CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Verônica da Silva

A UTILIZAÇÃO DAS NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO AUXÍLIO NO DESENVOLVIMENTO DA CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

Rio de Janeiro
2024

Verônica da Silva

A UTILIZAÇÃO DAS NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO AUXÍLIO NO DESENVOLVIMENTO DA CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

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

Orientadores: Prof. Marcos Antônio Silva , M. Sc.
Prof. Jorge Eduardo Mansur Serzedello (D. Sc.)

Rio de Janeiro
2024

S586u Silva, Verônica da

A utilização das novas tecnologias digitais como auxílio no desenvolvimento da consciência fonológica na educação infantil./ Verônica da Silva ; Orientadores: Marcos Antônio Silva Jorge Eduardo Mansur Serzedello.- Rio de Janeiro, 2024.

234 f.

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

1. Formação continuada de professores. 2.Educação infantil. 3. Consciência fonológica. 4. Ferramentas digitais I. Silva, Marcos Antônio, prof. orient. II. Serzedello, Jorge Eduardo Mansur, prof. orient. III. Título.

CDD 371.12

VERÔNICA DA SILVA

A UTILIZAÇÃO DAS NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO AUXÍLIO NO DESENVOLVIMENTO DA CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

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

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

Examinado por:

gov.br
Documento assinado digitalmente
MARCOS ANTONIO SILVA
Data: 16/08/2024 20:22:27-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

_____

Prof. Marcos Antonio Silva, M. Sc. (UniCarioca)
Presidente da Comissão Examinadora

Profa. Mariza Sueli de Oliveira Sodré, D. Sc. (UniCarioca)

Profa. Keite Silva de Melo, D. Sc. (PUC-Rio)

Rio de Janeiro

2024

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a minha vozinha, Maria José (*in memoriam*) que sempre será o meu grande amor.
A minha mãe, Eliane pelo amor, dedicação, ensinamentos e valores que levo para vida.
Aos meus irmãos, Patrícia e Nilson Junior, por serem meus amigos e fiéis companheiros.
Aos meus sobrinhos, Débora, Davi e Heitor e minha afilhada Maria Clara que são para mim os filhos que não tive.

AGRADECIMENTOS

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

À minha vozinha, Maria José (*in memoriam*), por ser exemplo de mulher forte e me ensinar sobre a vida, sobre Deus e me mostrar como é puro o amor verdadeiro.

À minha mãe Eliane, por sempre estar ao meu lado, por apoiar minhas escolhas, por me ensinar sobre o mundo e nunca soltar minha mão.

Aos meus irmãos, Patrícia e Nilson Junior, por quem tenho grande amor e carinho por serem meus amigos, por acreditarem e apoiarem meus sonhos e se orgulharem de mim.

Aos meus sobrinhos, Débora, Davi e Heitor e a minha afilhada Maria Clara que são os filhos que não tive e me fazem querer ser exemplo de luta, força e resistência. A quem eu tento mostrar todos os dias que a mais valiosa herança que se pode deixar é a Educação.

A minha melhor amiga de uma vida inteira Michele Vicente, que aceitou embarcar comigo neste desafio e que é a irmã que a vida me deu.

As minhas amigas Adriana, Elaine e Mychelle, que torceram, ajudaram, me apoiaram e me incentivaram para que eu pudesse realizar este sonho.

Aos meus colegas de trabalho que não pouparam incentivos para a realização desta pesquisa.

Aos meus colegas de turma, em especial do nosso grupo “Vida de Mestrando”, pelo companheirismo e, principalmente, pela amizade construída durante esta jornada.

Ao docente Marcos Antônio Silva pela dedicação, profissionalismo e disponibilidade em mostrar novos rumos e realizar grandes contribuições para que esta pesquisa acontecesse.

Aos docentes do curso de Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação/UniCarioca que de maneira direta ou indireta contribuíram para minha formação.

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

A todos que contribuíram direta e indiretamente para a realização, os meus sinceros agradecimentos.

“São as crianças, que sem falar, nos ensinam as razões para viver.
Elas não têm saberes a transmitir.
No entanto elas sabem o essencial da vida. “
Rubens Alves

RESUMO

A tecnologia digital está cada vez mais presente no universo infantil, trazendo novas formas de entretenimento e estimulando a curiosidade e o interesse pela descoberta do mundo. O objetivo desta pesquisa é apresentar novas metodologias que auxiliem no desenvolvimento da consciência fonológica na Educação Infantil utilizando as ferramentas digitais. Foi realizado um levantamento através de um questionário online no *Google Forms* com a colaboração de docentes do município de Niterói que atuam na área, que evidenciou a necessidade de capacitação para o uso das ferramentas digitais na criação de atividades que possam auxiliar no desenvolvimento da consciência fonológica de maneira lúdica e dinâmica. Para isso, decidimos ofertar uma capacitação com duração de quatro dias utilizando uma sequência didática transposta por ferramentas digitais. A metodologia empregada foi a consulta bibliográfica e pesquisa-ação. A partir disso, a sequência didática foi desenvolvida usando ferramentas digitais adequadas para crianças de três a cinco anos, além da criação de um e-book com embasamento teórico e explicações sobre como utilizar as ferramentas digitais apresentadas na capacitação. Esta capacitação se desenvolveu com a apresentação de argumentos teóricos, utilização de ferramentas digitais e interativas, apresentação do material didático, o *e-book*, e interações que proporcionaram trocas de experiências. Ao final, realizou-se uma avaliação com os docentes, os resultados evidenciaram que a formação continuada contribuiu para a capacitação tornando atuação desses profissionais no auxílio do desenvolvimento da consciência fonológica mais atrativa, significativa e lúdica. Conclui-se que o mesmo proporcionou momentos enriquecedores e de aprendizados significativos para a prática pedagógica com a utilização das novas tecnologias digitais no auxílio do desenvolvimento da consciência fonológica na educação infantil.

Palavras-chave: Formação continuada de professores; Educação Infantil; Consciência Fonológica; Ferramentas digitais.

ABSTRACT

Digital technology is increasingly present in the world of children, bringing new forms of entertainment and stimulating curiosity and interest in discovering the world. The

objective of this research is to present new methodologies that help in the development of phonological awareness in Early Childhood Education using digital tools. A survey was carried out using an online questionnaire on Google Forms with the collaboration of teachers from the city of Niterói who work in the area, which highlighted the need for training in the use of digital tools in the creation of activities that can help in the development of phonological awareness in a playful and dynamic way. To this end, we decided to offer training for early childhood education teachers in this municipality using a didactic sequence transposed by digital tools. The methodology used was bibliographical consultation and action research. From this, the didactic sequence was developed using digital tools suitable for children aged three to five, in addition to the creation of an e-book with a theoretical basis and explanations on how to use the digital tools presented in the training. Continuing training was offered to teachers lasting four days to incorporate new knowledge into what they already had about technology and enable more meaningful learning for children. This training was developed with the presentation of theoretical arguments, use of digital and interactive tools, presentation of teaching material, the e-book, and interactions that provided an exchange of experiences. At the end, an evaluation was carried out with the teachers, the results showed that continued training contributed to training, making these professionals' actions in helping to develop phonological awareness more attractive, meaningful and playful. The course was well evaluated by participants and effective from a pedagogical point of view. It is concluded that it provided enriching moments and significant learning for pedagogical practice with the use of new digital technologies to help develop phonological awareness in early childhood education.

Keywords: Continuing teacher training; Child education; Phonological Awareness; Digital tools.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Consciência Fonológica: Níveis de consciência.....30
Figura 2. Ilustração entre aprendizagens.....32
Figura 3. Fluxograma do esquema proposto por Arantes (2019).....34
Figura 4. Fluxograma do Percurso Metodológico.....38
Figura 5. Fluxograma do processo de pesquisa dos artigos utilizados.....40
Figura 6. Formulário de sondagem.....42
Figura 7. Plataforma *Google Drive*.....44
Figura 8. Plataforma *Google Formulário*.....45
Figura 9. Plataforma *YouTube*.....46
Figura 10. Plataforma *YouTube* Edu.....47
Figura 11. Plataforma *Mentimeter*.....48
Figura 12. Plataforma *Padlet*.....49
Figura 13. Plataforma *WordWall*.....50
Figura 14. Plataforma *Canva*.....51
Figura 15. Aplicativo *PowerPoint*.....52
Figura 16. Modelo de Framework desenvolvido por Sheila Arantes (2019).....53
Figura 17. QRCode das SD´s usadas no curso de formação.....54
Figura 18. Capa do *–book*.....*62*
Figura 19. *Google Forms* para inscrição no Curso de Capacitação.....63
Figura 20. Convite da Formação Docentes.....64
Figura 21. Cronograma do curso de capacitação.....65
Figura 22. Tela das participantes na apresentação no *Padlet*.....65
Figura 23. Tela dos participantes sobre Aprendizagem Significativa no *Padlet*.....66
Figura 24. Infográfico dos principais pontos da teoria de David Ausubel utilizando aplicativo *Canva*.....67
Figura 25. Atividade " Roleta de cores" no aplicativo *WordWall.*
Figura 26. Atividade " Jogo da memória de rimas" no aplicativo *WordWall*.....68
Figura 27. Presentinho confeccionado para os participantes da Formação.....69
Figura 28. Tela das participantes do segundo dia de formação.....70
Figura 29. Tela das participantes brincando com a ferramenta digital *Akinator*.....71

Figura 30. Tela de apresentação do caderno digital de planejamento no *Canva*.....72
Figura 31. Imagem do caderno digital feito no aplicativo *Canva* pela ministrante e pelos participantes.....73
Figura 32. Imagem da tela de apresentação dos Cinco Campos de Experiência da Educação Infantil segundo a BNCC feito no aplicativo *PowerPoint*.....74
Figura 33. Tela de apresentação do material didático feito na plataforma *Canva* para os participantes da formação.....75
Figura 34. Tela de apresentação do *Google Forms* com a autoavaliação para os participantes da formação.....76
Figura 35. Gráfico de resultados da pesquisa de autoavaliação do segundo dia de formação.....76
Figura 36. Tela dos participantes do terceiro dia de formação.....76
Figura 37. Tela da ferramenta digital para sorteio dos grupos.....77
Figura 38. Tela de apresentação do plano de aula preenchido feito na plataforma *Canva*.....78
Figura 39. Tela das participantes sendo auxiliados na confecção do plano de aula.....80
Figura 40. Tela dos participantes no "jogo das perguntas: Formação de docentes".....81
Figura 41. Nuvem de palavras criada com a participação dos docentes.....82
Figura 42. Imagem da tela da plataforma *Learningapps* com os jogos sugeridos.....83
Figura 43. Apresentação das atividades elaboradas na plataforma *Learningapps* pelos participantes.....84
Figura 44. Tela do *Padlet* com *post its* criados pelos participantes.....85
Figura 45. Postagens dos participantes no *WhatsApp* sobre o curso de capacitação docente.....86
Figura 46. Avaliação da Formação Docente.....87

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Os Campos de Experiências..... 27

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Nível de formação Acadêmica dos Docentes 86
Gráfico 2. Quanto tempo leciona ou lecionou na educação Infantil? 87
Gráfico 3. A utilização de apenas livros didáticos, aulas teóricas, exercícios em quadro de giz, tornam a aprendizagem menos atrativa. 88
Gráfico 4. O uso de tecnologias digitais, embasadas pedagogicamente, podem ser utilizadas como facilitadoras no processo de aprendizagem.....89
Gráfico 5. As tecnologias digitais, aplicadas no trabalho docente, podem favorecer o processo de aprendizagem apoiando a apresentação de informações de maneira mais lúdica e dinâmica.....90
Gráfico 6. As tecnologias digitais, embasadas pedagogicamente, podem ser utilizadas de forma lúdica e dinâmica no desenvolvimento da Consciência Fonológica em estudantes da Educação Infantil. 90
Gráfico 7. A importância da familiarização docente com as tecnologias digitais..... 91
Gráfico 8. Oferta de curso de capacitação no uso das tecnologias digitais no município de Niterói. 92
Gráfico 9. A importância da constante capacitação docente sobre tecnologias digitais. 93
Gráfico 10. A importância da constante capacitação docente sobre tecnologias digitais. 94
Gráfico 11. Você conseguiu compreender o papel do professor na aprendizagem significativa? 95
Gráfico 12. Você vê vantagens em promover a aprendizagem significativa?.....96
Gráfico 13. Você já havia utilizado algumas das ferramentas digitais apresentadas na formação de hoje?.....97
Gráfico 14. Estamos apenas no segundo dia de formação, mas você diria que esta experiência te estimulou a sempre que possível incluir ferramentas digitais no planejamento das suas aulas?.....98
Gráfico 15. Foi a primeira vez que eu tive contato com uma formação de docentes permeada pelas novas tecnologias digitais.....99

Gráfico 16. O curso apresentou uma metodologia inovadora de capacitar o docente no uso de Sequência didática.....101
Gráfico 17. As ferramentas digitais utilizadas despertam o interesse do educando. 101
Gráfico 18. As ferramentas digitais utilizadas podem ajudar no desenvolvimento da consciência fonológica de maneira lúdica e criativa.....103
Gráfico 19. As Sequências Didáticas têm potencial para facilitar o entendimento de habilidades da BNCC no processo de construção de conhecimento.....104
Gráfico 20. Foi a primeira vez que eu tive contato com uma formação de docentes permeada pelas novas tecnologias digitais.....105
Gráfico 21. As sequências didáticas têm potencial para facilitar o entendimento de habilidades da BNCC no processo de construção de conhecimento.....106

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Os Campos de Experiências.....27
Tabela 2. Os pontos positivos e negativos do curso de capacitação.....108

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
EI	Educação Infantil
GREI	Grupo de Referência Educação Infantil
CNE	Conselho Nacional de Educação
LDBEN	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
MEC	Ministério da Educação e Cultura
PNE	Plano Nacional de Educação
SD	Sequência Didática
TAS	Teoria da Aprendizagem Significativa
TDICs	Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação
RCNEI	Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 18

1.1. Inquietação 18

1.2. Caracterização do Problema 20

1.3. Tecnologia na Educação 22

1.4. Relevância.....23

1.5. Objetivos.....24

1.5.1. Objetivo Geral.....24

1.5.2. Objetivo específico..... 24

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 25

2.1. Referencial Curricular da Educação Infantil no Município de Niterói..... 25

2.2. O Campos de Experiências da BNCC e a Educação Infantil..... 26

2.3. Consciência fonológica na Educação Infantil 29

2.4. Aprendizagem significativa 30

2.5. Sequência didática..... 33

2.6. As tecnologias digitais e sua implicação na Educação Infantil 34

2.7 Formação Docente: Novos desafios digitais na Educação Infantil.....36

3. PERCURSO METODOLÓGICO 38

3.1. Revisão bibliográfica..... 40

3.2. Tipo de pesquisa utilizada 41

3.3. Pesquisa das ferramentas tecnológicas que serão utilizadas no curso de formação 42

3.4. A construção da Sequência Didática 51

3.5. Material Didático: *E-book* “Formação docente: A tecnologia como aliada na Educação Infantil”.....59

3.6. Organização do Curso de Formação.....84

3.7. Avaliação do Curso de Formação de Docentes feita pelos docentes.....86

4 – APRESENTAÇÃO DOS DADOS E DISCUSSÕES.....86

4.1. A necessidade de capacitação para o uso da Sequência didática e das ferramentas digitais auxiliando no desenvolvimento da consciência fonológica na Educação Infantil 98
4.2. Avaliação de satisfação dos participantes com a formação continuada.....106
5.3. Nível de satisfação dos professores com a formação continuada proposta 85
5. CONCLUSÃO 109
6. REFERÊNCIAS 111
7. APÊNDICES 121
APÊNDICE A 121
APÊNDICE B 142
APÊNDICE C 196
APÊNDICE D 199
APÊNDICE E 202
APÊNDICE F 212

1. INTRODUÇÃO

1.1. Inquietação

O interesse em propor este estudo advém da minha trajetória profissional como docente na Educação Infantil. O início se deu em 2013 no município de Niterói, por meio de concurso público, na E.M Demênciano Antônio de Moura. Desde meu ingresso recebi a turma do Grupo de Referência da Educação Infantil para crianças de 5 anos (GREI 5), que representa a última etapa da Educação Infantil no município, onde permaneço até hoje.

A escola disponibilizava uma ferramenta que não havia visto em nenhum outro município que trabalhei, manuseá-la, era destinada aos Grupos de Referência das crianças com cinco anos: a mesa alfabeto. Uma ferramenta interativa digital, na qual as crianças tinham a possibilidade de aprender através de jogos interativos. Percebia que as crianças amavam o momento brincar com a Mesa Alfabeto. Na minha opinião, brincar é o verbo mais adequado para este momento e esta fase escolar. Como aprendiam enquanto brincavam, aquele momento lúdico trazia conhecimento que muitas horas de narrativas e atividades não conseguiam proporcionar. Quanto sentido nas experiências promovidas por meio da Mesa Alfabeto.

A Fundação Municipal de Educação de Niterói promovia o curso de formação da Mesa Alfabeto para docentes do Grupo de Referência das crianças com cinco anos, acredito que fosse destinado especificamente para estes docentes em virtude da dificuldade da liberação desses profissionais durante o horário de trabalho. No município de Niterói, a organização docente se dá por meio da bidocência, sendo duas docentes para cada turma de educação infantil de horário integral, em favor de um trabalho de melhor qualidade, dispensar um docente para participar desta capacitação fica mais fácil, pois a turma não precisaria ser dispensada. Como regente deste Grupo de Referência, tive a oportunidade de participar deste curso. No entanto, com o passar do tempo, este equipamento ficou sem manutenção e perdeu sua função.

Na escola em que trabalho tem um Laboratório de Informática. Em minha trajetória nesta escola, por vezes levamos nossos estudantes para este espaço o que gera muito interesse por parte das crianças, alguns manifestam familiaridade, outros, mesmos sem afinidade com os computadores, demonstravam encantamento e curiosidade. No entanto, apesar de haver 16 computadores nesta sala, a grande maioria vive com defeito,

o que torna impossível atender todos os estudantes, pois as turmas do Grupo de Referência da Educação Infantil (GREI) por modulação podem ter até 21 crianças.

Neste Grupo de Referência temos que fazer relatórios descritivos semestralmente e planejamentos mensais. Assim como em outras Unidades de Ensino em Niterói, a escola não possui computadores ou notebook disponíveis para docentes, além dos que ficam na secretaria e são disputados com toda Equipe Pedagógica.

Sempre senti muita falta de um recurso digital para trabalhar com meus estudantes e que ficasse disponível na unidade de ensino para nós docentes podermos desenvolver um trabalho de melhor qualidade.

Por ter dois notebooks passei a levar um para a escola e deixar no meu armário, para que sempre que precisasse estivesse disponível. Esbarrei assim em um novo problema, a internet. A escola possui uma internet muito fraca que não chega até as salas de aula e para utilizar é preciso estar bem próximo ao roteador, que fica na secretaria dela. Tive assim que utilizar minha internet particular, roteando do meu celular.

Com o notebook em mãos passei a planejar atividades atreladas às tecnologias digitais onde o estudante pudesse utilizando minha ferramenta de trabalho, vivenciar experiências significativas e representativas em sua trajetória neste Grupo de Referência.

Neste mundo pós-pandêmico onde as fragilidades da educação foram descortinadas, um dos setores mais afetados foi a Educação Infantil, principalmente por sua importância no desenvolvimento da criança nos primeiros anos de vida. Podemos citar a defasagem na linguagem verbal nessa faixa etária, vocabulário reduzido e muitas outras.

A escola atual não acompanhou, as transformações tecnológicas, deixando de usar a seu favor as tecnologias digitais como ferramentas no processo de ensino-aprendizagem, principalmente trabalhando a oralidade, o lúdico e o letramento.

1.2. **Caracterização do Problema**

Magda Soares (2020), abre uma discussão com uma questão de fundo: O que a criança aprende quando se apropria do sistema de escrita alfabética? Segue explicando:

> a criança aprende que a palavra oral é uma cadeia sonora independente de seu significado, passível de ser segmentada em unidades; aprende ainda que cada uma dessas pequenas unidades sonoras da palavra é representada por formas visuais específicas – as letras (Soares, 2020, p.43)

Na Educação Infantil (EI) essa aprendizagem caminha na ludicidade, no brincar, no descobrir.

Segundo Amarante, a brincadeira é um elemento do universo da criança. “É nesse estágio que ela vivência experiências, ordena e elabora regras para si e para o grupo a qual está inserida. Para conectar consigo mesmo e com o mundo a criança utiliza o brincar como uma das formas de linguagem”. (Amarante,2019, p. 36)

Diante das dificuldades de aprendizagem apresentadas pelo estudante, o docente da EI precisa antes de tudo compreender a importância do brincar, o que parece apenas uma brincadeira, é coisa muito séria. Tão séria que o brincar é reconhecido como um direito pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), no artigo 16º, inciso III, do referido Estatuto, que trata mais especificamente do direito à liberdade, o texto é bem claro e prevê que o mencionado direito abrange os conceitos de brincar, de se divertir e de praticar esportes (ECA, 1990).

O ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, pois facilita a construção da reflexão da autonomia, da criatividade, estabelecendo desta forma, uma relação entre jogo e aprendizagem. Segundo a BNCC “ a educação infantil precisa promover experiências nas quais as crianças possam fazer observações, manipular objetos, investigar e explorar ao seu entorno, levantar hipóteses e consultar fontes de informação para buscar respostas às suas curiosidades e indagações” (Brasil, 2017, p.41).

Por quase dois anos vivenciamos um isolamento mundial onde precisávamos nos proteger de um vírus mortal, o Covid-19. Brincar com o outro, interagir com amigos, se tornou algo proibido. Estudantes, docentes e famílias precisaram se adaptar a um novo modelo de ensino, que nos trazia o desafio tecnológico. O confinamento imposto pela Covid-19 foi descrito como o “maior experimento psicológico do mundo” (Van Hoof, 2020).

Alguns desafios educacionais pós-pandemia já existiam antes, mas foram intensificados com o distanciamento social. Na EI não foi diferente, nesta faixa etária é

através da interação social que as crianças têm a oportunidade de praticar e aprender a linguagem e as habilidades da fala.

No que tange a importância da interação social, no livro editado por Corsino e Borba, (2020) elas ressaltam que nos seus processos interativos, as crianças não apenas recebem e se formam, mas também criam e transformam.

Estar de frente a uma tela ajudou no manuseio das tecnologias digitais, mas para o desenvolvimento da oralidade, do aprendizado, do letramento não observamos o mesmo êxito, principalmente pela ausência de interação social. Podemos dizer que as crianças de hoje, utilizam as tecnologias com facilidade, reconhecem as funções de controle remoto, utilizam aplicativos sem que seja necessário orientação e ao mesmo tempo sem temor para lidar com o ambiente virtual, os esforços para se atualizar e se integrar a esta realidade tão próxima de nós é notável.

De acordo com um estudo da Fundação Lemann Itaú Social e Banco Interamericano de Desenvolvimento (BID) (2021), 51% dos estudantes da rede pública em fase de alfabetização permaneceram no mesmo estágio, sem evoluir durante a pandemia. A pesquisa mostra que o cérebro das crianças de 0 a 6 anos reagiu ao contexto de pandemia e isolamento da mesma forma que reagiria a um desastre natural ou a um conflito de guerra, por exemplo.

Nesse contexto, o problema da pesquisa é**, o desenvolvimento da consciência fonológica abaixo do esperado pelos estudantes da Educação Infantil (EI) no pós-pandemia**.

Algumas crianças parecem não ter consciência intuitiva de como os sons podem ser manipulados, facilitando, assim, o processo de letramento e escrita.

A tecnologia pode trazer grande contribuição para esta pesquisa, principalmente no desenvolvimento de atividades contextualizadas com a atualidade e faixa etária deste grupo de referência.

Hoje temos uma infinidade de ferramentas digitais que podem ser usadas como recurso pedagógico como jogos, simulações, videoaulas, animações entre outras. Bohrer (2017) aponta em sua pesquisa que as tecnologias podem promover mais atratividade ao processo de ensino das escolas, além de respeitar a bagagem cultural e social que o estudante traz, visto que eles já nascem nesse contexto tecnológico.

1.3. **Tecnologia na Educação**

Após a Pandemia do Corona Vírus (Covid-19), muitas práticas educativas precisaram ser repensadas e reformuladas. O afastamento de docentes e estudantes do convívio escolar trouxe a necessidade de se adaptar a uma nova rotina, o ensino remoto, que foi um grande desafio para docentes, discentes e familiares e se tornou a principal estratégia deixando evidente a necessidade do uso de ferramentas facilitadoras no processo de ensino- aprendizagem, sendo os recursos tecnológicos o principal deles.

A introdução desta tecnologia pode criar um cenário educacional, tornando as aulas mais atrativas e interessantes, trazendo um novo olhar sobre as práticas de ensino. Nesse sentido, Brackman (2017, p.47), nos fala que atualmente é preciso uma mudança de paradigma em relação às tecnologias, pois ao invés de somente “navegar, conversar e interagir” é necessário também aprender “através do ensino de desenhar, criar e combinar” com as tecnologias digitais.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), no artigo 39, reconhece a necessidade da tecnologia, como sendo importante para a vida do educando. Deste modo, a escola precisa conscientizar-se que muitas vezes a criança desenvolve habilidades tecnológicas muito maiores do que os adultos. São dinâmicos e velozes naquilo que realizam, pois para eles, esses recursos estão presentes como instrumento de entretenimento. Segundo Pereira; Lopes (2005), com o uso das tecnologias digitais da informação e comunicação, a escola formará “indivíduos mais criativos que estarão adquirindo novos conhecimentos e integrando-se com um novo modo de aprender e de interagir com a sociedade”.

Sobre as crianças, Von Staa (2011) ressalta que elas são muito boas no uso da tecnologia, têm pressa e acham que o mundo é colorido e dinâmico.

Sobre o uso das tecnologias, Samuel (2021), enfatiza a importância de preparar as crianças para um mundo onde a interação digital será uma parte central de suas vidas, destacando a necessidade de habilidades de autocontrole e gestão do tempo em ambientes digitais.

No entanto, isso não significa que eles saibam o que precisam aprender na educação infantil, significa que continuam a precisar de escolas, e em grande medida. Respeito e cooperação, para aprender, perceber, vivenciar, expressar e acessar o mundo letrado, entre outros objetivos absolutamente relacionados.

Na EI, o uso destas tecnologias deve ter um caráter lúdico e educativo, pois quando a criança tem oportunidade de estar em contextos diversificados, de acordo com seus interesses, motivações e necessidades, os processos de aprendizagem e desenvolvimento são enriquecidos. Sendo assim, a Educação Infantil ganha muito quando faz uso dos recursos tecnológicos, sempre de maneira integrada com outras atividades.

Culatta (2021), oferece uma visão otimista sobre o papel da tecnologia na educação e desenvolvimento das crianças. Ele argumenta que, em vez de proteger as crianças da tecnologia, devemos ensiná-las a usá-la de maneira ética e positiva.

Segundo Loiola (2009), as crianças da geração Y se desenvolvem em meio a um período de valorização da infância, tendo acesso a computadores e internet, com uma educação diferenciada quando comparada as gerações anteriores.

1.4. **Relevância**

Desde muito pequenas as crianças gostam de descobrir o que está a sua volta, transformando essa experiência em uma maneira de compreender o mundo. As crianças desenvolvem as primeiras ferramentas de habilidade fonológica de maneira orgânica desde os primeiros anos de vida ouvindo os sons do ambiente, as pessoas a sua volta e músicas. Já na educação infantil isso deve acontecer de forma intencional, principalmente por meio de jogos de linguagem e estímulo da linguagem oral. Cantigas de roda, jogo de rima, conversa informal e reconto de histórias são atividades que o educador pode propor. É neste ambiente lúdico que a relação entre sons e grafemas vai sendo construída até a chegar a hora da alfabetização em sua formalidade. A aquisição das habilidades de ler e escrever permeia pelo fato de que a criança tenha sido apresentada aos princípios iniciais da nossa língua, tornando-se assim um indivíduo plenamente alfabetizado.

Segundo Soares (2021), a criança aprende a escrever agindo e interagindo com a linguagem tentando escrever, ousando escrever, utilizando conhecimentos prévios sobre a escrita alçando e testando hipóteses sobre as correspondências entre o falado e o escrito, independentemente da ordem e do desenvolvimento daquelas correspondências que até então lhe eram impostas, como controle do que ela poder escrever, pois só poder escrever depois de já ter “apreendido”.

A escolha do tema foi impulsionada pela minha experiência profissional e pelo tempo de atuação como docente da Educação Infantil no município de Niterói. O que permitiu a percepção de que muitos estudantes apresentaram uma defasagem na língua

verbal após o período de pandemia e afetando o desempenho deste educando em anos escolares posteriores.

A oportunidade de ser regente por tantos anos neste grupo de referência e contínua observação, no pós-pandemia, do cotidiano de uma unidade Escolar, aliada ao conhecimento que venho adquirindo no mestrado, me ajudaram a identificar a necessidade de implementar atividades educacionais que podem trabalhar na melhoria do desenvolvimento da consciência fonológica na educação Infantil.

Meu interesse em realizar esta pesquisa foi conseguir mudanças nesta realidade escolar, promovendo a melhoria da qualidade do ensino com o uso de tecnologias e motivando novas atitudes dos docentes que atuam neste município. Eles se sentirão motivados pela aplicação de sequências didáticas, o que favorecerá a oferta de momentos de troca e reflexão sobre as práticas pedagógicas, entendendo que o uso dessas tecnologias pode contribuir para a prevenção de problemas de aprendizagem que permeiam a alfabetização e o letramento.

1.5. **Objetivos do estudo:**

1.5.1. **Objetivo Geral:**

Promover curso de formação continuada para docentes da Educação Infantil da rede pública do município de Niterói, através de Sequências Didáticas e o uso de ferramentas digitais para auxiliar no desenvolvimento da consciência fonológica nas crianças deste grupo de referência.

1.5.2. **Objetivos Específicos:**

- Conceituar consciência fonológica.
- Elaborar uma sequência didática para facilitar o desenvolvimento da consciência fonológica com auxílio das ferramentas digitais.

- Aplicar a sequência didática em formação continuada online para docentes da Educação Infantil da rede pública do município de Niterói.
- Avaliar a sequência didática aplicada no curso de formação continuada.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Referencial Curricular da Educação Infantil no Município de Niterói.

Em 1998 foi criado o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), que trouxe grandes avanços nesta área. Trata-se do primeiro documento na área da EI em âmbito federal. Este documento serviu como proposta para orientar práticas pedagógicas visando a realidade de cada localidade. Em 2017, foi homologada a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Em ambos, a criança passa a ser o centro do processo educativo.

De acordo com a BNCC (2017, p. 36), “a entrada na creche ou na pré-escola significa, na maioria das vezes, a primeira separação das crianças dos seus vínculos afetivos familiares para se incorporarem a uma situação de socialização estruturada”.

No âmbito municipal, criado em 2010, foi reformulado e publicado em 2022, os Referenciais Curriculares para a Educação Infantil de Niterói que tratam a Educação Infantil como direito público e que apresenta novas demandas por espaços, profissionais habilitados, currículo específico entre outros. (Referenciais Curriculares para a Educação Infantil de Niterói).

A Rede Municipal fez uma opção epistemológica de permanecer com a Educação Infantil organizada em um ciclo único. Nessa organização, as crianças, sujeitos centrais de todo o planejamento pedagógico, são vistas como um todo em seu desenvolvimento motor, social, afetivo e cognitivo. (Referenciais Curriculares para a Educação Infantil de Niterói, p.23)

Quanto à organização e as formas de atendimento da Educação Infantil, a Rede Pública Municipal de Educação Infantil de Niterói chega ao ano de 2020 com um total de 78 instituições. Das 69 unidades que funcionam em horário integral, 12 atendem crianças a partir de 4 meses de idade.

A Rede está distribuída das seguintes formas:

- 42 Unidades Municipais de Educação Infantil (UMEIs);
- 3 Núcleos Avançados de Educação Infantil (NAEIs);
- 20 Creches Comunitárias conveniadas pelo PROCC;
- 13 Escolas de Ensino Fundamental com Educação Infantil.

Este referencial traz ainda um capítulo que trata da cultura digital, além disso traz a pandemia do Covid-19, como fato marcante para se pensar na apropriação da cultura digital por parte de docentes, e estudantes, tendo em vista, que não fazia parte do cotidiano escolar.

O mesmo texto fala que a formação do estudante e do docente articulada a essas competências, passa pela compreensão de que a cultura digital, presente no cotidiano escolar deve se basear na perspectiva de uma educação crítica para as mídias e tecnologias digitais de informação e comunicação, possibilitando que os sujeitos possam protagonizar as ações de suas práticas sociais, sendo capazes de propor soluções para seus problemas cotidianos (Referenciais Curriculares para a Educação Infantil de Niterói).

2.2 Os Campos de Experiências da BNCC e a Educação Infantil.

No âmbito de embate de classes populares e grupos sociais que discutem questões políticas, ideológicas e pedagógicas, regularmente acontecem movimento contraditórios de tensões, debates e embates. Neste cenário salienta-se a mudança de curso em que a BNCC vinha sendo constituída, em meio a contradições e sem alcançar unanimidade durante as duas primeiras tentativas de sua versão de discutir alguns segmentos da sociedade. Já em sua terceira versão a BNCC relaciona-se a concepção de “competências” individuais e a descrição dos conteúdos que segundo Macedo (2016), é suplementada por uma listagem dos padrões de aprendizagens a serem atingidos.

Em meio a todo esse processo, embates acirrados aconteceram até entre os próprios Conselheiros do Conselho Pleno e a Comissão Nacional de Educação (CNE) sobre as audiências públicas alegando falta de discussão em razão da pressa de se aprovar a versão final. (Aguiar, 2018, p.12)

Mas as críticas a formulação e criação da BNCC não são objetos de pesquisa deste trabalho, que traz a BNCC apenas como documento oficial normativo para as redes de ensino e suas instituições públicas e privadas, ela é uma referência obrigatória para que se possa elaborar currículos escolares e propostas pedagógicas para todos os níveis de ensino da educação básica, desde a Educação Infantil até o ensino médio no Brasil.

O principal objetivo da BNCC (2018), é promover qualidade da educação, pois sendo uma país de dimensão continental o Brasil observou-se a necessidade de um documento norteador para promover o equilíbrio e a qualidade da educação.

Na Educação Infantil, este documento destaca cinco campos de experiências que enfatizam valores, afetos, habilidades, noções e atitudes que as crianças devem desenvolver de 0 aos 5 anos de idade. Cada criança vai desenvolver seu conhecimento de acordo com a

experiência em seu ambiente escolar. Segundo Piaget (1996), é durante a relação com as pessoas e os objetos, que o aprendizado da criança é construído. As práticas desenvolvidas pelos docentes devem favorecer a construção de experiências de aprendizagem significativas, a partir destes campos de experiências que respeitem os interesses e as necessidades da criança

A BNCC trata com grande importância do desenvolvimento da criança através das interações que ela faz com o meio, quando ela destaca os Campos de Experiências, o docente deve entender que os mesmos devem ser trabalhados de maneira que possa colocar a criança como centro do processo de aprendizagem e mantendo assim seus direitos. Os Campos de Experiências destacados na tabela abaixo constituem-se em “arranjo curricular que entrelaça os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural” (BRASIL, 2017, p. 40).

