo-a- passo de como criar uma atividade no Word wall. https://www.youtube.com/watch?v=q-uko-K_zfM

5º Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. **Tempo 10 minutos**

Questionário formulado no Google forms com questões discursivas sobre as dificuldades encontradas nas atividades propostas.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeBAfhCfxl9sKt1Q42gS436b4njgNvxPhPQzoEURuwokQGRzg/viewform?usp=pp_url

Para finalizar este encontro os cursistas irão ser separados por dupla ou trio e esses grupos irão receber uma peça do quebra-cabeça que estará numerada. Os grupos seguindo a numeração e os encaixe das peças irão se juntar e tentar montá-lo. A figura que aparecerá será a palavra-chave do nosso próximo encontro.



Recursos Digitais	Projetor e/ou televisão, tablets, smartphones, notebooks, caixa de som e internet.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Recursos Analógicos utilizados	▪ Livro: "O cabelo de Lelê" – Valéria Belém; ▪ Peruca preta encaracolada; ▪ Bola de isopor; ▪ Adereços de cabelo; ▪ Escova e pente para cabelo; ▪ Folha de papel sulfite A4 ▪ Piloto; ▪ TNT e tecido em diversas cores.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações:	

APÊNDICE D - SEGUNDA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 2 x☐ 3 ☐

Autor (a) da SD: Joelma Silveira Uchoa
Revisão realizada: Sheila Arantes
Público alvo para capacitação: Professores da Educação Infantil
Sugestão de quantidade mínimo e máximo de pessoas: Entre 5 a 25 pessoas

Eixo Temático: Múltiplas Linguagens na Educação Infantil
Conteúdo: : Diversidade Cultural

Turma/Segmento:

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

Objetivos esperados	●Proporcionar uma formação continuada no grupo de docentes e gestores com o objetivo de integrar as novas tecnologias digitais ao currículo e não apenas a inserção dessas tecnologias. ●Dialogar sobre os desafios e dificuldades encontrados por professores de uma Unidade de Educação Infantil, em Niterói, em inserirem de forma efetiva as tecnologias nos seus planejamentos semanais. ●Proporcionar o uso das novas tecnologias digitais como ferramenta para a mudança do processo de ensino-aprendizagem.

1ª Etapa: Tomada de Consciência **(Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem). Tempo:** 10 min.

Atuando como professora da Educação Infantil percebo que esta representa um dos ciclos mais importantes na formação dos alunos, pois neste período a criança amplia as suas interações sociais, passa adquirir novos conhecimentos todos os dias e tem a chance de desenvolver uma série de habilidades e competências fundamentais para o seu desenvolvimento, sendo uma etapa educacional muito rica, que permite troca de experiências, de interação e proporciona inúmeros estímulos. Porém, para ofertar um espaço plural, e diversificado é necessário que esses ambientes sejam planejados e pensados a fim de oferecer o maior número possível de linguagens, oportunizando assim a participação ativa das crianças no processo de construção do conhecimento.

Nesta etapa será explicado todo o desenvolver da formação continuada deste dia, deixando os cursistas preparados para cada etapa que virá.

1º momento- Iniciaremos a Formação Continuada retomando o quebra-cabeça montado ao final da SD1 e realizando uma nuvem de palavras.

2º momento- Leitura do livro de" **Onde você veio Odé?" da autora Nini Kemba Náyò, seguido de uma roda de conversa.**

3º momento- Os cursistas irão ser divididos em grupo e participarão de duas oficinas que acontecerão simultaneamente.

4º momento: Fazer o registro no Jamboard.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

5º momento – Apresentação do vídeo sobre a savana. 6º momento- Conversa com os cursistas sobre a savana e chamar atenção para o ambiente da savana e os animais. 7º momento- Os cursistas serão divididos por grupos e terão a disposição para montar sua savana. 8º momento- As etapa (roteiro) desta animação será registrada pelos grupos no caderno digital. 9º momento- Apresentação das pequenas animações para o grupo. 10º momento - Os cursistas irão participar de três gamificações 11º momento- A palestrante convidará a todos para participarem de uma roda africana	
2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) **Tempo 30 minutos**	1º momento- Iniciaremos a Formação Continuada relembrando o quebra-cabeça montado ao final da SD1 .E a palestrante irá pedir para que os cursistas façam uma nuvem de palavras com o que para eles remete a África. Esse registro será feito no Mentimenter. Vamos discutir a nuvem de palavra e apodemos completá-la com algo que não apareceu mais também é uma característica marcante do continente. Na segunda SD vamos abordar o continente Africano. 2º momento- Iniciaremos com a leitura do livro **"Onde você veio Odé?" da autora Nini Kemba Nàyò** Ao término da contação de história vamos dar início a roda de conversa e destacar os elementos que aparecem no livro junto com os cursistas.
3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) **Tempo 30 minutos**	Os cursistas serão convidados a irem para outro espaço (refeitório) para conhecer alguns objetos de origem africana (máscara, instrumentos musicais tecidos, esculturas,etc) 1º momento- Os cursistas irão ser divididos em grupo e participarão de duas oficinas que acontecerão simultaneamente. ●Oficina 1- Construção de máscaras Materiais necessários: folhas de color set ou cartolinas coloridas, cola , tesoura, tecidos, e cola colorida.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	1ª etapa- Para essa nova atividade os alunos precisaram do aplicativo Stop Motion Studio Studio que é necessário baixar no play store do celular. Antes de iniciar a atividade vamos fazer um breve relato de como fazer animação com este aplicativo. O Stop Motion Studio é um aplicativo muito intuitivo os usuários poderão criar com facilidade diversos vídeos utilizando a técnica de animação Stop Motion. Basta tirar diversas fotos em sequência e criar movimento ao mesclá-las utilizando as ferramentas de edição deste aplicativo. 2ª etapa - Os cursistas serão divididos por grupos e terão a disposição para montar sua savana lego, massinha de modelar, papel sulfite, canetinhas, gravetos, folhas secas etc. Cada grupo irá executar sua animação de acordo com a sua imaginação. 3ª etapa - momento - As etapa (roteiro) desta animação será registrada pelos grupos no caderno digital. 4ª etapa - Apresentação das pequenas animações para o grupo. As animações serão apresentadas ao grupo através da televisão ou computador.
5º Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. **Tempo 30 minutos.** 1º momento – Os cursistas irão participar de três gamificações. https://www.ojogos.com.br/jogo/savana-africana https://wordwall.net/resource/7073640/instrumentos-musicais-africanos https://sesieducacao.com.br/brasil/jogos.php?id=53360 2º momento- A palestrante convidará a todos para participarem de uma roda africana com a música da palavra Cantada para encerrar esse 2ª SD - África. https://www.youtube.com/watch?v=QjlmRDk9ktI	
Recursos Digitais	Projetor ou televisão, tablets, smartphones, tripés, notebooks, caixa de som e internet.
Recursos Analógicos utilizados	Garrafa pet pequena, tinta guache, durex colorido, arroz, um pedaço de cabo de vassoura, lata de alumínio vazia, uma bexiga, palito de churrasco, argila, barbante, cola colorida,folhas de color set ou cartolinas coloridas, cola , tesoura, tecidos, e cola colorida.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	 ●Oficina2- Construção de instrumentos Os materiais necessários são:uma lata de alumínio vazia, uma bexiga, palito de churrasco, argila, barbante, cola colorida.  Construção do maracá – instrumento de percussão africano.  Os materiais necessários são: garrafa pet pequena, tinta guache, durex colorido, arroz, um pedaço de cabo de vassoura.
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo 60 minutos	Utilizaremos o Jamboard para registrar as palavras de origem africana. https://jamboard.google.com/d/16R5gnaKpl5oxilcLUGXjcKaxBnw34d1XrdEaCtexV-U/edit?usp=sharing Retornaremos para a sala de aula com intuito de assistir o Vídeo (3min.02seg.) sobre Safari - Mundo Bita. https://www.youtube.com/watch?v=9WFYulu7BKA 1º momento: Conversa com os cursistas sobre a savana e chamar atenção para o ambiente da savana e os animais.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações:	

APÊNDICE E- TERCEIRA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐x

Autor (a) da SD: Joelma Silveira Uchoa
Revisão realizada: Sheila Arantes
Público alvo para capacitação: Professores da Educação Infantil
Sugestão de quantidade mínimo e máximo de pessoas: Entre 5a 25 pessoas
Eixo Temático: Múltiplas Linguagens na Educação Infantil
Conteúdo: Diversidade Cultural

Turma/Segmento:

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

Objetivos esperados	•Proporcionar uma formação continuada no grupo de docentes e gestores com o objetivo de integrar as novas tecnologias digitais ao currículo e não apenas a inserção dessas tecnologias. •Dialogar sobre os desafios e dificuldades encontrados por professores de uma Unidade de Educação Infantil, em Niterói, em inserirem de forma efetiva as tecnologias nos seus planejamentos semanais. •Proporcionar o uso das novas tecnologias digitais como ferramenta para a mudança do processo de ensino-aprendizagem.

1ª Etapa: Tomada de Consciência (Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem). Temp10 min.

Atuando como professora da Educação Infantil percebo que esta representa um dos ciclos mais importantes na formação dos alunos, pois neste período a criança amplia as suas interações sociais, passa adquirir novos conhecimentos todos os dias e tem a chance de desenvolver uma série de habilidades e competências fundamentais para o seu desenvolvimento, sendo uma etapa educacional muito rica, que permite troca de experiências, de interação e proporciona inúmeros estímulos. Porém, para ofertar um espaço plural, e diversificado é necessário que esses ambientes sejam planejados e pensados a fim de oferecer o maior número possível de linguagens, oportunizando assim a participação ativa das crianças no processo de construção do conhecimento.

Nesta etapa será explicado todo o desenvolver da formação continuada deste dia, deixando os cursistas preparados para cada etapa que virá.

1º momento- Iniciaremos a formação continuada revendo os assuntos e gamificações trabalhadas nos encontros anteriores.Primeiramente falaremos sobre a SD1 e faremos um link com a SD2.

2º momento- O que sabemos sobre os indígenas?
Faremos uma roda de conversa e registraremos esses elementos trazidos pelos cursistas no Mentimenter.

3º momento - Serão propostas de atividades práticas com construção de instrumentos musicais e tintas naturais muito usadas para pinturas corporais nas tribos indígenas.

4º momento- Ao término das oficinas os cursistas irão fotografar suas obras e instrumentos e publicar no canva .

5º momento- Discutiremos um vídeo com os cursistas e perguntaremos sobre o que fala a música

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

6º momento - Gamificação - kahoot 7º momento -Construção do jogo da memória em grupo 8º momento - Avaliação da capacitação com registro fotográfico e escrito no padlet.	
2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo30 min	Iniciaremos a formação continuada revendo os assuntos e gamificações trabalhadas nos encontros anteriores.Primeiramente falaremos sobre a SD1 e faremos um link com a SD2.Vamos apontar os aprendizados nesses dois dias de formação Continuada .No dia da SD 2 falamos sobre a diversidade cultural afrodescendente já na SD3 daremos continuidade pesquisando e nos aprofundando melhor na cultura indígena que também faz parte da formação do povo brasileiro. O que sabemos sobre os indígenas? Daremos início a uma roda de conversa e registraremos esses elementos trazidos pelos cursistas no mentimenter. https://www.youtube.com/watch?v=cQkA5PDow2s 8 min.40 seg Caso no vídeo apareça alguma característica indígena que não escrevemos vamos retornar ao Mentimenter e vamos completá-lo. https://www.mentimeter.com/app/presentation/al9aupc5jmdjicgvmm74mgbg8q489vd5/matikyr4kros/edit
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo50 min	Serão propostas de atividades práticas com construção de instrumentos musicais e tintas naturais muito usadas para pinturas corporais nas tribos indígenas. **Oficinas 1** **Pau de Chuva** Vamos apresentar instrumentos musicais da cultura indígena e confeccionar um deles com material reciclável. Antes de iniciar a oficina para a confecção do pau de chuva os cursistas irão manusear explorando o som, observando as cores, a textura, etc. Posteriormente daremos início a construção do PAU DE CHUVA com detalhes de pintura indígena. Materiais: Rolo de papel toalha Fita adesiva branca Tinta Canetinhas Um punhado de arroz Construir um, PAU DE CHUVA é bem simples: Pegue o tubo de papel toalha e pinte

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Espere secar e feche um dos lados com fita adesiva branca Coloque um punhado de arroz e lacre o outro lado com fita adesiva. Faça o acabamento. **Oficina 2** **Tintas Naturais** https://www.youtube.com/watch?v=5wXb7yW87Qg&t=119s3 min. 25 seg. **Material necessário** - 100 mililitros de cola branca - 25 gramas de cada um dos pigmentos naturais: açafrão, terra, pó de café e urucum - 100 mililitros de água - 4 potes plásticos - 4 recipientes - 1 colher **Como fazer** Em um recipiente, coloque 25 mililitros de cola branca, a mesma medida de água e 12,5 gramas (ou uma colher de sopa bem cheia) de urucum. Para conseguir tons mais escuros ou mais claros, ponha mais ou menos corante. Após obtermos a tinta natural utilizaremos para pintura em tecido em algodão cru. Ao término das oficinas os cursistas irão fotografar suas obras e instrumentos e publicar no canva . https://www.canva.com/design/DAFRfurkR-c/t2QpF3NwVCso1hdFWhHAbA/edit?utm_content=DAFRfurkR-c&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo40 min	**Tu tu tu tupi - Cocoricó** https://www.youtube.com/watch?v=tmqWB2wB1wA (2min16seg) Discutiremos o vídeo com os cursistas perguntando sobre o que fala a música. Deixar que eles exponham suas opiniões, percepções e interpretações pessoais sobre a letra da canção. Espera-se que cheguem à conclusão de que muitas palavras presentes hoje no nosso dia a dia são de origem tupi-guarani e que a cultura indígena está presente no nosso cotidiano. Vamos conhecer algumas palavras indígenas no jogo do kahoot! https://create.kahoot.it/creator/4676bd7f-85d9-43c9-aaca-4180c5890def Um cursista ficará responsável por anotar todas as palavras indígenas da gamificação.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Os cursistas serão divididos em dois grupos e ganharão 20 cartas em branco, previamente preparadas (serão 10 cartas com espaço para escrever uma palavra e as outras 10 com espaço para desenhar). Será pedido para que os grupos escolham 10 palavras da lista organizada na etapa anterior da aula e as escrevam, cada palavra em uma carta. Finalizada esta etapa peça os cursistas irão desenhar nas cartas restantes uma imagem para cada palavra que escolheram. Ocorrerá da seguinte forma: o grupo que escolheu a palavra peteca, então os cursistas irão escrever a palavra peteca em uma carta e desenhar uma peteca na outra carta e assim por diante com as 10 palavras escolhidas. Terminado o trabalho, cada grupo terá confeccionado um jogo da memória com palavras de origem indígena que usamos no nosso dia a dia.
5º Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. **Tempo30 min.** **Estamos chegando ao fim da formação Continuada e cada cursista vai buscar uma imagem do que representou essa capacitação e escrever três palavras de seus maiores aprendizados.** **Esses registros serão postados no padlet.** https://padlet.com/joelmabasi/nodfzsxn2nycgu24	
Recursos Digitais	Projetor e/ou televisão, tablets, smartphones, tripés, notebooks, caixa de som e internet.
Recursos Analógicos utilizados	Cola branca, pigmentos naturais: açafrão, terra, pó de café e urucum, 4 potes plásticos, 4 recipientes,1 colher, rolo de papel toalha, fita adesiva branca, tinta, canetinhas, um punhado de arroz.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações:	

APÊNDICE F - MATERIAL DIDÁTICO





REITOR
CELSO NISKIER

DIRETOR DE OPERAÇÕES ACADÊMICAS
NEURY NUNES CARDOSO

DIRETOR DE EDUCAÇÃO DIGITAL
JEFERSON PANDOLFO

COORDENADOR GERAL DO MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO
PROF D. SC ANTÔNIO CARLOS DE ABREU MÓL

COORDENADORA ADJUNTA DO MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO
PROFA D. SC ANA PAULA LEGEY

SECRETÁRIA DO MESTRADO
ELIZABETH JEANE BENTO CAVALCANTE GARCIA

COORDENADOR DO NÚCLEO DE COMPUTAÇÃO APLICADA (NUCAP)
ANDRÉ COTELLI DO ESPÍRITO SANTO

PROFESSORES PRÁTICAS PEDAGÓGICAS PARA ORIENTAÇÃO DA APRENDIZAGEM NO REFORÇO ESCOLAR
PROF MSC. ANDRÉ COTELLI DO ESPÍRITO SANTO
PROFA MSC. SHEILA DA SILVA FERREIRA ARANTES
PROFA D. SC ANA PAULA LEGEY
PROF D. SC ANTÔNIO CARLOS DE ABREU MÓL

COORDENADORA DAS BIBLIOTECAS DA UNICARIOCA
RACHEL LOUREDO

UNI CARIOCA
Centro Universitário
+DIGITAL

FICHA CATALOGRÁFICA

U741f Uchoa, Joelma Silveira
Cultura Afro-brasileira e Indígena / Joelma Silveira Uchoa ,Antônio Carlos de Abreu Mól, Ana Paula Legey, André Cotelli do Espírito Santo Sheila da Silva Ferreira Arantes. – Rio de Janeiro, 2022.
Recurso digital; 92 p.