Quadro 1: Os Campos de Experiências

ITENS	DESCRIÇÃO
O eu, o outro e o nós	É na interação com os pares e com adultos que as crianças vão constituindo um modo próprio de agir, sentir e pensar e descobrindo que existem outros modos de vida, pessoas diferentes, com outros pontos de vista. Suas primeiras experiências sociais (família, escola, comunidade) ajudam a construir percepções e questionamentos sobre si e sobre os outros, diferenciando-se e, simultaneamente, identificando-se como seres individuais e sociais. Ao mesmo tempo elas constroem a autonomia e o senso de autocuidado, de reciprocidade e de interdependência com o meio. É preciso dar oportunidades para que as crianças entrem em contato com outros grupos sociais e culturais, outros modos de vida, diferentes atitudes, técnicas e rituais de cuidados pessoais e do grupo, costumes, celebrações e narrativas. Essas experiências ampliam o modo de perceber a si mesmas e ao outro, valorizar sua identidade, respeitar o próximo e reconhecer as diferenças entre os seres humanos.
Corpo, gestos e movimentos	É por meio dos sentidos, gestos, movimentos impulsivos ou intencionais, coordenados ou espontâneos que as crianças exploram o mundo desde cedo. Elas exploram o espaço e os objetos do seu entorno, estabelecem relações, expressam-se, brincam e produzem conhecimentos sobre si, sobre o outro, sobre o universo social e cultural, ao passo que se tornam conscientes dessa corporeidade. As diferentes linguagens, como a música, a dança, o teatro, as brincadeiras de faz de conta permitem que elas se comuniquem e se expressem no entrelaçamento entre corpo, emoção e linguagem. As crianças conhecem e reconhecem as sensações e funções de seu corpo e, com seus gestos e movimentos, identificam suas potencialidades e seus limites. O corpo ganha centralidade na Educação Infantil, sendo privilegiado nas práticas pedagógicas de cuidado físico, orientadas para a emancipação e a liberdade, e não para a submissão. É preciso promover oportunidades lúdicas enriquecedoras para que as crianças interajam com seus pares, explorem e vivenciem um amplo repertório de movimentos, gestos, olhares, sons e mímicas com o corpo, para descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço com o corpo (tais como se sentar com apoio, rastejar, engatinhar, escorregar, caminhar etc.)
	A convivência com diferentes manifestações artísticas, culturais e científicas, locais e universais possibilita às crianças, por meio de experiências diversificadas, vivenciar diversas formas de expressão e linguagens, como a pintura, modelagem, colagem, fotografia, a música, o teatro, a dança e o audiovisual etc. Essas experiências

Traços, sons, cores e formas	permitem que elas se expressem através de várias linguagens e criem suas próprias produções artísticas ou culturais. É possível exercitar a autoria (coletiva e individual) com sons, traços, gestos, danças, mímicas, encenações, canções, desenhos, manipulação de diversos materiais e de recursos tecnológicos. Essas experiências contribuem para o desenvolvimento do senso estético e crítico, o conhecimento de si mesmo, dos outros e da realidade à sua volta. É importante que ocorra a participação das crianças em tempos e espaços de produção, manifestação e apreciação artística. Isso ajuda a desenvolver a sensibilidade, a criatividade e a expressão pessoal. Além de permitir que se apropriem e reconfigurem a cultura e potencializem suas singularidades, ao ampliar repertórios e interpretar suas experiências e vivências artísticas.
Escuta, fala, pensamento e Imaginação	As crianças participam de situações comunicativas desde sempre e as primeiras formas de interação do bebê são os movimentos do corpo: o olhar, a postura corporal, o sorriso, o choro e outros recursos vocais, que ganham sentido com a interpretação do outro. A medida que crescem vão ampliando e enriquecendo o vocabulário, adquirindo demais recursos de expressão e compreensão, apropriando-se da língua materna. É importante a promoção de experiências que potencializem a participação na cultura oral: escuta de histórias, participação em conversas, descrições, narrativas elaboradas individualmente ou em grupo. É nas múltiplas linguagens que a criança se constitui ativamente como sujeito singular e pertencente a um grupo social. Além disso, a imersão na cultura escrita deve partir de experiências com a literatura infantil, propostas pelo educador, mediador entre os textos e as crianças, contribuem para o desenvolvimento do gosto pela leitura, do estímulo à imaginação e da ampliação do conhecimento de mundo. O contato com histórias, contos, fábulas, poemas, cordéis propicia a familiaridade com livros, gêneros literários, a diferenciação entre ilustrações e escrita, a aprendizagem da direção da escrita e as formas corretas de manipulação de livros. Esse convívio permite a compreensão da escrita como sistema de representação da língua.
Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações	As crianças vivem inseridas em espaços e tempos de diferentes dimensões, em um mundo constituído de fenômenos naturais e socioculturais. Desde pequenas elas procuram se situar em diversos espaços (rua, bairro, cidade etc.) e tempos (dia e noite; hoje, ontem e amanhã etc.). Demonstram curiosidade sobre o mundo físico (seu próprio corpo, os fenômenos atmosféricos, os animais, as plantas, as transformações da natureza, os diferentes tipos de materiais e as possibilidades de sua manipulação etc.) e o sociocultural (as relações de parentesco e sociais entre as pessoas que conhece; como vivem e em que trabalham essas pessoas; quais suas tradições e seus costumes; a diversidade entre elas etc.). Nessas experiências e em muitas outras, as crianças também se deparam com conhecimentos matemáticos (contagem, ordenação, relações entre quantidades, dimensões, medidas, comparação de pesos e de comprimentos, avaliação de distâncias, reconhecimento de formas geométricas, conhecimento e reconhecimento de numerais cardinais e ordinais etc.) que igualmente aguçam a curiosidade. A escola deve promover experiências em que elas possam fazer observações, manipular objetos, investigar e explorar seu entorno, levantar hipóteses e consultar fontes de informação para buscar respostas às suas curiosidades e indagações. Deve-se criar a oportunidade de ampliação do conhecimento sobre o mundo físico e sociocultural de modo que sejam utilizados na vida real.

Fonte: Brasil (2017, p. 40-43).

A partir do estudo da BNCC é possível perceber que os atos de brincar e cuidar tornam-se ações inerentes e indissociáveis.

> O educador deve não só conhecer teorias de como a criança reage e modifica sua forma de sentir, pensar, falar e construir coisas, mas também o potencial de aprendizagem presente em cada atividade realizada na instituição de Educação Infantil. (Oliveira, 2002, p.124)

Para isso refletimos que o educar envolve não somente o potencial de aprendizado, mas se dá através de todo potencial que a criança traz consigo, seja no aspecto afetivo, das habilidades motoras, seja no sócio cultural, nas habilidades psicomotoras e cognitivas.

2.3 Consciência fonológica na Educação Infantil

Sob o ponto de vista de Magda Soares a consciência fonológica (CF) é “[...] a capacidade de focalizar e segmentar a cadeia sonora que constitui a palavra e de refletir sobre seus segmentos sonoros [...]” (Soares, 2020,p.77).

Já nos primeiros meses de vida os bebês vão ativando mecanismos atencionais voltados aos sons da fala produzidos por aqueles que estão a sua volta, são processos não conscientes pois ele não tem a capacidade de fazer reflexões sobre as palavras ouvidas. O bebê não apresenta capacidade para entender que carro rima com barro e que suas letras iniciais se diferem. Segundo Soares (2020), a criança antes de ingressar no ensino fundamental deve ter desenvolvido essas habilidades, pois no momento que ela começa a tomar consciência da forma com que as palavras se estruturam em sua composição, pode-se dizer que ela adquiriu a consciência fonológica.

Na consciência fonológica a criança desenvolve a habilidade de reconhecer e manipular os sons que compõem a fala, ou seja, entender que a palavra falada se constitui de partes que podem ser segmentadas e manipuladas (Lamprecht, 2009,).

Trabalhar com cantigas e poesias rimadas é importante para desenvolver a consciência fonológica, pois leva a criança a focar no som das palavras e não no seu significado, ela é de extrema importância para a leitura e escrita das palavras, principalmente no processo de alfabetização. Ler e escrever requer a habilidade de transcodificar os sons da fala, pois o princípio alfabético é composto de relações entre fonema (som) e grafema (letra) que a criança, ao interagir com estas, deve ir aprendendo a analisá-las, diferenciá-las, aproximá-las, até chegar à compreensão que os sons associados às letras são os mesmos utilizados na fala (Adams, 2006).

Podemos perceber que a aprendizagem da leitura e da escrita não são atividades que se resumem apenas a memorização visual das palavras, mas um processo que requer conhecimento das estruturas do som da fala.

A consciência fonológica trabalha a habilidade de conscientemente manipular não apenas os sons individuais, mas também as sílabas, as partes das sílabas (rimar) e as palavras, como podemos perceber na figura 1 abaixo:

Figura 1 – Consciência Fonológica: Níveis de consciência



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2024).

A consciência fonológica é fundamental para que a criança tenha maior facilidade na aprendizagem da leitura e escrita, essa consciência pode ser treinada através de jogos e brincadeiras compatíveis com a idade e com o desenvolvimento neurobiológico. Familiares e docentes (principalmente da EI), devem fazer a estimulação precoce da consciência fonológica utilizando também as tecnologias digitais, isso pode fazer o diferencial em futuras aquisições da leitura e escrita das crianças. O docente da EI pode fazer uso dessas tecnologias para tornar sua aula mais atrativa e dinâmica para o estudante, pois as aulas convencionais acabam sendo geralmente monótonas e sem atrativos dificultando assim o trabalho do docente.

2.4 Aprendizagem significativa

Ao fazer uma releitura dos conceitos desenvolvidos por Vygotsky, teórico sobre aprendizagem, González Rey (2013), traz que ela se constrói numa força motora para o

desenvolvimento sendo ela precedente do mesmo, dando-se pela relação com outro indivíduo e com o mundo que os cerca.

Diversos pesquisadores como Piaget (2001) e Wallon (1995), trazem teorias sobre o desenvolvimento da aprendizagem no decorrer dos anos, busca-se entender como fatores internos como psicológicos e externos como sociais e o ambiente em que vivem, podem influenciar neste processo.

Segundo Tabile e Jacometo (2017), aprendizagem é um processo permanente que ocorre ao longo da existência humana por meio de vivências, vivências e conhecimentos adquiridos. Sendo assim, toda as vivências do ser humano, torna-se experiência para sua formação integral.

Nesta pesquisa iremos abordar a Teoria da Aprendizagem Significativa (TAS) proposta por David P. Ausubel (1918-2008), que dedicou sua vida à psicologia educacional tornando-se representante do cognitivismo, propondo uma aprendizagem que tivesse como base um processo de armazenamento de informações que organiza os conteúdos estudados de maneira conectada e significativa.

Em sua obra *The Psychology of Meaningful Verbal Learning* de 1963, Ausubel apresenta o processo de aprendizagem com uma visão construtivista onde destaca os conhecimentos e experiências adquiridos pelo indivíduo, proporcionando que novos conhecimentos sejam construídos. Para o autor, as estruturas cognitivas são hierárquicas de concepções que mostram reproduções do indivíduo. Na compreensão de Ausubel *apud* Moreira (2011, p. 161):

> [...] o armazenamento de informações no cérebro humano como sendo organizado, formando uma hierarquia conceitual, na qual elementos mais específicos de conhecimento são ligados (e assimilados) a conceitos mais gerais, mais inclusivos. Estrutura cognitiva significa, portanto, uma estrutura hierárquica de conceitos que são representações das experiências sensoriais do indivíduo (grifo do autor).

Segundo Moreira (2011), a aprendizagem significativa ocorre a partir do momento em que conhecimento prévio se conecta a uma nova informação, essa é a variável fundamental para que ela ocorra, permitindo assim dar significado a um novo conhecimento adquirido.

Para que de fato a aprendizagem seja significativa, o indivíduo precisa ter predisposição para aprender e o material utilizado no ensino deve ter significado para ele.

Todo material é potencialmente significativo, pois segundo Silva (2020), o conhecimento prévio muda de acordo com as experiências interiorizadas pelo sujeito. O mesmo material que é significativo para um indivíduo pode não ter significado para o outro.

Para que seja potencialmente significativo, o docente deve mediar a relação entre o conhecimento prévio do estudante e a informação que apresenta no material. Para que o indivíduo aprenda significativamente, este aprendizado precisa fazer sentido para ele. Esta pessoa deve estar obrigatoriamente envolvida neste processo, o que normalmente ocorre de maneira subjetiva, pois cada indivíduo possuí seus próprios atributos pessoais.

A aprendizagem que não possuí nenhum significado pessoal ou que não possa ser feito nenhuma relação com algum conhecimento prévio do indivíduo, não é considerada significativa, mas mecânica. Para Moreira (2011), é uma ilusão achar que o indivíduo pode inicialmente aprender de forma mecânica e o aprendizado irá se tornar significativo de forma natural ou automática. Para que isso ocorra, é preciso que existam subsunçores adequados, predisposição do indivíduo para aprender, de materiais potencialmente significativos, e de uma mediação adequada. Ainda com tudo isso, na prática, tais condições muitas vezes não são suficientes e o que prevalece é a aprendizagem mecânica.

Segundo Moreira (2011), a aprendizagem significativa e a aprendizagem mecânica não são antagônicas, mas interligadas. Em sua argumentação ele explica que entre as duas aprendizagens existe uma “área cinza” onde acontece a maioria das aprendizagens e que é ali que se encontra a transição entre aprendizagem mecânica e aprendizagem significativa que podem estar combinadas de maneira constante mostrando assim que um conhecimento que fora aprendido de maneira mecânica, pode se tornar significativo, sendo fixado na estrutura cognitiva do indivíduo, conforme pode ser observado na figura 2 abaixo:

Figura 2- Ilustração entre aprendizagens.



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2024).

2.5 **Sequência Didática**

As sequências didáticas são “um conjunto de atividades ligadas entre si, planejadas para ensinar um conteúdo, etapa por etapa, sendo organizadas de acordo com os objetivos que o docente quer alcançar para a aprendizagem de seus estudantes "(BARBOSA, 2002). A metodologia da sequência didática baseada na Base Comum Curricular (BNCC 2018), tem como característica principal a realização de uma série de etapas, que bem executadas, garantem o alcance dos objetivos propostos.

Segundo Zabala (1998), os docentes podem incentivar os estudantes a conhecerem antecipadamente os conhecimentos que trarão sobre o assunto, incentivar atividades que estabeleçam conexões entre o que os estudantes já sabem sobre o assunto e os novos conteúdos que serão apresentados, e garantir que estes sejam significativos para os estudantes. As tarefas propostas precisam ser realizáveis e, em última análise, ajudarão os estudantes a adquirirem os conhecimentos necessários.

A utilização da SD como proposta pedagógica se apresenta ainda como um desafio para o docente que deverá rever sua ação pedagógica principalmente no que diz respeito a forma de abordar os conteúdos para que estes levem a uma aprendizagem significativa que deverá ser explorada não somente em sala de aula, mas também fora dela.

Para que o docente alcance os objetivos pedagógicos, deverá entender que o aprendizado acontece diferentemente em cada indivíduo, por isso torna-se importante respeitar o tempo de cada um e estimular suas habilidades. Desta forma a elaboração de um planejamento que traga atividades que sua aplicabilidade esteja prevista em uma SD em consonância com as reais demandas do educando, tornará possível o alcance do objetivo pedagógico. Gonçalves (2012), nos coloca que com pouca recorrência de prática de escrita, a experiência nos mostra que reescrever um mesmo texto torna-se uma atividade cansativa e monótona, sendo preferível então o docente abandonar a produção e testar com outra produção.

Como exemplo de SD como recurso metodológico, podemos destacar a que Arantes (2019), elaborou em sua dissertação como proposta de reforço escolar voltada para alfabetização e letramento com utilização das Novas Tecnologias. Nesta pesquisa as sequências didáticas desenvolvidas, tiveram uma estrutura de planejamento como podemos ver no fluxograma na figura 3:

Figura 3 - Fluxograma do esquema proposto por Arantes (2019)



Fonte: Arantes (2019).

Em seu trabalho acadêmico, Arantes (2019), trouxe uma proposta de SD utilizando novas tecnologias onde estudantes puderam compreender todo o percurso do que estava sendo apresentado. Esta metodologia tinha como objetivo torná-los protagonistas, despertar o interesse, instigar, diminuir o índice de faltas e o principal, incluir novas tecnologias na proposta.

Sempre que possível o docente pode utilizar tecnologias digitais para auxiliar no processo de ensino aprendizagem. A integração da tecnologia e mídia interativa na educação infantil é segundo Center (2015), construída sobre bases sólidas de desenvolvimento, os docentes são cientes de ambos desafios e oportunidades. Eles estão dispostos a melhorar a qualidade na educação, já que a tecnologia e a mídia trazem um grande potencial em o benefício das crianças.

2.6 As tecnologias digitais e sua implicação na Educação Infantil

Como a tecnologia está em todo lugar sendo contínua na vida das pessoas, Carr (2020), explora como a internet e outras tecnologias digitais estão alterando a forma como pensamos, lemos e interagimos com o mundo. Ele argumenta que, embora essas tecnologias sejam fundamentais para a vida moderna, elas também trazem desafios cognitivos significativos.

O termo cibercultura segundo Costa (et al., 2020), consiste em um conjunto de transformações epistemológicas e culturais que permeia a sociedade e as escolas

brasileiras. Para que os recursos tecnológicos possam ser utilizados como facilitadores do processo ensino-aprendizagem no ambiente educacional, os docentes precisam ter conhecimento do uso das tecnologias digitais para que consigam fazer uma análise criteriosa de como e quando devem ser utilizadas no auxílio educacional para crianças de acordo com a faixa etária.

Para Meira (2020), a tecnologia e as conexões digitais transformaram a educação, permitindo uma aprendizagem ubíqua. Ele discute a importância da cultura digital na vida cotidiana e como ela pode ser aproveitada para potencializar a educação e o desenvolvimento pessoal.

As restrições aos espaços públicos e principalmente escolares impostas pela pandemia do Covid-19 criou barreiras, ao mesmo tempo apontou para novas possibilidades criadas pela utilização das tecnologias digitais. Escolas, crianças e docentes, se viram obrigados a usar tecnologias disponíveis como *tablets, smartphones* e computadores com o intuito de possibilitar uma interatividade virtual que pudesse de forma subjetiva auxiliar no desenvolvimento cognitivo da criança. Esse tipo de ensino remoto é segundo Hodges et al. (2020), muito diferente da Educação a Distância, pois obrigou a se tomar decisões urgentes e a utilização de tecnologias digitais em situações singulares que fogem da normalidade que estava posta com o ensino presencial.

Crianças de 6 anos criam hipóteses sobre a utilização das ferramentas digitais, mesmo não tendo utilizado regularmente as mesmas em seu dia a dia, aponta um estudo de caso, (Francisco e Silva, 2019). A pandemia acelerou em muitas realidades o uso esperado para as tecnologias digitais na educação, estabeleceu uma nova relação positiva para novas formas de utilização dessas tecnologias e de condições pedagógicas não pensadas anteriormente

No auxílio do desenvolvimento, Santaella (2021), argumenta que a integração da tecnologia digital pode oferecer novas oportunidades para ensino e aprendizado, promovendo uma educação mais interativa e adaptada às necessidades contemporâneas.

Ainda segundo a autora, o desenvolvimento social, emocional, físico, linguístico assim como o cognitivo saudável da criança é importante na era digital, assim como, o acesso a essas ferramentas digitais não devem excluir, diminuir ou interferir nas interações sociais, brincadeiras e outras atividades adequadas ao desenvolvimento com colegas, familiares e docentes.

A luz dessa problemática, convém destacar que para Macedo (2020), os jogos digitais como ferramentas educativas promovem e potencializam o aprendizado de forma lúdica e envolvente.

Confirmando esse pensamento, em pesquisa efetuada sobre essa temática, Araújo *et al.* (2018), fala da importância de se utilizar os jogos digitais estrategicamente para esse que contribua para a aprendizagem desde a Educação Infantil.

O docente deste grupo de referência deve selecionar atividades que motivem a criança e que possa contribuir na construção de significados, cabe a este principalmente, segundo Santaella (2022), abordar os desafios e oportunidades de integrar esses recursos tecnológicos no ambiente escolar, enfatizando a importância de uma mediação pedagógica adequada.

Cabe ressaltar que os docentes e a família precisam ter constante atenção sobre o uso das telas e tecnologias pois o impacto do excesso de exposição às telas em crianças pequenas é uma preocupação crescente entre especialistas da saúde e educação, que apontam para os riscos associados a essa prática no desenvolvimento infantil. Becker (2021), argumenta que o tempo excessivo em frente a dispositivos eletrônicos pode comprometer significativamente o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças, levando a problemas como dificuldades de concentração, atrasos no desenvolvimento da linguagem e distúrbios de sono. O autor sugere que pais e educadores estabeleçam limites claros para o uso de telas, promovendo um equilíbrio saudável entre o tempo de exposição digital e atividades que fomentem o desenvolvimento integral, como brincadeiras ao ar livre e interações sociais presenciais.

Reforçando essa perspectiva, Escobar (2022), alerta para as consequências físicas e sociais da superexposição às telas, destacando que o uso excessivo de dispositivos eletrônicos pode prejudicar o desenvolvimento social e físico das crianças. A autora enfatiza que a falta de interação social real e o sedentarismo, decorrentes do tempo excessivo em frente às telas, podem resultar em problemas de saúde, como obesidade e dificuldades de socialização. Nesse contexto, Escobar sublinha a importância de limitar o tempo de tela e incentivar atividades que promovam o desenvolvimento saudável das crianças, garantindo que a tecnologia seja utilizada de forma equilibrada e consciente no cotidiano infantil.

2.7 Formação Docente: Novos desafios digitais na Educação Infantil

As iniciativas com uso das ferramentas digitais voltadas para crianças pequenas tornam tenso um debate entre aqueles que defendem o uso e a presença das ferramentas nas instituições educacionais entre aqueles que criticam. A polêmica se baseia em que o uso de ferramentas digitais na Educação Infantil traria implicações para o processo de desenvolvimento físico e de socialização da criança, enquanto os defensores dizem que a presença destes aparatos está ligada a suposta inovação que estes trariam ao contexto educacional (Anjos, 2015).

No período da pandemia por Covid-19, os docentes, principalmente da Educação Infantil, se depararam com um novo desafio, as aulas remotas, que segundo Hodges et al. (2020) é uma mudança temporária da entrega de conteúdos curriculares para uma forma de oferta alternativa, devido à situação da crise. Envolve o uso de soluções de ensino totalmente remotas para as aulas previamente elaboradas no formato presencial e podem ser combinadas para momentos híbridos ao longo da crise, em situações de retorno parcial das aulas e quantitativo de estudantes e possuem duração delimitada pelo tempo em que a crise se mantiver" (Arruda, 2020, p. 265-266).

Os docentes foram "pegos de surpresa" quanto a ter que utilizar os recursos tecnológicos para dar aula durante a pandemia do Covid-19. Kim (2020), promoveu capacitação de forma remota para graduandos matriculados em curso de formação docente durante a pandemia por Covid-19, propondo que se realizasse atividades com crianças pequenas e destacou a falta de preparo dos docentes para o uso pedagógico dos recursos tecnológicos, expondo assim a necessidade de constante formação.

Segundo Forproex (2007, p. 30), a formação docente é uma linha de extensão que tem como propósito "formação e valorização de docentes, envolvendo a discussão de fundamentos e estratégias para a organização do trabalho pedagógico, tendo em vista o aprimoramento profissional, a valorização [...]" . Criar e permitir o desenvolvimento de uma nova ação docente não é tarefa fácil. Docentes e estudantes devem participar juntos do processo de ensino aprendizagem e esse processo deve acontecer de forma criativa, dinâmica e encorajadora, tendo como base o diálogo e a descoberta (BEHRENS, 2000).

A BNCC enuncia em algumas proposições que formação continuada deverá considerar os problemas e os desafios da escola e do contexto de onde ela está inserida, respeitando o protagonismo do docente a um espaço tempo, de formação, que lhe permita refletir criticamente e aperfeiçoar sua prática. (BRASIL, 2013, p. 11).

A formação continuada deve instigar o docente a expressar certo desejo de transformação, baseando-se na experiência e manifestando desta forma, como modo de criação de um estilo criativo. A experiência é como uma “...uma viagem interior [e exterior] de autoconhecimento, de autodeterminação e de auto realização” (Larrosa, 2005, p. 51).

Pérez Gómez (2015, p. 28), traz em sua fala que não se pode entender os processos de ensino aprendizagem onde as pessoas se colocam em contato constante com a informação e o conhecimento que hoje estão disponíveis, sem a presença que ele chama de “poderosa e amigável” das tecnologias de informação e comunicação.

O docente da Educação Infantil dos dias atuais precisa estar em constante formação para desenvolver habilidades e competências que vão muito além do domínio dos conteúdos pedagógicos, ele precisa dominar, conhecer e identificar como as ferramentas digitais podem ser utilizadas como recurso no processo de ensino aprendizagem, sendo esse um dos grandes desafios desses profissionais na contemporaneidade. Segundo Rocha (2008, p. 1), “é de grande urgência usar a tecnologia a favor de uma educação mais dinâmica, auxiliando os docentes e estudantes, para uma aprendizagem mais consistente, não perdendo de vista que o computador deve ter um uso adequado e significativo”.

3 - PERCURSO METODOLÓGICO

Um fluxograma da metodologia utilizada em 8 etapas pode ser observado na figura 4.

Figura 4 - Fluxograma do Percurso Metodológico



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Inicialmente foi feita uma revisão da literatura a luz de questões apresentadas neste estudo o que inspirou a realização de uma pesquisa exploratória utilizando um questionário *online* do Google Formulário com docentes da Educação Infantil da rede pública do município de Niterói que auxiliou na coleta de dados e informações fundamentais para o desenvolvimento da pesquisa. Essa pesquisa auxiliou em todo o conjunto de tomada de decisões e ações das técnicas de pesquisa para que fosse elaborado esse trabalho. Para Marconi e Lakatos (2017,p.17), “a pesquisa exploratória complementa a descritiva, proporcionando uma maior familiaridade do pesquisador com o seu problema de pesquisa e com a construção dos seus objetivos”.

Com o resultado desta pesquisa percebeu-se a necessidade de organizar uma formação docente que pudesse orientar docentes da Educação Infantil quanto a utilização das ferramentas digitais no auxílio do desenvolvimento da consciência fonológica de maneira lúdica e significativa. Foi elaborada uma sequência didática norteada por essa temática.

A partir das SD's foi elaborado um *e-book* (livro digital), como material didático explicitando a proposta da formação sendo utilizado na mesma como material teórico. Posteriormente foi elaborado uma formação para docentes da rede pública do município de Niterói com a intenção de disseminar o conhecimento para os inscritos através da aplicação das sequências didáticas contribuindo para a formação e atuação dos envolvidos. A sequência didática elaborada foi destinada a docentes da Educação Infantil (3 a 5 anos), das escolas públicas do município de Niterói e aconteceu de forma *online.*

A partir da elaboração das SD's foi produzido um *e-book* utilizado como material didático contendo o referencial teórico e os recursos utilizados na sequência didática.

Após planejamento, organização e produção da sequência didática e do *e-book* foi dado início a organização da formação de docentes que foi intitulada " A utilização das ferramentas digitais no auxílio do desenvolvimento da consciência fonológica de maneira lúdica e significativa na Educação Infantil " destinado a docentes da Educação Infantil (3 a 5 anos), da rede pública do município de Niterói.

O curso de capacitação que aconteceu de forma *online* e gratuita foi todo organizado com apoio da Instituição UniCarioca e foi realizado nos dias 03/04, 10/04, 17/04 e 24/04 (quartas-feiras) das 19h às 21h. Os encontros foram mediados pela plataforma *Teams*. Ao final da formação todo material teórico utilizado no curso foi disponibilizado para os participantes no formato *e-book* (apêndice B) além da emissão de certificado de 20 horas para todos os que obtiveram 75% de presença tendo também cumprido as atividades propostas durante a formação.

Ao final dos quatro dias do curso de formação, os participantes foram convidados a responder um questionário avaliativo com 65 perguntas no Google Formulários sobre os produtos apresentados, metodologia aplicada e a sequência didática utilizada. Este formulário contribuiu para a análise dos resultados do curso de formação.

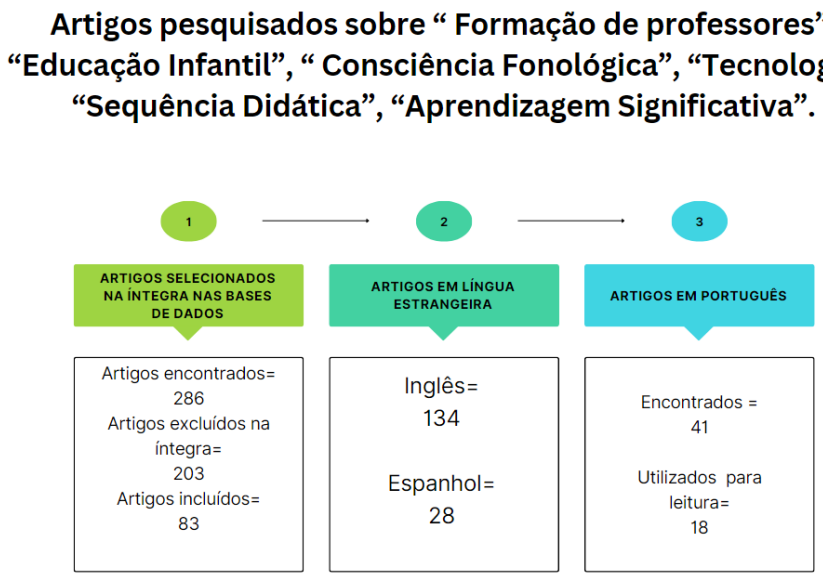
3.1 Revisão bibliográfica

A revisão da literatura utilizada contou com a seleção de livros, teses, artigos e dissertações que conferem e exibem a ideia da pesquisa que encontravam -se disponíveis em revistas *online e/ou* indexados à bancos de dados e sites de universidades. Durante a busca pelo material foram utilizados descritores como “Formação de docentes”, “Educação Infantil”, “Consciência Fonológica”, “Tecnologia”, “sequência didática”.

Logo após esta busca, critérios foram estabelecidos para filtrar os resultados como abrangência temporal (considerando pesquisas publicadas nos últimos 10 anos), idioma (sendo selecionados para apreciação os artigos publicados em português) e área de estudo relevante a temática da pesquisa. O que permitiu o alcance maior da precisão dos resultados, sendo a leitura dos títulos e resumos a ação que possibilitou a escolha e seleção dos artigos que foram guardados e divididos em pastas para leitura e fichamento.

O material selecionado foi prioritariamente com publicação de prevalência nos últimos dez anos sendo excluídos resumos, relatórios, material em língua estrangeira e os que não se encaixavam nos critérios de inclusão da pesquisa, sendo selecionados para apreciação os periódicos em português, priorizando os que estivessem relacionados ao tema de estudo e publicado até a atual data.

Figura 5 - Fluxograma do processo de pesquisa dos artigos utilizados.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

A busca foi feita através de palavras chaves como formação docentes, educação infantil, consciência fonológica, tecnologia e sequência didática, encontradas nos títulos e

nos resumos dos artigos, com objetivo de se ter uma referência à cerca da Formação de docentes da educação infantil e o uso das tecnologias.

Realizada esta etapa da leitura, foram notados os dados relevantes para a revisão bibliográfica conforme planejado para o estudo, sendo a relevância do trabalho, fundamental na seleção de todo material a ser utilizado na pesquisa em conformidade com o assunto proposto.

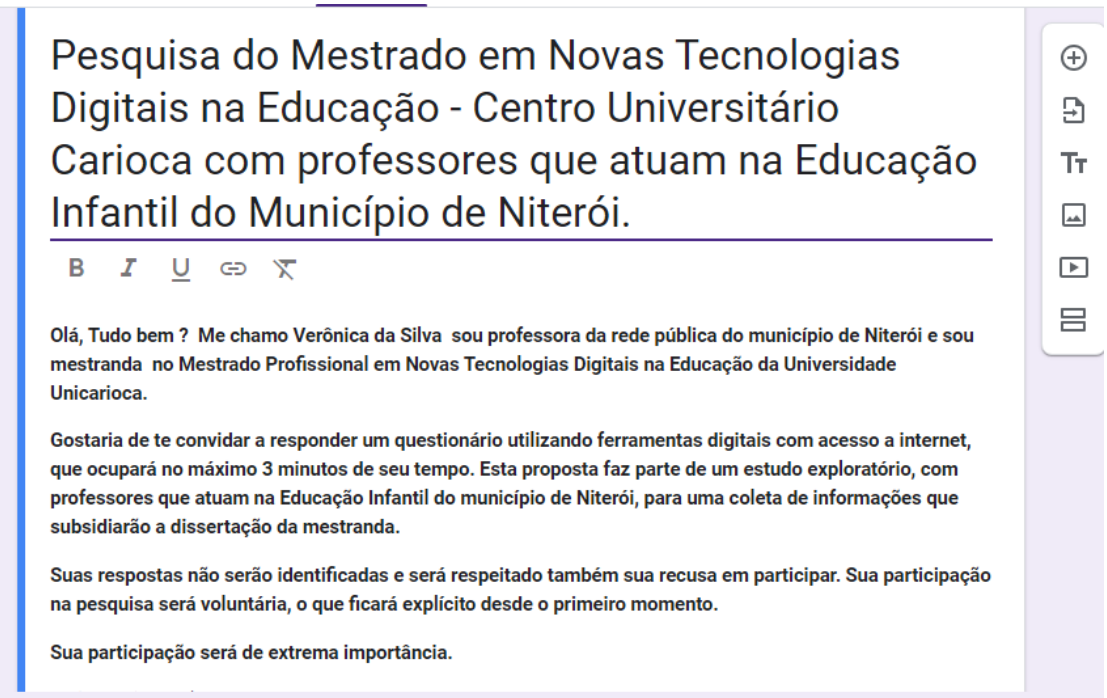
3.2 Tipo de pesquisa utilizada

O estudo exploratório deste trabalho foi realizado entre os meses de outubro e novembro de 2023. Contou com a participação de 28 docentes da educação infantil da rede pública do município de Niterói, que utilizaram a plataforma *Google Forms* para responder questões que tinham como objetivo, proporcionar maior familiaridade com a temática norteadora tornando-a mais explícita e construindo hipóteses que posteriormente levou a autora a tomar decisões com bases em exemplos que “estimulem a compreensão” (Selltiz et al., 1967).

O objetivo da pesquisa foi de conhecer a visão e opinião dos docentes participantes sobre as possíveis contribuições que a utilização das ferramentas digitais podem trazer no auxílio do desenvolvimento da consciência fonológica de maneira lúdica e significativa na Educação Infantil, obter informações como , por exemplo, sobre a utilização de tecnologias digitais no contexto escolar, sobre a realidade das condições físicas, de internet, laboratórios de informática, salas de aula, das escolas e se existe familiarização com essas ferramentas e utilização, ou não, das mesmas com crianças da Educação Infantil na rede pública do município. Os docentes responderam de forma voluntária e anônima a um questionário no Google Formulário contendo 10 questões fechadas sobre possíveis desafios encontrados na utilização das ferramentas digitais na Educação Infantil da rede pública do município de Niterói com crianças de 3 a 5 anos.

Pode-se observar na figura 6, a mensagem inicial do questionário:

Figura 6- Formulário de sondagem



Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

Após análise das respostas obtidas no questionário com a participação dos docentes, foram elaboradas estratégias que pudessem colaborar de forma positiva com o desempenho da prática docente dos docentes da Educação Infantil da rede pública do município de Niterói. A partir desta pesquisa observou-se a importância do curso de capacitação de docentes para a utilização das ferramentas digitais de maneira lúdica e significativa de modo a contribuir para o desenvolvimento fonológico, considerando que nesta faixa etária estão permeadas pela tecnologia, necessitando de mediação para que, com moderação, possam ser aproveitadas dentro dos espaços educacionais.

3.3 Pesquisa das ferramentas tecnológicas que serão utilizadas no curso de formação

Para Oliveira (2013), a sequência didática é definida como uma metodologia simples que envolve atividades interligadas que prescinde de um planejamento para que cada etapa seja delimitada para que os conteúdos sejam trabalhados de forma mais integrada e para uma melhor dinâmica no processo de aprendizagem. No modelo de sequência didática idealizado pela pesquisadora, o uso da tecnologia digital se tornará pertinente, sendo item obrigatório para a composição do framework em todos os dias da capacitação, sendo utilizados como elementos facilitadores e maximizadores do processo ensino aprendizagem.

Na produção da sequência didática aplicada com docentes da Educação Infantil da rede pública do município de Niterói, as atividades utilizando ferramentas digitais serão

planejadas, contextualizadas e carregadas de intencionalidade para que os cursistas possam experimentar o uso das mesmas só que da posição de “estudantes” quanto a interação com as mesmas, podendo vivenciar experiências com recursos que muitas vezes são utilizados no cotidiano sem a intenção pedagógica. Nascimento (2017), destaca a urgente necessidade dos docentes se apropriarem da tecnologia, sua representatividade e formas que se relacionam com o processo de ensino.

Para Borba e Penteado (2001), por ser de fácil acesso para docentes e estudantes, o *PowerPoint* como tecnologia moderna é amplamente utilizado.

A argumentação dos que defendem o programa *PowerPoint* segundo Nouri e Shahid (2008), é que sua aplicação aumenta a qualidade visual da aprendizagem levando menos tempo para apresentar um assunto em sala de aula.

O processo de construção de saberes pode ser diariamente enriquecido quando as atividades propostas têm significado para quem as realiza e que as tecnologias podem auxiliar neste processo tornando-o mais prazeroso, lúdico e dinâmico. Na capacitação de docentes utilizaremos atividades permeadas pelas ferramentas digitais, uma vez que há estudantes oriundos de uma ambiência com essas ferramentas como o *YouTube*, por exemplo, que segundo Kurovski (2015), é sem dúvidas um site de ruptura cultural e econômica.

Para experimentação dos cursistas com o objetivo de tornar mais familiar e mostrar um vasto campo dos recursos digitais que podem ser utilizados em sala de aula, serão utilizados aplicativos e plataformas onde se possa desenvolver atividades e jogos digitais de forma gratuita como o *Google Forms,* que segundo Monteiro, Santos (2019), é uma ferramenta com capacidade de armazenamento *online* e muita praticidade para analisar informações tornando-se assim um instrumento de suporte viável para sistematizar os resultados de forma quantitativa e qualitativa.

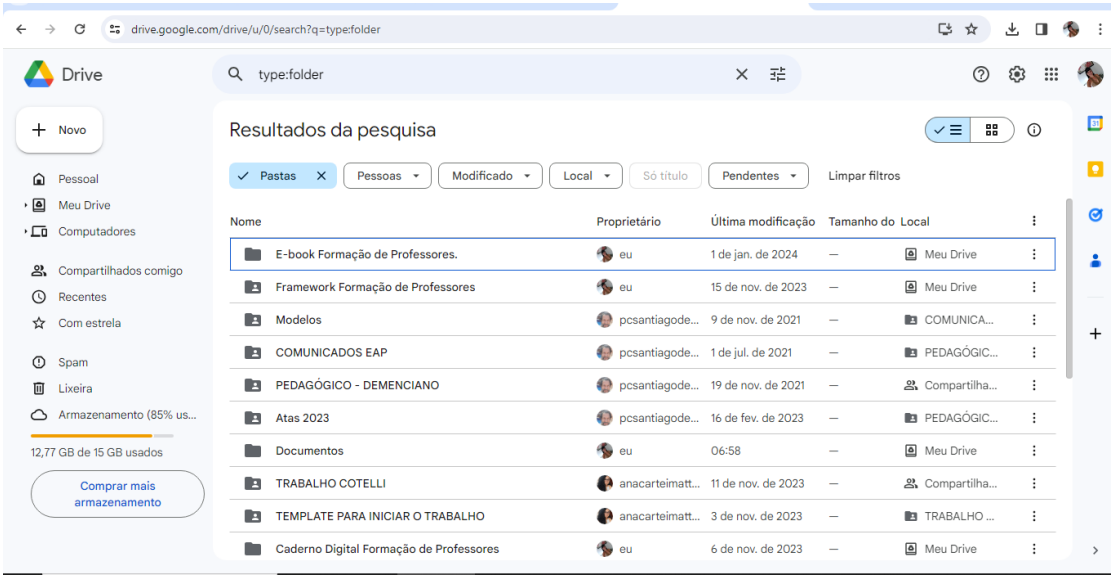
As plataformas *Mentimeter, WordWall, Google Drive e Learning* Apps que além de gratuitas e fazerem parte das sequências didáticas, farão parte também do *E-book* que tem como título“ Formação docente: A tecnologia como aliada na Educação Infantil”. Para produção destas atividades foram utilizadas as seguintes plataformas:

- *Google Drive:*

O *Google Drive* é uma plataforma de armazenamento que permite ao usuário armazenar seus arquivos em nuvem, abri-los e editá-los utilizando computadores e *smatphones* como pode ser observado na figura 7. É necessário ter uma conta no *Google*

para acessar e usufruir dos 15 GB de espaço oferecidos gratuitamente para que o usuário guarde o que quiser para depois acessar remotamente utilizando a *internet.*Para abrir o aplicativo pela primeira vez é necessário entrar na conta do usuário acessando o *Google* digitando o endereço de *e-mail* e a senha.

Figura 7- Plataforma *Google Drive*



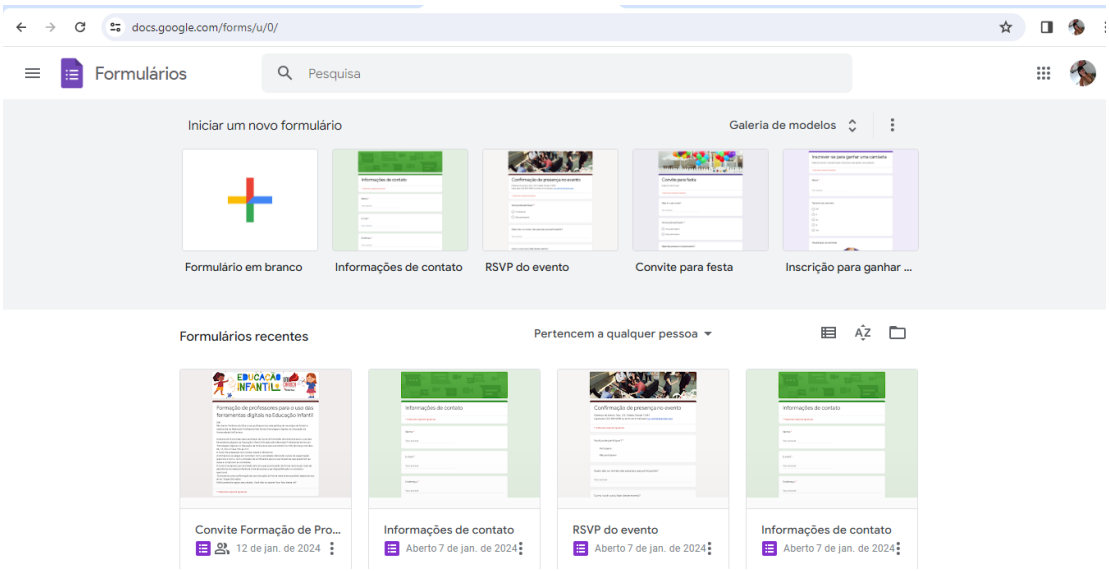
Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

- *Google Forms*:

O aplicativo *Google Forms* (*Google* Formulário) é utilizado para produção de formulários virtuais e questionários e faz parte de um pacote de aplicativos do *Google Drive* oferecido pela empresa *Google*. Para utilizar o aplicativo de forma gratuita basta o usuário criar uma conta no *Gmail.* Esta ferramenta será usada na capacitação para avaliação dos docentes sobre a mesma.

O resultado gerado servirá para possíveis intervenções no sentido de aprimorar as atividades e a abordagem, pois as respostas apresentadas pelos docentes participantes serão geradas em forma de gráficos contendo os percentuais que serão analisados e transformados em relatórios que possam subsidiar melhoramentos necessários pelo curso de capacitação. Para acessar o *Google Forms* é necessário acessar forms.google.com como podemos observar na figura 8.

Figura 8- Plataforma *Google Formulário*



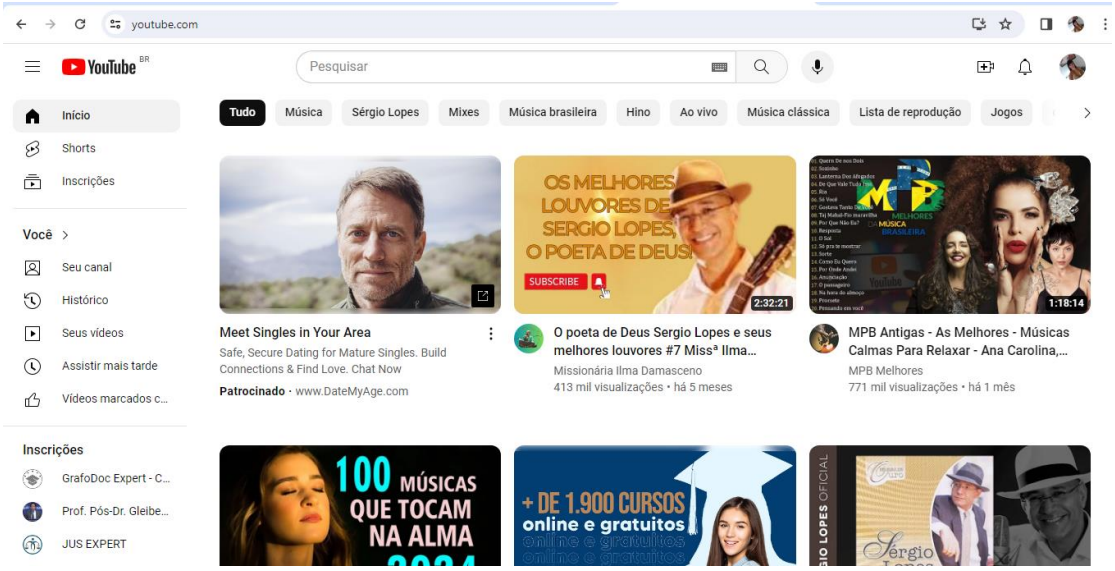
Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

- *YouTube :*

O *YouTube* é uma plataforma de vídeos online e por meio dela o usuário pode assistir, criar e compartilhar vídeos utilizando a *internet* sem a necessidade de fazer nenhum tipo de *download.* Criada em 2005 por Chad Hurley, Jawed Karim e Steve Chen, na época, funcionários do PayPal, a ideia na época era criar uma plataforma que tornasse o compartilhamento de vídeos mais rápida. Isso tudo em uma época e que a internet dava passos tímidos, tornando assim a plataforma uma febre entre os usuários.

A plataforma é líder no mercado de mídias digitais possuindo mais de um bilhão de usuários espalhados por mais de 100 países. Para acessar os conteúdos disponíveis basta acessar o site https://www.youtube.com/ estando conectado à *internet* como podemos ver na figura 9.

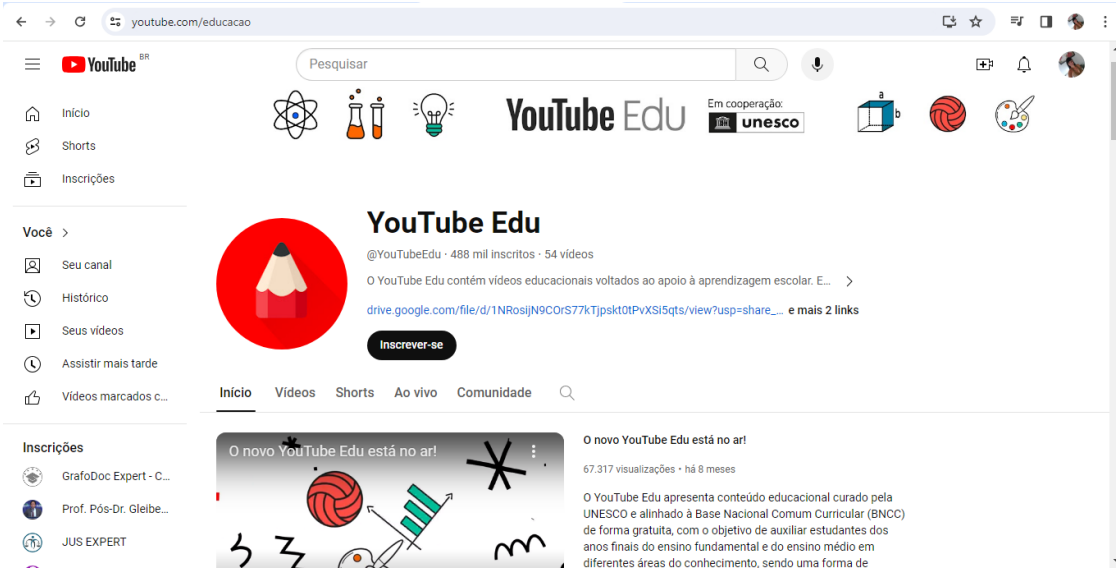
Figura 9- Plataforma *YouTube*



Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

Criado em 2013 o *YouTube* Edu que contém vídeos educacionais voltados à aprendizagem escolar. Esta é uma nova versão do canal e é fruto de uma cooperação técnica entre *YouTube* e UNESCO no Brasil. Nele o usuário encontra conteúdos dos anos finais do ensino fundamental e do ensino médio alinhado a Base Comum Curricular(BNCC) e pode ser acessado através do link https://www.youtube.com/educacao . No campo educacional tanto a plataforma do *YouTube* quanto a do *YouTube* Edu mostrada na figura 10, podem ser utilizadas pois ambas possuem materiais atrativos que tornam a aula mais dinâmica e atrativa trazendo uma linguagem atual.

Figura 10- Plataforma *YouTube* Edu



Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

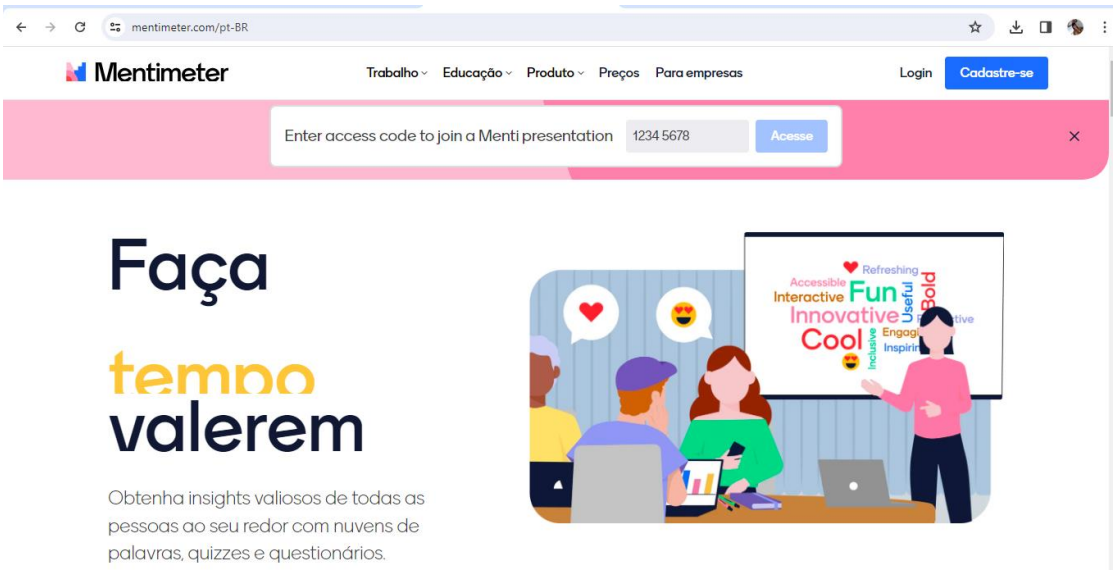
- Mentimeter :

O *Mentimeter* permite criar e compartilhar de forma online e gratuita apresentações interativas agregando funções como nuvens de palavras, criação de quis, suporte de perguntas e respostas e muito mais. Para utilizar a ferramenta é preciso criar uma conta ou acessar usando o *Facebook* ou a conta do *Google*.

As ferramentas de interatividade da plataforma permitem criar apresentações e compartilhá-las com os cursistas, através de um código de acesso disponibilizado pelo criador da apresentação permitindo assim que participem de enquetes, nuvens de palavras e questionários e até verificar as métricas para analisar o comportamento do público em relação à apresentação.

O planejamento para utilização do *Mentimeter* na capacitação, tomou como ponto de partida o conhecimento prévio dos participantes para após isso propor atividades e discussões subsequentes enriquecendo a produção de conhecimento O link de acesso ao *Mentimeter* é o https://www.mentimeter.com/pt-BR , clicando a página inicial aparece como podemos ver na figura 11.

Figura 11- Plataforma *Mentimeter*



Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

- *Padlet :*

O Padlet é uma plataforma que permite ao usuário criar mural ou quadro virtual dinâmico e interativo podendo guardar, registrar e compartilhar imagens, vídeos e documentos através da internet com acesso gratuito. Os murais podem ser construídos em conjunto através de um link disponibilizado pelo criador e pode ser compartilhado por diferentes pessoas através de links, convites ou até mesmo exportados como documento PDF.

O acesso a plataforma se dá através do *link* https://pt-br.padlet.com/ que encaminha para a página principal como mostrado na figura abaixo. É necessário inscrever-se criando *login* e senha para utilizar a ferramenta. Observe a tela principal da ferramenta na figura 12.

Figura 12- Plataforma *Padlet*



Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

- WordWall:

O docente poderá utilizar o *WordWall* abordando diversos conteúdos de maneira lúdica e significativa para criar atividades interativas e gamificadas. Isso porque o site permite que além de criar, o docente possa modificar as atividades existentes para que melhor se encaixe em sua proposta. São centenas de atividades como minijogos de *quizzes*, anagramas, competições entre outros. São atividades que favorecem e estimulam o aprendizado atraindo o interesse e mantendo a curiosidades das crianças que ao utilizar um jogo por exemplo aguçará a competitividade, pois os jogos apresentam pontuação e *feedback* do processo individual e geral permitindo correções.

Ressaltamos a importância da mediação do docente, que para criar uma atividade no *WordWall* que permite essa apropriação de conteúdos pela diversificação de suas atividades, não precisa dominar nenhuma técnica de programação, basta criar um *login* com uma conta Google e acessar o *link* https://wordwall.net/pt onde aparecerá a tela inicial como mostrado na figura 13.

Figura 13- Plataforma *WordWall*



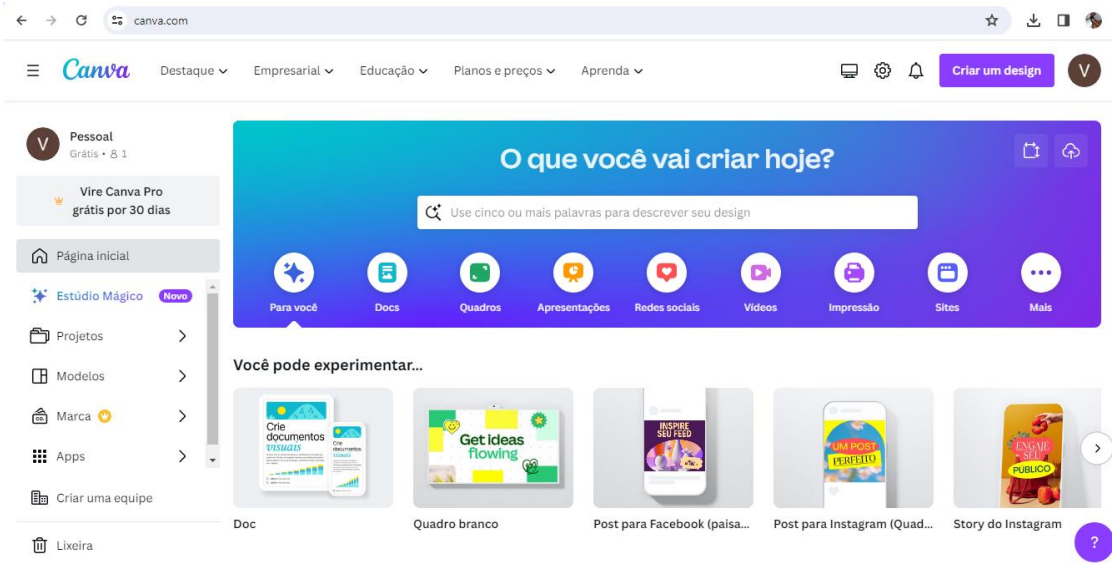
Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

- *Canva*

A plataforma *Canva* foi lançada em 2013 e tem como missão colocar o poder do design ao alcance de todos. Como uma plataforma online de design e comunicação visual permite que as criações sejam utilizadas e publicadas onde quiser

O Canva é um aplicativo de fácil manuseio, possuí acesso gratuito, pode ser acessado através do link https://www.canva.com/ mostrando a página inicial como na figura 14, logo após este parágrafo e oferece uma diversidade de ferramentas com recursos gráficos possuindo uma dinâmica de “arrastar e soltar” que favorece o acesso a esses recursos de forma prática e rápida.

Figura 14- Plataforma *Canva*



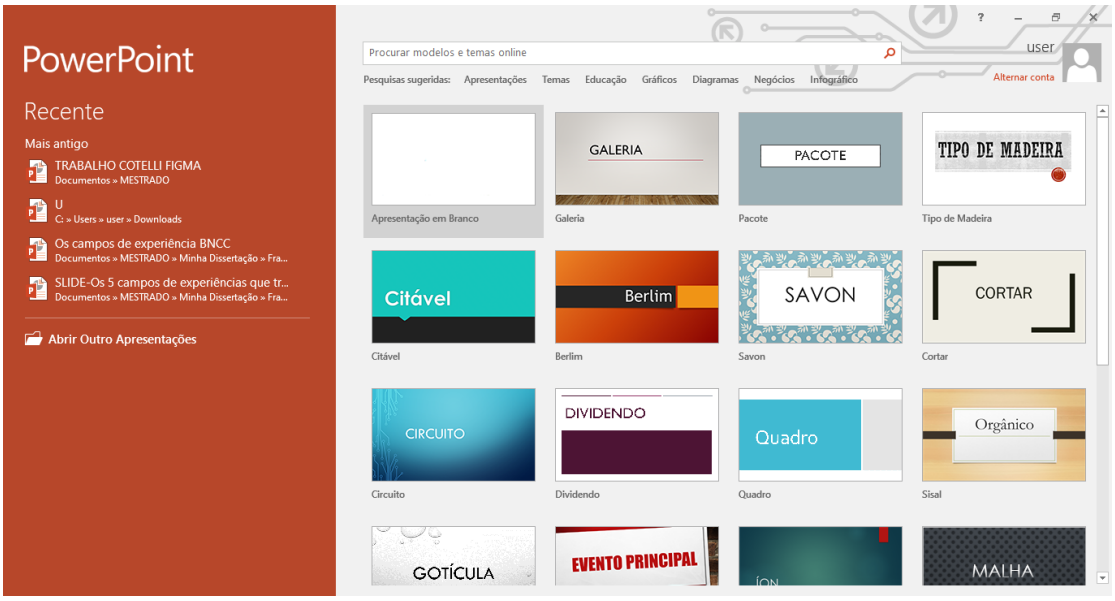
Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

- *PowerPoint*

O *PowerPoint* é um aplicativo para editar apresentações através de *slides* sendo o procedimento de edição muito simples. Com ele o usuário pode editar imagens, textos, músicas, adicionar animações e tudo mais que a imaginação comandar com opções infinitas de *design*. O editor de *slides* da Microsoft completou 36 anos em 2023, a versão online e gratuita é muito útil dependendo do projeto a se desenvolver, já a versão paga é mais robusta e satisfaz os usuários mais experientes em relação a versatilidade e criatividade.

Na figura 15, vemos a página inicial do aplicativo, para utilizar o *PowerPoint Online* basta acessá-lo através de uma conta gratuita da Microsoft sem a necessidade de instalar nenhum programa.

Figura 15- Aplicativo *PowerPoint*



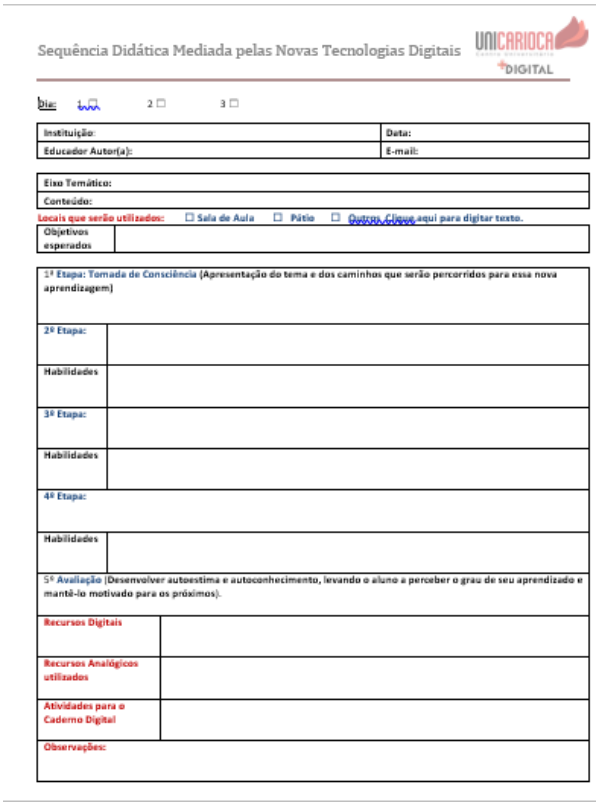
Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

3.4 A construção da Sequência Didática

A pesquisadora desenvolveu uma sequência didática, onde procurou-se valorizar os conhecimentos prévios dos docentes participantes entendendo suas dúvidas e demandas. Para isso utilizou-se estudos relacionados ao tema da pesquisa para que ela obtivesse uma relevância no intuito de oferecer uma aprendizagem significativa, definindo passos e etapas correlacionadas com atividades sequenciadas e interligadas. Foram desenvolvidas atividades dinâmicas e atrativas relacionadas ao desenvolvimento da consciência fonológica com utilização das ferramentas digitais além de estratégias intencionais pedagógicas que seguem uma sequência lógica baseada no tema que permeia a pesquisa para que os participantes pudessem posteriormente aplicá-las auxiliando no processo ensino aprendizagem.

Para a construção da SD foi utilizado um modelo de *framework* como observado na figura 16, desenvolvido por Arantes (2019) durante sua pesquisa auxiliando assim no desenvolvimento e organização da SD e simplificando sua aplicação por contar com etapas bem definidas que foram seguidas para a construção da SD.

Figura 16- Modelo de Framework desenvolvido por Sheila Arantes (2019)



Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

UNICARIOCA DIGITAL

bia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐

Instituição:	Data:
Educador Autor(a):	E-mail:

Eixo Temático:
Conteúdo:
Locais que serão utilizados: ☐ Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Outros. Clique aqui para digitar texto.

Objetivos esperados	

1ª Etapa: Tomada de Consciência (Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem)	
2ª Etapa:	
Habilidades	
3ª Etapa:	
Habilidades	
4ª Etapa:	
Habilidades	
5ª Avaliação (Desenvolver autoestima e autoconhecimento, levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos).	
Recursos Digitais	
Recursos Analógicos utilizados	
Atividades para o Caderno Digital	
Observações:	

Fonte: Arantes (2019).

A sequência didática foi desenvolvida em três aulas com o tema “ A utilização das ferramentas digitais no auxílio do desenvolvimento da consciência fonológica de maneira lúdica e significativa na Educação Infantil”, tendo como eixo temático o desenvolvimento da consciência fonológica em crianças de 3 a 5 anos que podem ser acessadas através da figura 17 do QRCode .

Figura 17- QRCode das SD´s usadas no curso de formação.



Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

Cada folha do framework onde foram desenvolvidas as SD´s é destinada a um dia de aplicação da sequência didática que será detalhada a seguir seguindo uma ordem de aplicação.

Sequência Didática- dia 1

Neste primeiro dia de aplicação da sequência didática com o tema “ A utilização das ferramentas digitais no auxílio do desenvolvimento da consciência fonológica de maneira lúdica e significativa na Educação Infantil”, o objetivo foi estimular a utilização da aprendizagem significativa no planejamento das aulas e apresentar ferramentas digitais que podem ser utilizadas em aula tornando-as mais significativas, lúdicas e divertidas.

Na fase inicial, chamada de "Tomada de consciência”, ocorre a introdução do assunto e a explicação das atividades que serão realizadas posteriormente e como elas serão conduzidas, organizada se aplicadas. Durante esta fase, procura-se motivar os estudantes, explicando os tópicos a serem estudados para que eles se familiarizem com o tema enquanto organiza os participantes para a realização das tarefas propostas.

Na segunda etapa, para um melhor entrosamento, será propiciado um momento de descontração onde os participantes deverão acessar o *link* *https://padlet.com/deboradasilvacoelho28_/ol-seja-bem-vindo-a-um-prazer-ter-voc-aqui-escreva-seu-nome--lxfpbflst9obzmkw* e se apresentar utilizando a ferramenta digital Padlet onde perceberão como a utilização da tecnologia pode ser lúdica e divertida.

Ainda utilizando o *Padlet* através do *link* https://padlet.com/veveuff2_/ol-seja-bem-vindo-escreva-seu-nome-depois-escreva-uma-frase--hzze1daddtenlgv8 será coletado informações sobre o que os participantes trazem de conhecimento prévio a respeito da teoria que da Aprendizagem Significativa de David Ausubel, tema que norteia a SD.

Na terceira etapa, será utilizado a ferramenta digital *Canva* para apresentar um infográfico com os principais pontos da Aprendizagem Significativa a luz da Teoria de David Ausubel. A utilização desta ferramenta digital trará ao participante uma familiaridade na utilização da ferramenta auxiliando na apresentação dos principais pontos da teoria da Aprendizagem Significativa por David Ausubel.

Na quarta etapa, após ser feito a conversa sobre a impressão dos participantes sobre a Aprendizagem Significativa e já ter sido utilizado a ferramenta digital para apresentar os principais pontos da teoria da Aprendizagem Significativa por David Ausubel, o grupo será estimulado a pensar como é importante que os docentes explorem o conhecimento prévio do estudante e introduzam em suas práticas atitudes e caminhos em que o processo de aprendizagem seja significativo.

Na quinta etapa, a atividade da formação será aplicada em grupo, mas com as crianças pode também ser aplicada individualmente.

A princípio os participantes foram divididos em 4 grupos. Dividiremos o total de participantes da formação por 4 e cada grupo escolherá ser representado por uma cor. O sorteio da ordem de participação de cada grupo será online utilizando uma roleta de cores na plataforma *Wordwall*. O aplicador da SD irá abrir a tela da roleta em seu computador através do *link* https://wordwall.net/pt/resource/62223082 e irá compartilhar a tela com os demais participantes para que todos possam acompanhar o sorteio.

O *link* está disponível para o aplicador da SD abrir a página, como não tem como saber quantas pessoas estarão participando da formação a sugestão foi dividir em quatro grupos, através do *link* https://youtu.be/khKkS_T5V3s?si=eRa37d2puwffCp6r o participante poderá acessar um vídeo tutorial de como utilizar o aplicativo para excluir ou adicionar mais paletas na roleta de cores será disponibilizado caso o aplicador da SD precise modificar.

Na sexta etapa da formação será proposto ao grupo uma atividade em que todos irão participar após serem divididos em grupos. O nome da atividade é “ Jogo da memória de rimas”. O objetivo em propor esta atividade é de mostrar aos participantes como as ferramentas digitais podem contribuir na aprendizagem das crianças auxiliando na aplicação de um jogo que estimula de maneira lúdica e prazerosa a associação de rimas em palavras e dessa forma facilita o processo de desenvolvimento da consciência fonológica.

Será também compartilhado a tela do jogo para que os participantes possam visualizar, escolher e participar. A tela do jogo será aberta clicando no link

https://wordwall.net/pt/resource/7107567/jogo-da-mem%C3%B3ria-rimas que levará para imagem inicial.

A sétima etapa deste dia de formação é reservada a avaliação que para este dia será baseada na interação do participante e na realização das atividades propostas para a aula.

Sequência Didática- dia 2

Para o segundo dia de formação, os objetivos esperados são de que os participantes possam reconhecer a utilização das ferramentas digitais como facilitadora no processo de uma aprendizagem significativa, elaborar um plano de aula para a Educação Infantil utilizando alguma ferramenta digital como maximizadora do processo de aprendizagem e aplicar o plano de aula elaborado em sala de aula utilizando ferramentas digitais promovendo uma aprendizagem significativa, lúdica e divertida.

Seguindo a ordem do *framework,* iniciaremos com a primeira etapa que é a " *Tomada de consciência",* onde será dado "boas vindas" a todos os participantes agradecendo e falando o quanto é importante a presença e participação deles naquela formação de docentes, trocando experiências e saberes em prol de uma educação de melhor qualidade com a utilização das ferramentas digitais como facilitadoras do processo de ensino aprendizagem. O grupo será instigado a 'revisar' em uma breve conversa informal o que foi abordado durante o primeiro dia de capacitação.

No segundo momento, haverá um momento de descontração utilizando uma ferramenta digital com o objetivo de reforçar como a utilização da tecnologia pode ser lúdica e divertida. Será aberto uma página utilizando o link https://pt.akinator.com/ com tela compartilhada, para que todos possam ver a página *Akinator*. Um participante será convidado a "desafiar" o Gênio da internet *Akinator*. O jogo instiga a curiosidade e imaginação do participante. Convidaremos alguns docentes participantes da formação a desafiarem o gênio a "ler sua mente" e adivinhar qual personagem ele está pensando.

Neste terceiro momento, o aplicador da SD irá convidar todos os participantes a acessarem o link

https://www.canva.com/design/DAFzZYOzSpo/IPVgImc49Atnx5Ic7vz2aA/edit?utm_content=DAFzZYOzSpo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton onde será mostrado um Caderno Digital criado na plataforma Canva. O site será mostrado de maneira breve, explicando para os participantes como ele funciona para criar um caderno digital.

No quarto momento, após explicação, todos deverão acessar o link acima que leva direto ao caderno digital já criado e deverão escrever a partir da segunda página do caderno digital um objetivo a ser desenvolvido naquela semana fictícia em sala de aula incluindo a utilização das ferramentas digitais auxiliando em uma aprendizagem significativa e prazerosa.

Será disponibilizado o caderno digital elaborado na formação ao término do 2° dia em uma pasta na plataforma Google Drive que poderá ser acessada através do link https://drive.google.com/drive/folders/1DaQ55VfjfY1QQGThsYYqp6ylRKUXtcP5?usp=sharing

Dando continuidade, neste quinto momento, após terem adquirido mais familiaridade com a ferramenta digital, todos serão convidados a utilizar mais um recurso dessa ferramenta, desta vez produzindo um plano de aula que será aplicado por eles durante a semana em seu Grupo de Referência.

Os participantes serão divididos em grupos, e após a formação dos grupos o aplicador da SD irá disponibilizar um link https://www.canva.com/design/DAFxnBPA8eI/E003S1hCtFJGNoxLA1upuA/view?utm_content=DAFxnBPA8eI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editoque clicando nele o participante irá acessar um modelo editável de plano de aula que se encontra na plataforma *Canva*.

Será explicado para os participantes que o objetivo é que o grupo desenvolva um plano de aula para ser aplicado em uma turma de Educação Infantil utilizando um jogo ou uma brincadeira de uma plataforma digital, este plano de aula desenvolvido deverá estar diretamente relacionado com a teoria que norteia a SD.

No sexto momento do *framework*, um link da plataforma *WordWall* será disponibilizado como sugestão https://wordwall.net/pt-br/community/educa%C3%A7%C3%A3o-infantil, mas o participante poderá escolher qualquer outra plataforma de jogos ou atividades que venha preferir ou tenha familiaridade.