E-book (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário Unicarioca, Rio de Janeiro, 2022.

1.Múltiplas linguagens. 2. Diversidade cultural. 3. Tecnologias digitais. I. Mól, Antônio Carlos de Abreu. II. Legey,Ana Paula. III. Espírito Santo, André Cotelli. IV Arantes, Sheila da Silva, prof. orient. V. Título.

CDD 371.344

ISBN 978-65-00-59065-4 .

Professora Mestre Sheila Ferreira Arantes
Professor Mestre André Cotelli

UNI CARIOCA
Centro Universitário
DIGITAL



SUMARIO

1-Introdução..... 01

2- Diversidade Cultural: Um Desafio Para Educação Infantil..... 03

2.1-Como Promover Uma Aprendizagem Significativa na Educação Infantil..... 08

2.2-As Tecnologias Digitais e Um Novo Currículo..... 12

2.3-Um Breve Olhar Para a BNCC, as Tecnologias Digitais e a Diversidade Cultural..... 16

3-Sequência Didática e Framework..... 20

4-Recursos Tecnológicos Presentes Na Sequencia Didática..... 25

4.1- Canva..... 26

4.2Google Forms..... 27

4.3- Jambord..... 28

4.4-Kahoot..... 29

4.5- Mentimenter..... 31

4.6- Padlet..... 32

4.7-Stop motion..... 33

4.8- whatsapp..... 34

4.9- Worwall..... 35

5-Conclusão.....36

6-Referência Bibliográfica..... 38

7-Apêndice..... 61

01

INTRODUÇÃO

O trabalho na educação infantil é permeado pela linguagem, junto com a brincadeira e a interação, constitui os eixos da ação pedagógica junto às crianças.

A criança na Educação Infantil vive em um espaço privilegiado para expandir as possibilidades de interação com as múltiplas linguagens. Ela aprende brincando, por isso devemos olhar essas crianças sem esquecer de prepará-las para conviver de forma harmoniosa e respeitosa.



Desenvolver práticas educativas que respeitem e valorizem as diversidades culturais na educação infantil é imprescindível para a formação da criança enquanto cidadã, capaz de conviver com as diferenças sem preconceitos e discriminações. Este trabalho pode ser rico, leve e muito bem aceito pelas crianças quando nos aproximamos do mundo delas.



Neste contexto Integrar a tecnologia ao planejamento e ao currículo surge como forma emergencial para aproximar docentes e discentes da mesma linguagem e proporcionar uma aprendizagem Significativa. Neste cenário, a gamificação surge como uma ferramenta utilizada com o propósito de gerar inovação nos métodos e recursos didáticos, para o desenvolver novas práticas pedagógicas de tomada de decisão dentro dos objetivos propostos em sala de aula.

As atividades lúdicas envolvendo jogos estimulam o aprendizado por meio de brincadeiras, desafios que estimulam a competição sobre os conteúdos a serem estudados de modo que o professor, ao mesmo tempo que é um proponente torna-se um mediador da produção do conhecimento e também aprendiz.





Diversidade Cultural: Um Desafio Para Educação Infantil

Na construção deste E-book iremos contextualizar o trabalho com múltiplas linguagens para que de forma suscinta abordar a Diversidade Cultural na Educação Infantil. Nos espaços coletivos de Educação infantil são abundantes as explorações de múltiplas linguagens . Entretanto, é importante que o docente esteja aberto, com olhos, ouvidos e afeto para a identificação e validação de tantas outras linguagens que as crianças apresentam no cotidiano de sua escola.







Uma escuta ativa possibilita trabalhar temas complexos com leveza e ludicidade, principalmente tratando-se de diversidade. A Diversidade cultural aborda os costumes, as crenças, diferentes tradições de um povo, os comportamentos, os valores, culinária, política, arte, música, dentre tantos outros elementos.





Para Santos (2006) sua definição de cultura:

> é uma preocupação contemporânea, bem viva nos tempos atuais. É uma preocupação em entender os muitos caminhos que conduziram os grupos humanos às suas relações presentes e suas perspectivas de futuro. O desenvolvimento da humanidade estámarcado por contatos e conflitos entre modos diferentes de organizar a vida social, de se apropriar dos recursos naturais e transformá-los, de conceber a realidade e expressá-la.
>
> (SANTOS, 2006, p. 7).

O espaço da Educação Infantil precisa acolher as crianças de maneira que elas se reconheçam nesses espaços e construa uma imagem positiva do seu grupo pertencente e si própria.

Ofertar espaços que acolham estas crianças e as façam se sentirem parte do contexto educacional nas brincadeiras e nas relações com o outro, são formas de efetivar a interação a diversidade.





Desenvolver um trabalho de diversidade dentro do contexto da Educação Infantil traz o reconhecimento da identidade superando preconceitos existentes na escola. E este trabalho é pautado por prescrições legais favorecendo a construção de saberes. Houve alteração trazida à Lei nº 9.394/96 de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, pela Lei nº 10.639/2003, é que estabelece a obrigatoriedade do ensino de História e Cultura AfroBrasileira e Africana na Educação Básica, a qual evidencia-se no art. 26-A :





Nos estabelecimentos de ensino fundamental e de ensino médio, públicos e privados, torna-se obrigatório o estudo da história e cultura afro-brasileira e indígena.

§ 1º O conteúdo programático a que se refere este artigo incluirá diversos aspectos da história e da cultura que caracterizam a formação da população brasileira, a partir desses dois grupos étnicos, tais como o estudo da história da África e dos africanos, a luta dos negros e dos povos indígenas no Brasil, a cultura negra e indígena brasileira e o negro e o índio na formação da sociedade nacional, resgatando as suas contribuições nas áreas social, econômica e política, pertinentes à história do Brasil.

§ 2º Os conteúdos referentes à história e cultura afro-brasileira e dos povos indígenas brasileiros serão ministrados no âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de educação artística e de literatura e história brasileiras. (BRASIL, Lei 11.645/08)



Apesar de haver leis que estabeleçam que as instituições ofertem esse tipo de conhecimento, sabemos que na prática pedagógica é desafiador. É romper com todo ciclo de exclusão e trazer para o protagonismo essas crianças "invisíveis". Precisa ter coragem para enfrentar o tema pois trabalhar com a diversidade étnico-racial, especialmente na educação infantil, exige sim, que o professor assuma um compromisso ético e político.

Trabalhar na primeira Infância esta temática, a interação entre si mesmo e o mundo ao redor, com suas formas, cores, sabores e pensamentos que tornam o mundo rico em experiências. Resgata as raízes culturais sem preconceito e entendendo sua identidade dentro do contexto da sociedade.





Como Promover Uma Aprendizagem Significativa na Educação Infantil

David Ausubel, em sua obra The Psychology Of mearningful verbal learning (1963) propôs a teoria da aprendizagem significativa, a qual se caracteriza pela interação entre novos conhecimentos e o conhecimento prévio do aluno.

Segundo David Ausubel a aprendizagem significativa se caracteriza pela interação entre novos conhecimentos e o conhecimento prévio do aluno. O conhecimento prévio é aquilo que o estudante já sabe, que serve como ponto de partida para a construção de novos saberes, as informações prévias quando interagem com as informações compartilhadas pelo docente além de ganharem outras interpretações, também geram estabilidade cognitiva(MOREIRA,1999).

De acordo com a teoria de Ausubel, o professor deve considerar as vivências dos discentes para propor situações que favoreçam a aprendizagem no qual o novo conhecimento tenha onde ancorar.



O docente também deve criar uma boa experiência educativa para os discentes, pois atitudes e sentimentos positivos facilitam a aprendizagem significativa. Quanto maior o número de relações que o discente conseguir fazer com o que já sabe, mais consolidado estará o conhecimento. Para que a aprendizagem ocorra é preciso que o discente construa um sentido pessoal e que isso se transforme em significado social.

A primeira ação do professor deve ser favorecer a construção de sentido sobre o que o aluno irá aprender e não a de apresentar conceitos e procedimentos prontos; colocando os discentes no centro da sua aprendizagem, atuando como protagonistas da sua formação.





Ausubel (apaud MOREIRA,1999.) aponta que o primeiro passo para construção de uma aprendizagem significativa o aluno precisa ter uma disposição para aprender, e a segunda, é que o conteúdo escolar a ser aprendido seja potencialmente significativo, lógica e psicologicamente. O significado lógico diz respeito à natureza do conteúdo, enquanto o significado psicológico refere-se à experiência que cada pessoa tem.

Para promover uma aprendizagem Significativa o docente deve seguir algumas etapas: Começar a aula contextualizando o novo conteúdo (partindo da ideia geral sobre o conteúdo), conversar sobre as experiências dos alunos, Conhecer o sentido que o aluno construiu, Apresentar o conceito na prática, exemplificar de diversas formas, pedir para que os alunos expressem o conceito com suas próprias palavras e proponha atividades próximas da realidade.



Existem dois recursos que ajudam a proporcionar uma aprendizagem significativa são eles: Os mapas mentais ou conceituais, que através de representação visual de relações significativas de conceitos em forma de proposições, unindo dois ou mais termos conceituais para estabelecerem um significado(MOREIRA,1999) e as aulas invertidas que tem por objetivo estimular os alunos a buscarem por si mesmos um conhecimento prévio acerca de determinado assunto(MUNHOZ,2015). Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), o processo de construção do conhecimento nas crianças se vale das mais diferentes linguagens e códigos que exercem, na criança, a capacidade de ter ideias e hipóteses originais sobre aquilo que buscam desvendar. Nessa perspectiva, as crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e com o meio em que vivem. "O conhecimento não se constrói em cópia da realidade, mas sim, é fruto de um imenso trabalho de criação, significação e ressignificação". (BRASIL, 1998, p. 21)



As Tecnologias Digitais e Um Novo Currículo

Em pleno século XXI, temos o grande desafio de integrar as Novas Tecnologias presentes em nosso dia a dia nas escolas. É possível notar alguma resistência por parte dos professores pela utilização destas ferramentas, pois segundo Almeida e Valente (2011) há dificuldades na compreensão das diferentes possibilidades de uso em suas práticas pedagógicas relacionadas às concepções de aprendizagem existentes. Desta forma, é preciso uma gestão cuidadosa das tensões e conflitos oriundos de crenças e valores dos professores. (COSTA E FELIZARDO, 2012).

A tecnologia exerce um papel muito importante no ambiente escolar proporcionando uma nova forma de construção do conhecimento, possibilitando um novo modelo de ensino. Neste novo modelo a educação é colaborativa, o aluno passa a ser um sujeito atuante, uma vez que este, considerado por Prensky (2001) como nativo digital, possui habilidades para usá-las e facilidade para se relacionar através das novas mídias.



Ao integrar a tecnologia no processo de ensino aprendizagem a finalidade é de proporcionar experiências inovadoras de aprendizagem na escola, movimento contínuo do planejamento, tecnologias digitais incorporadas de maneira habitual e natural ao currículo em ação, propor novos currículos, Formação continuada, produção científica e cultural, ações na escola com linguagem digital etc.

A integração de tecnologias digitais ao currículo pressupõe uma nova organização curricular, dentro dessa organização salientamos: os novos tempos e espaços de aprendizagem, novas práticas pedagógicas, currículo mais flexível e mudanças no espaço escolar.





Não se trata de fazer o mesmo de outra forma, mas de alterar os objetivos de aprendizagem em função das potencialidades e das possibilidades de uso de tecnologias digitais nas práticas pedagógicas.

Dentro da perspectiva da integração do Currículo como processo Ausubel (apaud, SCHERER e BRITO, 2020) enumera alguns quesitos : a coautoria com os alunos, a construção de um novo currículo a cada nova situação, a avaliação da aprendizagem, os movimentos de aula (acessível em todo lugar), alterando modos de produzir conhecimento entre outros.





O papel das tecnologias digitais no cotidiano das unidades de Educação Infantil é o de favorecer a construção de aprendizagens significativas. Esta aprendizagem requer a compreensão dos conhecimentos prévios das crianças em cada fase de desenvolvimento, bem como o investimento para a mudança do nível em que se encontram.

Enfim, o uso de novas práticas educativas oferece um viés positivo, a visibilidade de diversas formas culturais (conhecimentos), que fazem parte de um tempo/espaço que não está presente nos livros dos discentes naquele momento, mas que podem ser acessadas por meio de celulares, tablets, smartphones e computadores. Realidades podem ser descortinadas por meio de um único clic em um desses aparelhos.







Um Breve Olhar Para a BNCC, as Tecnologias Digitais e a Diversidade Cultural

O século XXI teve como grande marco o avanço tecnológico por toda sociedade, em decorrência deste avanço e obtivemos uma significativa mudança na área da comunicação.

Diante de inúmeras mudanças o governo federal publica em 2018 a versão definitiva da BNCC nela inclui incorporar as tecnologias Digitais as práticas pedagógicas trazendo para a escola um mundo mais atual. Observa-se que esta tem como objetivo abordar a tecnologia como ferramenta de desenvolvimento pedagógico, no qual o estudante deve aprender a utilizar a tecnologia de maneira significativa, reflexiva e ética com protagonismo e autoria, ou seja o uso da tecnologia vinculado a mudança do processo de ensino-aprendizagem.



Em consonância com a BNCC (2018), é função da escola incorporar em sua comunidade escolar práticas pedagógicas que permitam a aproximação com o mundo atual. Nesse sentido, faz se necessário abordar a importância de trabalhar desde a Educação Infantil a diversidade cultural de forma ampla e modo a assegurar que as diferenças possam ser respeitadas, valorizadas, assim como a história de cada grupo social, visto que não se pode falar em democracia se ainda existem diversidades não respeitadas, que acabam por gerar etnias excludentes não permitindo direitos iguais para todos. Trazer a diversidade cultural para debate impulsiona a criação de políticas públicas que visam incluir esse segmento étnico/racial.





Segundo Vygotsky (1991), o ser humano é resultado de suas interações no contexto social e cultural. Em relação ao aprendizado, ele ressalta que:

> [...] o aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em operação com seus companheiros. Uma vez internalizados, esses processos tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento independente da criança. (VYGOTSKY, 1991, p. 60-61).





Fazer com que os discentes reconheçam essa diversidade implica em romper com o preconceito. Portanto, é preciso pensar, discutir, criar ações afirmativas e uma pedagogia respeitosa de diversidade onde acolham essas pessoas para que o convívio seja mais democrático.

Devemos dar voz para as diferentes culturas existentes em nossa sociedade dentro das nossas salas de aula e fazer para que estas diferenças sejam tratadas como expressões da sociedade multicultural na qual estamos inseridos.







Sequência Didática e Framework.

Buscando aprofundar um pouco sobre a temática das Sequencias Didáticas (SD) nas pesquisas para a construção deste e book encontramos inúmeros estudos e modelos variáveis. A maioria das SD apresentam: tema, objetivos, justificativa, público-alvo, conteúdo, tempo para realização, motivação, desenvolvimento, recursos, avaliação. A sequencia didática é uma organização sistemática de atividades pedagógicas, objetivando práticas de linguagens e o domínio de diversos gêneros textuais pelos discentes. Cada sequência didática é planejada e desenvolvida para atingir determinado objetivo ou desenvolver determinada competência de modo a atender as demandas e necessidades de cada educando.



O termo SD surgiu em 1996, nas instruções oficiais para o ensino de línguas na França. Um dos modelos de SD bem conhecido são dos autores SCHNEUWLY e DOLZ Segundo estes autores, (...)Um modelo didático apresenta, então, em resumo, duas grandes características: 1. ele se constitui uma síntese com objetivo prático, destinada a orientar as intervenções dos professores; 2. ele evidencia as dimensões ensináveis, com base nas quais diversas sequencias didáticas podem ser concebidas. (SCHNEUWLY e DOLZ, 2004, p. 82)

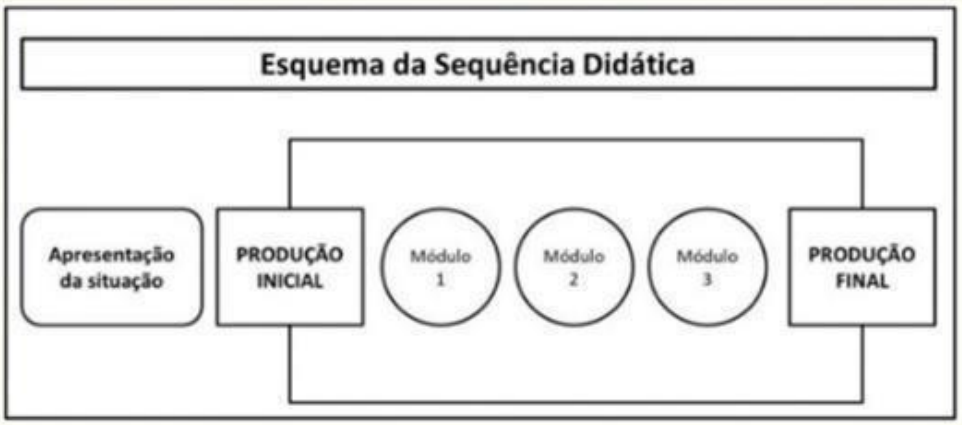


Figura1.Esquema de Sequencia Didática de DOLZ, NOVERRAZ E SCHNEUWLY, 2004 p.98.



Uma outra sequencia didática muito utilizada é a de ZABALA (1998) ele nos faz pensar, nos questiona sobre as atividades desenvolvidas na SD.

> a) que nos permitam determinar os conhecimentos prévios que cada aluno tem em relação aos novos conteúdos de aprendizagem? b) cujos conteúdos são propostos de forma que sejam significativos e funcionais para os meninos e meninas?c) que possamos inferir que são adequadas ao nível de desenvolvimento de cada aluno?d) que representem um desafio alcançável para o aluno, quer dizer, que levam em conta suas competências atuais as façam avançar com a ajuda necessária; portanto, que permitam criar zonas de desenvolvimento proximal e intervir? e) que provoquem um conflito cognitivo e promovam a atividade mental do aluno necessária para que estabeleça relações entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios? f) que promovam uma atitude favorável, quer dizer, que sejam motivadoras em relação à aprendizagem de novos conteúdos? g) que estimulem a autoestima e o autoconhecimento em relação às aprendizagens que se propõem, quer dizer, que o aluno possa sentir que em certo grau aprendeu, que seu esforço valeu a pena? h) que ajudem o aluno a adquirir habilidades relacionadas com o aprender a aprender, que lhe permitam ser cada vez mais autônomo em suas aprendizagens? (ZABALA, 1998, p.63-64)

Neste e-book optamos por usar a SD baseada nos estudos de Sheila ARANTES (2019) estruturado através de Framework, apresentaremos os objetivos de cada etapa da SD produzida por ela.

O Framework utilizado apresenta seis etapas que se seguem com as explicações da pesquisadora (ARANTES, 2019)



Arantes, (2019) sugere que as SD sejam elaboradas para três dias no mínimo, assim é possível desenvolver consciência do percurso a ser caminhado.

Eixo temático- Escolha do tema a ser apresentado, conforme a BNCC Brasil, (2018).O conteúdo deve contribuir para o aprendizado nessa etapa da educação básica.

Tomada de Consciência- A tomada de consciência é a apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos pelos discentes, um momento de envolvimento lúdico com o conteúdo proposto.

Atividades Significativas- Nessa etapa, busca-se estabelecer um link dos conteúdos novos aos conhecimentos prévios dos alunos.

Fixação do Conteúdo no Caderno Digital- Essa etapa da SD a atividade será realizada nos tablets, uma vez que é um recurso tecnológico leve, que não precisa ficar ligado a um cabo e sua tecnologia touch é de fácil compreensão.

Avaliação Significativa- A última etapa da SD é a Avaliação Significativa que busca desenvolver a autoestima, o autoconhecimento e reconhecimento do outro, levando o aluno aperceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para as próximas aulas.





Figura2. Fluxograma de ARANTES,2019.

A SD foi elaborada pensando em um público de no mínimo de 25 pessoas e no máximo 25 no formato presencial.

Na SD foi Desenvolvida uma Formação Continuada sobre Diversidade Cultural permeada pelas Novas Tecnologias Digitais segundo a BNCC,tem como plano de fundo as Múltiplas Linguagens a respeito da Diversidade, o multiculturalismos presente em nossas salas de aula.

A proposta é para que as SD's tenham a duração em torno de três dias, ela precisa ser descrita de forma que docente e discente tenham clareza de todas as etapas que irão percorrer .



Recursos Tecnológicos Presentes Na Sequencia Didática.

Para construção desta sequencia didática buscamos a integração de novas tecnologias digitais ao currículo escolar, buscando superar os desafios e dificuldades nas práticas pedagógicas, tornando-as inovadoras, com o objetivo de incorporar uma mudança, onde os alunos são instigados pela atividade proposta e não pela tecnologia em si, sendo estas ferramentas utilizadas como espaços digitais de aprendizagem e não apenas como recursos tecnológicos(SCHERER e BRITO,2020).





As tecnologias estão presentes no nosso cotidiano e impulsionaram novos hábitos, nova forma de viver, nova forma de nos relacionarmos. Foram mudanças nos diversos setores da sociedade, porém os espaços educacionais fazem pouco uso destas ferramentas muitas vezes chegam a escola como forma de entretenimento.

Vamos apresentar algumas ferramentas colaborativas de fácil uso pelos usuários e gratuitas que podem ser utilizadas no contexto escolar.

4.1- Canva- É uma ferramenta utilizada para criar layouts e editar artes gráficas a partir de templates prontos para cartazes, posts em redes sociais, apresentações, cartões de visitas etc.





O Canva como um recurso pedagógico, possibilita trabalhos em grupo em que pode ser acompanhado pelo professor para observar a evolução dos componentes do grupo e também mediar este processo. Além das possibilidades de uso já citadas para o canva temos :gifs, slides, produção de textos, criação de HQ etc. (KIEFER e LAMPERT,2020).

4.2- Google forms

O Google Forms é uma ferramenta gratuita de criação de formulários on-line disponível para qualquer usuário que possui uma conta Google e ainda pode ser acessado em diversas plataformas, inclusive, por meio do celular. (MONTEIRO e SANTOS,2019).





4.3-Jambord

É um aplicativo que remete um quadro branco em versão digital no qual o professor pode escrever, desenhar, incluir notas, abrir apresentações e muito mais. É a versão atualizada da lousa branca , ou seja, uma evolução trazida pela transformação digital na educação , uma ferramenta que serve como facilitadora na explicação de conteúdos. (MONTEIRO,2022).





4.4- Kahoot

É uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, usada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições de ensino. Seus jogos de aprendizado, “Kahoots”, são testes de múltipla escolha que permitem a geração de usuários e podem ser acessados por meio de um navegador da Web ou do aplicativo Kahoot.





No Kahoot, o desafio é responder a uma pergunta de múltipla escolha corretamente e o mais rápido possível, e há resultados incertos em termos que se a resposta estiver correta e quantos pontos foram concedidos. As respostas corretas estão escondidas até que todos os alunos tenham dado suas respostas. (JUNIOR,2017).





4.5- Mentimenter

A ferramenta oferece recursos interativos, como nuvem de palavras e questionários, que podem ser compartilhadas via Internet com seu público. O Mentimenter é uma plataforma de apresentação interativa que possibilita aos alunos ficarem mais engajados nos conhecimentos, além de podre ser usado de forma lúdica de avaliação. (SANTOS,2021).





4.6- Padlet

O Padlet é uma ferramenta digital que possibilita a construção de murais virtuais colaborativos, acessíveis através do navegador de internet de computador ou aplicativo de celular. Trata-se de uma ferramenta e de um mural interativo, no qual permite que os alunos postem textos, imagens, vídeos entre outros recursos que auxiliam e facilitam o processo de ensino-aprendizagem, tornando a aprendizagem mais lúdica e dinâmica. (SILVA e LIMA,2018).



4.6-Stop motion

Com um nome que significa “movimento parado”, a técnica consiste em tirar diversas fotos de objetos inanimados (como bonecos de massinha, por exemplo) e coloca-las em sequência, de forma a fazer com que o nosso cérebro crie a ilusão de movimento devido às diferenças de posição dos objetos.(PURVES,2011).







4.7- Whatsapp

O WhatsApp surgiu como uma alternativa ao sistema de SMS e agora possibilita o envio e recebimento de diversos arquivos de mídia: textos, fotos, vídeos, documentos e localização, além de chamadas de voz. É de fácil uso pelos usuários que podem criar grupos por mensagens escritas, por exemplo, poderá criar um grupo, onde comunicará diretamente com todos os contatos inseridos. (SILVA,2016).



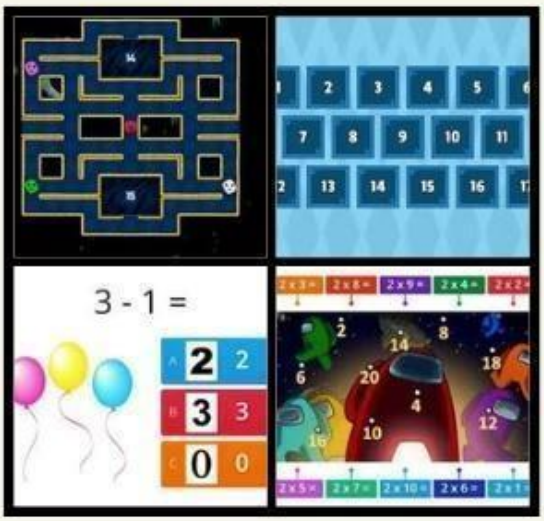


4.8- Worwall

É uma plataforma projetada para criar atividades personalizadas em modelo gamificado para a sala de aula de forma presencial ou remota. Pode criar jogos, questionários, competições, jogos de palavras e muito mais. Uma maneira bem fácil de criar seus próprios recursos didáticos.

É excelente para atividades em sala de aula ou extraclasse, isso porque ao criar uma atividade ela poderá ser compartilhada com os alunos. O professor poderá acompanhar os resultados dessa atividade, verificando quais alunos participaram e como foram os seus rendimentos.

(BRITO e ALMEIDA,2022).





Conclusão

Na educação Infantil temos a possibilidade de explorar diversas formas de linguagens tornando um ambiente fértil para possibilitar novas vivências e novas experiências que ampliam o acervo cultural das crianças. Sendo este um dos ciclos mais importantes na formação dos alunos, pois neste período a criança amplia as suas interações sociais, passa adquirir novos conhecimentos todos os dias e tem a chance de desenvolver uma série de habilidades e competências fundamentais para o seu desenvolvimento.

O grande desafio lançado para os docentes ofertar espaços que acolham estas crianças e as façam sentir-se pertencentes do espaço escolar. Os materiais usados em sala de aula devem abordar um pouco de sua cultura não só em datas pontuais e sim o ano todo. Efetivar essa interação com a diversidade pressupõe currículos com nova organização curricular aliado a novas práticas pedagógicas, principalmente as SD, no qual todo o processo é avaliado e reavaliado constantemente.



Na escola estão presentes diversas culturas isso requer um olhar diferenciado do professor para o seu planejamento assim como para o currículo escolar. Esse é um dos caminhos para engajar as crianças no mundo das diferenças. Incorporar as tecnologias Digitais as práticas pedagógicas e trazer a escola para um mundo mais atual com uma aprendizagem significativa.

A educação vem avançando e superando desafios no que tange o trabalho com as múltiplas linguagens e diversidade cultural principalmente quando são permeados pelas Tecnologias Digitais.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA 38











1. ALMEIDA, Geraldo Peçanha. Neurociência e Sequência Didática para Educação Infantil. Rio de Janeiro: Wak, 2015.

2. ARANTES, Sheila da Silva Ferreira. Reforço escolar em sociedades civis em prol da alfabetização: Interface entre sequências didáticas e tecnologias digitais. Dissertação de mestrado em Novas Tecnologias Digitais na Educação. Centro Universitário Carioca, 2019

3. AUSUBEL, David P. Aquisição e Retenção de Conhecimentos: Uma Perspectiva Cognitiva. Portugal: Paralelo Editora, 2003.

4. AUSUBEL, D.P. (1963). The psychology of meaningful verbal learning. New York, Grune and Stratton.

5. BIJORA, Helito. Google Forms: o que é e como usar o app de formulários online. Techtudo, 2018. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2018/07/google-forms-o-que-e-e-como-usar-o-app-de-formularios-online.ghtml Acesso em: 15/11/2022

6. BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

7. BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação é a Base. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018



8. BRASIL. LEI 9394/96, de 20 de dezembro de 1996. Lei de Diretrizes e Bases. Brasília, DF. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em 28 set. 2022.

9- BRITO, C. E.; ALMEIDA, L. M. A Utilização da Gamificação na Aprendizagem de Análise Combinatória: possibilidades atreladas ao uso do H5P e do Wordwall. Revista de Investigação e Divulgação em Educação Matemática , [S. l.], v. 6, n. 1, 2022. DOI: 10.34019/2594-4673.2022.v6.38185. Disponível em: https://periodicos.ufjf.br/index.php/ridema/article/view/38185. Acesso em 18 nov. 2022.

10. DA SILVA MONTEIRO, Sandrelena; DE LIMA, Gustavo Roberto. Uso do Jamboard® como recurso didático e avaliativo no ensino superior. Revista Prática Docente, v. 7, n. 1, p. 005-005, 2022. Disponível em: file:///C:/Users/jusmc/Downloads/1366-Texto%20do%20artigo-7594-1-10-20220204.pdf Acesso em: 21 nov. 2022.

11. DE FARIAS ARAGÃO, Brunna Francisca et al. Uso de webcasts como agente propagador da educação em saúde. Revista de Extensão da UPE, v. 7, n. 1, p. 21-25, 2022. Disponível em: https://revistaextensao.upe.br/index.php/reupe/article/view/281 Acesso em: 22 nov. 2022.



12. DE PAULA, Tatiane Rodrigues et al. Uso das Plataformas Educacionais em Período Pandêmico. In: Anais Estendidos do XXIX Seminário de Educação. SBC, 2021. p. 566-570. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/semiedu_estendido/article/view/21090 Acesso em: 19 nov. 2022.

13. DIAS, Lucimar Rosa; Formação de professores, educação infantil e diversidade étnico-racial: saberes e fazeres nesse processo. Revista Brasileira de Educação (Impresso), v. 17, p. 661-674, 2012.

14. Dias, M. da LO, & Dias, J. da L. (2019). O Whatsapp como ferramenta de ensino aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais – Libras. Brazilian Journal of Development , 5 (12), 28832–28842. https://doi.org/10.34117/bjdv5n12-055 Acesso em 18 nov. 2022.

15. EL URI, Maurício; KREUTZ, Rafael; FIORENZA, Maurício; KREUTZ, Diego; ESCARRONE, Thiago; TEMP, Daniel; NUNEZ, Vinicius; B. MANSILHA, Rodrigo. Viralização de Questionários Online: desafios e oportunidades. In: ESCOLA REGIONAL DE REDES DE COMPUTADORES (ERRC), 18. , 2020, Evento Online. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2020 . p. 175-181. DOI: https://doi.org/10.5753/errc.2020.15208. Acesso em: 19 nov. 2022.