Neste momento, será disponibilizado dois modelos de plano de aula, um previamente preenchido para que os docentes possam visualizar as possíveis maneiras de preenchê-lo (será explicado que o modelo não é obrigatório) e outro em branco que poderá ser preenchido e modificado pelos grupos previamente divididos. O plano de aula desenvolvido deverá estar diretamente relacionado com a teoria que norteia a SD.

Os planos de aula desenvolvidos serão compartilhados com os docentes que desejarem ter acesso a todos os planos de aula criados e usados na aplicação da SD, em uma pasta na plataforma Google Drive que poderá ser acessada através do link https://drive.google.com/drive/folders/1neRlGWQCsS30WR4Kv6J86jhAGkPxno2T?usp=sharing

Neste sétimo momento será proposto aos participantes que após desenvolverem o plano de aula com uso das ferramentas digitais como facilitadoras no processo de ensino aprendizagem, cada docente irá escolher um plano de aula de acordo com a faixa etária dos seus estudantes que julgue possível ser aplicado em sua turma durante o decorrer daquela semana e que a experiência de como foi esta aplicação será discutida no 3° dia da formação.

O oitavo momento é de avaliação deste segundo dia de sequência didática e será realizada através de uma atividade conduzida na plataforma WordWall.

Os docentes participantes da formação vão usar o mesmo WordWall que foi usado em outras atividades, porém explorando novos recursos e uma nova abordagem. Vai funcionar como um jogo onde será clicado no *link* https://wordwall.net/resource/63452890e com tela compartilhada com os demais participantes será aberto 13 perguntas sobre este segundo dia de formação. O nome do jogo é “Jogo das perguntas do segundo dia de formação dos docentes”. Cada grupo deverá escolher um número e ao escolher a carta irá se virar com uma pergunta para o grupo. Cada grupo poderá escolher mais de uma carta se desejar.

Cada participante do grupo poderá dar sua opinião, contribuição, elogio ou crítica, esta autoavaliação por parte dos participantes irá desta forma ajudar a avaliar todo desenvolvimento deste dia e nortear o 3° dia da sequência didática.

Sequência Didática- dia 3

O objetivo deste terceiro dia de formação é a avaliação da aplicação do plano de aula em turma e da eficácia da introdução das ferramentas digitais como recurso lúdico e facilitador, auxiliando numa aprendizagem significativa no desenvolvimento da consciência fonológica.

A *“ Tomada de consciência”* deste dia se iniciará com a solicitação de que cada participante utilize o link do *Mentimeter* https://www.menti.com/al15zgib3wjq para escrever na “nuvem de palavras”, uma palavra que vem a sua mente quando lembra de como foi sua experiência ao aplicar o plano de aula utilizando as ferramentas digitais como facilitadora para uma aprendizagem significativa do processo de ensino-aprendizagem. Após todos os docentes terem feito isso, o aplicativo irá gerar uma nuvem de palavras onde as palavras escritas mais vezes ficam em destaque por cor e tamanho.

Num segundo momento, as palavras que mais se destacaram serão lidase se iniciará uma conversa com os participantes questionando o motivo pelo qual eles acreditam que essas palavras apareceram em destaque. Os participantes que desejam expressar suas ideias e opiniões deverão levantar a “mão virtual” com o objetivo de organizar as falas. O grupo poderá a todo momento intervir com observações e sugestões.

Após as falas dos participantes, se iniciará o terceiro momento onde os participantes serão convidados a formarem o mesmo grupo do 2° dia de curso e editar uma atividade pensando em como ela poderia ser utilizada por ele em sala de aula tornando a aprendizagem significativa no desenvolvimento da consciência fonológica. Será explicado aos participantes que várias são as ferramentas digitais que podem ser utilizadas para criarem atividades e jogos *online* mas que neste momento será utilizada a plataforma *Learningapps* através do *link* https://learningapps.org/index.php?s=jogo+da+mem%C3%B3ria+

Como no primeiro dia da SD os grupos “brincaram“ com uma atividade na plataforma *Wordwall* chamado “Jogo da memória de rimas”, neste quarto momento os grupos deverão criar seu próprio jogo da memória, lembrando sempre que o mesmo deve priorizar os temas que permeiam a SD.

Ao clicar no *link* disponibilizado da plataforma *Learningapps*, o grupo será direcionado para a página do site onde se encontram vários modelos de jogo da memória, ao clicar em um deles o participante pode editá-lo da maneira que achar mais adequado de acordo com os objetivos que querem alcançar. Lembrando sempre que a atividade deverá estar de acordo com a faixa etária do Grupo de Referência que o grupo escolher.

Será disponibilizado também o *link* https://learningapps.org/tutorial.php de um tutorial para auxiliar os participantes que tiverem dúvidas ou dificuldade para utilizar a ferramenta digital.

Neste quinto momento após os grupos sinalizarem que terminaram a confecção da atividade, será organizado a ordem de apresentação para que cada grupo possa mostrar seu jogo. Cada grupo deverá apresentar a atividade elaborada compartilhando sua tela com os demais participantes explicando quais objetivos desejam alcançar com a aplicação da mesma em sala de aula.

Após o término das apresentações das atividades elaboradas na plataforma *Learningapps,* os grupos serão instigados a apontar através de uma conversa informal, na apresentação uns dos outros, pontos positivos, negativos e o que pode ser melhorado.

O sexto momento do dia será para avaliar este último dia de formação. Utilizando o aplicativo *Padlet* o participante deverá clicar no *link* https://padlet.com/veveuff2_/o-quanto-ter-participado-da-forma-o-acrescentou-na-sua-forma-1k1et4pvnbnb0r1 se cada docente deverá escrever em um post it ao menos uma frase a respeito de sua avaliação pessoal sobre o uso das ferramentas digitais no auxílio de uma aprendizagem significativa desenvolvendo a consciência fonológica em criança de 3 a 5 anos de idade.

Ao final, esta avaliação servirá de “termômetro indicador” da necessidade de novas formações com este tema.

3.5 Material Didático: *E-book* “ Formação docente: A tecnologia como aliada na Educação Infantil”

Essa pesquisa deu origem a um material didático logo após a construção da sequência didática, o *e-book* (apêndice B), que foi produzido e intitulado “ Formação docente: A tecnologia como aliada na Educação Infantil”.

Inicialmente, o termo *e-book* ou Livro Eletrônico, refere-se a uma obra disponibilizada em formato digital, utilizando vários tipos de arquivos. O conceito surgiu na década de 70 com a pioneira proposta Gutenberg4, liderada pelo educador Michael Hart, que deu início à uma criação de uma "Ciberteca". Essa iniciativa possibilitava o acesso por meio de um dispositivo transportável de leitura conhecido como eBook Reader Device, visando tornar

mais fácil os objetos a serem transportados como materiais de consulta e reduzir a acumulação de manuscritos (Lourenço, 2004).

A confecção do *e-book* para esta pesquisa, foi realizada utilizando a plataforma *online Canva* que possuí muitos recursos digitais, permitindo assim uma estrutura dinâmica, atrativa e prazerosa para o leitor. Optou-se pelo modelo PDF, pois é compatível com todos os dispositivos eletrônicos. De acordo com Stanley (2013), a inclusão da tecnologia digital no currículo escolar é fundamental, já que possibilita a apresentação de exemplos práticos dos assuntos abordados em sala de aula.

O objetivo deste material didático foi utilizar este tipo de tecnologia para facilitar os participantes da formação a acessá-lo a qualquer momento utilizando celulares, tablets ou qualquer outro dispositivo tecnológico conectado à internet estando em qualquer lugar do planeta. Aproximando assim, a escrita digital de quem produziu, com quem irá fazer a leitura. (Valletta, 2015).

Este *e-book* foi criado como recurso metodológico a partir das propostas da SD e foi resultante da fundamentação teórica, das atividades propostas e dos recursos tecnológicos utilizados com o objetivo de resumir, contextualizar e nortear os docentes que forem aplicar essa sequência didática ou que queiram se aprofundar na temática que permeia esta pesquisa. Ele é composto por 53 páginas e divididos em 8 capítulos que assim foram intitulados: introdução; Educação Infantil e BNCC: Ferramentas Digitais como facilitadoras no processo de aprendizagem dos Campos de Experiência; A Formação Docente numa perspectiva de Aprendizagem Significativa na utilização das Ferramentas Digitais; sequência didática como recurso pedagógico na Formação Docente; Framework : Um recurso facilitador na estruturação da sequência didática; Recursos tecnológicos usados na sequência didática; Conclusão; Referências Bibliográficas; Apêndice.

O e-book pode ser acessado através do link https://drive.google.com/drive/folders/1pr_EzWeOFwJRlEIFPsXCnY4xbXcPQkR?usp=drive_link e sua capa pode ser observado na figura 18.

Figura 18- Capa do -*book*



Fonte: Acervo pessoal da autora (2023).

3.6 Organização do Curso de Formação

O curso de Formação de Docentes proposto buscou considerar a importância de práticas que estimulem o lúdico digital na Educação Infantil com foco na construção do desenvolvimento da consciência fonológica em crianças de 3 a 5 anos. Após uma sondagem com docentes deste grupo de referência através da entrevista utilizando o *Google*

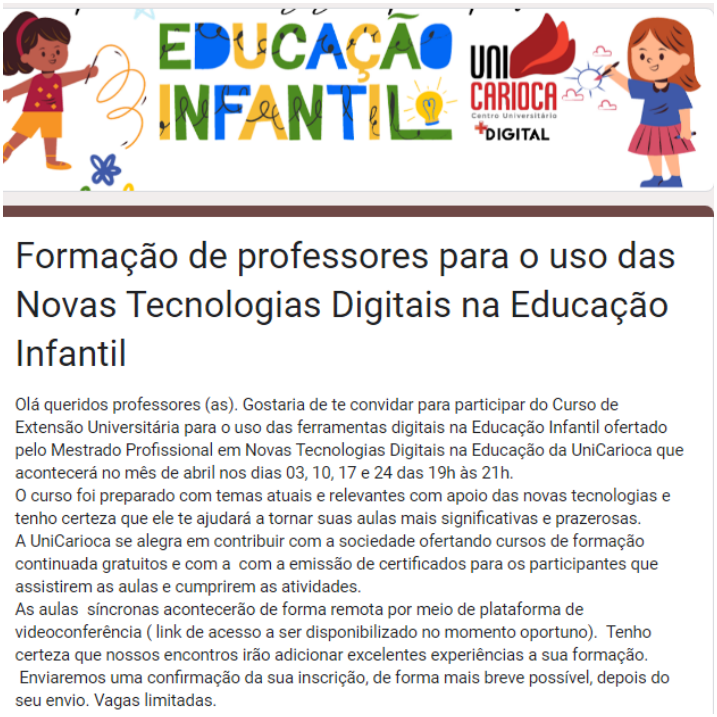
Formulário, foi possível observar dificuldade para inserir as ferramentas digitais no cotidiano escolar.

A partir das dificuldades e necessidades apresentadas na entrevista realizada, foi elaborado um curso de Formação de Docentes onde os produtos e materiais didáticos expostos nesta pesquisa, além da abordagem da utilização de recursos tecnológicos, pudessem contribuir para o enriquecimento da prática pedagógica dos docentes participantes para que se sintam capazes de utilizar as ferramentas digitais em prol de um ensino onde a aprendizagem seja lúdica, dinâmica e significativa.

A Formação de Docentes que teve como tema “Capacitação de docentes para o uso das ferramentas digitais na Educação Infantil”, foi elaborada em conjunto com a coordenação do curso de mestrado da UniCarioca e os docentes orientadores dessa pesquisa, tendo como público-alvo docentes da Educação Infantil da rede pública do município de Niterói.

As inscrições da capacitação foram feitas através de formulário utilizando o *Google* Formulário como pode ser observado na figura 19, disponibilizado através do link https://forms.gle/ZX9JoenTb6CDWwJx9 e contou com divulgação através das redes sociais e *e-mails.*

Figura 19- *Google Forms* para inscrição no Curso de Capacitação



Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

Para melhor divulgação foi criado um convite mostrado na figura 20, elaborado pela autora da pesquisa, utilizando o aplicativo *Canva* contendo informações sobre a capacitação que pudesse despertar o interesse do público-alvo com os temas abordados, datas dos encontros, horário e certificação da formação.

Figura 20 - Convite da Formação para Docentes.



Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

O curso foi oferecido em quatro encontros semanais de forma síncrona através da plataforma *Microsoft Teams*, no mês de abril do ano de 2024 às quartas-feiras com duração de duas horas das 19 às 21 horas. Os cursistas realizaram atividades síncronas totalizando 20h de curso que lhes conferiu certificado de conclusão emitido pela UniCarioca. Com a finalidade de proporcionar uma melhor interação entre o grupo, os docentes foram convidados a participar de um grupo de *WhatsApp* para melhor orientação e divulgação do material apresentado nas aulas para suprir dúvidas que pudessem ocorrer.

Foi traçado um cronograma, como pode ser observado na figura 21, com as etapas da capacitação assim como as atividades a serem desenvolvidas, foi enviado para os docentes participantes.

Figura 21 - Cronograma do curso de capacitação.



Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

O primeiro dia de curso iniciou-se com uma dinâmica para melhor entrosamento entre aplicador e participantes, foi utilizado o aplicativo *Padlet* para que todos pudessem fazer sua apresentação pessoal utilizando um mural interativo que pode ser acessado através do link https://padlet.com/deboradasilvacoelho28_/ol-seja-bem-vindo-a-um-prazer-ter-voc-aqui-escreva-seu-nome--lxfpbflst9obzmkw e mostrado na figura 22. De maneira interativa e dinâmica os participantes também deveriam escrever seus nomes e quais eram suas expectativas sobre o curso de formação.

Figura 22 –Tela das participantes na apresentação no *Padlet*.

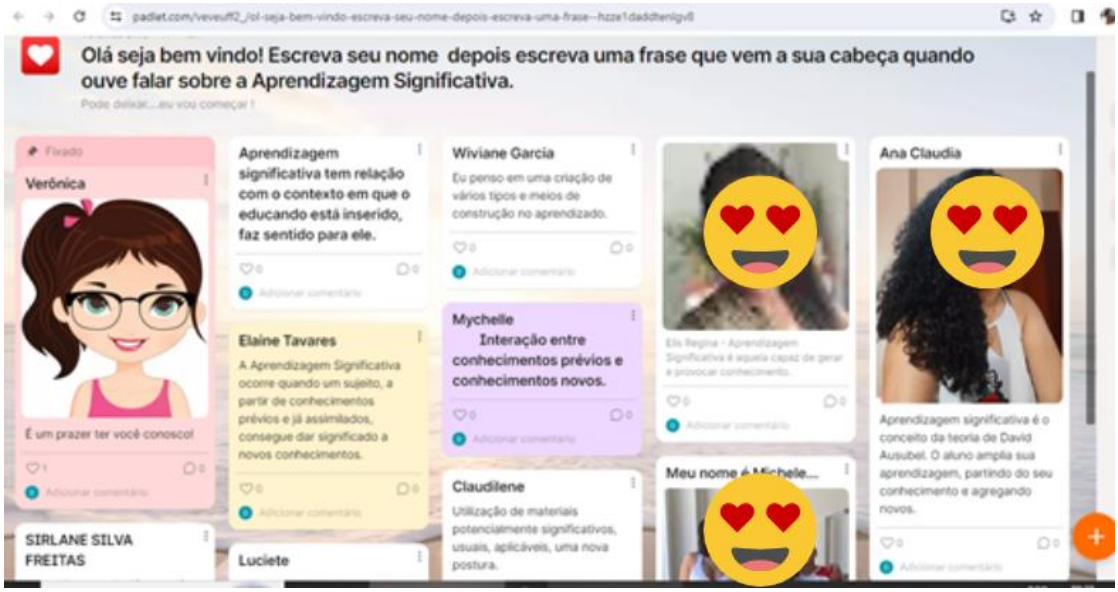


Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

Após este momento de descontração, a ministrante apresentou para os participantes o que iria acontecer ao longo do curso, interagindo e tirando dúvidas que surgiam.

Ainda utilizando a plataforma *Padlet,* através do *link* https://padlet.com/veveuff2_/ol-seja-bem-vindo-escreva-seu-nome-depois-escreva-uma-frase--hzze1daddtenlgv8 os cursistas escreveram uma frase que viesse a sua cabeça quando ouvem falar sobre aprendizagem significativa com o objetivo de sondar o conhecimento prévio dos participantes e para que os mesmos pudessem utilizar a ferramenta digital de maneira divertida e prazerosa como podemos observar na figura 23.

Figura 23 –Tela dos participantes sobre Aprendizagem Significativa no *Padlet*.



Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

Após a realização da sondagem sobre o conhecimento prévio, foi apresentado aos cursistas o aporte teórico que embasou toda pesquisa e capacitação. Foi apresentado a teoria de David Ausubel através de um infográfico com a utilização da ferramenta digital *Canva* com os principais pontos de sua teoria sobre aprendizagem significativa, o uso do *framework* e suas etapas e o uso das ferramentas digitais auxiliando no processo de ensino aprendizagem mais significativo, lúdico e dinâmico como observado na figura 24.

Figura 24. Infográfico dos principais pontos da teoria de David Ausubel utilizando o aplicativo *Canva*



Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

Na etapa seguinte, após ser feito a conversa sobre a impressão dos participantes sobre a Aprendizagem Significativa e já ter sido utilizado a ferramenta digital para apresentar os principais pontos da teoria da Aprendizagem Significativa por David Ausubel, o grupo foi estimulado a pensar como é importante que os docentes explorem o conhecimento prévio

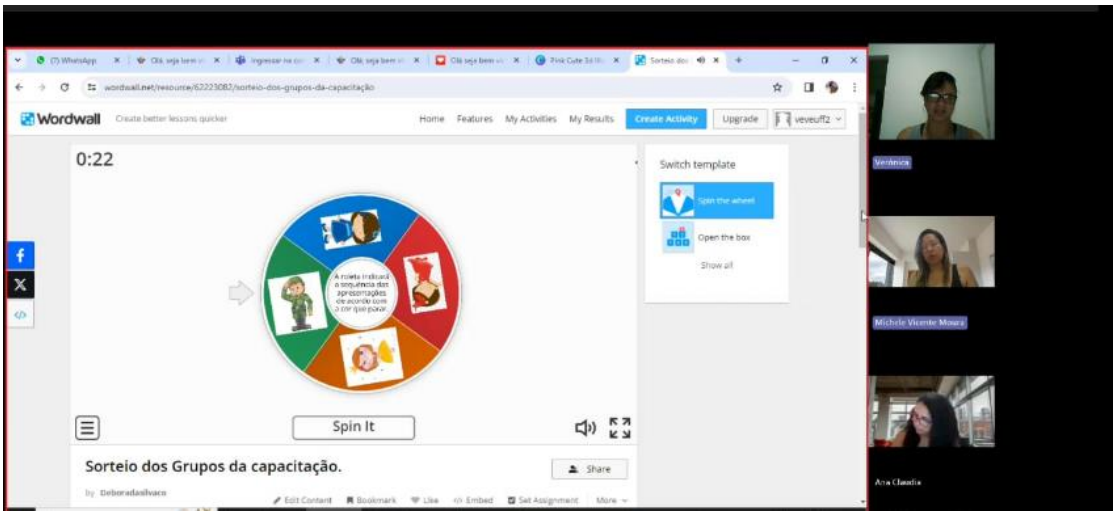
do estudante e introduzam em suas práticas atitudes e caminhos em que o processo de aprendizagem seja significativo.

Na quarta etapa, após ser feito a conversa sobre a impressão dos participantes sobre a Aprendizagem Significativa e já ter sido utilizado a ferramenta digital para apresentar os principais pontos da teoria da Aprendizagem Significativa por David Ausubel, o grupo foi estimulado a pensar como é importante que os docentes explorem o conhecimento prévio do estudante e introduzam em suas práticas atitudes e caminhos em que o processo de aprendizagem seja significativo. Os participantes contribuíram para a troca de experiências com exemplos de sua rotina escolar onde conseguiram desenvolver uma aprendizagem significativa em seus estudantes.

Na etapa seguinte da formação foi proposto ao grupo uma atividade em que todos participaram divididos em grupos. O nome da atividade é “ Jogo da memória de rimas”. O objetivo em propor esta atividade foi de mostrar aos participantes como as ferramentas digitais podem contribuir na aprendizagem das crianças auxiliando na aplicação de um jogo que estimula de maneira lúdica e prazerosa a associação de rimas em palavras e dessa forma facilita o processo de desenvolvimento da consciência fonológica.

Neste primeiro dia de formação tivemos 15 participantes que foram divididos por 4 grupos e cada grupo escolheu uma cor da roleta para ser representado. O sorteio da ordem de participação de cada grupo foi online utilizando uma roleta de cores na plataforma *Wordwall*. A ministrante abriu a tela da roleta em seu computador através do link https://wordwall.net/pt/resource/62223082 e compartilhou a tela com os demais participantes para que todos pudessem acompanhar o sorteio como mostra a figura 25.

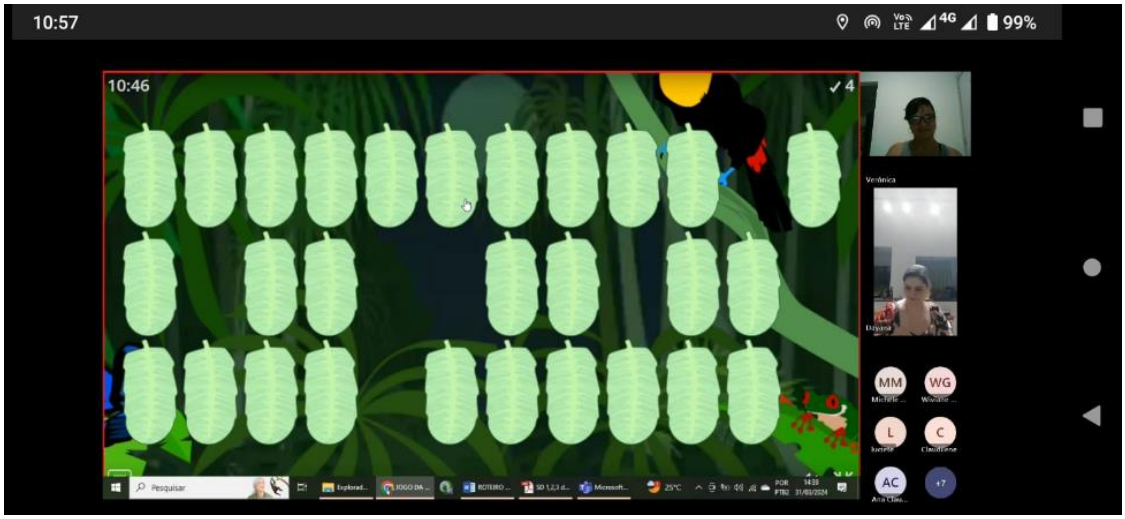
Figura 25. Atividade “ Roleta de cores” no aplicativo *WordWall.*



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2024).

Após a formação dos grupos e da ordem que cada um iria jogar, foi compartilhado a tela do jogo para que os participantes pudessem visualizar, escolher e participar. A tela do jogo foi aberta clicando no link https://wordwall.net/pt/resource/7107567/jogo-da-mem%C3%B3ria-rimas que levou para imagem inicial mostrada na figura 26.

Figura 26. Atividade “ Jogo da memória de rimas” no aplicativo *WordWall.*



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2024).

Os participantes interagiram e se divertiram jogado e utilizando a plataforma, o grupo amarelo foi o vencedor acertando mais vezes as figuras que rimavam.

Ao término do jogo, a ministrante parabenizou o grupo vencedor, agradeceu a todos que participaram do jogo pelo empenho e colaboração, perguntou o que eles acharam da experiência e dialogou sobre o objetivo de ter proposto este jogo, que é de apresentar mais uma ferramenta digital que pode ser utilizado em sala de aula com os estudantes em um jogo que estimula de maneira lúdica e prazerosa a associação de rimas em palavras e dessa forma facilita o processo de desenvolvimento da consciência fonológica.

A etapa subsequente deste dia de formação foi reservada para a avaliação, que foi baseada na interação do participante e na realização das atividades propostas para a aula.

Todos os links dos jogos utilizados e links de tutorias de como as plataformas podem ser utilizadas foras disponibilizados ao final da formação no grupo de *WhatsApp*.

Ao final da formação, a ministrante apresentou, a foto do “presentinho“ confeccionado para presentear os participantes como pode ser observado na figura 27, e explicou que os mesmos já começariam a ser entregues durante a semana de acordo com a disponibilidade de cada um.

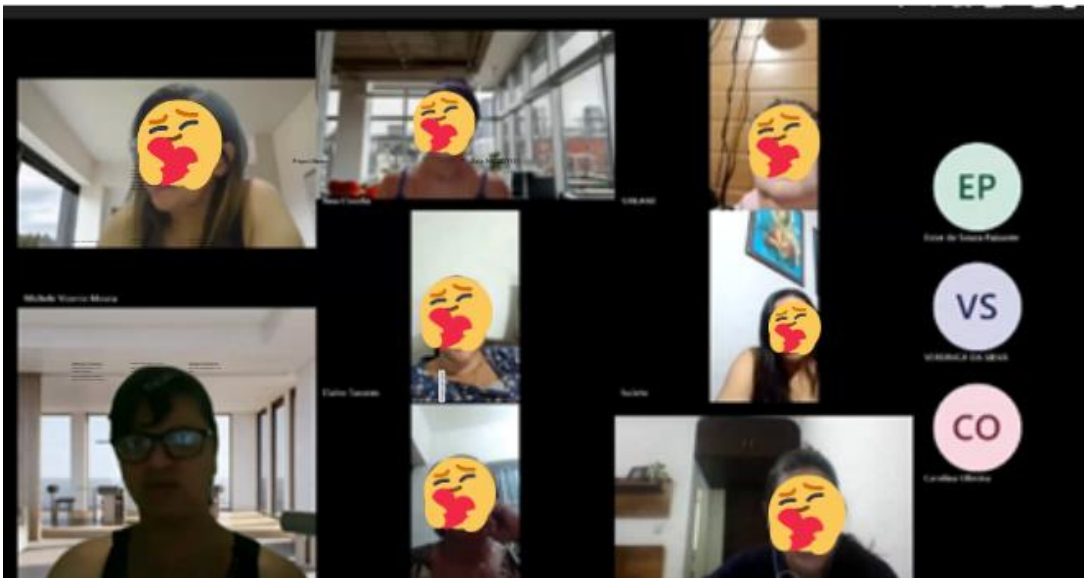
Figura 27. Presentinho confeccionado para os participantes da Formação.



Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

No segundo dia, contamos com a participação de 14 docentes e o grupo foi instigado a ‘revisar’ em uma breve conversa informal sobre o que foi abordado durante o primeiro dia de capacitação e apresentação dos conteúdos a serem abordados no dia como pode ser observado na figura 28.

Figura 28 –Tela das participantes do segundo dia de formação.

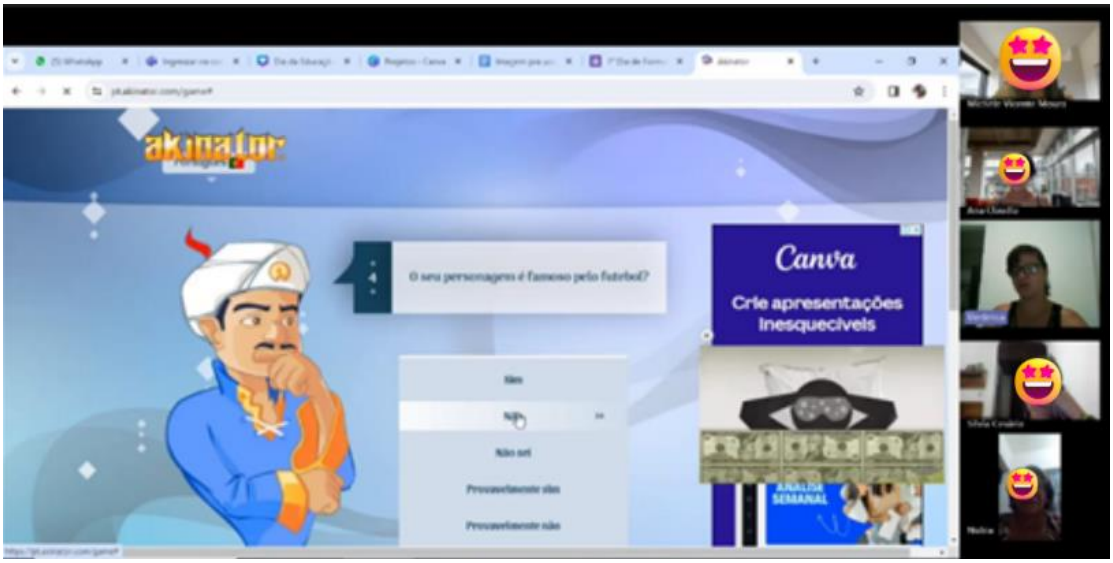


Fonte: Acervo pessoal da autora (2024)

O segundo momento, foi de descontração utilizando uma ferramenta digital com o objetivo de reforçar como a utilização da tecnologia pode ser lúdica e divertida.

Foi aberto uma página utilizando o link https://pt.akinator.com/ com tela compartilhada pela aplicadora para que todos pudessem ver a página *Akinator*. Alguns participantes foram convidados a “desafiar” o Gênio da internet *Akinator*. O jogo instigou a curiosidade e imaginação dos participantes que ficaram maravilhados como a tecnologia pode ser utilizada de diferentes maneiras com objetivos pedagógicos. Quatro docentes participantes da formação foram convidados a desafiar o gênio a “ler sua mente” e adivinhar qual personagem ele estava pensando como mostra a figura 29.

Figura 29. Tela das participantes brincando com a ferramenta digital *Akinator.*

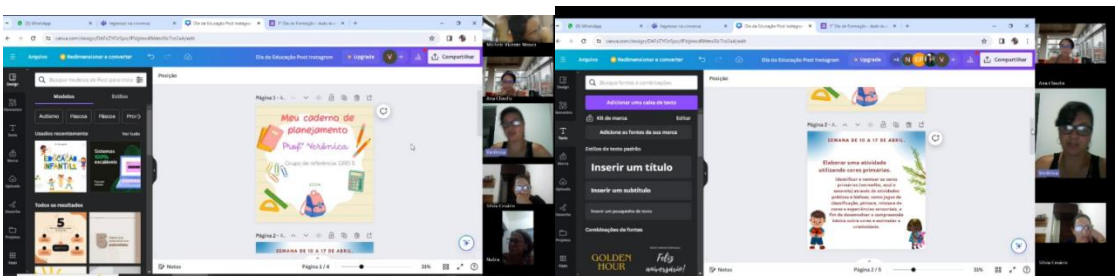


Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

No momento subsequente, o ministrante da formação, convidou todos os participantes a acessarem o *link*https://www.canva.com/design/DAFzZYOzSpo/IPVgImc49Atnx5Ic7vz2aA/edit?utm_content=DAFzZYOzSpo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebuttononde foi mostrado um Caderno Digital confeccionado utilizando a plataforma *Canva.*

O site foi mostrado de maneira breve como pode ser observado na figura 30, explicando para os participantes como ele funciona para criar um caderno digital.

Figura 30. Tela de apresentação do caderno digital de planejamento no *Canva*.



Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

Após explicação, todos os participantes acessaram o link que levou direto ao caderno digital já criado como mostra a figura 31, escrevendo a partir da segunda página do caderno digital um objetivo específico a ser desenvolvido naquela semana fictícia em sala de aula incluindo a utilização das ferramentas digitais auxiliando em uma aprendizagem significativa e prazerosa.

Figura 31 - Imagem do caderno digital feito no aplicativo *Canva* pela ministrante e pelos participantes.



Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

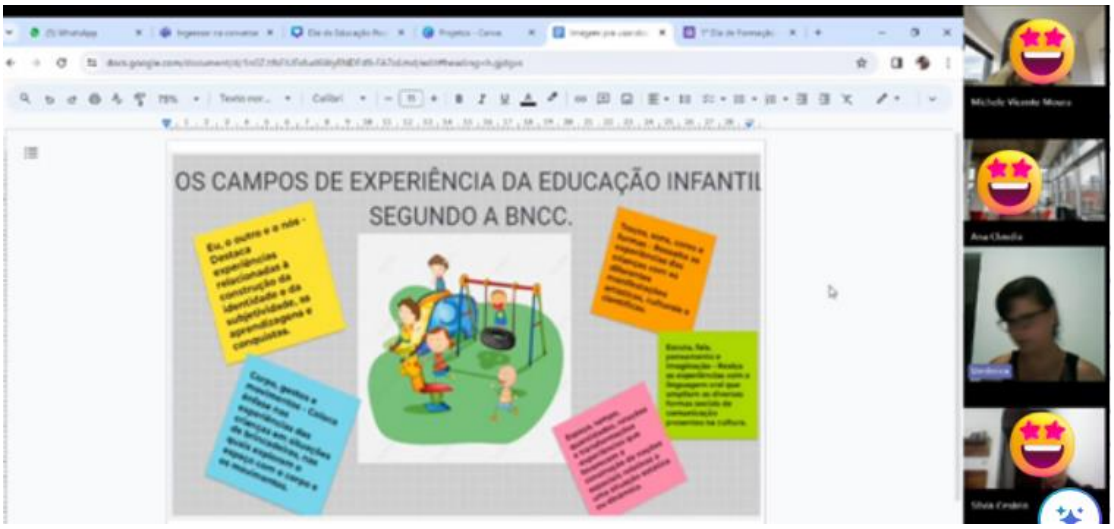
O caderno digital elaborado na formação no término do 2° dia foi disponibilizado em uma pasta na plataforma Google Drive que poderá ser acessada através do link https://drive.google.com/drive/folders/1DaQ55VfjfY1QQGThsYYgp6ylRKUXtcP5?usp=sharing .

Sendo este curso de Formação continuada para docentes da Educação Infantil, nesta etapa, foi apresentado uma imagem utilizando a ferramenta digital *Powerpoint* dos cinco Campos de Experiências que trata a BNCC para a Educação Infantil que pode ser acessado através do *link* https://docs.google.com/document/d/1n0ZJtfsFlUFsfud6WyENDFd9FA7oLmd/edit?usp=sharing&ouid=103050195018531174369&rtpof=true&sd=true .

Além apresentar aos participantes a utilização de uma ferramenta digital auxiliando na aprendizagem significativa, ao ver/recordar os 5 Campos de Experiências da BNCC, os

participantes fizeram relação direta da mesma com a prática docente através de vários relatos de experiências em sala de aula, no que diz respeito a importância de trabalhar sempre com o lúdico, a brincadeira e o faz de contas valorizando sempre os conhecimentos prévios que a criança traz mesmo que nunca tenha frequentado a escola. A figura 32 mostra esses cinco campos de experiência.