16. FELIZARDO, M. H. (2012). A formação de professores e a integração curricular das TIC: Com que formadores? Dissertação de Mestrado, Instituto de Educação da Universidade de Lisboa.

17. FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

18. GRASEL DA SILVA, P.; SOUSA DE LIMA, D. Padlet como ambiente virtual de aprendizagem na formação de profissionais da educação. RENOTE, Porto Alegre, v. 16, n. 1, 2018. DOI: 10.22456/1679-1916.86051. Disponível em: https://www.seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/86051. Acesso em: 21 nov. 2022

19. KIEFER, A. P., & LAMPERT Batista, N. (2020). Pensando a sala de aula invertida e o CANVA como ferramentas didáticas para o ensino remoto. Metodologias E Aprendizado, 2, 143–156. https://doi.org/10.21166/metapre.v2i0.1421 Acesso em: 20 nov. 2022

20. LEITE, Bruno Silva. Tecnologias digitais e metodologias ativas: quais são conhecidas pelos professores e quais são possíveis na educação?. VIDYA, v. 41, n. 1, p. 185-202, 2021.

21. MARTINS, C. A. & GIRAFFA, L. M. M. Formação do docente imigrante digital para atuar com nativos digitais no Ensino Fundamental. PUCRS, 2008. P. 3632-3644.



22. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-brasileira e Africana. Brasília: outubro de 2005.

23. MORAN, José. Aprendizagem Significativa - Entrevista. Acesso: http://www2.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/educacao_inovadora/significativa.pdf

24. MONTEIRO, Renata Lúcia de Souza Gaúna, SANTOS, Dayane Silva. A utilização da ferramenta Google forms como instrumento de avaliação do ensino na escola superior de guerra. RECITE (Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação. Rio de Janeiro. 2019. p. 31 RECITE-PE. Disponível em: https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/72/106 Acesso em 22 nov. 2022.

25. MOREIRA, Marco Antônio. A teoria da aprendizagem significativa de Ausubel. Teorias da aprendizagem. São Paulo: EPU, p. 195, 1999.

26.MUNHOZ, A. S. Vamos inverter a sala de aula? ed 1, Clube de Autores, 2015

27. PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. NCB University Press, Vol. 9 Nº. 5, October, 2001.



28.PREVITALE, Ana Paula. A Importância do Brincar. Campinas: UNICAMP,2006.em:http//www.biblioteca digital.unicamp.br/document/?code=20

29. PURVES, B.Stop Motion. Coleção Animação. Básica. Porto Alegre: Bookman, 2011.

29. SANTOS, Geovane Barbosa dos Santos; et al. As potencialidades do aplicativo Mentimeter para a construção de processos de ensino e aprendizagem interativos. In: LUNARDI, Larissa; RAKOSKI, Maria Cristina; FORIGO, Franciele Meinerz (orgs). Ferramentas digitais para o ensino de Ciências da Natureza, 174p., 2021. Disponível em: <encurtador.com.br/alvN1>. Acesso em: 20 nov.2022

30. SANTOS, José Luiz dos. O que é cultura. 16 ª ed - São Paulo, Brasiliense, 20060.

31. SÉRVIO, Gabriel; VENTURA, Layse. Padlet: o que é? Olhar Digital. Disponível em: Acesso em: 15/11/2022

32. SCHERER, S.; BRITO, G. da. S. Integração de tecnologias digitais ao currículo: diálogos sobre desafios e dificuldades. Educar em Revista, Curitiba, v. 36, e76252, 2020.



33. SILVA, Rui. Whatsapp: O que é e para que serve? Saiba mais neste artigo. técnico informática para todos, 2016. Disponível em: Acesso em: 15/11/2022.

34.TOLEDO,M.G.;PACIELLO,A.C.;MARQUES, S. A. Sala de aula invertida e mapas mentais como ferramentas de construção e consolidação do aprendizado no ensino remoto. Cadernos de Docência e Inovação no Ensino Superior. v.1, n.1, p.72-75, 2022

35. VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

36. JUNIOR, João Batista Bottentuit. O aplicativo Kahoot na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real. In: Livro de atas X Conferência Internacional de TIC na Educação–Clallenges. 2017. p. 1587-1602.

37- ZABALA, Antoni. A prática educativa: como ensinar. Porto Alegre, RS: Artmed, 1998.



SEQUÊNCIA DIDÁTICA

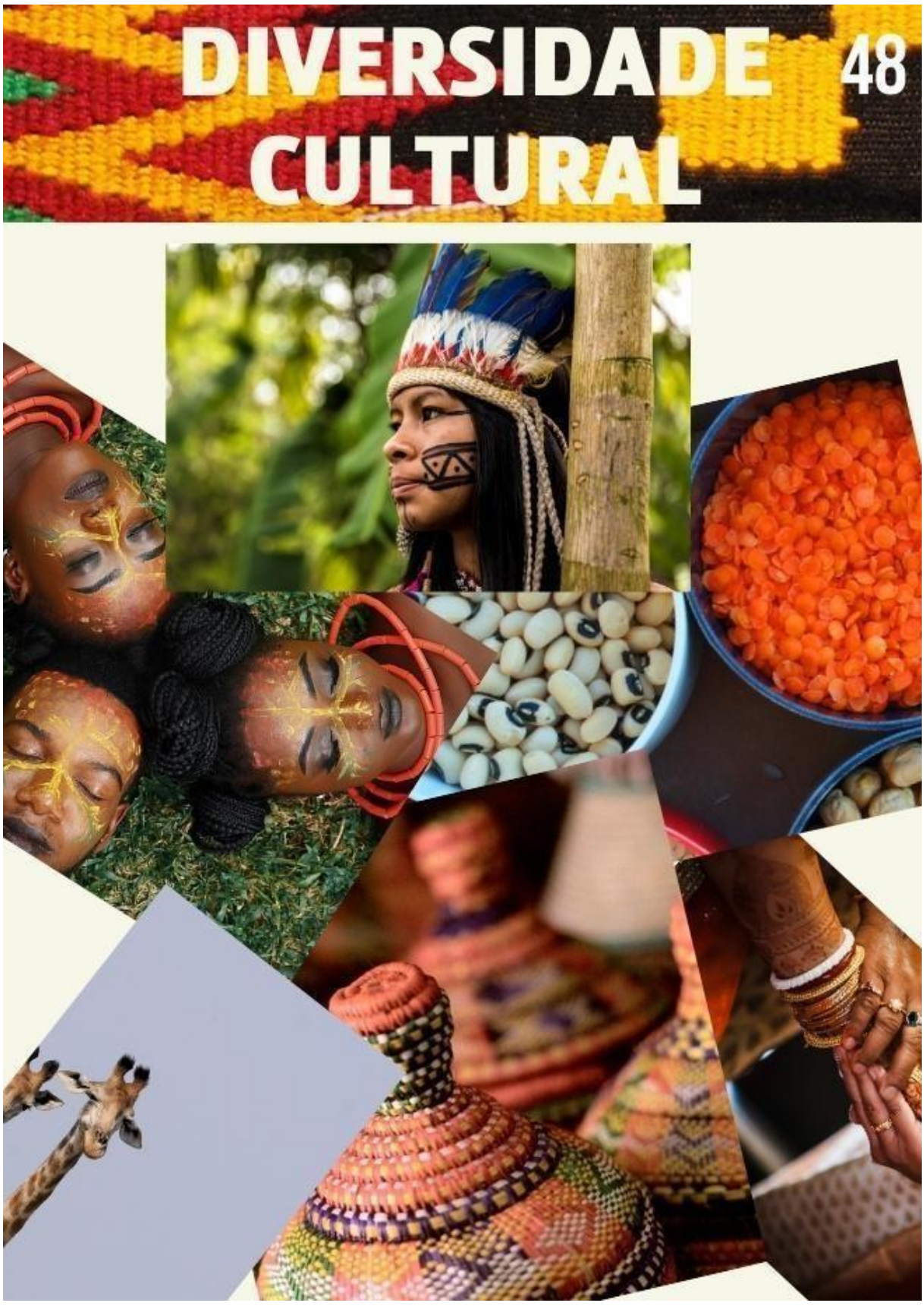




MÚLTIPLAS LINGUAGENS

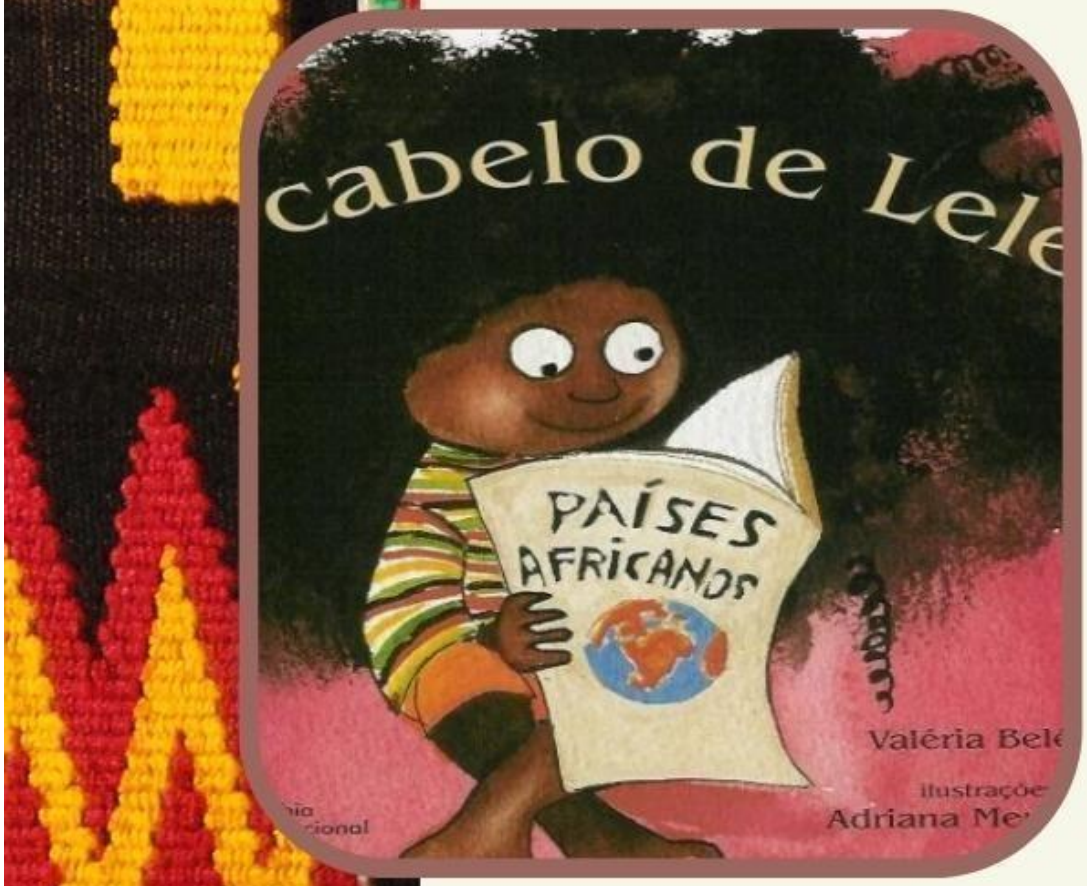
com menos




DIVERSIDADE CULTURAL
48

49

OFICINA





OFICINA DE PENTEADOS

Materiais necessários:

- uma peruca preta e crespa
- uma bola de isopor do tamanho de um a cabeça infantil
- pente, escova de cabelos
- enfeites.

51 PENTEADOS









52

OFICINA





CONSTRUÇÃO DE MÁSCARAS AFRICANAS

Materiais necessários:

- Folhas de color set ou cartolinas Coloridas
- Cola
- Tesoura
- Tecidos
- Cola colorida

54

OFICINA





CONSTRUÇÃO DE INSTRUMENTOS

Os materiais necessários são:

- uma lata de alumínio vazia
- uma bexiga
- palito de churrasco
- argila
- barbante
- cola colorida

56

OFICINA





CONSTRUÇÃO DO MARACÁ – INSTRUMENTO DE PERCUSSÃO AFRICANO.

Os materiais necessários são:

- garrafa pet pequena,
- tinta guache,
- durex colorido
- arroz
- um pedaço de cabo de vassoura

58

OFICINA





PAU DE CHUVA

Materiais:

- Rolo de papel toalha
- Fita adesiva branca
- Tinta
- Canetinhas
- Um punhado de arroz

COMO FAZER:

1. Pegue o tubo de papel toalha e pinte

2. Espere secar e feche um dos lados com fita adesiva branca

3. Coloque um punhado de arroz e lacre o outro lado com fita adesiva.

4. Faça o acabamento.



TINTAS NATURAIS

Material necessário:

- 100 mililitros de cola branca
- 25 gramas de cada um dos pigmentos naturais: açafrão, terra, pó de café e urucum
- 100 mililitros de água
- 4 potes plásticos
- 4 recipientes
- 1 colher



APÊNDICE

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 x 2 ☐ 3 ☐

Autor (a) da SD: Joelma Silveira Uchoa
Revisão realizada: Sheila Arantes
Público alvo para capacitação: Professores da Educação Infantil
Sugestão de quantidade mínimo e máximo de pessoas: Entre 5 a 25 pessoas
Eixo Temático: Múltiplas Linguagens na Educação Infantil
Conteúdo: Diversidade Cultural

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

Objetivos esperados	●Proporcionar uma formação continuada no grupo de docentes e gestores com o objetivo de integrar as novas tecnologias digitais ao currículo e não apenas a inserção dessas tecnologias. ●Dialogar sobre os desafios e dificuldades encontrados por professores de uma Unidade de Educação Infantil, em Niterói, em inserirem de forma efetiva as tecnologias nos seus planejamentos semanais. ●Proporcionar o uso das novas tecnologias digitais como ferramenta para a mudança do processo de ensino-aprendizagem.

1ª Etapa: Tomada de Consciência (Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem). Tempo:10 minutos

Atuando como professora da Educação Infantil percebo que esta representa um dos ciclos mais importantes na formação dos alunos, pois neste período a criança amplia as suas interações sociais, passa adquirir novos conhecimentos todos os dias e tem a chance de desenvolver uma série de habilidades e competências fundamentais para o seu desenvolvimento, sendo uma etapa educacional muito rica, que permite troca de experiências, de interação e proporciona inúmeros estímulos. Porém, para ofertar um espaço plural, e diversificado é necessário que esses ambientes sejam planejados e pensados a fim de oferecer o maior número possível de linguagens, oportunizando assim a participação ativa das crianças no processo de construção do conhecimento.

Nesta etapa será explicado todo o desenvolver da formação continuada deste dia, deixando os cursistas preparados para cada etapa que virá.

1º momento- A palestrante pela SD irá comunicar aos participantes todas as etapas que os cursistas irão passar nesta esta Sequência didática, assim como, os espaços educacionais a serem utilizados e a sua divisão em grupos.

2º Dinâmica- A palestrante proporcionará uma dinâmica que tem por objetivo integração, desinibição, diversão e chamar a atenção para a cooperação do trabalho em grupo, principalmente no uso das tecnologias na escola.

3º Roda de conversa- Iniciaremos uma roda de conversa sobre a dinâmica. Após a conversa assistiremos o vídeo PENSAMENTO COMPUTACIONAL (10 min.24seg.) .

4º momento- Apresentação e leitura do livro "O cabelo de Lelé" da autora Valéria Belém.

4º momento- Atividade lúdica_ Explorar os cabelos de Lelê, criando penteados diversos.