Figura 32 - Imagem da tela de apresentação dos Cinco Campos de Experiência da Educação Infantil segundo a BNCC feito no aplicativo *PowerPoint.*

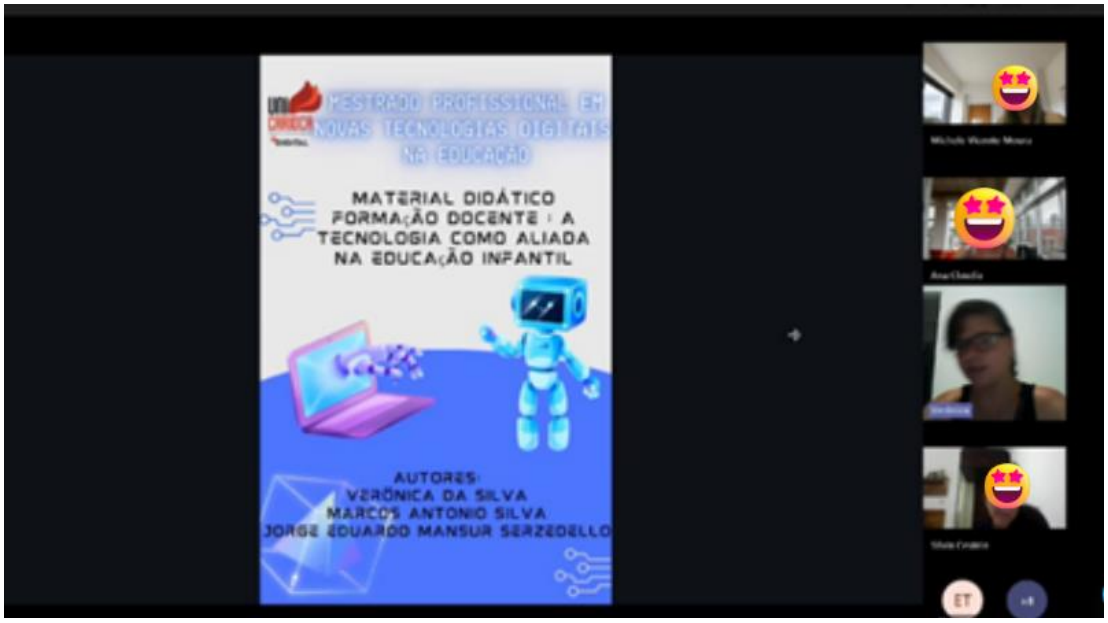


Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

Próximo ao termino deste dia de formação, foi apresentado um material didático*E-book,* criado como recurso metodológico a partir das propostas da SD com fundamentação teórica das atividades propostas e dos recursos tecnológicos utilizados com o objetivo de resumir, contextualizar e nortear os docentes na aplicação dessa sequência didática ou se desejarem se aprofundar na temática que permeia esta pesquisa.

A ministrante disponibilizou para os participantes o link https://drive.google.com/drive/folders/1pr_EzWeOFwJRlEIFPsXCnY4xbXcPQkR?usp=drive_link onde o material didático pode ser acessado. A apresentação para os participantes do material didático pode ser observada na figura 33.

Figura 33 –Tela de apresentação do material didático feito na plataforma *Canva* para os participantes da formação

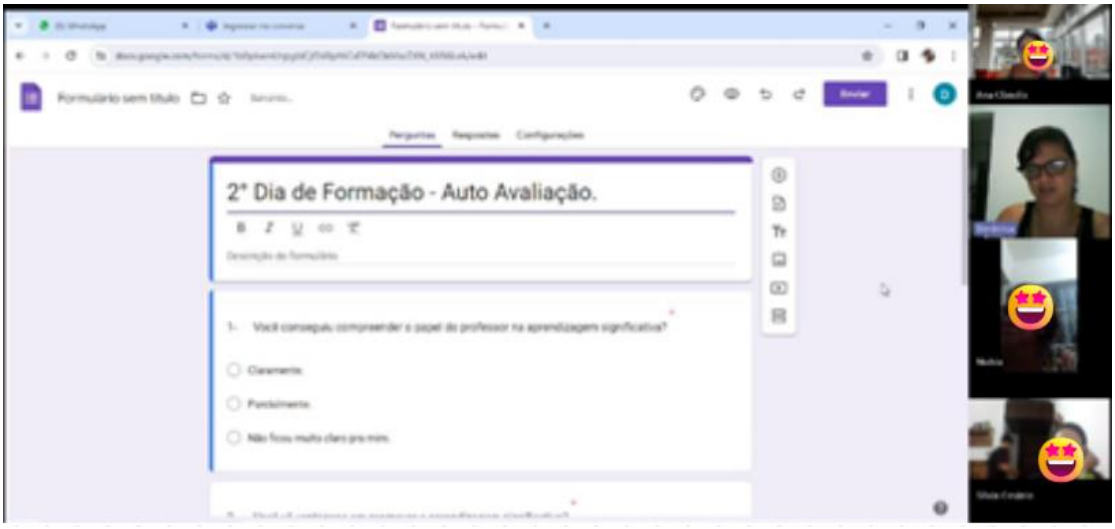


Fonte: Acervo pessoal da autora (2024)

Após apresentação do material didático elaborado para a formação de docentes, a ministrante abriu uma conversa informal com os docentes participantes sobre dúvidas, sugestões e observações relevantes desse segundo dia de formação. Os participantes se mostraram muito contentes e empolgados para utilizarem as ferramentas digitais aplicadas nesse dia com seus estudantes durante a semana no espaço escolar.

A avaliação do 2° dia de formação aconteceu através do preenchimento de um questionário de 04 perguntas, todas com 04 respostas de múltipla escolha cada, utilizando a plataforma digital *Google Forms* como observado na figura 34.

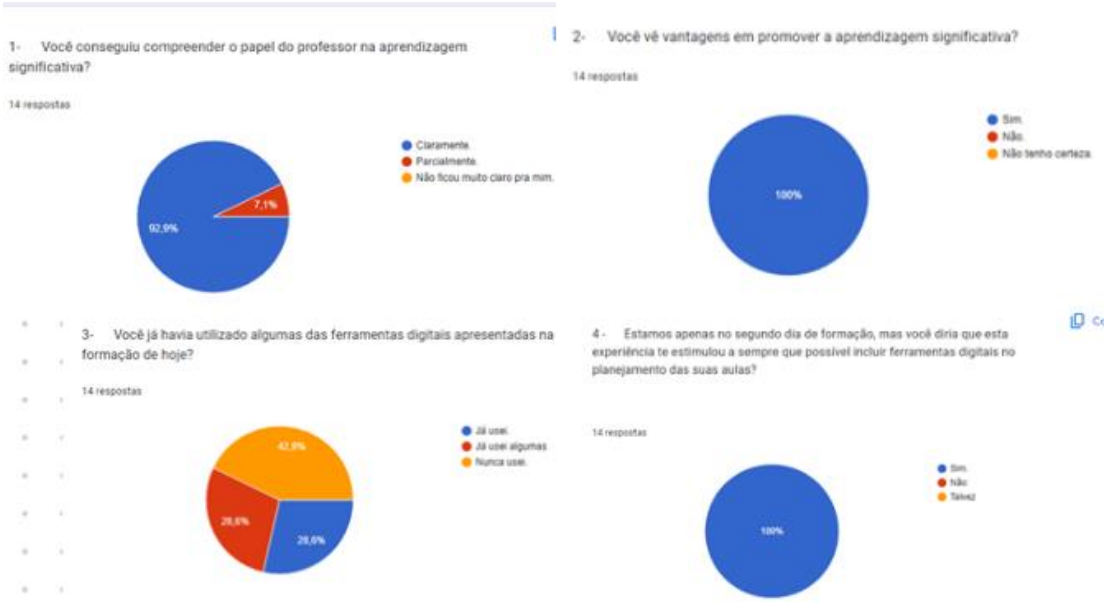
Figura 34 –Tela de apresentação do *Google Forms* com a autoavaliação para os participantes da formação.



Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

Após os participantes responderem a pesquisa de autovaliação através do *Google Forms*, foram gerados gráficos com resultados da pesquisa como pode ser observado na figura 35.

Figura 35 – Gráfico de resultados da pesquisa de autoavaliação do segundo dia de formação.



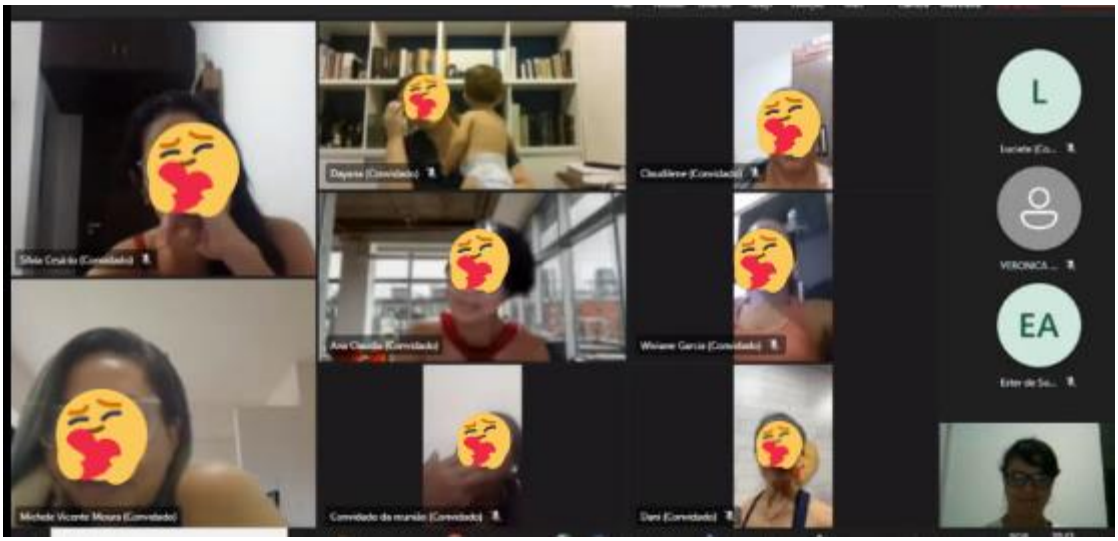
Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

Neste terceiro dia de formação, o objetivo foi que os participantes pudessem reconhecer a utilização das ferramentas digitais como facilitadora no processo de uma aprendizagem mais significativa.

Através do conhecimento adquirido, pudessem elaborar um plano de aula para a Educação Infantil utilizando alguma ferramenta digital como maximizadora do processo de aprendizagem e após a confecção, pudessem aplicar o plano de aula elaborado em sala de aula durante a semana utilizando ferramentas digitais promovendo uma aprendizagem significativa, lúdica e divertida para seus estudantes.

O terceiro dia de formação contou com a presença de 14 participantes como pode ser observado na figura 36, e foi iniciado com uma conversa informal sobre o que foi visto nos outros dias de formação para tornar prazeroso o desenrolar de competências e habilidades utilizando os conhecimentos prévios dos participantes, trazendo uma aprendizagem significativa proporcionando a visão de que todo conhecimento adquirido poderá ser utilizado em seu dia a dia. Este elo de novas informações com as prévias proporcionou uma tomada de consciência que facilitou o desenvolvimento deste terceiro dia.

Figura 36 –Tela dos participantes do terceiro dia de formação.



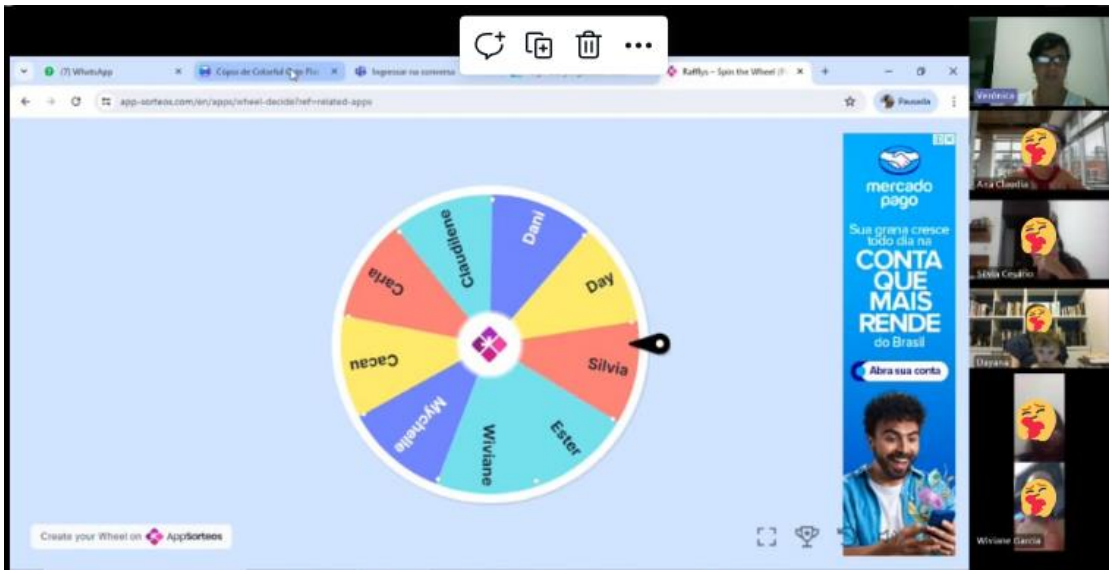
Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

Logo após a conversa informal, foi falado aos participantes que após terem adquirido familiaridade com a ferramenta digital *Canva* na formação anterior confeccionando um caderno digital, iriam utilizar mais um recurso desta ferramenta, desta vez produzindo um plano de aula que será aplicado por eles no decorrer da semana em seu Grupo de Referência.

Os participantes foram divididos em 4 grupos através da utilização da ferramenta digital*App-sorteos* acessado através do link https://app-sorteos.com/en/apps/wheel-decide?ref=related-apps . O ministrante abriu a ferramenta e compartilhou a tela para que todos pudessem acompanhar o sorteio.

A ministrante mostrou passo a passo para os participantes como funciona esta ferramenta e incluiu o nome de todos os participantes na roleta para que pudesse ser feito o sorteio dos grupos como pode ser observado na figura 37.

Figura 37 – Tela da ferramenta digital para sorteio dos grupos.



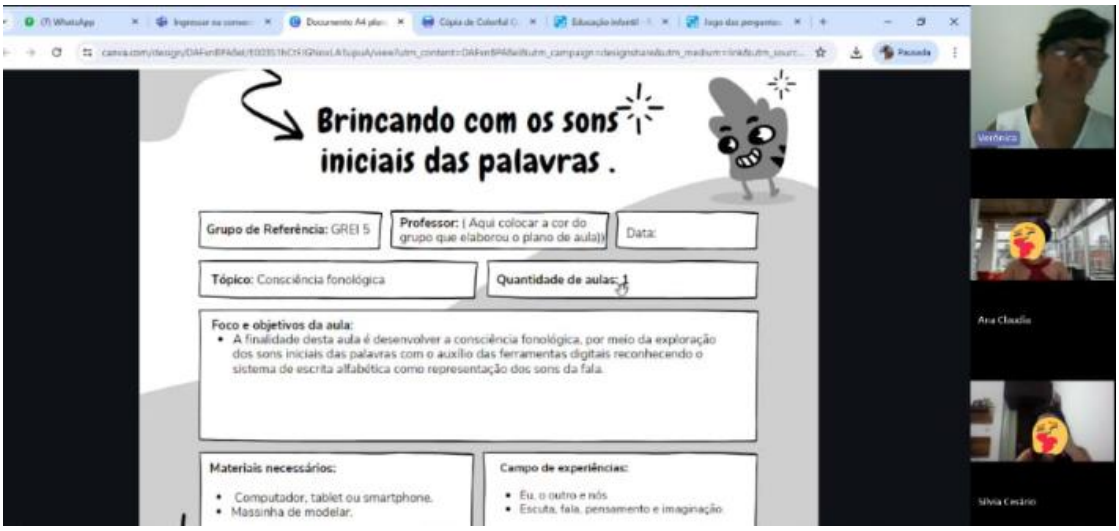
Fonte: Acervo pessoal da autora (2024)

Após a formação dos grupos a ministrante disponibilizou o *link*https://www.canva.com/design/DAFxnBPA8eI/E003S1hCtFJGNoxLA1upuA/view?utm_content=DAFxnBPA8eI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor que clicando nele o participante pôdeacessar o modelo editável de plano de aula que se encontra na plataforma *Canva*. Foi também disponibilizado o *link* https://youtu.be/mfrWF5bymGg?si=K5kFdLSsUGslRJQL de um vídeo tutorial da plataforma *Canva* para quem desejasse consultar.

A ministrante explicou que o objetivo era que o grupo desenvolvesse um plano de aula para ser aplicado em uma turma de Educação Infantil utilizando um jogo ou uma brincadeira de uma plataforma digital, e o plano de aula desenvolvido deveria estar diretamente relacionado com a teoria que norteia a SD.

Como mostra a figura 38, para auxiliar os participantes, um modelo de plano de aula preenchido foi disponibilizado através do link https://www.canva.com/design/DAFxnBPA8eI/E003S1hCtFJGNoxLA1upuA/view?utm_content=DAFxnBPA8eI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor .

Figura 38 – Tela de apresentação do plano de aula preenchido feito na plataforma *Canva.*



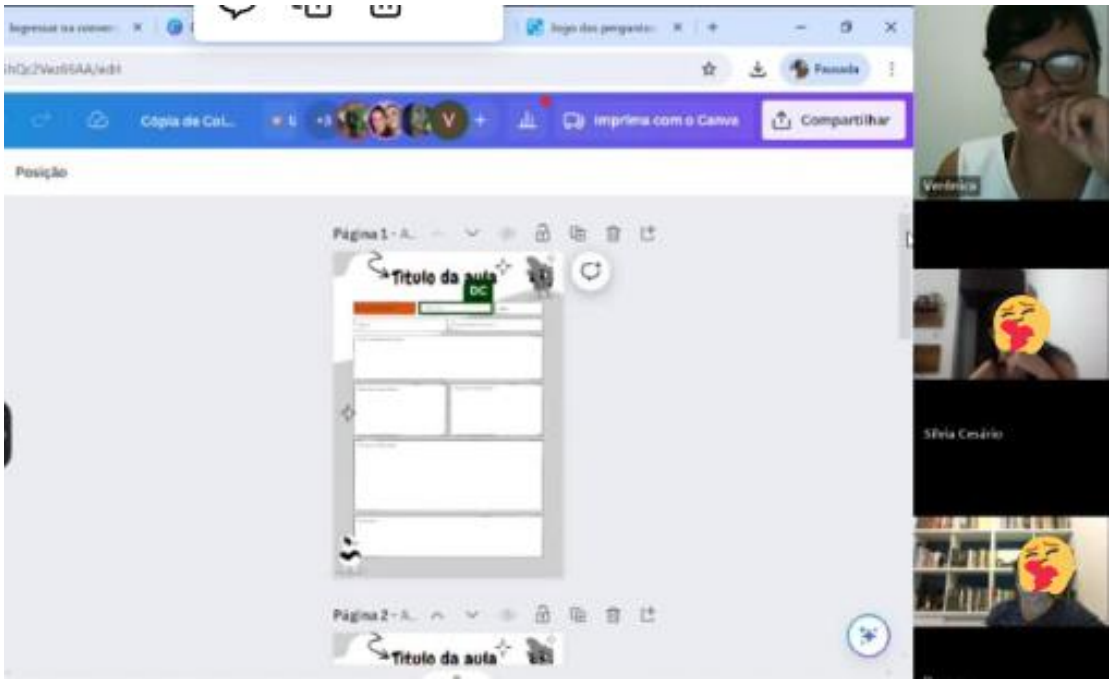
Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

Foi disponibilizado o link https://wordwall.net/pt-br/community/educa%C3%A7%C3%A3o-infantil da plataforma *WordWall* como sugestão de jogos que podem ser utilizados, mas a todo momento o aplicador da SD explicou que pode ser utilizada qualquer outra plataforma de jogos ou atividades que o participante preferisse ou tivesse familiaridade.

A todo momento os grupos acionaram a ministrante que se mostrou disponível para tirar dúvidas, a mesma achou necessário disponibilizar novamente para consulta, os conteúdos que foram abordados nos outros dias de formação como a imagem dos cinco campos de experiência da BNCC para Educação Infantil.

Os participantes foram auxiliados a todo momento, a ministrante tirou dúvidas principalmente no que diz respeito a plataforma utilizada, mas evitou a interferência dando autonomia para os grupos na elaboração do plano de aula. Foi estipulado um tempo limite de 30 minutos para a confecção do plano de aula como observado na figura 39.

Figura 39 – Tela das participantes sendo auxiliados na confecção do plano de aula.



Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

Dois grupos não conseguiram finalizar a confecção do plano de aula neste terceiro dia de formação, então ficou acordado entre todos que os mesmos iriam terminar o plano de aula no dia seguinte e enviar para que a ministrante, após analisar se o mesmo encontra-se dentro da proposta da formação, iria disponibilizar para os outros grupos em uma pasta na plataforma Google Drive que poderá ser acessada através do link https://drive.google.com/drive/folders/1neRlGWQCsS30WR4Kv6J86jhAGkPxno2T?usp=sharing concordando assim que o grupo aplique em suas turmas de referência, trazendo para a próxima aula os relatos de como foi essa experiência com seus estudantes.

O número de telefone com *WhatsApp* da ministrante foi disponibilizado para que o docente que apresentasse alguma dúvida durante a semana pudesse entrar em contato.

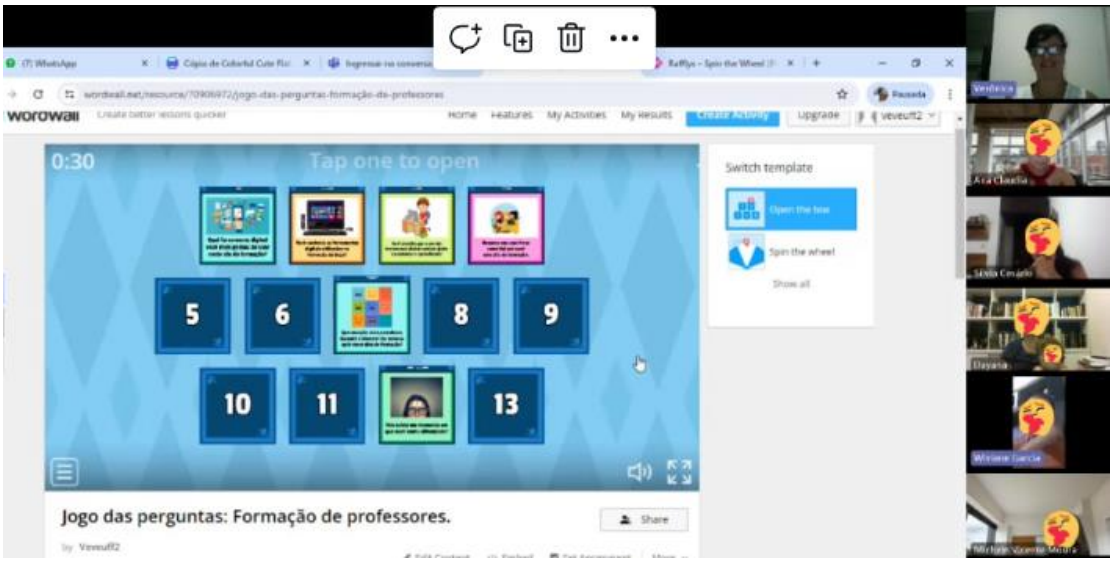
A avaliação desse dia deformação foi realizada através de uma atividade conduzida na plataforma *WordWall* como pode ser observado na figura 40.

Os docentes participantes da formação utilizaram o mesmo *WordWall* que foi usado em outras atividades, porém explorando novos recursos em uma nova abordagem.

A avaliação se deu através de um jogo onde a ministrante clicou no *link* https://wordwall.net/resource/63452890 e compartilhou sua tela com os demais participantes abrindo uma tela com 13 perguntas sobre este dia de formação. O nome do jogo produzido pelo aplicador da SD é “Jogo das perguntas: Formação de docentes”.

Ao clicar no *link* a tela do jogo se abriu e foi pedido que cada grupo escolhesse um número e ao escolher a carta se virou com uma pergunta para o grupo. Cada grupo pôde escolher mais de uma carta conforme desejado.

Figura 40 – Tela dos participantes no “jogo das perguntas: Formação de docentes”.



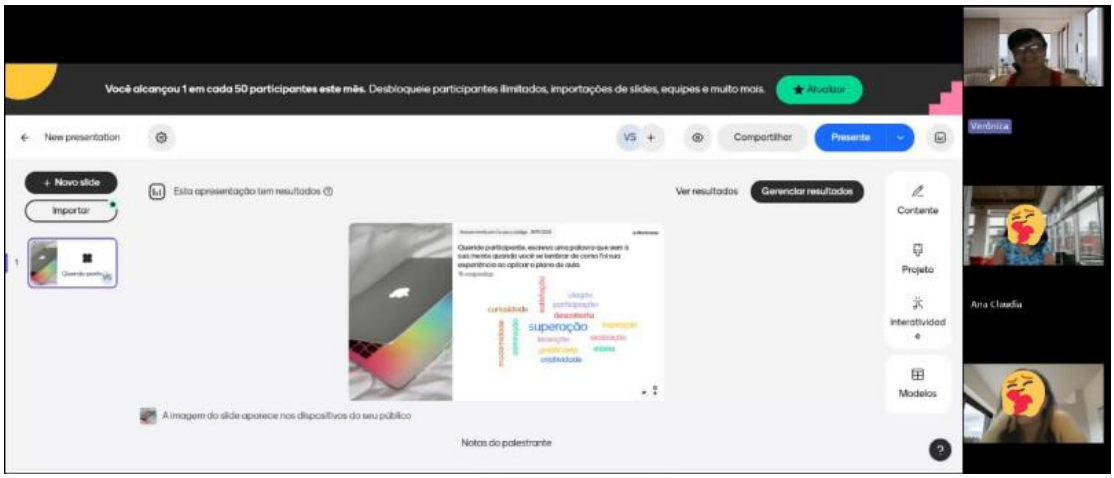
Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

Os participantes dos grupos puderam dar opinião, contribuição, elogio e crítica. Esta autoavaliação por parte dos participantes irá ajudar para que a ministrante consiga avaliar sua performance neste dia e nortear o 4° e último dia de formação.

O quarto e último dia do encontro iniciou-se com a retomada da aula anterior onde foi solicitado aos participantes que aplicassem o plano de aula desenvolvido em suas turmas de Educação Infantil. Utilizando a plataforma digital *Mentimeter*, os participantes criaram uma nuvem de palavras, escrevendo o que vem a sua cabeça quando eles recordam a experiência de ter aplicado o plano de aula utilizando as ferramentas digitais elaborado e logo depois foi iniciado uma conversa informal para troca dessas experiências.

A ministrante disponibilizou um link no qual ao clicar o participante foi para uma tela da plataforma *Mentimeter* onde havia um espaço onde escreveram uma palavra que vinha a sua cabeça quando ele se recordava da experiência de ter aplicado em sua turma o plano de aula utilizando as ferramentas digitais elaborado no terceiro dia da capacitação. Foi compartilhado a tela da ministrante com os participantes e enquanto todos os docentes iam escrevendo era possível acompanhar na tela compartilhada que o aplicativo ia formando em tempo real uma nuvem de palavras , como pode ser observado na figura 41, onde as palavras escritas mais vezes ficavam em destaque por cor e tamanho.

Figura 41 – Nuvem de palavras criada com a participação dos docentes.



Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

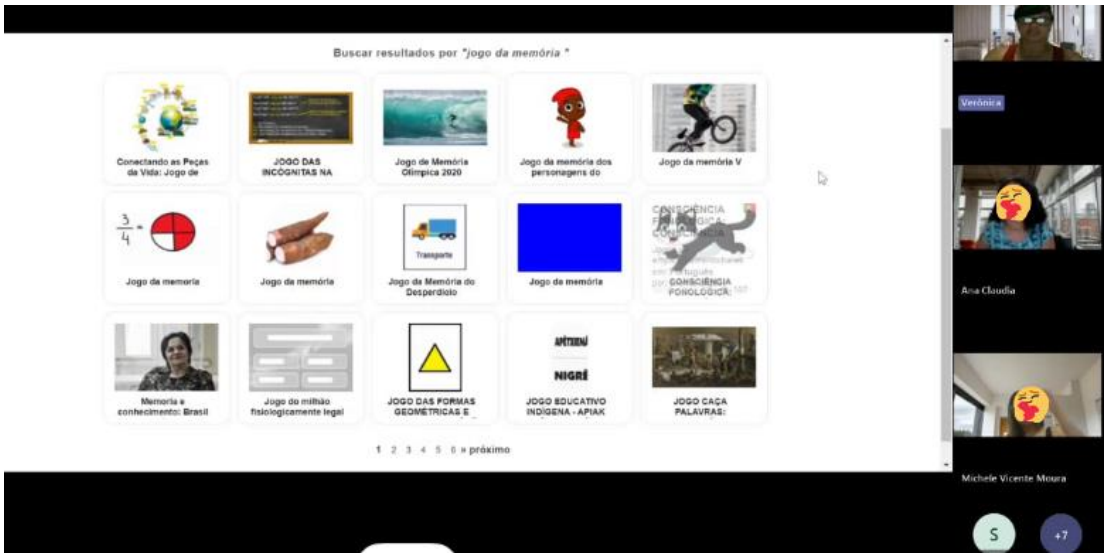
A ministrante iniciou uma conversa onde cada docente descreveu como foi a sua experiência ao aplicar o plano de aula em sua turma, como os estudantes reagiram em cada etapa do plano de aula aplicado, e por fim, como foi a interação com a ferramenta digital. A ministrante neste momento pediu que o docente enriquecesse seus relatos com exemplos ocorridos em aula. Os docentes que quiseram falar levantaram a “mão virtual” com intuito de organizar as falas, mas as intervenções e observações ocorreram a todo momento.

Como no primeiro dia de formação os grupos “brincaram “ com uma atividade na plataforma *Wordwall* chamado “Jogo da memória de rimas”, neste último dia foi solicitado aos grupos que criasse seu próprio jogo da memória, lembrando sempre que o mesmo deveria priorizar os temas que permeiam a SD.

A ministrante explicou que como os grupos já foram separados e cada grupo se identificava por uma cor, poderia se manter os mesmos componentes dos grupos para o desenvolvimento desta atividade.

Foi disponibilizado o *link* da plataforma *Learningapps*, https://learningapps.org/index.php?s=jogo+da+mem%C3%B3ria+ que ao clicar nele o grupo foi direcionado para a página do site onde se encontram vários modelos de jogo da memória como mostrado na figura 42.

Figura 42–Imagem da tela da plataforma *Learningapps* com os jogos sugeridos.



Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

A ministrante explicou que ao escolher o jogo da memória que seria editado para melhor atender as necessidades de seus estudantes, era só clicar em cima do jogo escolhido que ao abrir a atividade, na parte inferior esquerda da mesma estava escrito “ criar app semelhante”. Ao clicar neste ícone o participante poderia editar a atividade de maneira que a mesma correspondesse aos objetivos que o docente deseja alcançar quando for aplicar.

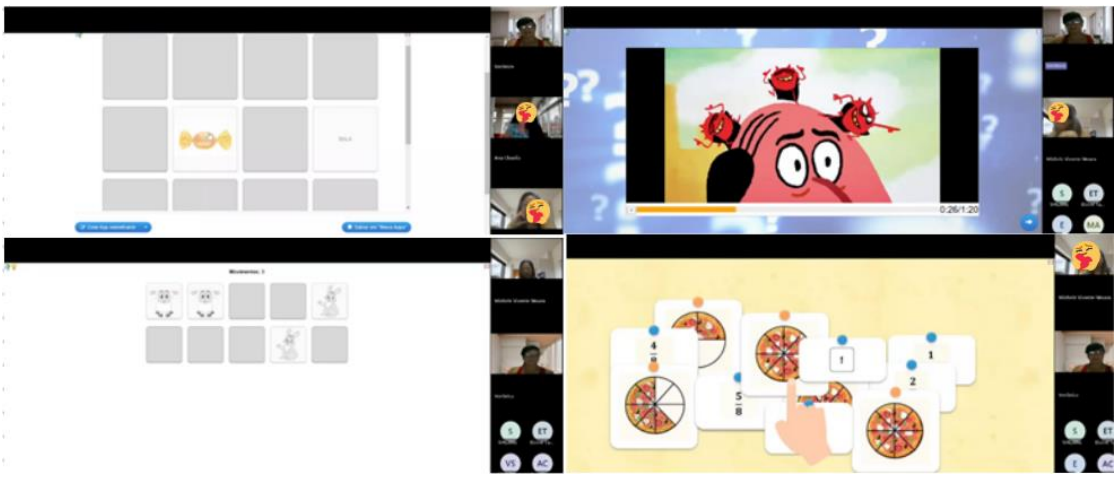
Foi disponibilizado também o *link* https://learningapps.org/tutorial.php onde ao clicar o participante abria um tutorial para auxiliar quem tivessem dúvidas ou dificuldade para utilizar a ferramenta digital.

O objetivo da atividade era que os participantes pudessem cada vez mais ter familiaridade com as ferramentas digitais observando como podem maximizar o aprendizado tornando-o mais prazeroso e significativo.

A ministrante se colocou à disposição dos participantes para tirar dúvidas principalmente no que diz respeito a ferramenta digital utilizada, mas evitou interferir dando autonomia para os grupos na elaboração da atividade.

Cada grupo apresentou a atividade elaborada compartilhando sua tela com os demais participantes como pode ser observado na figura 43, explicando quais objetivos desejariam alcançar com a aplicação da mesma em sala de aula. Várias indagações e elogios foram feitas pela ministrante agradecendo a participação e empenho dos participantes e tirando dúvidas de modo a estimular o pensamento reflexivo sobre a atividade desenvolvida.

Figura 43 – Apresentação das atividades elaboradas na plataforma *Learningapps* pelos participantes.



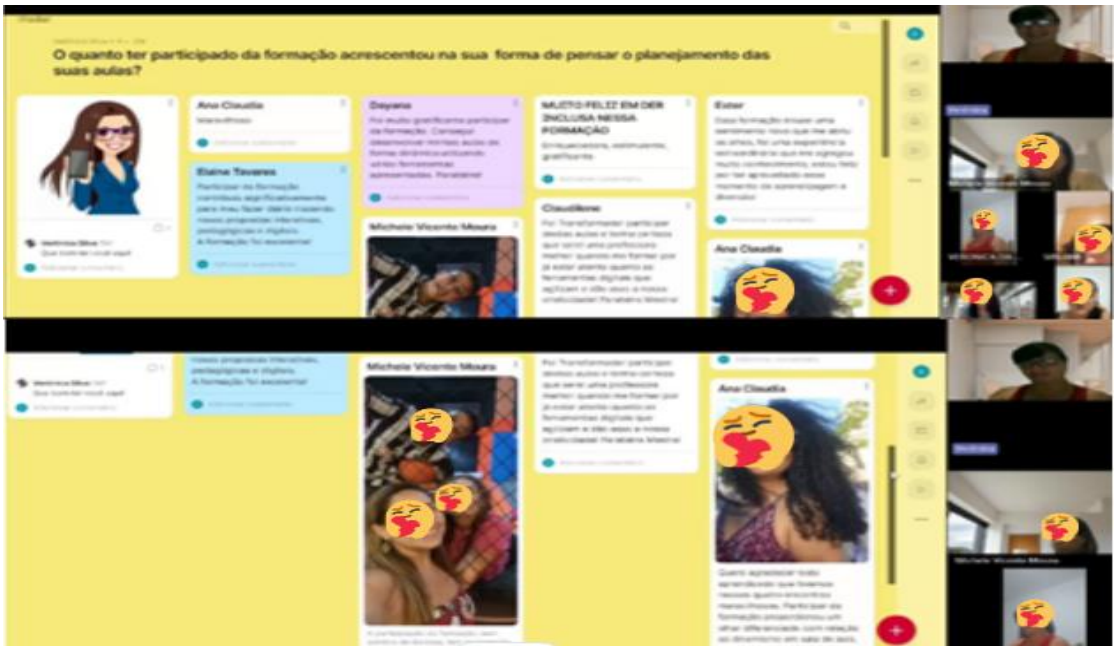
Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

Após o término das apresentações das atividades elaboradas na plataforma *Learningapps*, a ministrante instigou os grupos a apontarem através de uma conversa informal, sobre a apresentação uns dos outros, pontos positivos, negativos e o que poderia ser melhorado.

Foi questionado de forma sutil a todos os participantes se as atividades desenvolvidas correspondiam com os objetivos que norteiam o curso de formação. O questionamento foi para que os participantes pudessem notar como as ferramentas digitais podem ajudar a tornar as aulas mais dinâmicas, prazerosas e proporcionar aprendizagem significativa.

Para avaliar este quarto e último dia de formação foi utilizado o aplicativo *Padlet*. Ao clicar no link https://padlet.com/veveuff2_/o-quanto-ter-participado-da-forma-o-acrescentou-na-sua-forma-1k1et4pvnbnb0r1s o participante escreveu em um post it,como pode ser observado na figura 44, uma frase sobre o quanto ter participado do curso de formação de docentes acrescentou na sua forma de pensar o planejamento das suas aulas usando as ferramentas digitais no auxílio de uma aprendizagem significativa. Esta pergunta guiou a reflexão, mas o participante pôde escrever a frase que mais representava sua avaliação pessoal.

Figura 44 – Tela do *Padlet* com *post its* criados pelos participantes.



Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

Ao final do dia de formação o material da pesquisa foi divulgado e enviado aos participantes, observou-se que os mesmos, por livre iniciativa, aproveitaram o grupo da capacitação formado no *WhatsApp* e teceram comentários positivos, conforme pode ser observado na figura 45.

Figura 45 - Postagens dos participantes no *WhatsApp* sobre o curso de capacitação de docentes.



Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

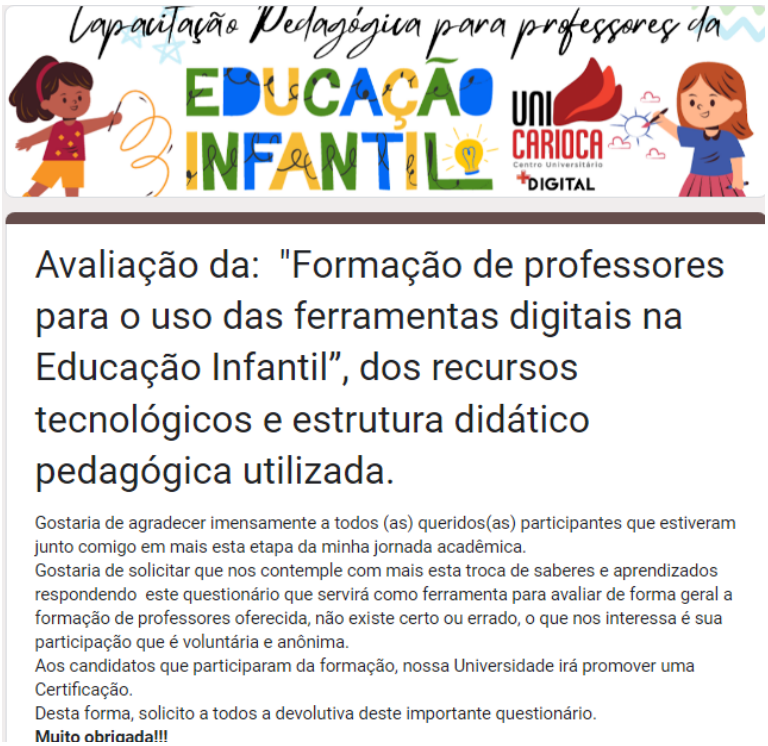
Foi constatado por meio de uma análise feita com um questionário contendo 65 perguntas, criado no *Google Forms* com perguntas objetivas e subjetivas, o aproveitamento do trabalho apresentado aos docentes em todos os encontros realizados.

3.7 Avaliação do Curso de Formação de Docentes feita pelos docentes

Ao final da Formação Docente, foi disponibilizado aos participantes o acesso para avaliação através de um formulário do *Google Forms* através do link https://forms.gle/ZX9JoenTb6CDWwJx9 contendo 65 questões (apêndice E) onde foi possível analisar e avaliar a proposta e a abordagem pedagógica desenvolvida ao longo dos quatro dias de curso, além do material que foi elaborado, como as atividades interativas, sequências didáticas e e-book. Todos permeados pelo uso das ferramentas digitais que poderão ser observados nos resultados encontrados com esta pesquisa.

A figura 46 mostra a imagem de apresentação da avaliação do curso feita no *Google Forms.*

Figura 46 -Avaliação da Formação Docente.



Fonte: Acervo pessoal da autora (2024).

Ao decorrer do curso de formação para docentes foram promovidos inúmeros momentos de interação e troca de aprendizado através de diálogos sobre a experiência pessoal e profissional de cada participante que adicionou saberes tornando nossos encontros mais prazerosos e atrativos.

A docente Sheila Arantes e os orientadores desta pesquisa acompanharam a organização e orientaram toda elaboração e execução da Formação Docente, assim como de todo material elaborado como a SD e e-book. Para que a mesma pudesse acontecer, a escolha das ferramentas e jogos digitais utilizados foram pensados de maneira que pudessem ser utilizados de maneira lúdica e divertida para todos os participantes.

4 – APRESENTAÇÃO DOS DADOS E DISCUSSÕES

O presente capítulo mostrará os dados colhidos antes, durante e depois da elaboração e aplicação da capacitação pedagógica que permitiu que fosse pensada com a proposta de formulação de uma metodologia voltada para abordagem do tema do

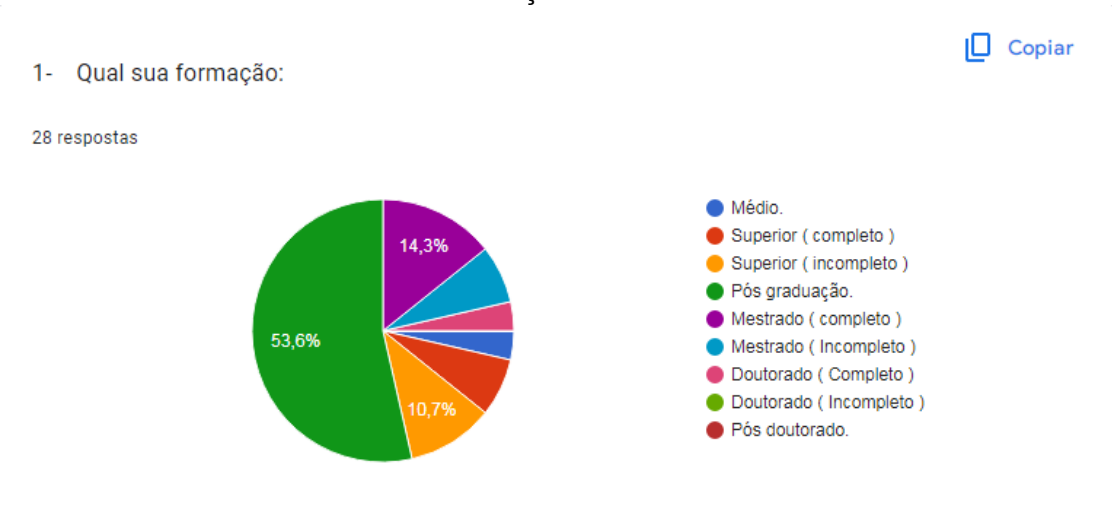
desenvolvimento da consciência fonológica em turmas da educação infantil na rede pública do município de Niterói.

Contudo, para que esse feito fosse alcançado, através de uma pesquisa exploratória inicial percebeu-se a necessidade de que fosse oferecido uma formação para docentes da educação infantil que atuam com grupos de referência de crianças de 3 a 5 anos de idade

Essa pesquisa exploratória inicial foi realizada através da plataforma Google Formulário através de um *link* enviado via *WhatsApp* para docentes da Educação Infantil da rede pública do município de Niterói, que contou com as respostas de 28 participantes. De acordo com as respostas o Google Formulário emitiu um relatório em formato de gráficos que serão apresentados a seguir.

De acordo com o resultado do gráfico 1, observa-se que 53,6% dos docentes que participaram da pesquisa possuem doutorado incompleto e 14,3% mestrado.

Gráfico 1. Nível de formação Acadêmica dos Docentes.



Fonte: Levantamento de dados (2023).

A formação contínua é crucial para a evolução docente, pois é por meio do estudo, investigação e reflexão constante, aliados à exposição a ideias inovadoras proporcionadas por programas de aperfeiçoamento profissional, que a mudança se torna possível.

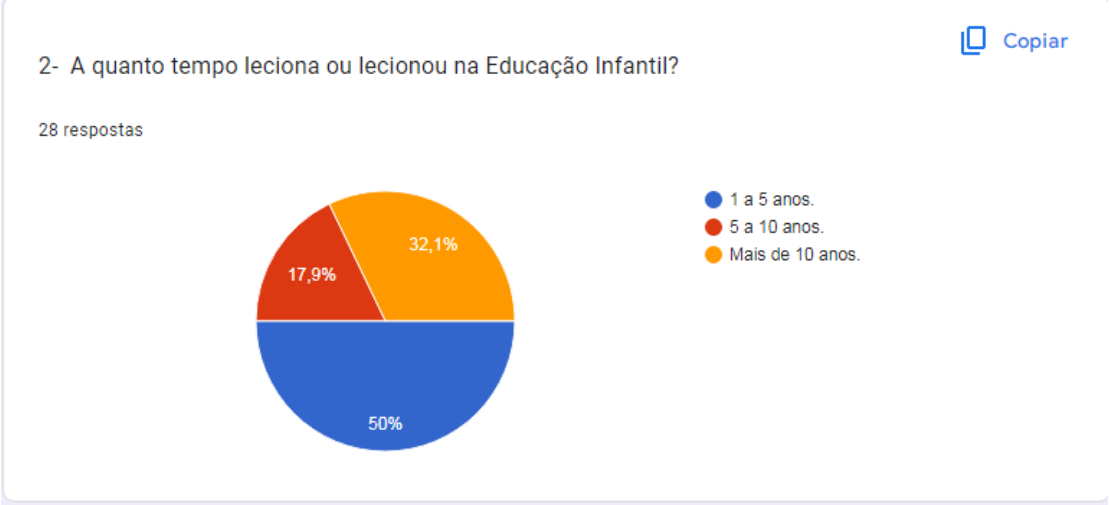
Os dados colhidos no gráfico 1 corroboram com o pensamento de Shigunov Neto e Maciel (2002), que diz que para acompanhar as transformações na sociedade contemporânea, é essencial que haja um novo perfil de profissional da educação. Esse docente deve priorizar a pesquisa como metodologia na educação, promover a argumentação sobre sua prática e buscar continuamente aprimorar seus conhecimentos.

É desafiador para um docente modificar sua maneira de atuar se o mesmo não possuir a oportunidade de experimentar novas abordagens, pesquisar e repensar sobre a educação e as diferentes maneiras com que ela acontece. A formação continuada docente é vista como um contínuo aprimoramento dos conhecimentos indispensáveis para a prática docente, que acontece após a formação inicial, visando garantir uma educação de maior qualidade para os estudantes.

Em um estudo de Rodrigues e Lima-Rodrigues (2011), argumentou-se que a formação de educadores deve ser o mais parecido possível com a realidade, de forma que os estudantes passem por experiências e técnicas similares às que irão utilizar na carreira profissional. Isto nos mostra a importância da formação acadêmica dos docentes diretamente relacionada com sua prática.

No gráfico 2, o objetivo era saber quanto tempo cada entrevistado atua ou atuou na educação infantil.

Gráfico 2. Quanto tempo leciona ou lecionou na educação Infantil?

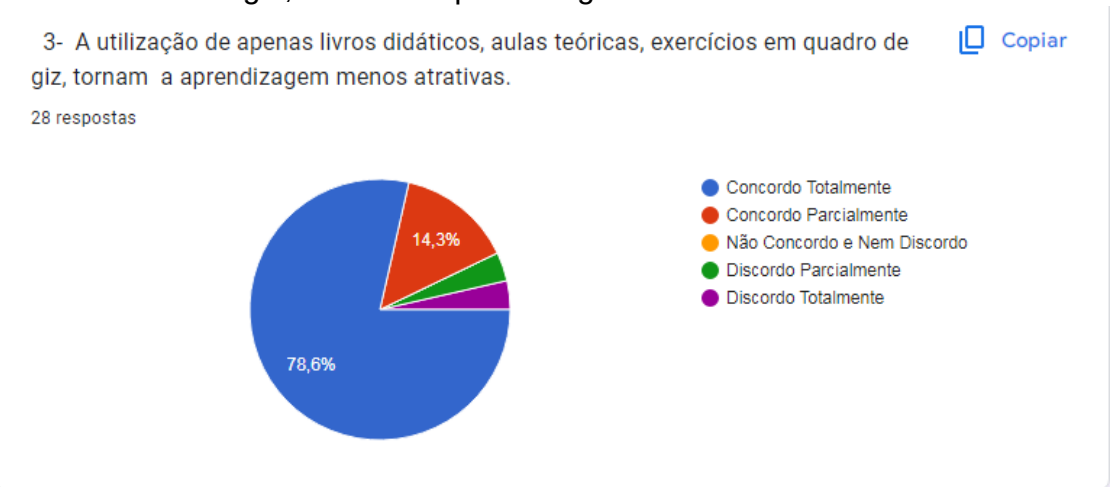


Fonte: Levantamento de dados (2023).

Foi possível constatar que grande parte dos docentes que participaram da pesquisa, estão atuando a pouco tempo nessa primeira etapa da Educação Básica que tanto precisa de aquisição de experiências voltadas para este público de 3 a 5 anos de idade.

O próximo gráfico, traz uma abordagem a respeito dos recursos didáticos utilizados no dia a dia na prática docente.

Gráfico 3. A utilização de apenas livros didáticos, aulas teóricas, exercícios em quadro de giz, tornam a aprendizagem menos atrativa.

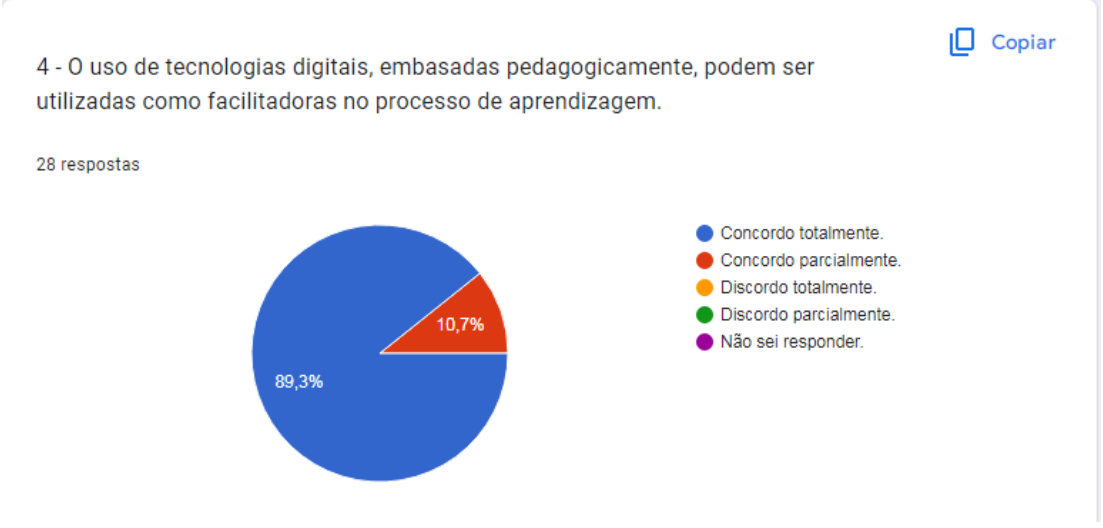


Fonte: Levantamento de dados (2024).

Podemos observar no gráfico 3, que apesar de serem recursos interessantes e de suporte para o professor durante as aulas e servirem como objetos de interação e engajamento, 78,6% dos docentes que participaram da pesquisa concordam que apenas livros didáticos, aula teóricas e exercícios no quadro tornam a aprendizagem menos atrativa. O que nos remete a importância da utilização de diferentes recursos que possam proporcionar aprendizagem significativa no processo ensino aprendizagem da criança independente da faixa etária.

O gráfico 4 afirma que a utilização de novos recursos e abordagens podem auxiliar no desenvolvimento do processo ensino aprendizagem.

Gráfico 4. O uso de tecnologias digitais, embasadas pedagogicamente, podem ser utilizadas como facilitadoras no processo de aprendizagem.



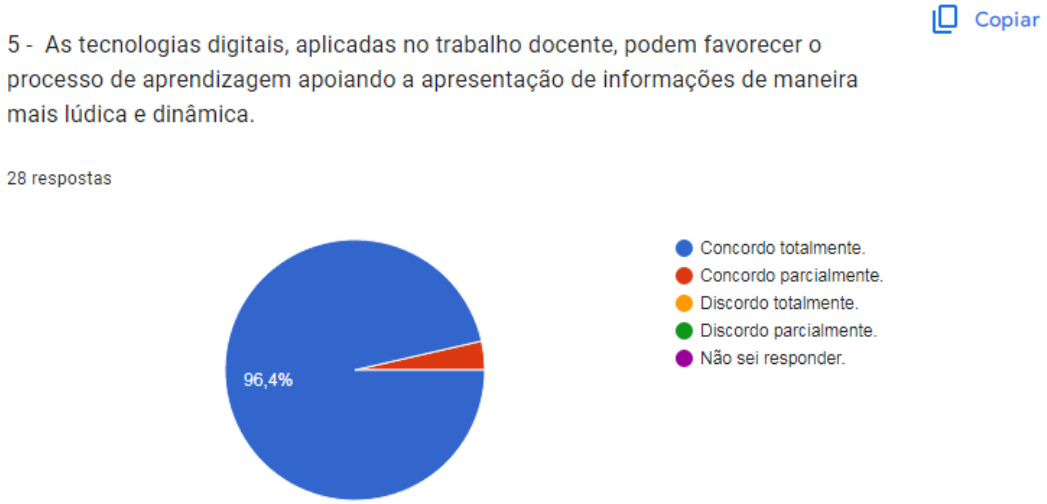
Fonte: Levantamento de dados (2023).

Percebe-se que 89,3% dos docentes que participaram da pesquisa acreditam que as tecnologias digitais podem ser uma aliada no processo ensino aprendizagem como facilitadora do mesmo e apenas 10,7 dos docentes concordam com esta afirmativa parcialmente o que demonstra que ninguém se opõe a essa afirmativa como podemos observar no gráfico 4, corroborando com Bettega, que pontua sobre a utilização das tecnologias na escola.

> A tecnologia deve servir para enriquecer o ambiente educacional, propiciando a construção de conhecimentos por meio de uma atuação ativa, crítica e criativa por parte dos alunos e professores. (Bettega, 2010,p.18)

O gráfico 5, apresenta resultados ainda sobre a aplicação das tecnologias como auxílio no processo de ensino aprendizagem.

Gráfico 5. As tecnologias digitais, aplicadas no trabalho docente, podem favorecer o processo de aprendizagem apoiando a apresentação de informações de maneira mais lúdica e dinâmica.



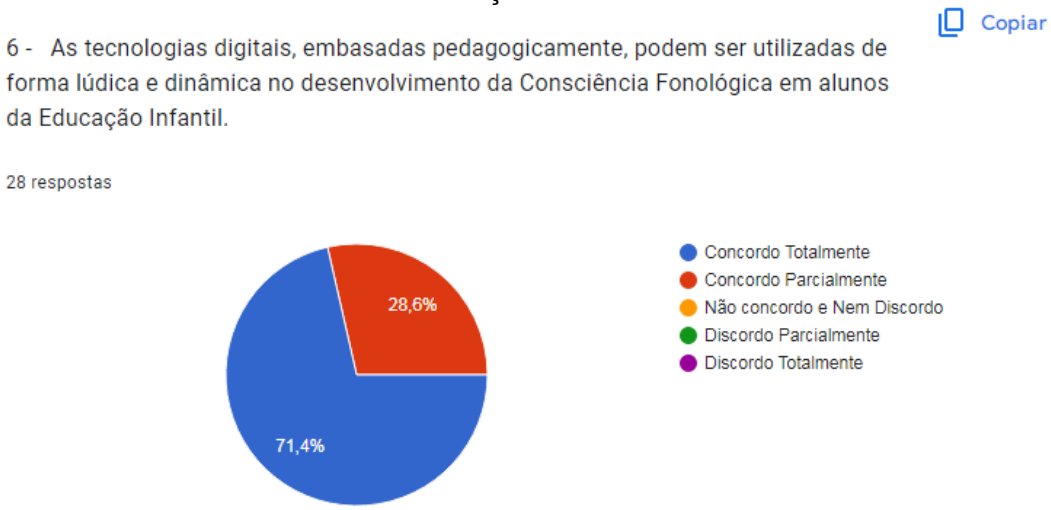
Fonte: Levantamento de dados (2023).

Podemos perceber que a grande maioria dos docentes que participaram da pesquisa (96,4%), concordam que as tecnologias digitais quando aplicadas no trabalho docente podem favorecer no processo ensino aprendizagem transformando as metodologias e proporcionando assim benefícios para todos. Isso nos remete a Castro (2016), que afirma que de acordo com a mediação, as tecnologias podem favorecer a construção de significados, o que potencializa o engajamento dos estudantes. Os restantes dos

participantes concordam parcialmente, mostrando que nenhum docente que atua ou atuou na Educação Infantil deste município discorda da afirmativa.

O gráfico 6 que traz a afirmativa de que as tecnologias digitais podem ser utilizadas de forma lúdica e dinâmica no desenvolvimento da consciência fonológica com estudantes da Educação Infantil.

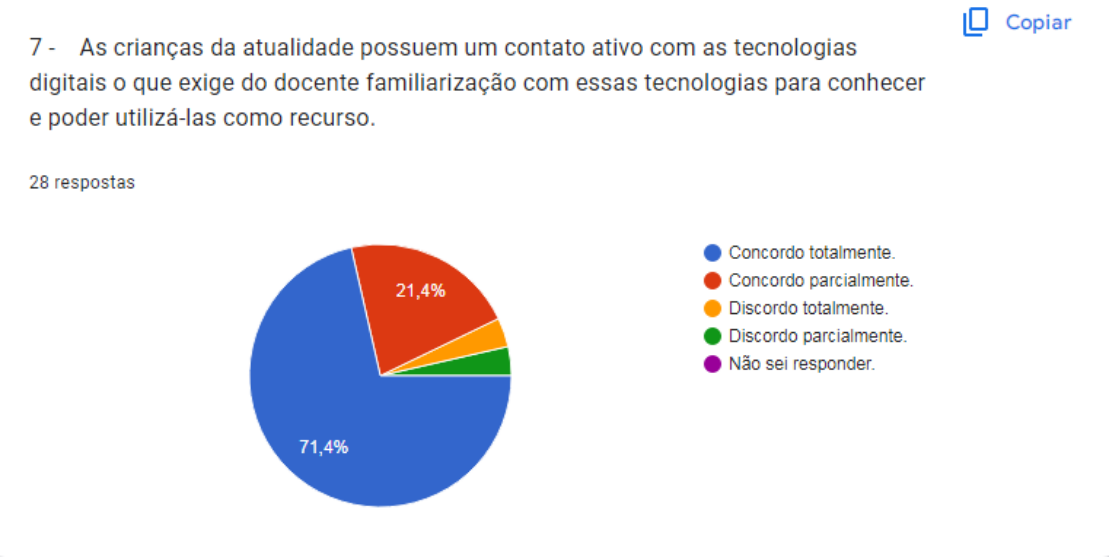
Gráfico 6. As tecnologias digitais, embasadas pedagogicamente, podem ser utilizadas de forma lúdica e dinâmica no desenvolvimento da Consciência Fonológica em estudantes da Educação Infantil.



Fonte: Levantamento de dados (2023).

Percebemos que 7,4% dos docentes participantes concordam com esta afirmativa e 28,6% concorda parcialmente o que demostra que todos os docentes participantes concordam integralmente ou parcialmente que a consciência fonológica pode ser desenvolvida com o auxílio das tecnologias digitais. Como Vianna et al. (2013, p. 108) debatem, “talvez seja a educação uma das áreas em que se tem maior expectativa com relação à extensão de benefícios passíveis de serem alcançados com a gamificação”.

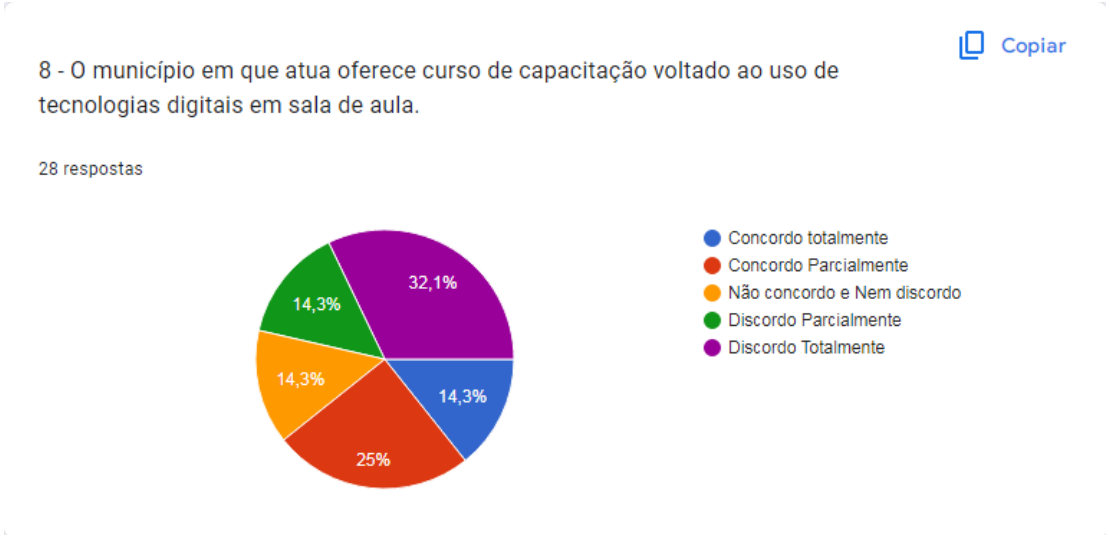
Gráfico 7. A importância da familiarização docente com as tecnologias digitais.



Fonte: Levantamento de dados (2023).

O gráfico 7, evidencia que 71,4% dos docentes participantes concordam que precisam de familiarização com as tecnologias digitais para utilizá-las como recurso em suas aulas pois as crianças da atualidade possuem um contato ativo com essas tecnologias.

Gráfico 8. Oferta de curso de capacitação no uso das tecnologias digitais no município de Niterói.



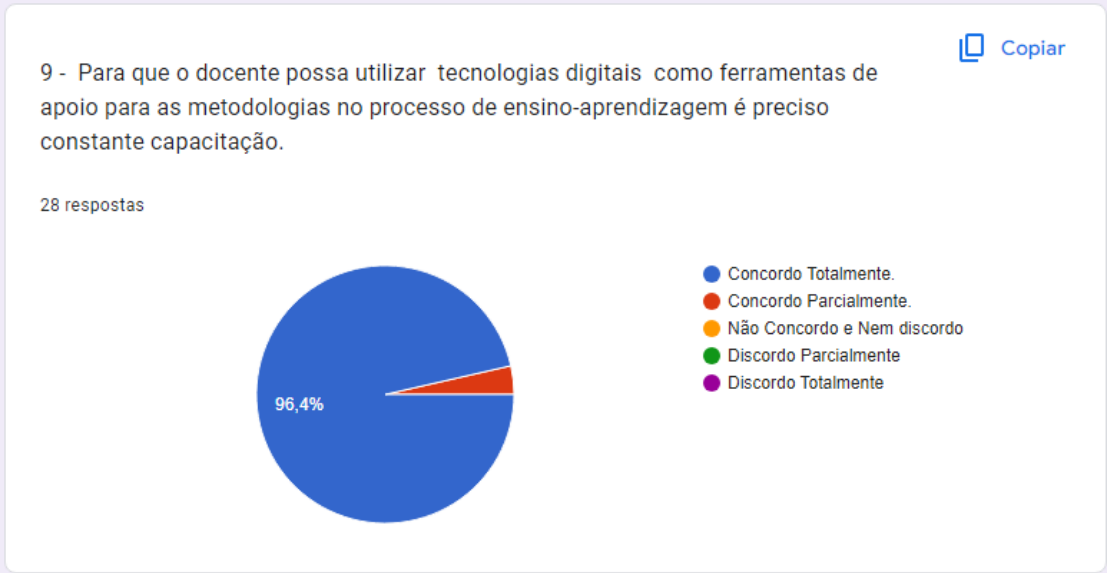
Fonte: Levantamento de dados (2023).

Através de uma revisão da literatura, Silva e Ferraz (2019), revelam que os docentes não estão preparados para a utilização das tecnologias digitais e apresentam reflexões acerca da dificuldade de qualificação para o uso das mesmas.

Podemos observar no gráfico 8 que 32,1% dos participantes evidenciam a falta de oferta de cursos de capacitação no município que atuam, quando sabemos o quanto esses cursos auxiliam no desenvolvimento do trabalho docente. E apenas 14,3% concordam que esse curso é ofertado pelo município.

Sobre a importância de estar constantemente se capacitado para utilizar as tecnologias digitais, os docentes responderam no gráfico 9.

Gráfico 9. A importância da constante capacitação docente sobre tecnologias digitais.



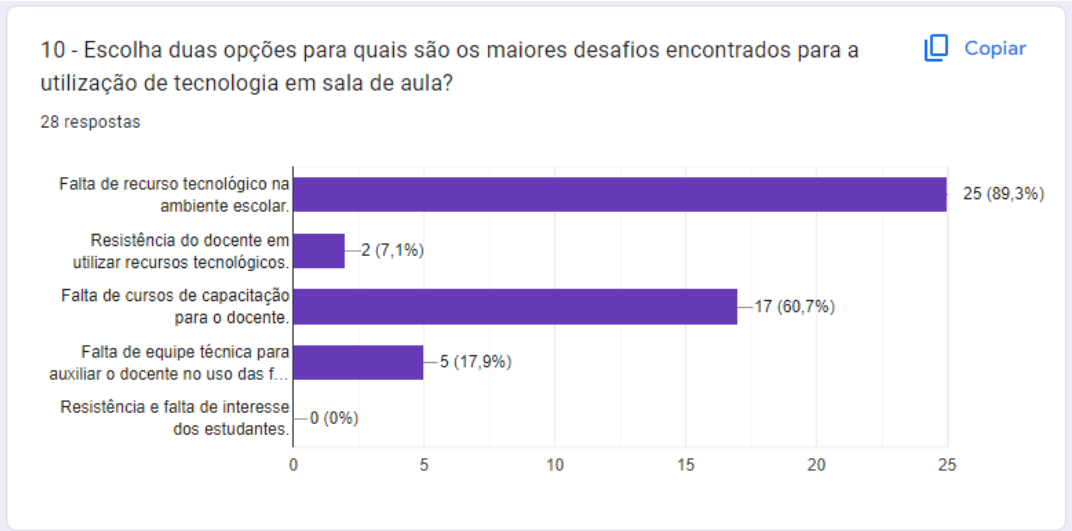
Fonte: Levantamento de dados (2023).

Podemos observar no gráfico 9 que é quase unânime (96,4% concordam) a opinião de que os docentes precisam ter constante capacitação sobre ferramentas digitais para que consigam utilizá-las de maneira significativa no processo ensino aprendizagem.

O que nos leva a crer numa compreensão de que a tecnologia desempenha uma função muito importante na execução de um método ativo na educação no cenário contemporâneo, segundo menciona InforChannel (2020). Tendo as tecnologias digitais o potencial de aprimorar o conhecimento, oferecendo novas abordagens, instrumentos e métodos para educar.

Foi utilizada uma abordagem diferente no gráfico 10, nele o docente apontou duas opções das oferecidas que melhor representavam os maiores desafios encontrados para a utilização da tecnologia digital em sala de aula.

Gráfico 10. A importância da constante capacitação docente sobre tecnologias digitais.



Fonte: Levantamento de dados (2023).

Um total de 25 participantes apontaram a falta de recurso tecnológico no ambiente escolar como primeiro principal desafio, acompanhado da falta de cursos de capacitação para o docente que teve 17 votos do total ficando como segundo principal desafio. S

Segundo Moura e Brandão (2013, p. 2) “o uso das tecnologias precisa ser visto pelos professores, não como uma ameaça a sua forma de ensinar, mas como um aliado para a promoção do aprendizado”. Para eles, o docente define o conteúdo e o estudante manifesta o melhor caminho para se apropriar, o que corrobora com os apontamentos feitos pelos professores no gráfico 10, que buscam se aprimorar pois enxergam as ferramentas digitais não como ameaça, mas como aliadas numa aprendizagem significativa.

Após essa pesquisa inicial, foi montado um curso de formação de docentes que aconteceu de forma *online* através da plataforma *Microsoft Teams,* com aplicação da fundamentação teórica, abordagem da sequência didática permeada pelo tema gerador da pesquisa, com utilização das ferramentas digitais que serviram para conduzir as atividades para que os participantes se sentissem seguros ao aplicar esses recursos em suas salas de

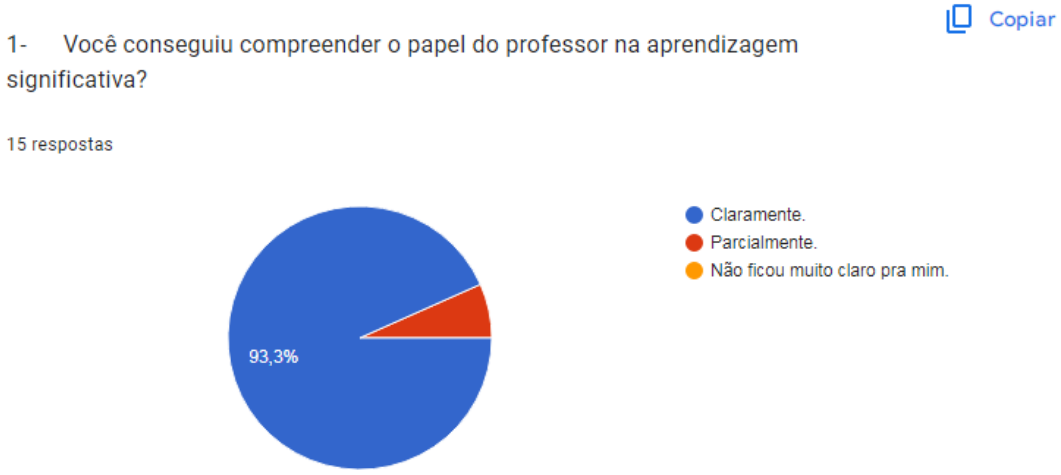
aula transformando de maneira positiva e enriquecendo sua prática significativamente e ofertando maior qualidade de ensino para este grupo de referência.

Durante a pesquisa foi desenvolvido e apresentado para os cursistas da formação o material didático E-book. Este serviu de apoio como produto na formação ajudando aos participantes a sumarizar e contextualizar a proposta do curso orientando-os.

Ao preparar este material, o objetivo foi que os participantes pudessem vivenciar momentos de debates, diálogos e troca de experiências com a utilização das ferramentas digitais, que permitam que se acrescente saberes tornando as aulas mais dinâmicas.

Os gráficos apresentados a seguir, mostram a avaliação do 2° dia de formação onde os participantes preencheram um questionário. Nesta etapa proporcionamos um momento de reflexão e de autoavaliação onde os participantes responderam a um questionário no *Google Forms* refletindo sobre sua prática levando em consideração o conhecimento prévio dos estudantes.

Gráfico 11. Você conseguiu compreender o papel do professor na aprendizagem significativa?



Fonte: Levantamento de dados (2024).

No gráfico11 podemos observar que a grande maioria dos participantes (93,3%), disseram ter compreendido de maneira satisfatória como se desenvolve o papel do docente na aprendizagem significativa, desta maneira podemos refletir em novas metodologias que considerem as necessidades de aprendizagem individuais e desta maneira possibilitar que cada um possa desenvolver seu próprio caminho de aquisição de conhecimento.

Ao falar da teoria de David Ausubel, Moreira e Masini (2006), citam que o aprendizado significativo é um processo contínuo que se desenrola ao longo de toda a vida

por meio das experiências, descobertas e aprendizados adquiridos. Dessa forma, cada experiência vivenciada por um indivíduo contribui em sua formação total como indivíduo.

A evolução desse aprendizado é gradual e acredita-se que ocorre por meio da maneira de interagir e intervir do sujeito em seu ambiente, nas relações interpessoais e nas mudanças tanto em si mesmo quanto no meio que o cerca (Tabile; Jacometo, 2017). Pesquisadores de diversas áreas, e não apenas da educação, têm ao longo dos anos, buscado entender como fatores físicos, sociais e ambientais contribuem o desenvolvimento das estruturas neurais do ser humano.