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

5º momento- Gamificação 6º momento- Nesta etapa os cursistas irão participar de três gamificações. Onde poderão aprender de forma significativa. 7º momento-Avaliação – Será realizado através do questionário formulado no Google forms. 8º momento - Finalizaremos a Formação Continuada com uma brincadeira, montagem de quebra-cabeça no qual os cursistas irão montar de forma coletiva . A figura que aparecer após a montagem do quebra-cabeça será o assunto do nosso segundo encontro.	
2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo:30 minutos	1º momento- Iniciaremos a nossa formação continuada com a **Dinâmica das bolas** - o grupo será dividido em dois e cada equipe deverá buscar do outro lado a bexiga e retornar com um novo componente que não poderá segurar a bola com as mão e irá junto buscar uma nova bola até que todos os componentes possam ir buscar as bolas juntos .A equipe que conseguir cumprir com os combinados mais rápido vence. Essa dinâmica tem como objetivo desenvolver com um grupo integração, desinibição, diversão e chamar a atenção para a cooperação do trabalho em grupo, principalmente no uso das tecnologias na escola .A necessidade de nos ajudar na formulação de atividades ou construção de gamificações quando há o desejo de inserir as mesmas no planejamento. https://www.youtube.com/watch?v=u2o_gr0CDv8 Iniciaremos uma roda de conversa sobre a dinâmica. Após a conversa vamos assistir o vídeo PENSAMENTO COMPUTACIONAL(10 min.24seg.) : https://www.youtube.com/watch?v=VEwRsgAG8JE Após o vídeo os participantes irão registrar no MENTIMENTER, uma palavra que defina PENSAMENTO COMPUTACIONAL. https://www.menti.com/alnkknrru4j8
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo 60 minutos	2º momento- Vamos realizar um planejamento sobre **DIVERSIDADE** junto com os cursistas apresentando algumas dicas de como agregar a tecnologia ao planejamento. A palestrante inicia a aula apresentando o livro "O cabelo de Lelê" da autora Valéria Belém. Explora a capa do livro, pergunta qual a ideia que eles têm sobre o livro. Neste momento o professor deve aproveitar para perceber quais informações e conceitos que eles têm acerca do tema. Após a contação da história, a professora fará algumas indagações à turma, que por sua vez responderá de maneira informal as seguintes questões: ▪ Como é o cabelo de Lelê? ▪ Quais são as características principais de Lelê? ▪ Por que Lelê apresenta tais características? ▪ Qual será a razão de Lelê apresentar tais características? ▪ Na sala de aula existe algum colega que apresente tais características? Após as indagações a palestrante dividirá os cursistas em quatro



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	grupos com cinco componentes cada, distribuirá uma peruca preta e crespa, uma bola de isopor do tamanho de um a cabeça infantil, pente, escova de cabelos e enfeites. Solicitará que os grupos de maneira lúdica experimentem explorar os cabelos de Lelê, criando penteados diversos. Ao término da atividade vamos fazer o registro de cada penteado e publicar no padlet utilizando os smartphones dos cursistas. https://padlet.com/joelmabasi/ss5bq2hlsoaahwqk
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. **Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo 30 minutos**	Nesta etapa os cursistas irão participar de três gamificações os links dos jogos serão enviados para o grupo através de whatsapp que será criado previamente para este fim. https://wordwall.net/pt/resource/37635477 Os jogos de memória são uma excelente oportunidade para as crianças melhorarem suas habilidades cognitivas. Isso porque eles aprendem a reconhecer objetos, pessoas, animais, etc. por meio da posição da carta. Além disso, também proporciona estimulação visual e atrai a atenção das crianças https://wordwall.net/pt/resource/37639363 https://wordwall.net/pt/resource/37640300 Interpretação da História Cabelo de Lelê da autora Valéria Belém. Ao termino das atividades as cursistas receberão no grupo de whatsapp vídeo explicando o passo-a- passo de como criar uma atividade no Word wall. https://www.youtube.com/watch?v=q-uko-K_zfM
5º Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. **Tempo 10 minutos** Questionário formulado no Google forms com questões discursivas sobre as dificuldades encontradas nas atividades propostas. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeBAfhCfxl9sKt1Q42gS436b4njgNvxPhPQzoEURuwokQGRzg/viewform?usp=pp_url Para finalizar este encontro os cursistas irão ser separados por dupla ou trio e esses grupos irão receber uma peça do quebra-cabeça que estará numerada. Os grupos seguindo a numeração e os encaixe das peças irão se juntar e tentar montá-lo. A figura que aparecerá será a palavra-chave do nosso próximo encontro. 	
Recursos Digitais	Projetor e/ou televisão, tablets, smartphones, notebooks, caixa de som e internet.



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Recursos Analógicos utilizados	• Livro: "O cabelo de Lelé" – Valéria Belém; • Peruca preta encaracolada; • Bola de isopor; • Adereços de cabelo; • Escova e pente para cabelo; • Folha de papel sulfite A4 • Piloto; • TNT e tecido em diversas cores.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações:	



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 2 x☐ 3 ☐

Autor (a) da SD: Joelma Silveira Uchoa
Revisão realizada: Sheila Arantes
Público alvo para capacitação: Professores da Educação Infantil
Sugestão de quantidade mínimo e máximo de pessoas: Entre 5 a 25 pessoas

Eixo Temático:	Múltiplas Linguagens na Educação Infantil
Conteúdo: :	Diversidade Cultural

Turma/Segmento:

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

Objetivos esperados	•Proporcionar uma formação continuada no grupo de docentes e gestores com o objetivo de integrar as novas tecnologias digitais ao currículo e não apenas a inserção dessas tecnologias. •Dialogar sobre os desafios e dificuldades encontrados por professores de uma Unidade de Educação Infantil, em Niterói, em inserirem de forma efetiva as tecnologias nos seus planejamentos semanais. •Proporcionar o uso das novas tecnologias digitais como ferramenta para a mudança do processo de ensino-aprendizagem.

1ª Etapa: Tomada de Consciência **(Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem).** Tempo: 10 min.

Atuando como professora da Educação Infantil percebo que esta representa um dos ciclos mais importantes na formação dos alunos, pois neste período a criança amplia as suas interações sociais, passa adquirir novos conhecimentos todos os dias e tem a chance de desenvolver uma série de habilidades e competências fundamentais para o seu desenvolvimento, sendo uma etapa educacional muito rica, que permite troca de experiências, de interação e proporciona inúmeros estímulos. Porém, para ofertar um espaço plural, e diversificado é necessário que esses ambientes sejam planejados e pensados a fim de oferecer o maior número possível de linguagens, oportunizando assim a participação ativa das crianças no processo de construção do conhecimento.

Nesta etapa será explicado todo o desenvolver da formação continuada deste dia, deixando os cursistas preparados para cada etapa que virá.

1º momento- Iniciaremos a Formação Continuada retomando o quebra-cabeça montado ao final da SD1 e realizando uma nuvem de palavras.

2º momento- Leitura do livro de" **Onde você veio Odé?" da autora Nini Kemba Náyò, seguido de uma roda de conversa.**

3º momento- Os cursistas irão ser divididos em grupo e participarão de duas oficinas que acontecerão simultaneamente.

4º momento: Fazer o registro no Jamboard.



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	5º momento – Apresentação do vídeo sobre a savana. 6º momento- Conversa com os cursistas sobre a savana e chamar atenção para o ambiente da savana e os animais. 7º momento- Os cursistas serão divididos por grupos e terão a disposição para montar sua savana. 8º momento- As etapa (roteiro) desta animação será registrada pelos grupos no caderno digital. 9º momento- Apresentação das pequenas animações para o grupo. 10º momento - Os cursistas irão participar de três gamificações 11º momento- A palestrante convidará a todos para participarem de uma roda africana
2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) **Tempo 30 minutos**	1° momento- Iniciaremos a Formação Continuada relembrando o quebra-cabeça montado ao final da SD1 .E a palestrante irá pedir para que os cursistas façam uma nuvem de palavras com o que para eles remete a África. Esse registro será feito no Mentimenter. Vamos discutir a nuvem de palavra e apodemos completá-la com algo que não apareceu mais também é uma característica marcante do continente. Na segunda SD vamos abordar o continente Africano. 2° momento- Iniciaremos com a leitura do livro **"Onde você veio Odé?" da autora Nini Kemba Náyò** Ao término da contação de história vamos dar início a roda de conversa e destacar os elementos que aparecem no livro junto com os cursistas.
3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) **Tempo 30 minutos**	Os cursistas serão convidados a irem para outro espaço (refeitório) para conhecer alguns objetos de origem africana (máscara, instrumentos musicais tecidos, esculturas,etc) 1° momento- Os cursistas irão ser divididos em grupo e participarão de duas oficinas que acontecerão simultaneamente. ●Oficina 1- Construção de máscaras Materiais necessários: folhas de color set ou cartolinas coloridas, cola , tesoura, tecidos, e cola colorida.



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	 ●Oficina2- Construção de instrumentos Os materiais necessários são:uma lata de alumínio vazia, uma bexiga, palito de churrasco, argila, barbante, cola colorida.  Construção do maracá – instrumento de percussão africano.  Os materiais necessários são: garrafa pet pequena, tinta guache, durex colorido, arroz, um pedaço de cabo de vassoura.
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo 60 minutos	Utilizaremos o Jamboard para registrar as palavras de origem africana. https://jamboard.google.com/d/16R5gnaKpl5oxilcLUGXjcKaxBnw34d1XrdEaCtexV-U/edit?usp=sharing Retornaremos para a sala de aula com intuito de assistir o Vídeo (3min.02seg.) sobre Safari - Mundo Bita. https://www.youtube.com/watch?v=9WFYuIu7BKA 1° momento: Conversa com os cursistas sobre a savana e chamar atenção para o ambiente da savana e os animais.



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	1ª etapa- Para essa nova atividade os alunos precisaram do aplicativo Stop Motion Studio Studio que é necessário baixar no play store do celular. Antes de iniciar a atividade vamos fazer um breve relato de como fazer animação com este aplicativo. O Stop Motion Studio é um aplicativo muito intuitivo os usuários poderão criar com facilidade diversos vídeos utilizando a técnica de animação Stop Motion. Basta tirar diversas fotos em sequência e criar movimento ao mesclá-las utilizando as ferramentas de edição deste aplicativo. 2ª etapa - Os cursistas serão divididos por grupos e terão a disposição para montar sua savana lego, massinha de modelar, papel sulfite, canetinhas, gravetos, folhas secas etc. Cada grupo irá executar sua animação de acordo com a sua imaginação. 3ª etapa - momento - As etapa (roteiro) desta animação será registrada pelos grupos no caderno digital. 4ª etapa - Apresentação das pequenas animações para o grupo. As animações serão apresentadas ao grupo através da televisão ou computador.
5º Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. Tempo **30 minutos.** 1º momento – Os cursistas irão participar de três gamificações. https://www.ojogos.com.br/jogo/savana-africana https://wordwall.net/resource/7073640/instrumentos-musicais-africanos https://sesieducacao.com.br/brasil/jogos.php?id=53360 2º momento- A palestrante convidará a todos para participarem de uma roda africana com a música da palavra Cantada para encerrar esse 2ª SD - África. https://www.youtube.com/watch?v=QjlmRDk9ktI	
Recursos Digitais	Projetor ou televisão, tablets, smartphones, tripés, notebooks, caixa de som e internet.
Recursos Analógicos utilizados	Garrafa pet pequena, tinta guache, durex colorido, arroz, um pedaço de cabo de vassoura, lata de alumínio vazia, uma bexiga, palito de churrasco, argila, barbante, cola colorida,folhas de color set ou cartolinas coloridas, cola , tesoura, tecidos, e cola colorida.



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações:	



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐x

Autor (a) da SD: Joelma Silveira Uchoa
Revisão realizada: Sheila Arantes
Público alvo para capacitação: Professores da Educação Infantil
Sugestão de quantidade mínimo e máximo de pessoas: Entre 5a 25 pessoas
Eixo Temático: Múltiplas Linguagens na Educação Infantil
Conteúdo: Diversidade Cultural

Turma/Segmento:
Locais que serão utilizados: ☐x Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Online x Refeitório

Objetivos esperados	•Proporcionar uma formação continuada no grupo de docentes e gestores com o objetivo de integrar as novas tecnologias digitais ao currículo e não apenas a inserção dessas tecnologias. •Dialogar sobre os desafios e dificuldades encontrados por professores de uma Unidade de Educação Infantil, em Niterói, em inserirem de forma efetiva as tecnologias nos seus planejamentos semanais. •Proporcionar o uso das novas tecnologias digitais como ferramenta para a mudança do processo de ensino-aprendizagem.

1ª Etapa: Tomada de Consciência (Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem). Temp10 min.

Atuando como professora da Educação Infantil percebo que esta representa um dos ciclos mais importantes na formação dos alunos, pois neste período a criança amplia as suas interações sociais, passa adquirir novos conhecimentos todos os dias e tem a chance de desenvolver uma série de habilidades e competências fundamentais para o seu desenvolvimento, sendo uma etapa educacional muito rica, que permite troca de experiências, de interação e proporciona inúmeros estímulos. Porém, para ofertar um espaço plural, e diversificado é necessário que esses ambientes sejam planejados e pensados a fim de oferecer o maior número possível de linguagens, oportunizando assim a participação ativa das crianças no processo de construção do conhecimento.

Nesta etapa será explicado todo o desenvolver da formação continuada deste dia, deixando os cursistas preparados para cada etapa que virá.

1° momento- Iniciaremos a formação continuada revendo os assuntos e gamificações trabalhadas nos encontros anteriores.Primeiramente falaremos sobre a SD1 e faremos um link com a SD2.

2° momento- O que sabemos sobre os indígenas?
Faremos uma roda de conversa e registraremos esses elementos trazidos pelos cursistas no Mentimenter.

3° momento - Serão propostas de atividades práticas com construção de instrumentos musicais e tintas naturais muito usadas para pinturas corporais nas tribos indígenas.

4° momento- Ao término das oficinas os cursistas irão fotografar suas obras e instrumentos e publicar no canva .

5° momento- Discutiremos um vídeo com os cursistas e perguntaremos sobre o que fala a música



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

6º momento - Gamificação - kahoot 7º momento -Construção do jogo da memória em grupo 8º momento - Avaliação da capacitação com registro fotográfico e escrito no padlet.	
2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo30 min	Iniciaremos a formação continuada revendo os assuntos e gamificações trabalhadas nos encontros anteriores.Primeiramente falaremos sobre a SD1 e faremos um link com a SD2.Vamos apontar os aprendizados nesses dois dias de formação Continuada .No dia da SD 2 falamos sobre a diversidade cultural afrodescendente já na SD3 daremos continuidade pesquisando e nos aprofundando melhor na cultura indígena que também faz parte da formação do povo brasileiro. O que sabemos sobre os indígenas? Daremos início a uma roda de conversa e registraremos esses elementos trazidos pelos cursistas no mentimenter. https://www.youtube.com/watch?v=cQkA5PDow2s 8 min.40 seg Caso no vídeo apareça alguma característica indígena que não escrevemos vamos retornar ao Mentimenter e vamos completá-lo. https://www.mentimeter.com/app/presentation/al9aupc5jmdjicgvmm74mgbg8q489vd5/matikyr4kros/edit
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo50 min	Serão propostas de atividades práticas com construção de instrumentos musicais e tintas naturais muito usadas para pinturas corporais nas tribos indígenas. **Oficinas 1** **Pau de Chuva** Vamos apresentar instrumentos musicais da cultura indígena e confeccionar um deles com material reciclável. Antes de iniciar a oficina para a confecção do pau de chuva os cursistas irão manusear explorando o som, observando as cores, a textura, etc. Posteriormente daremos inicio a construção do PAU DE CHUVA com detalhes de pintura indígena. Materiais: Rolo de papel toalha Fita adesiva branca Tinta Canetinhas Um punhado de arroz Construir um, PAU DE CHUVA é bem simples: Pegue o tubo de papel toalha e pinte



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Espere secar e feche um dos lados com fita adesiva branca Coloque um punhado de arroz e lacre o outro lado com fita adesiva. Faça o acabamento. **Oficina 2** **Tintas Naturais** https://www.youtube.com/watch?v=5wXb7yW87Qg&t=119s3 min. 25 seg. **Material necessário** - 100 mililitros de cola branca - 25 gramas de cada um dos pigmentos naturais: açafrão, terra, pó de café e urucum - 100 mililitros de água - 4 potes plásticos - 4 recipientes - 1 colher **Como fazer** Em um recipiente, coloque 25 mililitros de cola branca, a mesma medida de água e 12,5 gramas (ou uma colher de sopa bem cheia) de urucum. Para conseguir tons mais escuros ou mais claros, ponha mais ou menos corante. Após obtermos a tinta natural utilizaremos para pintura em tecido em algodão cru. Ao término das oficinas os cursistas irão fotografar suas obras e instrumentos e publicar no canva . https://www.canva.com/design/DAFRfurkR-c/t2QpF3NwVCso1hdFWhHAbA/edit?utm_content=DAFRfurkR-c&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo40 min	**Tu tu tu tupi - Cocoricó** https://www.youtube.com/watch?v=tmqWB2wB1wA (2min16seg) Discutiremos o vídeo com os cursistas perguntando sobre o que fala a música. Deixar que eles exponham suas opiniões, percepções e interpretações pessoais sobre a letra da canção. Espera-se que cheguem à conclusão de que muitas palavras presentes hoje no nosso dia a dia são de origem tupi-guarani e que a cultura indígena está presente no nosso cotidiano. Vamos conhecer algumas palavras indígenas no jogo do kahoot! https://create.kahoot.it/creator/4676bd7f-85d9-43c9-aaea-4180c5890def Um cursista ficará responsável por anotar todas as palavras indígenas da gamificação.