Gráfico 12. Você vê vantagens em promover a aprendizagem significativa?

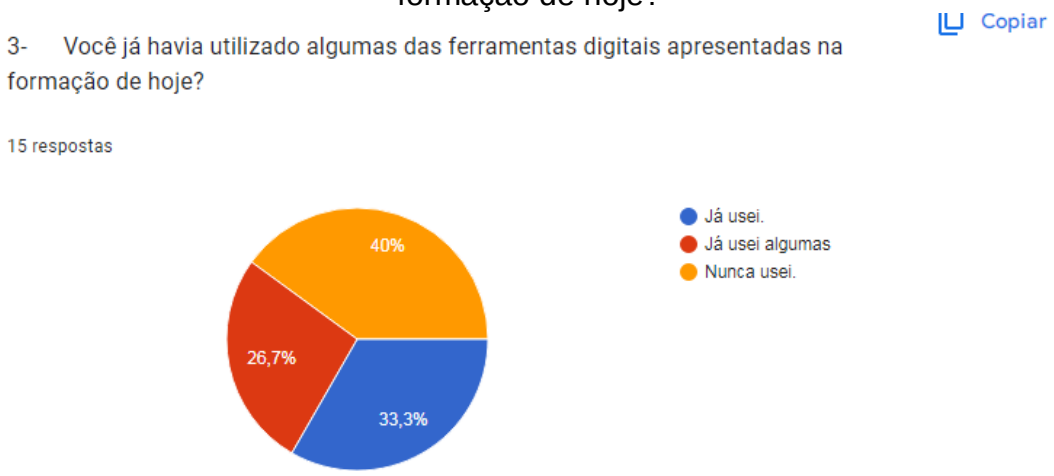


Fonte: Levantamento de dados (2024).

Ainda citando a teoria de David Ausubel que foi apresentada durante a formação, Moreira e Masini (2006), dialogam que a principal vantagem da aprendizagem significativa é que o conhecimento que se adquire de maneira significativa é lembrado por mais tempo.

Podemos observar no gráfico 12 que todos os participantes concordaram que há vantagens em promover a aprendizagem significativa nos estudantes.

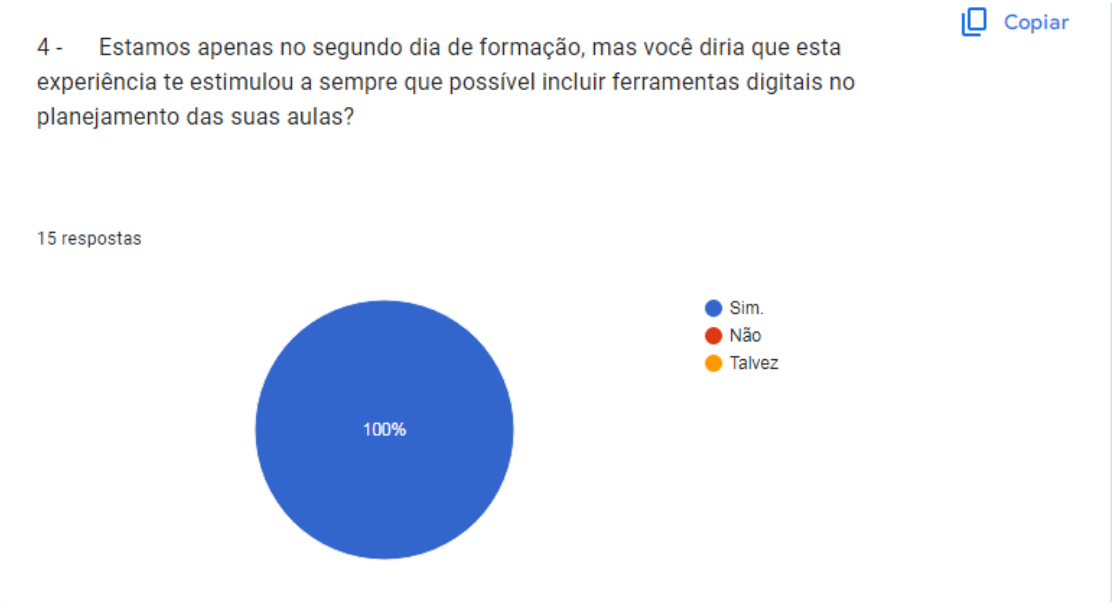
Gráfico 13. Você já havia utilizado algumas das ferramentas digitais apresentadas na formação de hoje?



Fonte: Levantamento de dados (2024).

No gráfico 13, verificamos que 40% dos participantes afirmam nunca terem usado algumas das ferramentas digitais apresentadas na formação docentes. Isso nos leva a refletir sobre como os docentes devem segundo a BNCC ” acompanhar a inovação e a evolução associadas ao conhecimento, à ciência e à tecnologia” (Brasil,2013).

Gráfico 14. Estamos apenas no segundo dia de formação, mas você diria que esta experiência te estimulou a sempre que possível incluir ferramentas digitais no planejamento das suas aulas?



Fonte: Levantamento de dados (2024).

O gráfico 14, nos mostra que todos os participantes concordam que participar da formação de docentes os estimulou a incluir ferramentas digitais no planejamento das suas aulas, corroborando com Pavnoski; Hilger; Pavnoski (2021), que apontam que a utilização das tecnologias digitais de acordo com as metodologias educacionais adequadas, podem auxiliar o docente a atrair o interesse dos estudantes nas aulas, impulsionando o desenvolvimento sobre sua própria maneira de estudar.

Após a aplicação da capacitação pedagógica, foi realizada uma avaliação através de um formulário (anexo E) feito no *Google Forms,* contendo 65 questões objetivas e discursivas podendo ser acessado através do link https://forms.gle/ZX9JoenTb6CDWwJx9. A pesquisa foi desenvolvida pela pesquisadora, pela docente Sheila Arantes, pelos docentes orientadores e pela equipe de Coordenação do Curso de Mestrado Profissional em Novas Tecnologias na Educação da UniCarioca, que ofereceu e certificou os participantes.

O objetivo deste formulário foi avaliar a estrutura didático pedagógica, assim como os recursos tecnológicos utilizados na capacitação. O participante pôde através do formulário concordar totalmente ou parcialmente; marcar se nem concorda ou discorda; ou se discorda parcialmente ou totalmente de alguma afirmação feita no questionário através questões em formato de escala *Likert.*

Para uma melhor análise dos dados, iremos ressaltá-los e discuti-los através de três categorias que são fundamentais pois revelam como a proposta e a abordagem pedagógica utilizada na capacitação, contribuíram para que os participantes utilizassem os recursos apresentados como a SD e as ferramentas digitais como recursos didáticos auxiliando no desenvolvimento fonológico na educação infantil. Os resultados dessa avaliação serão apresentados a seguir.

4.1. A necessidade de capacitação para o uso da Sequência didática e das ferramentas digitais auxiliando no desenvolvimento da consciência fonológica na Educação Infantil

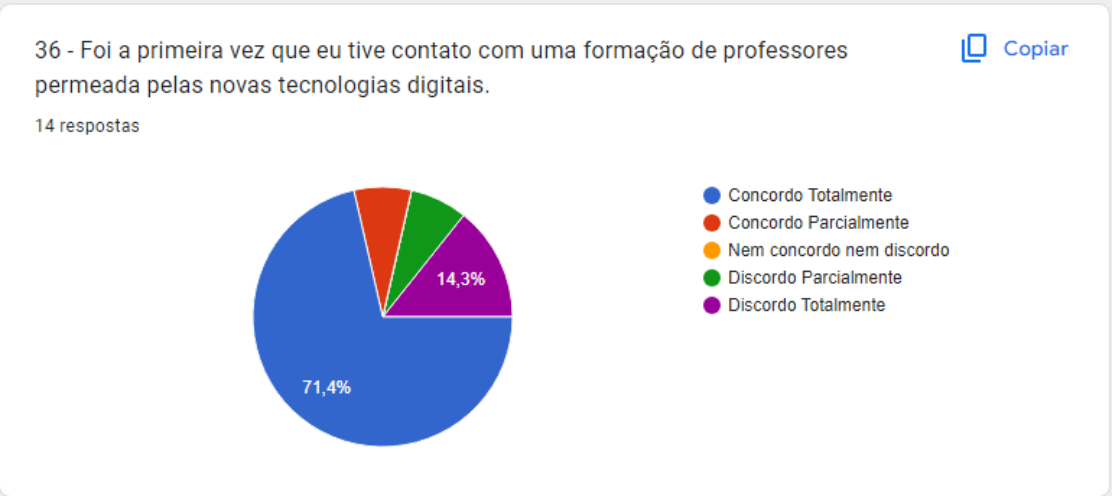
O papel do docente na Educação Infantil é de extrema relevância no desenvolvimento das habilidades de pensamento da criança (Tomazzetti, 2018). Nessa perspectiva, o docente desempenha a função de planejar situações educacionais integradas, estabelecendo objetivos comportamentais embasados em padrões técnicos-científicos. Além disso, ele identifica atividades e técnicas pedagógicas apropriadas para cada situação, levando em consideração tanto as necessidades individuais quanto as características do grupo.

Um aspecto fundamental no processo de ensino-aprendizagem é a análise das habilidades a serem desenvolvidas. Segundo esse princípio, o docente precisa compreender as etapas sucessivas envolvidas no aprendizado de uma habilidade específica (Esteban; Louzada; Fernandes, 2021). Essa abordagem consiste em identificar as etapas ou habilidades necessárias para atingir o objetivo desejado, proporcionando um percurso claro e estruturado para a criança no contexto do espaço escolar.

Na Educação Infantil, é imprescindível que o docente adote abordagens inovadoras, práticas significativas, metodologias ativas, integrando e combinando habilidades de pensamento de maneira criativa. Para isso, é necessário utilizar métodos variados e explorar jogos de gamificação que atendam às diferentes necessidades e características das crianças.

O docente também desempenha um papel crucial na seleção e organização de jogos digitais e atividades que promovam o desenvolvimento das habilidades cognitivas das crianças (Esteban; Louzada; Fernandes, 2021), e para que se sinta preparado ou capacitado para essa seleção é necessário que possua conhecimentos prévios sobre utilização e funcionalidade de cada uma delas.

Gráfico 15. Foi a primeira vez que eu tive contato com uma formação de docentes permeada pelas novas tecnologias digitais.

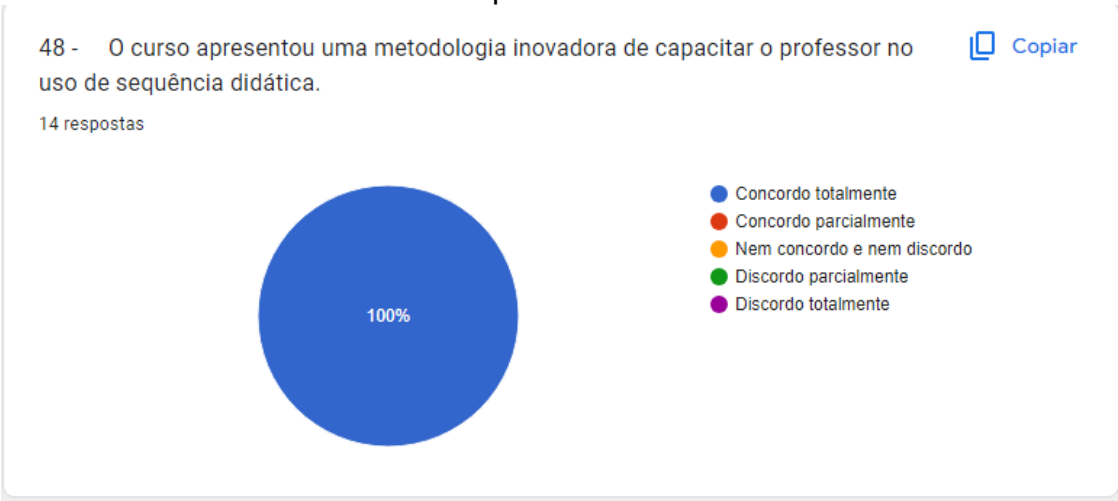


Fonte: Levantamento de dados (2024).

No resultado da pesquisa observou-se no gráfico 15 que (71,4%)dos docentes responderam ser a primeira vez que tiveram contato com uma formação de docentes permeada pelas novas tecnologias digitais (14,3%), discordaram totalmente, o que nos

remete a acreditar que esses já tiveram alguma experiência com atividades formativas pela com essa temática. Esses dados são importantes pois segundo (Barros; Ferreira, 2022), a formação dos docentes deve contemplar a interação entre conhecimentos teóricos, práticos e técnicos, sempre com a escuta ativa, reconhecendo a importância de cada um deles para a prática docente.

Gráfico 16. O curso apresentou uma metodologia inovadora de capacitar o docente no uso de Sequência didática.

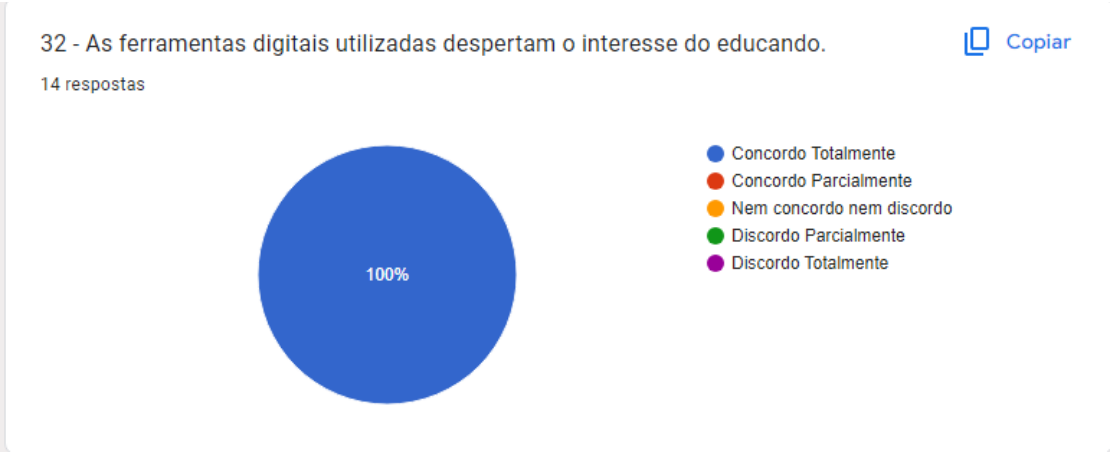


Fonte: Levantamento de dados (2024).

A capacitação onde se desenvolveu a presente pesquisa foi analisado por (100%) dos quatorze participantes como uma proposta de metodologia inovadora pela utilização da sequência didática para cursos de formação, o que nos mostra uma maneira diferenciada e eficaz de alcançar os anseios dos participantes como podemos observar no gráfico 16.

Entende-se que um dos papéis dos docentes na Educação Infantil é ampliar o repertório de vivências, saberes e competências, enriquecendo e fortalecendo novos aprendizados. A obtenção de um ambiente com efetivas melhorias e que as transformações tragam resultados significativos para a prática pedagógica depende de medidas que priorizem e incentivem o desenvolvimento profissional contínuo e a atualização dos educadores juntamente com leis que assegurem tais práticas (Souza, 2019).

Gráfico 17. As ferramentas digitais utilizadas despertam o interesse do educando.



Fonte: Levantamento de dados (2024).

Durante o desenvolvimento do curso de capacitação, os participantes puderam perceber a conexão entre as atividades desenvolvidas na sequência didática e o tema central abordado com o uso das ferramentas digitais. Isso levou à constatação de que as atividades oferecidas na formação com a utilização das ferramentas digitais estão alinhadas com os objetivos estabelecidos para a sequência didática. Foi possível observar que as propostas e atividades adotadas no curso com utilização das ferramentas digitais como maximizadoras do aprendizado, facilitaram o acesso dos docentes a diferentes fontes de informação, o que pode promover uma abordagem mais eficaz do vocabulário e aspectos da realidade do educando (Gráfico 17).

É importante ressaltar que o uso de tecnologias digitais como ferramentas de ensino na Educação Infantil vai além da simples ludicidade nas atividades, pois contribui para a reconstrução da aquisição da aprendizagem, onde a organização e a seleção de tecnologias pelo docente são fundamentais (Oliveira, 2019). Todos os docentes consideraram que as atividades apresentadas na sequência didática estão articuladas entre si com o eixo temático proposto. Isso fez com que a quantidade de tarefas, o planejamento e o tempo utilizado na execução da sequência didática fossem considerados relevantes.

Os resultados indicam que as principais características das SDs consideradas foram: Apresentam opções de tecnologias digitais de formas significativas para serem usadas em sala além da forma técnica (100%); apresentam atividades concatenadas entre si (78,6%); exploram ludicidade de diferentes recursos para trabalhar com letramento digital; (71,4%) suas etapas são bem delineadas para se pensar e trabalhar educação midiática; (64,3%). A

análise das respostas mostrou que as SDs foram úteis, proporcionando uma aprendizagem significativa, dinâmica e divertida. Os participantes afirmaram que o curso ajudou a facilitar sua prática profissional e proporcionou um novo olhar do conteúdo curricular. Para os participantes, as sequências didáticas possuem uma estrutura bem definida que auxilia para a compreensão dos estudantes. Um dos aspectos positivos mais mencionados foi que as SDs foram bem elaboradas e direcionadas para o público a qual pretendia atingir.

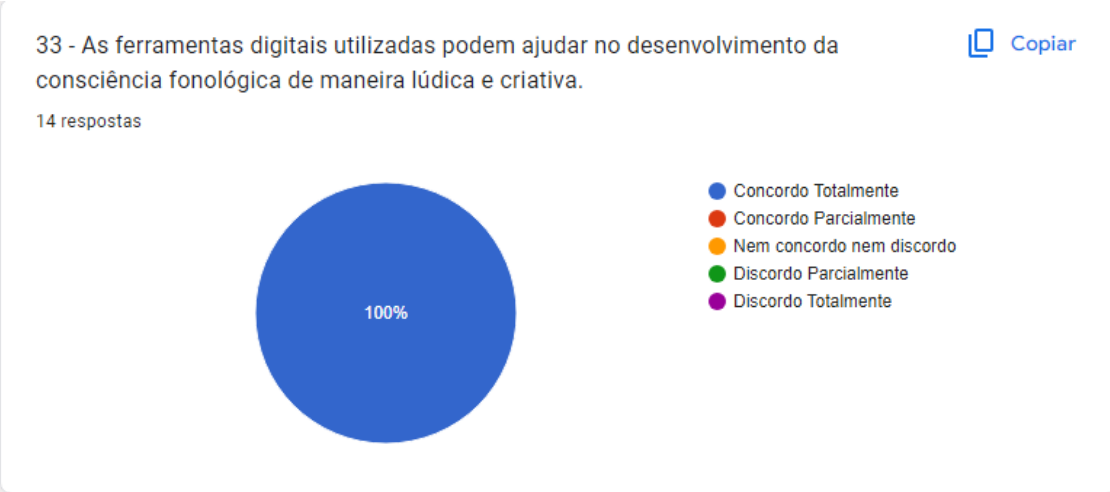
Embora muitos não tenham encontrado pontos negativos nas SDs apresentadas, alguns docentes destacaram que a elaboração dessa ferramenta não é trivial, requerendo um roteiro de produção complexo.

Essa percepção pode ser comprovada pela fala de um cursista.

> São bem-organizadas. Sem conhecimento, não é fácil de montar uma.
> (Docente 2)

No entanto, esse aspecto desfavorável não é de extrema relevância para não se colocar as SD em prática, visto que os recursos e jogos tecnológicos empregados em sua organização podem estimular o interesse das crianças nas aulas

Gráfico 18. As ferramentas digitais utilizadas podem ajudar no desenvolvimento da consciência fonológica de maneira lúdica e criativa.

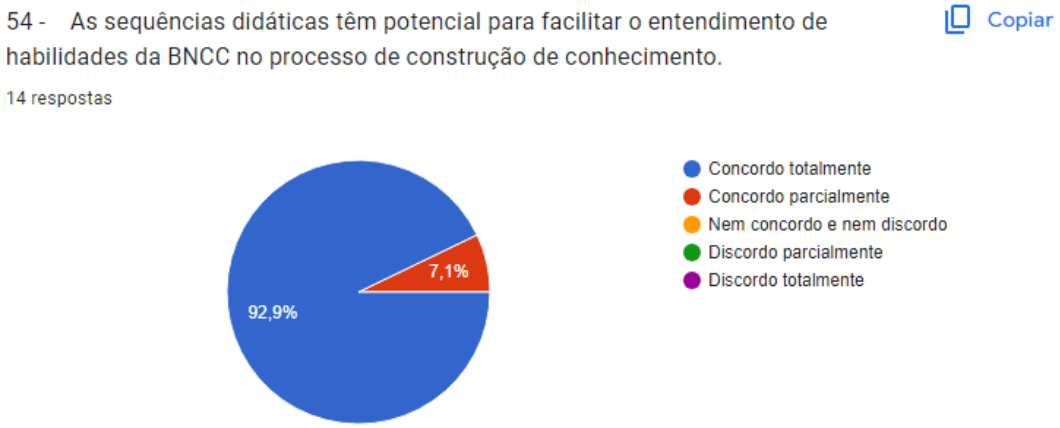


Fonte: Levantamento de dados (2024).

. Isso permite dizer que elas podem utilizar as ferramentas digitais para estimular a criança na Educação Infantil no desenvolvimento da consciência fonológica (Gráfico 18).

Os participantes chegaram a um consenso de que as propostas das sequências Didáticas apresentaram abordagens inovadoras para incentivar o uso de tecnologia (jogos, aplicativos e outras ferramentas) de forma lúdica. Entre as sugestões de atividades dos participantes que poderiam ser colocadas em prática por meio das sequências Didáticas, destacam-se aquelas que envolvem o uso de jogos e aplicativos digitais. Um dos participantes enfatizou a importância de utilizar jogos em aula para crianças com autismo. Outro destacou que essa abordagem poderia ser útil para a realização de atividades semanais e sugeriu o aplicativo *Liveworksheets* que propõe atividades que podem ser salvas também em PDF.

Gráfico19. As Sequências Didáticas têm potencial para facilitar o entendimento de habilidades da BNCC no processo de construção de conhecimento



Fonte: Levantamento de dados (2024).

Isso levou a 92,9% dos participantes concordarem plenamente e 7,1% concordarem parcialmente que essa abordagem é uma maneira eficaz de proporcionar uma aprendizagem progressiva e significativa na Educação Infantil facilitando o entendimento de habilidades da BNCC auxiliando na construção de conhecimentos (Gráfico 19).

O emprego de sequência didática em salas de aula na Educação Infantil pode ser muito útil para a organização do docente auxiliar na elaboração de atividades de desenvolvimento de habilidades, segundo Gisele Barbosa (2017) toda sequência didática requer uma intervenção reflexiva composta por planejamento, aplicação e avaliação, em especial no que se refere à consciência fonológica nas crianças, além de ajudar a fazer relação com situações do dia a dia.

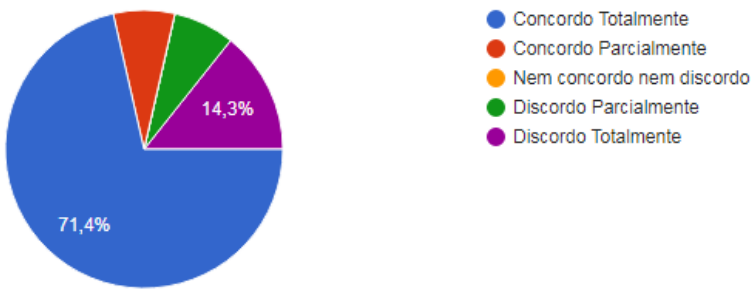
Essa ferramenta tem um grande potencial para estimular a aprendizagem, pois parte do conhecimento prévio do aprendiz e torna o processo de ensino mais significativo. Embora a sequência didática possa ser utilizada em qualquer lugar do país, o acesso à internet de qualidade é essencial para utilizá-la de forma digital. A aplicação das tecnologias digitais na sequência didática é considerada acessível para a maioria dos usuários (85,7% concordam totalmente e 14,3% concordam parcialmente) e alguns veem as tecnologias utilizadas durante as aulas são de fácil acesso para o usuário (92,9% concordam totalmente e 7,1% concordam parcialmente).

Todos os docentes concordam que o modelo de framework utilizado na formação pode ser adaptado para a aplicação de diferentes conteúdos, permitindo sua utilização em diversos segmentos e com diferentes públicos (92,9% concordam totalmente e 7,1% concordam parcialmente).

Os participantes também acham válido o uso dessa ferramenta em aulas de reforço. As explicações presentes na apresentação/descrição do contexto são fundamentais para uma compreensão clara e precisa do processo de aprendizagem e do caminho percorrido pelo educador para atingir os objetivos almejados. Assim, 91,7% dos participantes concordam totalmente e 85,7% concordam plenamente que a elaboração da SD é um processo que demanda a colaboração de profissionais de diversas áreas e o conhecimento especializado em Educação e Tecnologia.

Todos os participantes concordam que as ferramentas digitais utilizadas na formação podem ajudar no desenvolvimento da consciência fonológica de maneira lúdica e criativa. Para Antunes (2003), os jogos podem auxiliar as crianças a construírem novas invenções e amadurecer conceitos.

Gráfico 20. Foi a primeira vez que eu tive contato com uma formação de docentes permeada pelas novas tecnologias digitais.



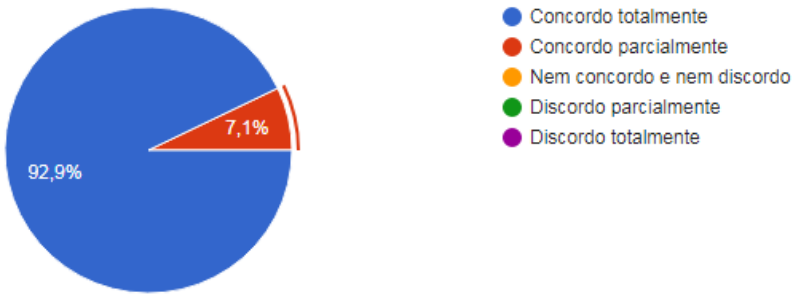
Fonte: Levantamento de dados (2024)

O Gráfico 20 mostra que para muitos (71,4%), a participação no curso representou o primeiro contato desses profissionais com o método da sequência didática, com a proposta de aplicar as novas tecnologias digitais em práticas docentes nas turmas de Educação Infantil.

Como pode ser observado, as sequências Didáticas possuem um grande potencial para a elaboração de estratégias de ensino através do lúdico e o digital, essas estratégias promovem aprendizagens significativas e interação entre os estudantes.

Nesse sentido, percebe-se que um dos principais desafios da educação é promover um ensino que esteja relacionado à realidade dos estudantes, integrando-os ao universo digital e incentivando o uso do conhecimento de forma ética e responsável (Dantas et.al., 2020). No entanto, a obtenção das competências estabelecidas pela Base Nacional Comum Curricular durante a evolução do conhecimento pode ser mais facilitada (Gráfico 21). Entre os quatorze docentes, 92,9% concordam plenamente; 7,1% concordam parcialmente com essa questão.

Gráfico 21. As sequências didáticas têm potencial para facilitar o entendimento de habilidades da BNCC no processo de construção de conhecimento



Fonte: Levantamento de dados (2024).

A avaliação das informações coletadas até este momento, nos leva a concluir que a utilização da sequência didática e dos jogos digitais surge como uma abordagem inovadora para alcançar finalidades em toda educação, inclusive na Educação Infantil. Entende-se que a prática diária na educação apoiadas por ferramentas digitais possibilitam a introdução de "sistemas dinâmicos de representação na forma de objetos concretos e abstratos. Eles são considerados concretos porque estão presentes na tela do computador, permitindo manipulação, e abstratos por corresponderem às nossas reflexões e construções mentais" (Dionizio et. al., 2019). Além disso, elas se revelam em uma única e nova abordagem

metodológica para abordagem dos conteúdos. Souza (2019), ressalta que a adoção da sequência didática é um meio de abranger os resultados de forma orgânica, destacando a importância de uma intervenção didática atrativa, dinâmica e inovadora.

4.2. Avaliação de satisfação dos participantes com a formação continuada

É recomendado que os docentes se especializem e busquem novas maneiras de se capacitar para refletir sobre suas práticas educacionais. Desta maneira poderão otimizar o processo de aquisição do conhecimento dos estudantes. Foi observado que a maioria dos participantes do curso (91,7%) conseguiu desenvolver uma habilidade prática com os conteúdos propostos na formação. O envolvimento em todas as etapas levou os participantes a repensarem as técnicas de ensino-aprendizagem que utilizam diariamente. Acredita-se que a capacitação teve um impacto positivo na ação desses profissionais no ambiente escolar e pode auxiliá-los na implementação da BNCC para a Educação Infantil.

Dentre as quatorze respostas, 71,4% dos participantes disseram que participou de todas as aulas do curso de formação e 85,7% realizaram as atividades propostas no curso de formação considerando que isso os deixou confortáveis para aplicar a sequência didática com as crianças na Educação Infantil.

Os cursistas concordaram plenamente que o material didático era acessível mesmo fora das aulas online. Sendo assim o material didático apresentado foi de fácil utilização para92,9% dos participantes.

O curso atendeu deforma positiva todos os requisitos discutidos. De acordo com um dos participantes, o processo de aprendizagem foi descrito como “muito bem-organizada, de fácil entendimento”. Para muitos participantes, o conteúdo apresentado na plataforma *Teams* facilitou a compreensão do propósito da formação e a ministrante demonstrou ter uma abordagem pedagógica satisfatória, conhecimento do conteúdo e uma forma compreensível de ensino.

> Fomos muito bem assessorados em todas as dúvidas do grupo.
> (Docente 3).

Houve consenso total sobre a clareza e, possivelmente, a realização do objetivo pedagógico do curso de capacitação. Este ponto foi destacado em uma das respostas “Toda programação e proposta apresentada e aplicada na formação estava em consonância.

> A formadora cumpriu satisfatoriamente tudo o que foi proposto.
> (Docente 5)

A condução das atividades ocorreu de maneira consistente e de acordo com a proposta de capacitação estabelecida.

Segundo a opinião de um dos participantes.

> Achei que a dinâmica foi excelente, o propósito da capacitação é super atual e pedagogicamente será muito útil na minha prática diária". (Docente 11)

Isso mostra que os recursos pedagógicos utilizados foram apropriados e auxiliaram os participantes na visualização de como poderiam lidar com o material, especialmente aqueles que enfrentavam dificuldades de aprendizado, apontando os pontos que poderiam ser melhorados para uma melhor performance em sala de aula.

O profissional da Educação Infantil será multidimensional em um segmento que é essencialmente multidisciplinar (Rocha, 1999). Este ponto de vista sustenta a importância de os docentes terem a chance de revisitar regularmente as teorias e práticas. Foi constatado que a participação na formação foi benéfica e extremamente enriquecedora para eles, possibilitando o acompanhamento completo das aulas. A próxima etapa consistirá em analisar o grau de contentamento dos participantes com a conclusão do curso, identificando os aspectos favoráveis e desfavoráveis percebidos durante a formação.

Tabela 2. Os pontos positivos e negativos do curso de capacitação

PONTOS POSITIVOS	PONTOS NEGATIVOS
- Aprendizagem compartilhada com muita segurança, criatividade e conteúdo relevante. - A tecnologia não pode mais ficar à margem da escola. Pode ser utilizada de modo inovador e incentivador para uma aprendizagem significativa. - Pude aprender muito com a aplicadora. - Esta formação de docentes serviu como alicerce para pensar na educação como construção de escolas, cidadãos e profissionais mais competentes, éticos e humanos. - Excelente abordagem, muita interação, prática e dinâmica.	- Não encontrei nenhum. - Eu não sei mexer em computador. O que me deixa triste, angustiada. - Não vejo lado negativo na formação. - Não vi pontos negativos. - Não se aplica. - Somente a minha dificuldade com as ferramentas digitais.

- Além da paciência da mentora, em tirar dúvidas nas execuções das atividades. Dinamismo nas aulas; Horário adequado; Uso de ferramentas gratuitas; Apresentação com atividades práticas de ferramentas digitais. - A formação foi muito dinâmica e organizada. - A temática e a maneira super didática da formação. - Pra mim só tiveram pontos positivos, tudo maravilhoso, mudou minha visão sobre tecnologia. - Boa utilização da tecnologia no pedagógico; Conhecimento de recurso tecnológico. - A didática.	

Fonte: Levantamento de dados (2024).

A maioria dos participantes consideraram que a capacitação foi dinâmica e com uma abordagem de fácil compreensão sobre o tema que a permeava, trazendo assim um olhar diferente de como ministrar aulas e mudando a visão sobre o uso das tecnologias.

A execução da temática proposta e a clareza com que foi abordado pela ministrante legitimaram a relevância da capacitação e como a estratégia apresentada pode fazer toda diferença no cotidiano escolar, principalmente em turmas de Educação Infantil.

Esse ponto de vista foi algo que levou alguns docentes a não considerarem as adversidades como pontos negativos relevantes que atrapalhassem a capacitação. Apesar de a grande maioria responder que não puderam observar pontos negativos, ressaltaram como ponto negativo a dificuldade até o momento da formação no manuseio das ferramentas tecnológicas.

Observa-se que participar da formação voltada para auxiliar docentes para o uso das ferramentas digitais na Educação Infantil foi para os participantes uma experiência inovadora e plenamente satisfatória. Muitos participantes disseram não conhecer a maioria das ferramentas digitais apresentadas e o curso permitiu que pudesse enriquecer suas aulas agregando a conhecimentos que já tinham.

Uma participante afirmou que para ela a capacitação possibilitará tornar suas aulas mais dinâmicas.

> Participar da Formação foi uma experiência incrível. Poder conhecer mais sobre as possibilidades de tornar as aulas mais lúdicas e atrativas é enriquecedor e traz novas expectativas ao docente que almeja atingir melhores resultados com seus estudantes.

> Com certeza, a formação possibilitará uma maior dinamicidade na minha rotina de sala de aula. (Docente 5)

Podemos então afirmar que a incorporação das ferramentas digitais no currículo de formação dos docentes deve auxiliar para que os mesmos sejam autônomos, reflexivos, dinâmicos e capazes de adaptar suas metodologias, sendo assim, Moore e Kearsley (2007), afirmam que não é possível pensar a educação atual sem considerar as mudanças que alicerçam a maneira de construir o conhecimento pela mediação tecnológica no trabalho docente discente. Desta maneira, a formação para docentes será sempre o caminho mais acertado para ajudar a superar as dificuldades encontradas no ambiente escolar.

5 - CONCLUSÃO

A Educação Infantil é a primeira etapa da educação básica e tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até cinco anos de idade. Por isso, talvez, a educação para este público apresente algumas singularidades.

A presente pesquisa derivou-se da preocupação em auxiliar os docentes da Educação Infantil da rede pública do município de Niterói no uso de ferramentas digitais que pudesse contribuir no desenvolvimento da consciência fonológica de maneira mais dinâmica e atrativa nas crianças na faixa etária de 3 a 5 anos.

Em uma sondagem inicial com os docentes deste grupo de referência, buscou-se averiguar o conhecimento sobre estratégias metodológicas pautada pela integração de conhecimentos sobre as novas tecnologias e abordagens inovadoras, que tenham como objetivo proporcionar uma educação de qualidade, contextualizada, relevante e significativa.

A partir dos dados apresentados foi elaborada uma estratégia metodológica que pudesse auxiliar os docentes a incluírem as ferramentas digitais ao trabalhar com estudantes da educação infantil o desenvolvimento da consciência fonológica.