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Os cursistas serão divididos em dois grupos e ganharão 20 cartas em branco, previamente preparadas (serão 10 cartas com espaço para escrever uma palavra e as outras 10 com espaço para desenhar). Será pedido para que os grupos escolham 10 palavras da lista organizada na etapa anterior da aula e as escrevam, cada palavra em uma carta. Finalizada esta etapa peça os cursistas irão desenhar nas cartas restantes uma imagem para cada palavra que escolheram. Ocorrerá da seguinte forma: o grupo que escolheu a palavra peteca, então os cursistas irão escrever a palavra peteca em uma carta e desenhar uma peteca na outra carta e assim por diante com as 10 palavras escolhidas. Terminado o trabalho, cada grupo terá confeccionado um jogo da memória com palavras de origem indígena que usamos no nosso dia a dia.
5º Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. **Tempo 30 min.** Estamos chegando ao fim da formação Continuada e cada cursista vai buscar uma imagem do que representou essa capacitação e escrever três palavras de seus maiores aprendizados. Esses registros serão postados no padlet. https://padlet.com/joelmabasi/nodfzsxn2nycgu24	
Recursos Digitais	Projetor e/ou televisão, tablets, smartphones, tripés, notebooks, caixa de som e internet.
Recursos Analógicos utilizados	Cola branca, pigmentos naturais: açafrão, terra, pó de café e urucum, 4 potes plásticos, 4 recipientes,1 colher, rolo de papel toalha, fita adesiva branca, tinta, canetinhas, um punhado de arroz.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações:	



Você recebeu um convite para editar um design criado por Joelma Silveira Joelma. Comece já!



25cm × 20cm

Você recebeu um convite para editar um design criado por Joelma Silveira Joelma. Comece já!



25cm × 20cm





LABIRINTO O CABELO DE LELÊ

Compartilhar

por Joelmabasi1

Curtir Editar conteúdo Mais



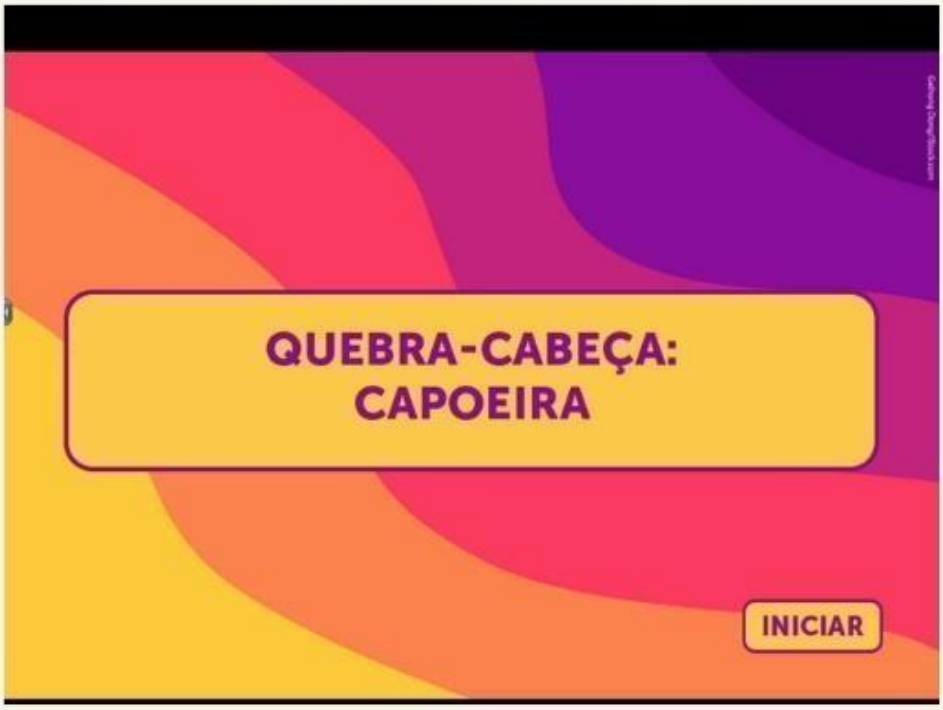
INTERPRETAÇÃO DA HISTÓRIA O CABELO DE LELÊ

Compartilhar

por Joelmabasi1

Curtir Editar conteúdo Mais





Você recebeu um convite para editar um design criado por Joelma Silveira Joelma. Comece já!



25cm × 20cm


77


0:09
Encontre os pares
JOGO DA MEMÓRIA- O CABELO DE LELÊ
Compartilhar
por Joelmabasi1
Curtir
Editar conteúdo
Mais


TRAVEL
AFRICA





Instrumentos Musicais Africanos

Share

by Angelicariche

Like Edit Content More

79



JOELMA SILVEIRA UCHOA

Mestranda no Centro Universitário Unicarioca em Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação. Possui graduação em Letras - Língua Portuguesa pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro(2004), especialização em Mídias na Educação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro(2013), especialização em Gêneros textuais e interação pelo Centro Universitário Plínio Leite(2007), ensino-fundamental-primeiro-grau pela Escola Estadual Dr. Souza Soares(1993), ensino médio/segundo grau pelo Instituto de Educação Professor Ismael Coutinho(1997) e aperfeiçoamento em Estudos Adicionais para o Magistério de Educação pré-escolar pelo Instituto de Educação Professor Ismael Coutinho(1999). Atualmente é professor do Fundação Municipal de Niterói. Tem experiência na área de Educação.

80



SHEILA DA SILVA FERREIRA ARANTES

Doutoranda na UFRJ no programa Ciência da computação PPGI, Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação da UNICARIOCA. Pós-Graduada em Gestão Escolar, Psicopedagogia e Gestão e Implementação de cursos EAD. Possui graduação em Pedagogia pela Universidade Univercidade da Cidade (2005). Atualmente é diretora Pedagógica do Instituto de Educação Colônia do Saber responsável inclusive por todos os cursos na modalidade EAD da instituição.

81



ANDRÉ COTELLI DO ESPIRITO SANTO

Possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade Gama Filho (2010) e mestrado em Mestrado em Ciência e Tecnologia Nucleares pelo Instituto de Engenharia Nuclear (2013). Tem experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Sistemas de Computação e em Sistemas de Realidade Virtual. No Instituto de Engenharia Nuclear, utilizou tecnologias de realidade virtual na criação de ambientes virtuais como ferramenta de auxílio para estudo e definição de estratégias de segurança física e nuclear, avaliação e correção dessas estratégias e treinamento da equipe que irá colocá-la em prática na instalação real. Atualmente, no IEN, trabalha como colaborador na criação de ambientes virtuais para planejamento de circulação em áreas de sujeitas a radiação (realidade virtual).

82

No Centro Universitário Carioca (UNICARIOCA), atuo como professor no curso de mestrado profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação, no curso superior de graduação de Ciência da Computação, de Engenharia de Computação e de Redes de Computadores, ministro aulas no curso de Pós-Graduação em Jogos e Animação Digital, e também no curso Técnico de Jogos Digitais e de Informática. Também na UNICARIOCA, é pesquisador no Núcleo de Computação Aplicada (NuCAp, núcleo multidisciplinar envolvendo os cursos de Pedagogia, Design e Computação) onde desenvolve pesquisas aplicando Tecnologias de Realidade Virtual no Ensino.

83



ANTÔNIO CARLOS DE ABREU MOL

Doutor em Engenharia Nuclear pela COPPE/UFRJ (2002). Ingressou no Instituto de Engenharia Nuclear em 1995, em 2005 fundou o Laboratório de Realidade Virtual do IEN/CNEN e desde esta data vem coordenando o mesmo. Em 2016 assumiu o cargo de Chefe da Divisão de Ensino do IEN/CNEN e a Pró-Reitoria de Ensino. Docente permanente do Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Ciência e Tecnologia Nucleares (PPGIEN). e Coordenador, Fundador e docente do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca. Bolsista de Produtividade em Pesquisa CNPq Nível 1C, Cientista do Nosso Estado pela FAPERJ (2015-2018) e duas vezes Jovem Cientista do Estado do RJ. Participou como pesquisador proponente e coordenador da linha 4 (Realidade Virtual Aplicada na Área Nuclear) do INCT de Reatores Nucleares Inovadores - CNPq/MCTI durante todo o período de funcionamento dessa rede de excelência em C&T. Atua como consultor Ad Hoc de diversas revistas internacionais e membro do corpo editorial da Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação (RECITE). Desenvolve pesquisas em colaboração com a COPPE/NUCLEAR (UFRJ), COPPE/CIVIL (UFRJ), PROTEN (UFPE e CRCN/CNEN), CDTN (CNEN), Programa de Pós-Graduação em Informática (UFRJ), AIEA.

84

Orienta teses, dissertações e iniciações científicas, desenvolvendo: (i) sistemas de suporte a operação de plantas nucleares (realidade virtual e inteligência artificial); sistemas para treinamento de operadores de salas de controle (realidade virtual); (iii) sistema para planejamento e visualização de instalações nucleares e radiativas (realidade virtual); (iv) divulgação científica da área nuclear (realidade virtual); (v) sistemas para treinamento de profissionais da área da saúde quanto a procedimentos e diretrizes de radioproteção; (vi) área de ensino (realidade virtual).

85



ANA PAULA LEGEY

Atualmente é Bolsista de Produtividade em Pesquisa 2 pelo CNPq (Divulgação Científica- 2020 a 2023). É Jovem Cientista do Nosso estado do Rio de Janeiro- FAPERJ (2021- atual). Já foi Bolsista de Produtividade em Pesquisa em Divulgação Científica no período de 2015-2018. Pós Doutora em Divulgação Científica (IEN/CNEN), Doutora em Ciências pelo IOC/FIOCRUZ do Programa de Pós Graduação em Ensino em Biociências e Saúde (especialidade ensino não formal/divulgação científica) (ago/2009), mestre em Biologia Parasitária pelo IOC/FIOCRUZ (Jul/1997) e graduada em Ciências Biológicas pela USU (Jan/1993). Na UniCarioca é: Coordenadora Adjunta do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação; Representante Institucional de Iniciação Científica (PIBIC-CNPq/UniCarioca); Coordenadora Adjunta do Núcleo de Computação Aplicada (NUCAP/UniCarioca), núcleo este que abarca pesquisas interdisciplinares envolvendo os cursos de Pedagogia, Design, Computação e Comunicação) aplicando Tecnologias Digitais no Ensino Formal e Não Formal em diferentes ambientes de aprendizagem e segmentos de ensino; orienta TCCs e

86

projetos de iniciação científica; Professora Adjunta do curso de Pedagogia (disciplinas; Didática das Ciências, Informática Aplicada à Educação, Educação e Tecnologia da Informação e Comunicação e Projetos de ação Pedagógica). Coordenadora Institucional de Iniciação Científica PIBIC-CNPq/UniCarioca. Gestora do Diretório de Grupos de Pesquisa da UniCarioca. É Líder do Grupo de Pesquisa: Novas Tecnologias Digitais na Educação Não formal. Participa como pesquisadora colaboradora do Laboratório de Realidade Virtual do Instituto de Engenharia Nuclear participando da linha de pesquisa: Realidade Virtual na Área Nuclear e neste instituto orientou três dissertações de Mestrado Acadêmico na área de Divulgação Cientifica no IEN/PPG em Ciência e Tecnologias Nucleares/CNEN. Atuou como Professora Adjunta na Universidade Gama Filho nos cursos de graduação em Medicina, Biologia, Nutrição, Enfermagem. Atuou como docente no Mestrado Profissional Ensino na Saúde da Universidade Gama Filho (6 orientações concluídas) e foi responsável pela linha de pesquisa ?Utilização de Tecnologias de Realidade Virtual e Inteligência Artificial para Divulgação, Ensino, Treinamento, Avaliação na Área da Saúde?. Orientou alunos de Iniciação científica- PIBIC/CNPq ; alunos de Iniciação Científica bolsistas da FAPERJ (Apoio Edital de Apoio às Escolas Públicas do Rio de Janeiro; alunos bolsistas Jovens Talentos da FAPERJ (Edital de Apoio às Escolas Públicas); bolsista de TCT da FAPERJ (Apoio ao Edital Escolas Públicas). Atualmente orienta alunos PIBIC/CNPq, bolsistas de Apoio Técnico do CNPq; alunos de Iniciação Cientificas da UniCarioca além de dissertações do Mestrado Profissional da UniCarioca. Atuou como pesquisadora colaboradora do Grupo de Pesquisa em Computação Avançada (GPCA) e do Laboratório de Realidade Virtual da UGF.


UNICARIOCA
Centro Universitário
DIGITAL

APÊNDICE G – FICHA DE MATERIAL DIDÁTICO

Título: MEDIAR - Cultura Afro-brasileira e indígena (MEDIAR – Um método dialógico entre sequência didática e tecnologias digitais tornando as crianças da Educação Infantil protagonista do processo ensino aprendizagem).

Título em Inglês: MEDIAR - Teaching Material Afro-Brazilian and indigenous culture (MEDIAR - A dialogic method between didactic sequence and digital technologies making Early Childhood Education children protagonists of the teaching-learning process).

Descrição do Material Didático e de sua finalidade: O e-book tem como finalidade apresentar uma formação continuada para professores com intuito de inserir a tecnologia digital a partir de uma proposta significativa auxiliando o processo ensino-aprendizagem por meio de sequência didática contribuindo para inovar a prática pedagógica do professor.

Natureza: Digital (E-book Online)

Finalidade: Este e-book é um guia para auxiliar a elaboração de sequências didáticas com metodologias ativas integradas ao uso das mídias digitais, com o intuito a promover o protagonismo da criança.

Demanda:
(X) Externa ( ) Edital ( ) Interna

Avanços tecnológicos/grau de novidade:

(X) Produção com alto teor inovativo: desenvolvimento com base em conhecimento inédito;
( ) Produção com médio teor inovativo: combinação de conhecimentos pré-estabelecidos;
( ) Produção com baixo teor inovativo: adaptação de conhecimento existente;
( ) Produção sem inovação aparente: produção técnica.

Descrição da Abrangência realizada: O material didático foi aplicado por 37 profissionais da Educação do município de Niterói/RJ em um curso de formação continuada. A temática em destaque apoia o uso de forma fluente das tecnologias digitais para promover uma aprendizagem motivadora, significativa e engajadora.

Descrição da Abrangência potencial: É possível utilizar o material didático em qualquer escola pública ou privada de âmbito nacional. O material pode ser utilizado por todos os profissionais da área da Educação estimulando a integração das tecnologias digitais com intencionalidade pedagógica e novas maneiras de ensinar, aprender e desenvolver o currículo, voltada para uma aprendizagem significativa do aluno.

Descrição da Replicabilidade: A formação apresentada pode contribuir para novas formações continuadas de professores na busca por estratégias utilizando as tecnologias digitais. Adaptando os recursos com o objetivo de compreender a importância da tecnologia aliada às metodologias ativas para a sociedade atual e para a Educação colocando o aluno no centro de sua própria aprendizagem.

APÊNDICE H - PROGRAMAÇÃO DA FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES

DIVERSIDADE ALIADA À TECNOLOGIA DIGITAL



Graduada em Letras Português/Literatura_ UERJ .

Pós graduação *(lacto sensu)* em Gênero textuais e interação Plinio Leite .

Pós graduação *(lacto sensu)* Mídias na Educação _ UERJ

Mestranda no Centro Universitário Unicarioca em Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

Objetivo da pesquisa

A presente pesquisa busca retratar a importância da integração de tecnologias digitais ao currículo na Educação infantil, no qual o estudante deve aprender a utilizar a tecnologia de maneira significativa, reflexiva e ética com protagonismo e autoria. Perpassando pela formação continuada de professores, pedagogos e gestores.



UMEI Professor Irio Molinari

Rua Jornalista Sardo Filho, 255, Ilha da Conceição
joelmabasi@yahoo.com.br
Tel.: (21) 98089-1954

UNICARIOCA
Centro Universitário

QUARTA-FEIRA 02/08/2023

ENCONTRO PRESENCIAL - 14H45 / 17H

Programação

14h45 Recepção, Credenciamento e Coffee break.

15h20 ABERTURA / Apresentação das participantes via padlet, criado previamente.

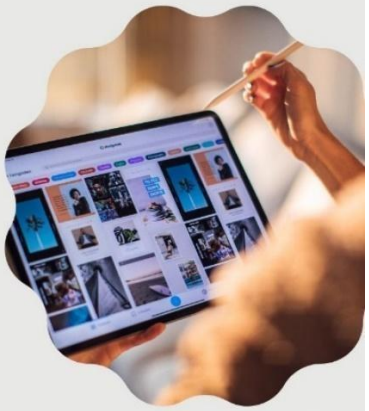
15h30 - Apresentação da linha de pesquisa e metodologia a ser utilizada - Joelma Silveira e Juliana Carvalho (Unicarioca).

15h40 - Fundamentação teórica: Aprendizagem significativa de David Ausubel e Sequência Didática (SD) estruturada a partir do framework de Sheila Arantes.

16h10 Roda de conversas sobre o grupo de whatsapp, a forma defuncionamento e colaboração, assim como, o Classroom, turma criada onde todos os materiais serão disponibilizados e será mais um meio para interação.

16h00 Apresentação dos aplicativos e plataformas que serão utilizadas.
Mediação com o uso dos mesmos.
(necessário portar algum equipamento conectado a internet)

16h50 Agradecimento e encerramento do encontro.



UNICARIOCA
Centro Universitário

QUARTA-FEIRA-09/08/2023

ENCONTRO PRESENCIAL - 14H45 / 17H

Programação



14h45 Recepção, Credenciamento e Coffee break.

15h20 Conversa sobre o nosso primeiro encontro. Em seguida usaremos o Mentimenter para registrar esse momento.

15h30 - Vamos descrever o segundo dia da capacitação (nossas vivências neste dia).

15h40 Desenvolvimento da SD com oficinas desenvolvidas com materiais diversos, gamificações e ferramentas digitais.

16h40 Para finalizar! Vamos descobrir o que vamos aprender no nosso próximo encontro?

16h50 Agradecimento e encerramento encontro.



UNICARIOCA
Centro Universitário

QUARTA-FEIRA-16/08/2023

ENCONTRO PRESENCIAL - 14H45 / 17H

Programação



14h45 Recepção, Credenciamento e Coffee break.

15h20 Retornaremos ao resultado da brincadeira do último encontro, através dele daremos início ao segundo dia de SD.

15h30 Vamos descrever o terceiro dia da capacitação (nossas vivências neste dia).

15h40 Dividiremos os cursistas em grupos para o desenvolvimento das oficinas; a roteirização e realização de pequenas animações.

16h50 Finalizaremos este dia com um vídeo e agradecimentos pela participação nos nossos encontros presenciais.



UNICARIOCA
Centro Universitário

ENCONTROS ASSÍNCRONOS
23/08/23

Estudos assíncronos.



Avaliação da capacitação no google forms.

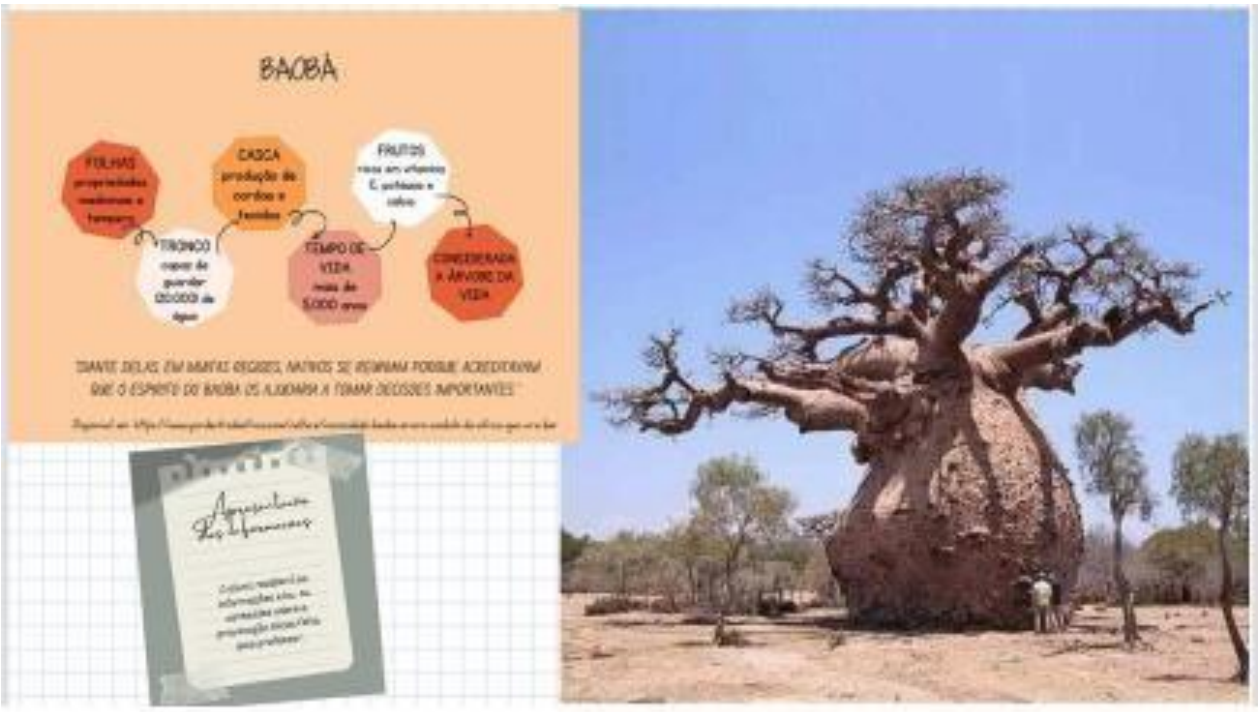


UNICARIOCA
Centro Universitário

APÊNDICE I - SLIDE DA APRESENTAÇÃO

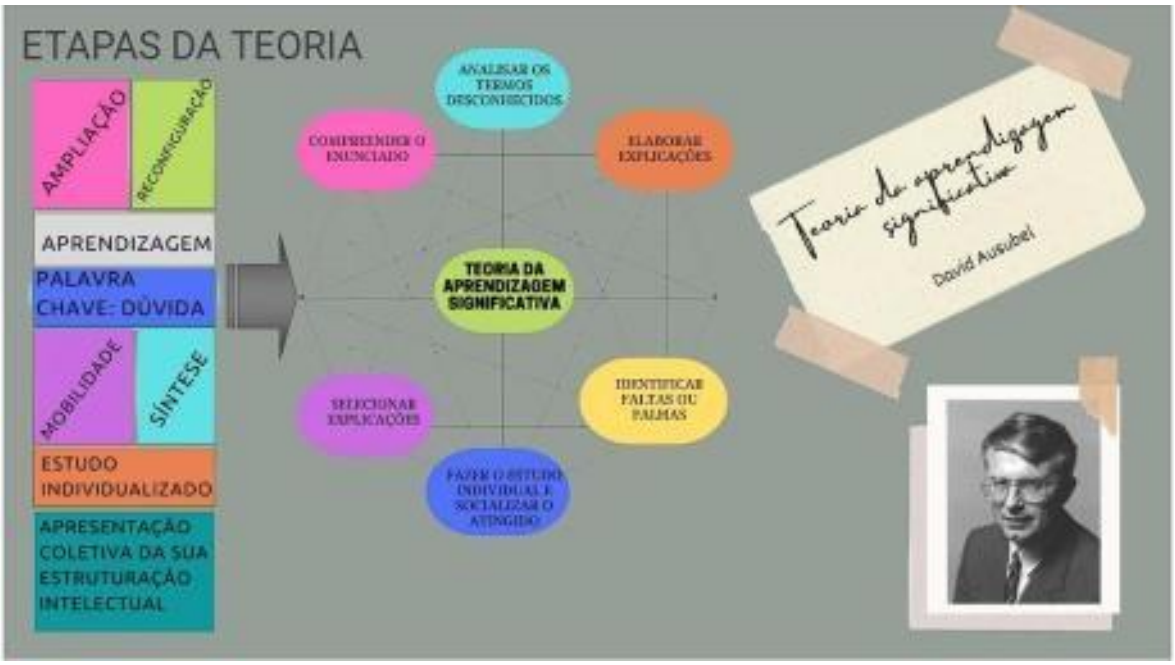





BAOBÁ
FOLHAS
CASCA
produção de cordas e tecidos
FRUTOS
TRONCO
TEMPO DE VIDA
CONSIDERADA A ÁRVORE DA VIDA


A partir daqui o ESTUDO É INDIVIDUALIZADO...
Pesquisa
Que tal, agora ir mais além?
Pesquisa novas informações que gostaria de saber sobre o Baobá.
O Aluno deverá se deleitar sobre o conteúdo, sobre as informações...
O Aluno deverá escolher um caminho a seguir...
O Aluno deverá fazer novas ampliações, novas reconfigurações.


APRENDIZAGEM: DO ALUNO, COM O ALUNO, PARA O ALUNO.
COMPARTILHE
Agora, apresente o que aprendeu sobre o Baobá e os caminhos que escolheu seguir.
1.
2.
3.
4.
5.


ETAPAS DA TEORIA
AMPLIAÇÃO
RECONFIGURAÇÃO
APRENDIZAGEM
PALAVRA CHAVE: DÚVIDA
MOBILIDADE
SÍNTESE
ESTUDO INDIVIDUALIZADO
APRESENTAÇÃO COLETIVA DA SUA ESTRUTURAÇÃO INTELECTUAL
ANALISAR OS TERMOS DESCONHECIDOS
COMPREENDER O ENUNCIADO
ELABORAR EXPLICAÇÕES
TEORIA DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA
SELECIONAR EXPLICAÇÕES
IDENTIFICAR FALTAS OU FALHAS
FAZER O ESTUDO INDIVIDUAL E SOCIALIZAR O ATINGIDO
Teoria da aprendizagem significativa
David Ausubel


RESUMINDO...
1° MOMENTO
O aluno tenta elaborar o que é pertinente pra ele.
2° MOMENTO
O aluno recebe informações, contestáo, para fazer comparações.
3° MOMENTO
10 síntese com as junções realizadas. Estudo individualizado
4° MOMENTO
Apresentação de forma coletiva a sua Estruturação intelectual
TEORIA DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA
Papel da escola: gerenciar aprendizagens
Teoria motivadora, séc. XXI, associada as tecnologias
Construção de mapas conceituais (mapeamento, diagramas)
Mobilidade
Ampliar e Reconfigurar as formas de descobrir para aprender
1+1
A
ABC
Obrigado!
Trabalho feito a partir do vídeo David Ausubel e a Aprendizagem Significativa por Geraldo Almeida. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=TmP_EQv-_Dc&feature=youtube

APÊNDICE J - AVALIAÇÃO VIA GOOGLE FORMS.



Cópia de Capacitação de professores

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Participo desta pesquisa e de sua capacitação "Integração da Linguagem Digital ao Currículo da Educação Infantil: Uma abordagem Significativa" de forma voluntária, assim como autorizo a divulgação da minha imagem e dos meus resultados exclusivamente para fins científicos, ciente de que não terei nenhum pagamento e/ou despesa referente a participação no estudo.

Estou ciente de que meu nome não será divulgado de forma nenhuma e terei a opção de retirar meu consentimento a qualquer momento.

Avaliação da formação continuada uma proposta de integração da linguagens digital aliada á tecnologias digitais ao currículo da Educação infantil.

1. E-mail *

2. Quantos anos trabalha na área da educação

Marcar apenas uma oval.

- ◯ 1 a 5
- ◯ 6 a 10
- ◯ 11 a 15
- ◯ 15 a 20
- ◯ Mais de 20 anos.

3. Qual sua formação acadêmica.

   Marcar apenas uma oval.

   - ◯ Curso Normal (Ensino Médio)
   - ◯ Letras
   - ◯ Matemática
   - ◯ História
   - ◯ Geografia
   - ◯ Pedagogia
   - ◯ Ciências
   - ◯ Outros

4. Você utiliza ferramentas digitais para ministrar suas aulas.

   Marcar apenas uma oval.

   - ◯ Concordo totalmente
   - ◯ Concordo parcialmente
   - ◯ Nem discordo, nem concordo
   - ◯ Discordo parcialmente
   - ◯ Discordo totalmente

5. O tempo de 1/3 de carga horária destinado ao planejamento pedagógico e estudos é satisfatório para a elaboração e pesquisa de atividades mais significativas, colaborativas e autorais.

   Marcar apenas uma oval.

   - ◯ concordo totalmente
   - ◯ concordo parcialmente
   - ◯ Nem discordo, nem concordo
   - ◯ Discordo parcialmente
   - ◯ Discordo totalmente

6. O material didático estava a disposição para conferência durante a capacitação.

   Marcar apenas uma oval.

   - ◯ Concordo Totalmente
   - ◯ Concordo Parcialmente
   - ◯ Nem concordo e Nem Discordo
   - ◯ Discordo Parcialmente
   - ◯ Discordo totalmente

7. A Fundação Municipal de Educação oferece cursos e formações continuadas dentro do horário de trabalho na área de mídia digitais para os docentes da Educação Infantil.

   Marcar apenas uma oval.

   - ◯ Concordo Totalmente.
   - ◯ Concordo Parcialmente.
   - ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
   - ◯ Discordo Parcialmente.
   - ◯ Discordo totalmente.

8. O material didático ficou disponível mesmo fora da capacitação.

   Marcar apenas uma oval.

   - ◯ Concordo Totalmente.
   - ◯ Concordo Parcialmente.
   - ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
   - ◯ Discordo Parcialmente.
   - ◯ Discordo totalmente.

9. O material didático foi de fácil utilização.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

10. Realizar a capacitação no local de trabalho foi satisfatório.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

11. O tempo de duração da capacitação foi satisfatório.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

16. Os recursos pedagógicos utilizados na capacitação foram adequados.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

17. A distribuição dos conteúdos pelos dias de capacitação foi adequada.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

18. A capacitação foi conduzida de forma satisfatória.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

19. Houve mediação durante a capacitação por parte da pesquisadora.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

20. A mediação na capacitação foi satisfatória.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

21. A avaliação foi coerente com a capacitação realizada.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

22. A pesquisadora dominava o conteúdo.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

23. A didática adotada na capacitação foi satisfatória.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

24. Você conseguiu absorver o conteúdo abordado na capacitação.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente

25. Eu me sinto confiante em aplicar essa sequencia didática (SD) com o meu aluno.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

26. Quais foram os pontos positivos e negativos do curso de capacitação:

27. Você teria atividades que gostaria de incluir na capacitação?

28. Você já participou de outras capacitações.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

29. Você indicaria a capacitação para colegas de profissão.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

30. Este modelo de capacitação pode ser ofertado com diferentes objetivos de aprendizagem.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

31. A proposta corrobora de forma efetiva para a integração das tecnologias ao Currículo colocando a criança como autora.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

32. Esta capacitação pode ser aplicada em qualquer parte do Brasil que tenha acesso a internet.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

33. A capacitação me fez repensar a minha prática em sala de aula.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

34. A capacitação possibilita a contemplação da BNCC na sua prática.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

35. Ter acesso ao material didático através do classroom e as trocas pelo whatsapp foi proveitoso para o seu estudo.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

36. Na prática diária é possível acrescentar propostas que consigam maior engajamento e atuação das crianças com a linguagem Digital.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

37. O plano político pedagógico (PPP) da sua unidade escolar contempla da linguagem digital atendendo a BNCC

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo totalmente
- ◯ Concordo parcialmente
- ◯ Nem discordo, nem concordo
- ◯ Discordo parcialmente
- ◯ Discordo totalmente

38. Você já participou de capacitação usando na prática as ferramentas apresentadas.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

39. A capacitação apresentou novas formas de usar a sequência didática (SD) integrando a Linguagem Digital.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

40. A capacitação trouxe um envolvimento dos cursistas durante a aplicação da SD.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

41. A maneira como foi trabalhada a SD você já conhecia.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

42. As atividades elaboradas na SD estão de acordo com a Integração da Linguagem Digital ao Currículo.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

43. Os objetivos propostos na SD foram contemplados nas atividades propostas na capacitação.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

44. O tema desenvolvido na SD faz parte do universo do educando.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

45. As atividades propostas possibilitam ter múltiplos olhares sobre o aluno.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

46. Foi usada linguagem apropriada para o público-alvo.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

47. O tempo para realização da SD está adequado para a quantidade de atividade desenvolvida.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

48. As Linguagens digitas apresentadas na SD despertam o interesse dos alunos.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

49. A SD foi bem elaborada.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente

50. Marque as características que considera mais importante nas sequencias didáticas apresentadas:

Marque todas que se aplicam.

- [ ] Apresentam atividades concatenadas entre si
- [ ] Exploram a ludicidade dos jogos
- [ ] Suas etapas são bem delineadas
- [ ] Também usam atividades impressas em folhas
- [ ] Utilizam vídeos no youtube
- [ ] Utilizam jogos digitais
- [ ] Apresentam atividades permeadas por tecnologias digitais
- [ ] Apresenta uma forma diferenciada de trabalhar o conteúdo

51. Escreva os pontos positivos e negativos das SDs apresentadas. (aberta)

52. Tem alguma atividade que possa fazer parte da SDS .

53. As Linguagens Digitais usadas nas Sds facilitam o entendimento do conteúdo pelos alunos.

54. As linguagens digitas utilizadas nas SDs podem estimular uma aprendizagem significativa.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

55. Quanto ao uso do recurso assinale as características que considera mais importantes

Marque todas que se aplicam.

- ☐ Contribui para o fomentar uma aprendizagem significativa
- ☐ Torna as aulas mais atrativas para os alunos
- ☐ Favorece o desenvolvimento de raciocínio e atenção.
- ☐ Promove aulas mais dinâmicas no reforço escolar
- ☐ Torna as aulas mais lúdicas.

56. Escreva os pontos positivos e negativos que favoreçam ou dificultam a utilização da linguagem digital na Educação Infantil.

57. A sequência didática (SD) atrelada a linguagem digital pode potencializar o aprendizado do aluno.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

58. A sequência didática(Sd) permeada da linguagem digital pode modificar o conhecimento do aluno.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

59. O uso contínuo das SDs nas aulas de reforço escolar pode levar a uma aprendizagem significativa.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

60. As linguagens Digitais utilizadas na sequência didática são de fácil acesso para o professor.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

61. É possível qualquer professor colocar em prática essa SD.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

62. A SD pode ser adaptada para vários conteúdos e públicos diversos.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

63. O modelo da SD pode ser aplicado em vários segmentos.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente

64. A Sequencia Didática abordou tema importante da LDB.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

65. Você acha importante maior investimento público para a formação docente para o uso das mídias digitais.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

63. O modelo da SD pode ser aplicado em vários segmentos.

Marcar apenas uma oval.

- Concordo Totalmente.
- Concordo Parcialmente.
- Nem concordo e Nem Discordo.
- Discordo Parcialmente.
- Discordo totalmente

64. A Sequencia Didática abordou tema importante da LDB.

Marcar apenas uma oval.

- Concordo Totalmente.
- Concordo Parcialmente.
- Nem concordo e Nem Discordo.
- Discordo Parcialmente.
- Discordo totalmente.

65. Você acha importante maior investimento público para a formação docente para o uso das mídias digitais.

Marcar apenas uma oval.

- Concordo Totalmente.
- Concordo Parcialmente.
- Nem concordo e Nem Discordo.
- Discordo Parcialmente.
- Discordo totalmente.

66. É possível utilizar as SDs nas aulas de reforço.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

67. Você aplicaria as SDs nas aulas de reforço.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

68. Você indicaria as SDs nas aulas de reforço.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

69. O Uso do framework auxilia no desenvolvimento da SD.

Marcar apenas uma oval.

- Concordo Totalmente.
- Concordo Parcialmente.
- Nem concordo e Nem Discordo.
- Discordo Parcialmente.
- Discordo totalmente

70. O número de profissionais de educação de sua unidade escolar favorece propostas mais elaboradas com diversos recursos e espaços da escola.

Marcar apenas uma oval.

- Concordo Totalmente.
- Concordo Parcialmente.
- Nem concordo e Nem Discordo.
- Discordo Parcialmente.
- Discordo totalmente.

71. A proposta traz uma prática educativa por meio de tecnologias digitais de forma contextualizada, atrativa e colaborativa.

Marcar apenas uma oval.

- Concordo Totalmente.
- Concordo Parcialmente.
- Nem concordo e Nem Discordo.
- Discordo Parcialmente.
- Discordo totalmente.

72. Há investimento em tecnologia para a Educação Infantil.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

73. É perceptível a presença colaborativa de profissionais da área de tecnologia, educação na construção da sequência didática.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

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

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente

75. Você já teve contato com uma sequência didática permeadas por novas tecnologias digitais para sua prática docente.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

76. A Sequência Didática apresenta uma forma inédita de construir habilidades da BNCC.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

77. As SDs apresentam uma metodologia inovadora a fim de estimular a aprendizagem através da Linguagem Digital.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

78. As SDs apresentam uma forma diferenciada de trabalhar o conteúdo atrelado a Linguagem Digital.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

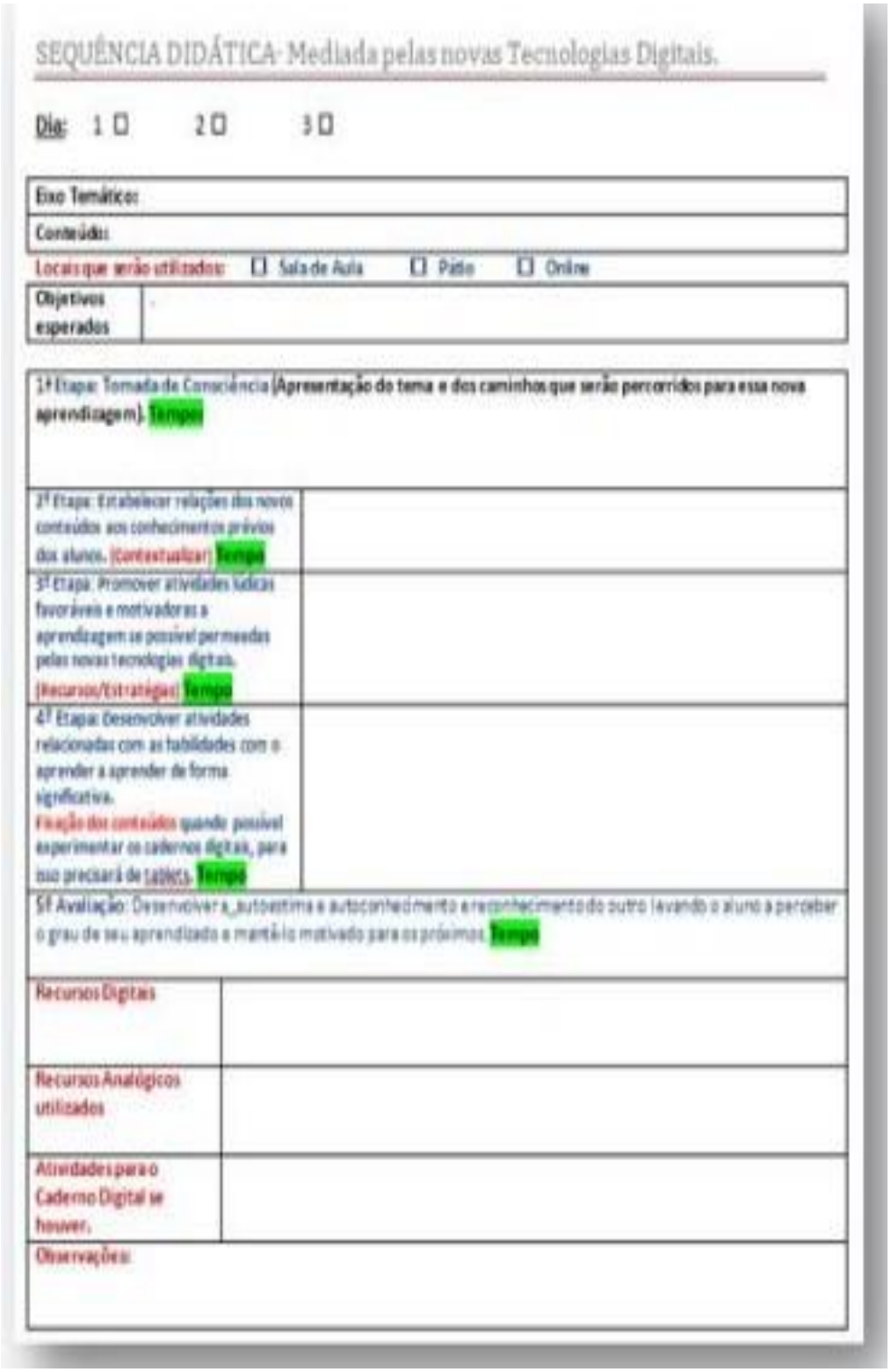
79. Você utiliza recursos tecnológicos digitais em suas aulas.

Marcar apenas uma oval.

- ◯ Concordo Totalmente.
- ◯ Concordo Parcialmente.
- ◯ Nem concordo e Nem Discordo.
- ◯ Discordo Parcialmente.
- ◯ Discordo totalmente.

80. Como foi a sua experiência em participar desta capacitação Pedagógica.

Anexo A- Framework

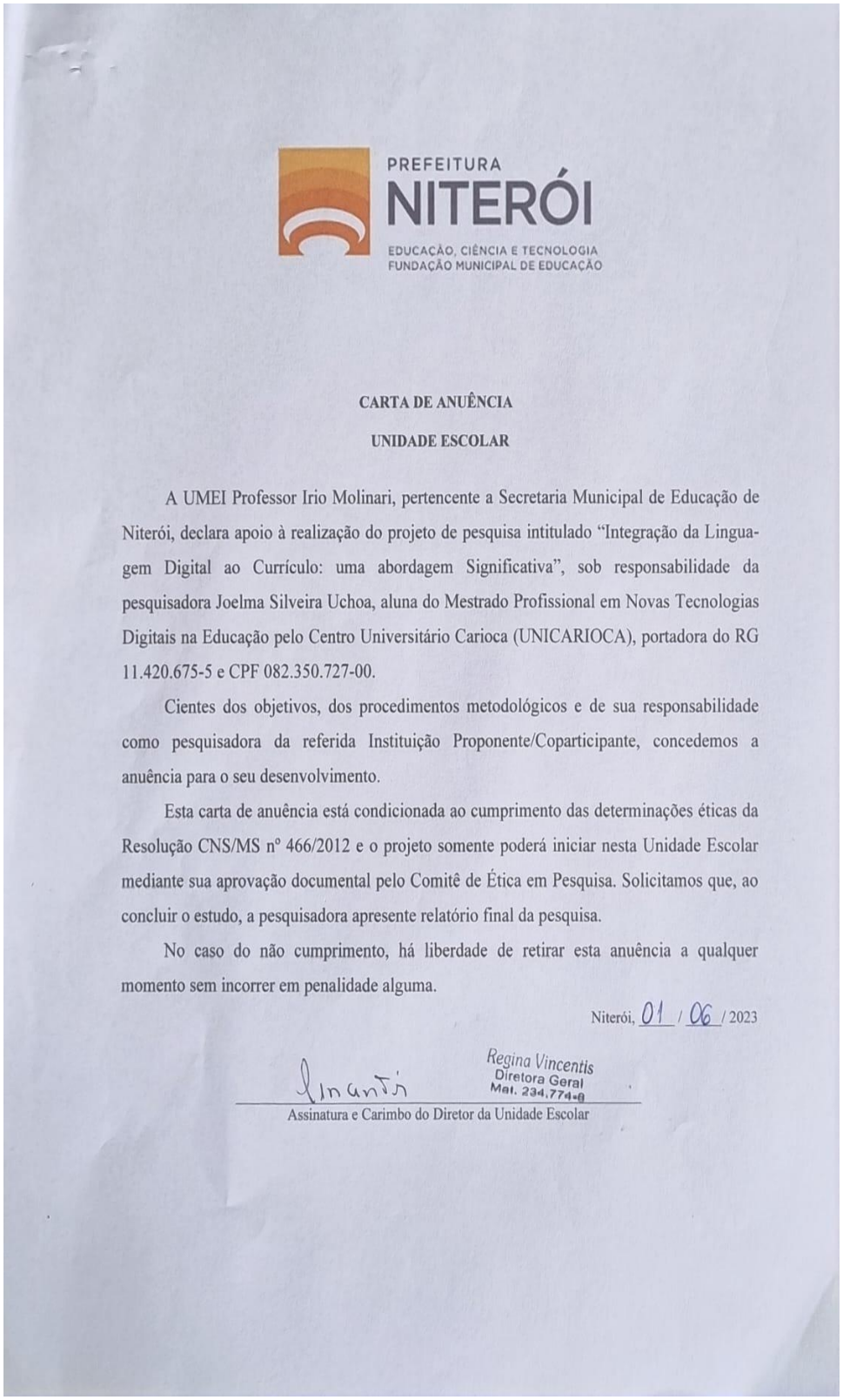


SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐

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

ANEXO B - CARTA DE ANUÊNCIA PARA REALIZAÇÃO DA PESQUISA PELA UNIDADE MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL



PREFEITURA
NITERÓI
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

CARTA DE ANUÊNCIA

UNIDADE ESCOLAR

A UMEI Professor Irio Molinari, pertencente a Secretaria Municipal de Educação de Niterói, declara apoio à realização do projeto de pesquisa intitulado "Integração da Linguagem Digital ao Currículo: uma abordagem Significativa", sob responsabilidade da pesquisadora Joelma Silveira Uchoa, aluna do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação pelo Centro Universitário Carioca (UNICARIOCA), portadora do RG 11.420.675-5 e CPF 082.350.727-00.

Cientes dos objetivos, dos procedimentos metodológicos e de sua responsabilidade como pesquisadora da referida Instituição Proponente/Coparticipante, concedemos a anuência para o seu desenvolvimento.

Esta carta de anuência está condicionada ao cumprimento das determinações éticas da Resolução CNS/MS nº 466/2012 e o projeto somente poderá iniciar nesta Unidade Escolar mediante sua aprovação documental pelo Comitê de Ética em Pesquisa. Solicitamos que, ao concluir o estudo, a pesquisadora apresente relatório final da pesquisa.

No caso do não cumprimento, há liberdade de retirar esta anuência a qualquer momento sem incorrer em penalidade alguma.

Niterói, 01 / 06 / 2023

Regina Vincentis
Diretora Geral
Mat. 234.774-8

Assinatura e Carimbo do Diretor da Unidade Escolar

ANEXO C- NEST /TERMO DE COMPROMISSO - PESQUISA

NITERÓI Educação
SEMPRE À FRENTE

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

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

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

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

3 - Quanto aos procedimentos metodologicos da pesquisa:

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

B - Coleta a produção de dados – Assegurando em consonância com a lei de n 13.709/2018, que dispõe sobre tratamento dos dados pessoais, (Cap.^, Seção II, Artigos 11,14, e 15)

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

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

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

Niterói, 26 de abril de 2023.

Jolma Silveira Uchoa
ASSINATURA DO PESQUISADOR

Solange Snellings Ferreira
Coord. do Núcleo de Estágio
Mat. 951290-0/01/02

INSTITUIÇÃO CONCEDENTE

Ana Paula Legey de Siqueira
Coordenadora Adjunta do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação
Centro Universitário Carioca

INSTITUIÇÃO DE ORIGEM