A formação docente intitulada “ A utilização das ferramentas digitais no auxílio do desenvolvimento da consciência fonológica de maneira lúdica e significativa na Educação Infantil” foi elaborada em uma sequência didática com duração de quatro dias, divididas em etapas em um *framework*, voltadas para conciliar a reflexão teórica com a prática pedagógica estruturada com o lúdico digital, pautada na BNCC e na aprendizagem significativa de Ausubel de maneira que pudesse integrar métodos de aprendizagem inovadores.

Foi criado um material didático, o *e-book,* contendo descrição das ferramentas digitais e a fundamentação teórica utilizada nos dias de formação. Este material serviu para que os

participantes pudessem conhecer todo o material que seria utilizado e se familiarizar com a sequência didática que através do framework foi apresentado em etapas, apoiando-se sempre no conhecimento prévio do participante e ofertando atividades lúdicas e dinâmicas permeadas pela tecnologia digital.

O diferencial da formação de docentes foi oferecer aos participantes a oportunidade de vivenciar experiências com a utilização das ferramentas digitais, criando um ambiente ativamente lúdico e divertido motivando os docentes a fazerem uso dessas ferramentas no ambiente escolar.

No decorrer da pesquisa, foi possível perceber que os objetivos específicos propostos foram alcançados, contribuindo para alcançar êxito no objetivo geral. Sendo assim, conclui-se que a capacitação de docentes adequada e permeada por novas tecnologias digitais proporciona aos participantes as ferramentas necessárias sendo um dos fatores fundamentais no processo de auxílio das práticas pedagógicas, em particular no auxílio do desenvolvimento da consciência fonológica na educação infantil proporcionando o desenvolvimento de abordagens pedagógicas mais eficazes e atualizadas, dispostas as necessidades e demandas da criança na atualidade.

Ao final da formação continuada, os docentes se sentiram capazes e motivados a elaborar atividades lúdicas utilizando as ferramentas digitais apresentadas durante a capacitação.

Concluindo, o curso de formação docente proporcionou momentos enriquecedores e de aprendizados significativos para a prática pedagógica com a utilização das novas tecnologias digitais no auxílio do desenvolvimento da consciência fonológica na educação infantil.

REFERÊNCIAS

ADAMS, Marilyn.[et al] Consciência fonológica em crianças pequenas. Porto Alegre: Artmed, 2006.

AGUIAR, M. A. S. Relato da resistência à instituição da BNCC pelo Conselho Nacional de Educação mediante pedido de vista e declarações de voto. *In*: AGUIAR, M. A.; DOURADO, L. F. (org.). *A BNCC na contramão do PNE 2014-2024*: avaliação e perspectivas. Recife: ANPAE, 2018. p. 8-22.

AMARANTE, Antonia da Silva. Jogos, brinquedos e brincadeiras na educação infantil: possibilidade de desenvolvimento e aprendizagens. Morrinhos, GO. 2019.

ANJOS, Cleriston Izidro dos. Tatear e desvendar: um estudo com crianças pequenas e dispositivos móveis. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Federal de Alagoas. Centro de Educação. Programa de Pós-graduação em Educação. Maceió, 2015. Disponível: http://www.repositorio.ufal.br/handle/riufal/1641.

ANTÔNIO Carlos de Abreu Mol e Dra. Gisele Reinaldo da Silva. 2019. 290 p.Dissertação (Mestrado) - CENTRO UNIVERSITÁRIO CARIOCA, Rio de Janeiro, 2019. DOI CDD 372.412. Disponível em: https://proximal.unicarioca.edu.br/portal/dissertacoes/. Acesso em: 15 nov. 2023.

ANTUNES, Celso, 1937 – O Jogo e a Educação Infantil: Falar e Dizer, Olhar e Ver, Escuta e ouvir, fascículo 15 / Celso Antunes – Petrópolis, R. J: Vozes, 2003.

ARANTES, Sheila da Silva Ferreira. Reforço escolar em sociedades civis em prol da alfabetização: interface entre sequências didáticas e ferramentas digitais. Rio de Janeiro, 2019. 341 f. Disponível em: //proximal.unicarioca.edu.br/portal/dissertacoes/. Acesso em: 15 out. 2023.

ARAÚJO, Lucineide et al. Jogos Digitais na Educação Infantil: Contribuições para o Processo de Aprendizagem. III Congresso sobre Tecnologia da Educação. Programa de Inovações Tecnológicas Educacionais (PPgITE/UFRN). Cultura Maker na Escola, 2018.

ARRUDA, Eucidio Pimenta. Educação remota emergencial: elementos para políticas públicas na educação brasileira em tempos de Covid-19. Em Rede - Revista De Educação a Distância, 7(1), 257-275, 2020.

AUSUBEL, D. P. *The Psychology of Meaningful Verbal Learning*. New York: Grune & Stratton, 1963.

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

BEHRENS, M. A. Aparecida. Projetos de aprendizagem colaborativa num paradigma emergente. *In*: MORAN, J. M. Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas: Papirus, 2000.

BECKER, Daniel. *Infância Plugada: Como Proteger Seus Filhos dos Perigos das Telas.* Rio de Janeiro: Objetiva, 2021.

BETTEGA, Maria Helena Silva. A educação continuada na era digital. 2.ed. São Paulo, SP: Cortez, 2010.

BLOG Desafios do aprender : https://abcclaudiamara.blogspot.com/2018/09/

BORBA, M. C.; PENTEADO, M. G. Informática na Educação. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

Borba, M.C. e Penteado, M.G. (2001). Informática e Educação Matemática. Belo Horizonte: Autêntica Editora.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB. 9394/1996. BRASIL.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versao final_site.pdf. Acesso em: 13 de nov 2023.

CARR, Nicholas. *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains.* Revised ed. New York: W. W. Norton & Company, 2020.

CASTELLS, M. (1999). A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra

CASTRO, Juscileide Braga de. Construção do conceito de covariação por estudantes do ensino fundamental em ambientes de múltiplas representações com suporte das

TECNOLOGIAS DIGITAIS. 2016. 275f. –Tese (Doutorado) –Universidade Federal do Ceará, Programa de Pós-graduação em Educação Brasileira, Fortaleza (CE), 2016.

Conselho Nacional de Educação. Parecer CEB n° 04. Parecer da Câmara de Educação Básica, aprovado em 06 de setembro de 2000. Parece Normativo sobre as Diretrizes Operacionais para a Educação Infantil. Disponível em: <http://www.mec.gov.br/cne/pdf/PCB004v03.pdf> acesso em 14 maio. 2024.

CONSTITUIÇÃO (1988)]. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília. Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Disponível em: <dezembro 2017, Ano XV, Número 29. Disponível em: <Educação Infantil (Livro Eletrônico): cotidiano e política / Angela Meyer Borba...(et. al) ; Patrícia Coursino (Org.) . _ Campinas, SP: Autores Associados , 2020. – (Coleção educação contemporânea)

CULATTA, Richard. Digital for Good: Raising Kids to Thrive in an Online World. Cambridge: Harvard Business Review Press, 2021.

DF: Presidência da República, [2016]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm. Acesso em: 5 ago. 2023.

EDUCAÇÃO INFANTIL: Subsídios para o Plano Municipal de Educação de Niterói. Niterói: FME, 2003.

ESCOBAR, Ana Maria. *Telas e Infância: Efeitos da Superexposição no Desenvolvimento Infantil.* São Paulo: Manole, 2022.

ESCUTAR e ouvir, fascículo 15. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003, 4a edição.

Estatuto da Criança e do Adolescente**.** Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Brasília, DF: Senado Federal, 1990.

ESTEBAN, Maria Teresa, Virgínia Louzada, and Ana Cristina Corrêa Fernandes. "Processos Avaliativos E Docência Na Educação Infantil: Diálogos Cotidianos." *Educar Em Revista* 37 (2021): Educar Em Revista, 2021, Vol.37. Web.

FORPROEX. Fórum de Pró-Reitores das Instituições Públicas de Educação Superior

Fundação Municipal de Educação de Niterói – FME. Subsídios para o Plano Municipal de Educação de Niterói – Educação Infantil. Caderno 2. Niterói: FME, 2003.

Fundamentos de metodologia científica / Marina de Andrade Marconi, Eva Maria Lakatos. – 8. ed. – São Paulo: Atlas, 2017.

HENNEMANN, Ana L. Consciência Fonológica – O que é? Como desenvolvê-la? Novo Hamburgo, 05 de julho/ 2017. Disponível online em: http://neuropsicopedagogianasaladeaula.blogspot.com.br/2017/07/consciencia-fonologica-o-que-e-como.html/ Acesso em: 22 mai. 2024.

HODGES, Charles & Moore, Stephanie & Lockee, Barbara & Trust, Torrey & Bond, Mark. (2020). The Difference Between Emergency Remote Teaching and Online Learning. Educause Review. Disponível em: http://er.educause.edu/articles/2020/3/the-differencebetween-emergency-remote-teaching-and-online-learning [GS Search]

INFORCHANNEL, Tecnologia assume papel ainda mais importante na educação durante a pandemia. Disponível em: https://inforchannel.com.br/tecnologia-assume-papel-ainda-mais-importante-na-educaca o-durante-a-pandemia/ Acesso em: 26 mai. 2024.

KIM, Jinyoung. Learning and Teaching Online During Covid-19: Experiences of Student Teachers in an Early Childhood Education Practicum. International Journal of Early Childhood, 52, 145–158, 2020.

KRAMER, S. A Fundação Carlos Chagas e a Educação infantil no Brasil: uma trajetória de produção. In: COSTA, A; MARTINS, A.e FRANCO, M. Uma história para contar: a pesquisa na Fundação Carlos Chagas. São Paulo: Annablume, 2004ª.

KRAMER, S. Infância, cultura contemporânea e Educação contra a barbárie. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/indexphp/revistasteias/article/viewFile/23857/16830. Acesso em: 16 out. 2023.

KUROVSKI, Caroline. PLATAFORMA YOUTUBE, PRODUÇÕES INDEPENDENTES E EDUCOMUNICAÇÃO: possibilidades para um saber alternativo. Disponível em http://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/43498/PLATAFORMA%20YOUTUBE,%20PRODUCOES%20INDEPENDENTES%20E%20EDUCOMUNICACAO%20possibilidades%20para%20um%20saber%20alternativo.pdf?sequence=1>. Acesso em 18 de janeiro de 2024.

LAMPRECHT, Regina; BLANCO-DUTRA, Ana Paula (Orgs.). Consciência dos sons da língua: subsídios teóricos e práticos para alfabetizadores, fonoaudiólogos e docentes de língua inglesa. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2009

LARANGEIRA, Cintia. A Base Nacional Comum Curricular: uma leitura a *contrapelo* dos

LARROSA, J. Experiência e alteridade em educação. Revista Reflexão e Ação, Santa Cruz do Sul, v. 19, n. 2, jul./dez, p. 4-27, 2011

Lei no 9.394 de 20 de dezembro de 1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB). Brasília. 1996. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/lei9394_ldbn1.pdf> Acesso em: 4, nov. 2023.

LÉVY. P. A conexão planetária: o mercado, o ciberespaço, a consciência. São Paulo: Ed. 34, 2001.

LOURENÇO, Mariana S. Edição digital: aspectos e perspectivas da produção de eBooks no Brasil. I Seminário Brasileiro sobre Livro e História Editorial. UFF, Rio de Janeiro, RJ, 2004.

MACEDO, E. Base nacional curricular comum: a falsa oposição entre conhecimento para fazer algo e conhecimento em si. *Educação em Revista*, Belo Horizonte, v. 2, n. 2, p. 45-67, 2016. DOI: https://doi.org/10.1590/0102-4698153052

MACEDO, Lino de. *Jogos e Desenvolvimento Infantil: Contribuições para a Educação.* São Paulo: Cortez, 2020.

MEIRA, Luciano. *Aprendizagem Ubíqua: Educação, Conexões e Cultura Digital.* São Paulo: Penso, 2020.

MONTEIRO, R. L. S. G.; SANTOS, D. S. A utilização da ferramenta Google Forms como instrumento de avaliação do ensino na Escola Superior de Guerra. Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação (online). Rio de Janeiro: v.4, n.2, 2019. Disponível em: . Acesso em: 18 janeiro 2024.

MOORE, M. & Kearskey, G.(2007) Educação à distância: uma visão integrada. São Paulo/SP: Thomson.

MOREIRA, M. A., MASINI, E. A. F. S. **Aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel**. São Paulo, Moraes, 1982

MOREIRA, Marco Antônio. Teoria de aprendizagem. São Paulo: E.D.U., 1999.

NOURI, H. e Shahid, A. (2008). The Effects of PowerPoint Lecture Notes on Student Performance and Attitudes. The accounting educators' journal, XVIII, pp.103 -117.

NOURI, H.; SHAHID, A. The effect of PowerPoint presentations on student learning and attitudes. Global perspectives on accounting education. v. 2, p. 53–73. 2005.

O Brincar e as Tecnologias Digitais na Educação Infantil: Uma abordagem contemporânea e significativa.2021.pág 18. CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA MESTRADO

OLIVEIRA, Maria Marly de. Sequência didática interativa no processo de formação de docentes. Petrópolis: Vozes, 2013.Org.: Skliar, Carlos e Larrosa, Jorge. Buenos Aires: Homo Sapiens Ediciones, 2009.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky**: um processo sócio-histórico. São Paulo, SP: Scipione 2010. Acesso em: 20 maio 2024.

PAVNOSKI, L., Hilger, TR e Pavnoski, FL (2021). A tecnologia digital e as metodologias alternativas: ferramentas para a promoção da aprendizagem significativa no ensino de ciências / Tecnologia digital e metodologias alternativas: ferramentas para a promoção de aprendizagens significativas no ensino de ciências. Revista B

PEREIRA, André Pereira, Regina, LOPES, Roseli de Deus. Legal: Ambiente de Autoria para Educação Infantil apoiada em Meios Eletrônicos Interativos. SP: 2005.

PEREIRA, Luana Gomes, Gêneros textuais e Novas Tecnologias. Tear: Revista de educação ciência e tecnologia. Canoas.v.1,n.1, 2012.

PÉREZ GÓMEZ, A. I. Educação na Era Digital: a escola educativa. Porto Alegre: Penso, 2015.

PIAGET, J. Os estágios do desenvolvimento intelectual da criança e do adolescente. In: Piaget. Rio de Janeiro: Forense, 1972.
PIAGET,J Ploblemas de Psicologia Genética**.** A construção do real na criança**.** São Paulo: Ática,2001.

POETA, Cristian Douglas. Concepções metodológica de matemática no ensino fundamental/ Cristian Douglas Poeta._ 2013. 92f; il.

PORTARIA nº 1.570, de 20 de dezembro de 2017. Homologa a Resolução CNE/CP nº 2/2017 e institui a Base Nacional Comum Curricular. Diário Oficial da República Federativa

do Brasil, Brasília, DF, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wpcontent/uploads/2018/04/PORTARIA1570DE22DEDEZEMBRODE2017.pdf. Acesso em: 13 set. 2019.

PRENSKY, Marc. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: Senac, 2012.

PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants**.** NBC UniversityPress, Vol. 9 N°.5. October, 2001

PRFOMM NETTO, Samuel. Telas que ensinam: mídia e aprendizagem do cinema ao computador. 2 ed. Campinas, SP: Editora Alínea, 2001.

PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO. Rio de Janeiro. 2021.rceb005-09&category_slug=dezembro-2009-pdf&Itemid=30192 >. Acesso em: 19 maio 2024.

Referencial Curricular 2010. Rede Municipal de Ensino de Niterói: Uma construção coletiva. Educação Infantil.

ROCHA, E. A. C. A pesquisa em Educação Infantil no Brasil: trajetória recente e perspectivas de consolidação de uma pedagogia da Educação Infantil. 1999. 262 f. Tese (Doutorado em Educação) − Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1999.

ROCHA, S. S. D. O uso do computador na educação: a informática educativa. Revista Espaço Acadêmico, n. 85, jun. 2008.

RODRIGUES, D.; LIMA-RODRIGUES, L. Formar Professores de Educação Física numa Perspectiva Inclusiva In: GAIO, R.; SEABRA Jr., L.; DELGADO, M. A. (Orgs.). *Formação Profissional em Educação Física:* ações e reflexões. Várzea Paulista: Fontoura, 2011. (no prelo).

RODRIGUES, Rômulo da Silva Vargas. Saussure e a definição da língua como objeto de estudos. ReVEL. Edição especial n. 2, 2008. ISSN 1678-8931 [www.revel.inf.br]. Acesso em 03 de dezembro de 2015.

SAMUEL, Alexandra**.** Remote, Inc.: How to Thrive at Work... Wherever You Are. New York: Harper Business, 2021.

SANTAELLA, Lúcia. *Cibercultura e Jogos Digitais na Educação Infantil.* São Paulo: Paulus, 2022.

SANTOS, Selma Maria do. Formação de docentes na cultura digital: construção de concepções de uso das tecnologias na escola e a produção coletiva de propostas de ações para sua integração ao currículo. Tese de doutorado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul: Porto Alegre, 2017.

SCHMITT, A. da S.; FILHO, A. J. M. Práticas Educativas e pedagógicas com bebês: Múltiplas possibilidades no cotidiano das Creches. Revista Humanidades e Inovação, v. 2, n. 5, 2017.

SELLTIZ, C. et al. Métodos de pesquisa nas relações sociais. São Paulo: Herder, 1967.

SHIGUNOV NETO, Alexandre; MACIEL, Lizete Shizue B. (Org.) Reflexões sobre a formação de professores. Campinas: Papirus, 2002.

SILVA, Simone dos Santos Venturelli Antunes; FERRAZ, Denise Pereira de Alcantara. A Visão do Professor sobre Jogos Digitais no Ensino da Matemática para alunos com Deficiência Intelectual: estado da arte. Educação Matemática Pesquisa: Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Educação Matemática, [s.l.], v. 21, n. 1, p. 180-196, 29 abr. 2019.

SOARES, Magda Becker. Alfabetização e letramento. 2.ed.São Paulo: Contexto, 2001.

SOARES, Magda. Alfaletrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever. São Paulo: Contexto, 2020. 352 p.

SOUZA, Rachel Freire Torrez de. Os efeitos da BNCC na formação docente. Revista OKARA:

STANLEY, G. Language Learning with Technology: Ideas for Integrating Technology in the Classroom. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2013.

TABILE, Ariete Fröhlich; JACOMETO, Marisa Claudia Durante. Fatores influenciadores no processo de aprendizagem: um estudo de caso. Rev. psicopedag., São Paulo, v. 34, n. 103, p. 75-86, 2017 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862017000100008&lng=pt&nrm=iso>. acesso em 27 jul. 2024.

TOMAZZETTI, Cleonice Maria, and Juliana Correa Moreira. "Avaliação Na Educação Infantil E Formação Contínua De Docentees." *Estudos Em Avaliação Educacional (Impresso)* X (2018).

VALLETTA, Débora. E-book no Ensino de Tecnologia Educacional: uma investigação sobre o uso de Apps na produção escrita. Educação Por Escrito, v. 6, n. 2, p. 278-292, 2015. Disponível em: . Acesso: 20 de dezembro de 2023.

VASCONCELLOS, V. M. R. Políticas educativas para crianças de 0 a 3 anos. Fractal: revista de psicologia, v. 27, p. 68-73, 2015.

VERRI, Juliana Bertolino; ENDLICH, Angela. A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia. In: Revista Percurso - NEMO Maringá, v. 1, n. 1, p. 65-83, 2009. Disponível em: https://periodicos.uem.br › Percurso › article › view, acessado em 13 novembro de 2023.

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA Bruno; TANAKA Samara. E o futuro?. In:VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA Bruno; TANAKA Samara. Gamification, Inc: como reinventar empresas a partir de jogos.Rio de Janeiro: MJV, 2013.

VIEIRA, M. F. (2018). A Gestão de EaD no contexto dos Polos de Apoio Presencial: Proximidades e diferenças entre a Universidade Aberta do Brasil e as Instituições universitárias privadas. Tese (Doutoramento em Educação) - Universidade Aberta. Disponível em: http://hdl.handle.net/10400.2/7182. Acesso em: 28 out. 2023.

VIGOTSKY: contradições, desdobramentos e desenvolvimento. São Paulo: Hucitec, 2013.

VON STAA ,Betina. Aproveitando a Tecnologia para Promover o Desenvolvimento das Crianças.in:Pàtio:Educação Infantil,Porto Alegre, n28,p.44-46, jul/set. Trimestral.

WALLON H. Uma concepção dialética do desenvolvimento infantil. Isabel Galvão. Ed. Vozes, 1995.

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

APÊNDICES E ANEXOS

APÊNDICE A

Sequência didática em formato de *framework:* Sequência didática com foco no desenvolvimento da consciência fonológica mediada pelas novas tecnologias digitais.

Sequência didática- Dia 1

Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

UNICARIOCA Centro Universitário DIGITAL

Dia: 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐

Instituição onde será a 1ª aplicação:	**Data:**
Educador Autor(a): Verônica da Silva	**E-mail:** veveuff@hotmail.com
Professor revisor (a): Sheila Arantes	**E-mail:** sheila@csaber.com.br
Público-alvo: Professores da Educação Infantil da rede pública do município de Niterói.	**Carga horária desta aula: 2 horas**
Título da SD: A utilização das ferramentas digitais no auxílio do desenvolvimento da consciência fonológica de maneira lúdica e significativa na Educação Infantil.	
Conteúdo: Apresentação da Teoria de David Ausubel Sobre Aprendizagem Significativa. Apresentação dos cinco Campos de Experiência da BNCC para a Educação Infantil. Apresentação e utilização de ferramentas digitais como facilitador no processo de ensino aprendizagem tornando-o mais lúdico e divertido.	
Eixo Temático: Jogos digitais auxiliando no desenvolvimento da consciência fonológica de crianças de 3 a 5 anos.	

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

Objetivos esperados	• Estimular a utilização da aprendizagem significativa no planejamento das aulas. • Apresentar ferramentas digitais que possam ser utilizadas em aula tornando-as mais significativas, lúdicas e divertidas.

1ª Etapa: Tomada de Consciência - (Tempo de duração: 10 min)

Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem.

- Será feita uma formação com professores da rede pública do município de Niterói que atuam na Educação Infantil com crianças de 3 a 5 anos de idade. Neste primeiro dia falaremos sobre a utilização das ferramentas digitais em sala de aula e abordaremos questões sobre Aprendizagem Significativa.

2ª etapa:

- Para um melhor entrosamento, iremos propiciar um momento de descontração onde os participantes irão se apresentar utilizando a ferramenta digital Padlet onde já perceberão como a utilização da tecnologia pode ser lúdica e divertida. Através dela vamos colher informações sobre o que os participantes trazem de conhecimento prévio a respeito da teoria que norteia a SD.

3ª Etapa:

- Será proposto uma atividade em grupo utilizando uma ferramenta digital como apoio ao desenvolvimento do ensino-aprendizagem, com esta ferramenta acessaremos um 'jogo da memória de rima' onde as regras serão apresentadas e previamente explicadas.

4ª Etapa:

- Nesta etapa o aplicador da SD irá através do link disponibilizado abrir o jogo e compartilhando a sua tela com os participantes irá mediar a aplicação e o desenvolvimento do mesmo, organizando as regras e auxiliando no desenvolvimento entre os grupos mostrando como é divertido e prazeroso estimular o conhecimento utilizando ferramentas digitais.

5ª Etapa:

- Nesta etapa teremos um momento de reflexão e de auto avaliação onde os participantes irão responder a um questionário no Google Forms refletindo sobre sua prática levando em consideração o conhecimento prévio dos alunos.

Esse curso de capacitação está organizado para ser apresentado em 3 dias.

2ª Etapa: **(Tempo de duração: 25 min)** Estabelecer relações dos novos conteúdos com conhecimentos prévios. (Atenção aqui aos subsunçores)	**1° Momento:** • Para melhor entrosamento entre o grupo, o aplicador da SD iniciará solicitando aos participantes que se apresentem e que utilizando a ferramenta digital Padlet escrevam uma frase que vem a cabeça quando ouvem falar sobre a Aprendizagem Significativa, o objetivo é sondar o conhecimento prévio que os participantes trazem a respeito e mostrar de maneira divertida e prazerosa a utilização das ferramentas digitais instigando os mesmos a refletir sobre o tema da SD. • Clicando no link disponibilizado abaixo eles acessarão o Padlet onde os participantes irão escrever seus nomes e também em breves palavras o que vem a cabeça quando ouvem falar em Aprendizagem Significativa. https://padlet.com/veveuff2_/oi-seja-bem-vindo-escreva-seu-nome-depois-escreva-uma-frase--hzze1daddtenlgv8 O aplicador da SD irá orientar os participantes que para fazer uma publicação no Padlet é só clicar no sinal de + que fica no canto inferior direito da tela e digitar dentro dele. Vídeo tutorial de como usar o Padlet: : https://youtu.be/CgF3D90rZb4 **2° Momento:** • Logo após, cada participante irá fazer a leitura da sua escrita no Padlet. O aplicador da SD irá "provocar o grupo" para que os participantes comentem as primeiras impressões sobre aquele tema. **3° Momento:** Em seguida o aplicador da SD irá utilizar a ferramenta digital Canva para apresentar um infográfico com os principais pontos da Aprendizagem Significativa a luz da Teoria de David Ausubel . A utilização desta ferramenta digital trará ao participante uma familiaridade na utilização da ferramenta auxiliando na apresentação dos principais pontos da teoria da Aprendizagem Significativa por David Ausubel. https://www.canva.com/design/DAFyYjzzchs/K9Y9ssYzgSBei5wi0_iXyA/view?utm_content=DAFyYjzzchs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor **4° Momento:** • Já foi feito a conversa sobre a impressão dos participantes sobre a Aprendizagem Significativa e já utilizamos a

	ferramenta digital para apresentar os principais pontos da teoria da Aprendizagem Significativa por David Ausubel, agora o aplicador da SD irá estimular o grupo a pensar como é importante que os professores explorem o conhecimento prévio do aluno e introduzam em suas práticas atitudes e caminhos em que o processo de aprendizagem seja significativo para o mesmo. **5º Momento:** • Sendo este curso de Formação continuada para professores da Educação Infantil, iremos apresentar em um slide utilizando a ferramenta digital powerpoint a os cinco Campos de Experiências que trata a BNCC para a Educação Infantil. Além de estar apresentando aos participantes a utilização de uma ferramenta digital auxiliando na aprendizagem, ao ver/recordar os 5 Campos de Experiências da BNCC o participante irá fazer relação direta da mesma com a prática docente no que diz respeito a importância de trabalhar sempre com o lúdico, a brincadeira e o faz de contas valorizando sempre os conhecimentos prévios que a criança traz mesmo que nunca tenha frequentado a escola. • Link para ver a imagem com os 5 Campos de Experiências da BNCC https://docs.google.com/document/d/1n0ZJtfsFIUFsfud6WyENDFd9-FA7oLmd/edit?usp=sharing&ouid=103050195018531174369&rtpof=true&sd=true **6º Momento:** • O aplicador da SD deverá após a apresentação dar continuidade a conversa com os participantes sobre a importância da BNCC destacar esses Campos de Experiência da Educação Infantil pois muda a lógica de um currículo que se estrutura em conteúdos previamente organizados para um currículo que centra na experiência de como a criança constrói sentido sobre si, sobre o outro e sobre o mundo.
3ª Etapa: **(Tempo de duração: 25 min)** Promover atividades lúdicas, enriquecidas por tecnologias digitais, que se relacionem com o conteúdo proposto e que incentivem uma aprendizagem significativa.	**7º Momento:** Nesta 3ª etapa o aplicador da SD vai propor ao grupo uma atividade onde todos irão participar após serem divididos em grupos. O nome da atividade é " Jogo da memória de rimas". O objetivo em propor esta atividade é de mostrar aos participantes como as ferramentas digitais podem contribuir na aprendizagem das crianças auxiliando na aplicação de um jogo que estimula de maneira lúdica e prazerosa a

	associação de rimas em palavras e dessa forma facilita o processo de desenvolvimento da consciência fonológica. Obs: Esta atividade na formação será aplicada em grupo, mas com as crianças pode também ser aplicada individualmente. • A princípio os participantes serão divididos em 4 grupos. Dividiremos o total de participantes da formação por 4 e cada grupo escolherá ser representado por uma cor. O sorteio da ordem de participação de cada grupo será online utilizando uma roleta de cores na plataforma Wordwall. O aplicador da SD irá abrir a tela da roleta em seu computador e irá compartilhar a tela com os demais participantes para que todos possam acompanhar o sorteio. Link da Tela do sorteio (Roleta de cores) : https://wordwall.net/pt/resource/62223082 Grupo 1 : Azul Grupo 2 : Amarelo Grupo 3 : Vermelho Grupo 4 : Verde O link está disponível para o aplicador da SD abrir a página, como não tem como saber quantas pessoas estarão participando da formação a sugestão foi dividir em quatro grupos, mas um link com um vídeo tutorial de como utilizar o aplicativo para excluir ou adicionar mais paletas na roleta de cores será disponibilizado caso o aplicador da SD precise modificar. Vídeo tutorial de uso da ferramenta: https://youtu.be/khKkS_T5V3s?si=eRa37d2puwdfCp6r Após a divisão do grupo por cores, o aplicador da SD irá explicar a dinâmica da atividade. Será sorteado na roleta de cores a ordem que cada grupo irá jogar. Por exemplo, o grupo vermelho foi o primeiro a ser sorteado na roleta de cores, ele será o primeiro a jogar, e assim sucessivamente. Após fazer o sorteio no aplicativo da ordem que cada grupo irá jogar, o aplicador da SD vai explicar como funciona o Jogo da Memória de Rimas.
4ª Etapa: **(Tempo de duração: 50 min)** Elaborar atividades que estejam alinhadas com as habilidades de 'aprender a aprender' de maneira significativa. Praticar a escrita, dando	**8º Momento:** O aplicador da SD deverá também compartilhar a tela do jogo para que os participantes possam visualizar, escolher e participar. A tela do jogo será aberta clicando no link disponível abaixo:

preferência, quando possível, ao uso de cadernos digitais.	https://wordwall.net/pt/resource/7107567/jogo-da-mem%C3%B3ria-rimas • Cada grupo deverá na sua vez (definido pelo sorteio) escolher duas cartas falando o número de cada uma. O aplicador da SD irá clicar nas duas cartas escolhidas que irá virar mostrando as figuras de cada uma deixando que todos vejam as figuras que apareceram, o objetivo do jogo não é que as figuras sejam iguais, mas ao pronunciar seus nomes elas precisam rimar. Ex: colher faz par com mulher. Todos os grupos irão ver as cartas viradas na tela compartilhada pelo aplicador da SD dando assim a oportunidade a todos de memorizar onde estão cada uma delas. • Caso o nome das figuras viradas pelo aplicador da SD rimam entre elas, essas duas cartas são retiradas do jogo pelo aplicativo, o grupo terá marcado 1 ponto e poderá jogar novamente. • Caso o grupo escolha os pares que os nomes não rimam entre si, Ex: Casa e Macaco que não rimam, o jogo mostra um X vermelho em cada carta indicando que o grupo errou e a chance de jogar passa para o grupo seguinte na ordem sorteada na roleta de cores. • Conforme os grupos vão acertando, as cartas vão sendo retiradas do jogo pelo aplicativo. Após não restar mais nenhuma carta, se tornará vencedor o grupo que mais acertou e com isso mais somou pontos. Ao término do jogo, o aplicador da SD irá parabenizar o grupo vencedor, agradecer a todos que participaram do jogo pelo empenho e colaboração, perguntar o que eles acharam da experiência e dialogar sobre o objetivo de ter proposto este jogo que é de apresentar mais uma ferramenta digital que pode ser utilizado em sala de aula com os alunos em um jogo que estimula de maneira lúdica e prazerosa a associação de rimas em palavras e dessa forma facilita o processo de desenvolvimento da consciência fonológica.

5º Avaliação ((Tempo de duração: 10 min)

Estimular a autoestima e o autoconhecimento, conduzindo o aluno ou participante a reconhecer o nível de sua aprendizagem, mantendo-o motivado para as próximas etapas e desafios. Preferencialmente com recursos tecnológicos digitais.

10º Momento:

- A avaliação do 1° dia da SD acontecerá através de um questionário de 03 perguntas, todas com 03 respostas de múltipla escolha cada, na plataforma digital Google Forms.

Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

UNICARIOCA Centro Universitário +DIGITAL

1- Você conseguiu compreender o papel do professor na aprendizagem significativa?
2- Você vê vantagens em promover a aprendizagem significativa?
3- Você já havia utilizado algumas das ferramentas digitais apresentadas na formação de hoje?
4- Estamos apenas no primeiro dia de formação, mas você diria que esta experiência te estimulou a sempre que possível incluir ferramentas digitais no planejamento das suas aulas?

Link para questionário do Google forms: https://forms.gle/7X1cQcDUfBCt12KSA

Recursos Digitais	• Computador, • Celular ou notebook • Padlet • wordwall • canva • google forms
Recursos Analógicos utilizados	

Observações:

Tutorias para as plataformas utilizadas:

- Canva: https://www.canva.com/pt_br/free/
Vídeo tutorial de uso da ferramenta: https://youtu.be/mfrWF3bymGg?si=K3kFdLSsUGsIRJQL

- Google forms: https://docs.google.com/forms/d/1VcDx3v2_4YghnP7VAPvqQm_k3ICEz7sJgoSq6-OfMFo/edit?hl=pt-br
Vídeo tutorial de uso da ferramenta: https://youtu.be/-kbzuGKHTt0?si=-1sEE55IQY5oV3YT

- Vídeo tutorial como montar um slide no Power point:
https://www.youtube.com/watch?v=t0MNW1wQDhc

- WordWall: https://wordwall.net/pt-br/community/jogos-gratis
Vídeo tutorial de uso da ferramenta: https://youtu.be/khKkS_T3V3s?si=eRa37d2puwffCp6r

- Padlet: https://pt-br.padlet.com

Tutorial do Padlet: https://youtu.be/CgF3D90r2b4

- Vídeo sobre a Teoria da aprendizagem significativa de David Ausubel:
https://youtu.be/wZzwpF2S1uY?si=2qc7sirDUSsWXzoa

Vídeo tutorial de como usar o powerpoint:

https://www.youtube.com/watch?v=_kCu3CMS7mc

Sequência didática- Dia 2

Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

UNICARIOCA Centro Universitário +DIGITAL

Dia: 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐

Instituição onde será a 1ª aplicação:	**Data:**
Educador Autor(a): Verônica da Silva	**E-mail:**yeveuff@hotmail.com
Professor revisor (a): Sheila Arantes	**E-mail:**sheila@csaber.com.br
Público-alvo: Professores da Educação Infantil da rede pública do município de Niterói.	**Carga horária desta aula: 2 horas**
Título da SD: A utilização das ferramentas digitais no auxílio do desenvolvimento da consciência fonológica de maneira lúdica e significativa na Educação Infantil.	
Conteúdo: Apresentação e utilização de ferramentas digitais como facilitador no processo de ensino aprendizagem tornando-o mais lúdico e divertido para a elaboração de um plano de aula.	
Eixo Temático:O uso das ferramentas digitais de forma significativa e lúdica por professores da Educação Infantil auxiliando o desenvolvimento da consciência fonológica.	

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

Objetivos esperados	• Reconhecer a utilização das ferramentas digitais como facilitadora no processo de uma aprendizagem significativa. • Elaborar um plano de aula para a Educação Infantil utilizando alguma ferramenta digital como maximizadora do processo de aprendizagem. • Aplicar o plano de aula elaborado em sala de aula utilizando ferramentas digitais promovendo uma aprendizagem significativa,lúdica e divertida.

1ª Etapa: Tomada de Consciência - (Tempo de duração: 10 min)

Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem.

- Para que possamos obter êxito neste processo de conhecimento acerca da utilização das ferramentas digitais auxiliando o processo de uma aprendizagem significativa, precisamos dar uma atenção especial e acompanhar de perto as dúvidas e inseguranças dos professores. É preciso acima de tudo tornar prazeroso esse desenrolar de competências e habilidades utilizando os conhecimentos prévios dos participantes para lhe trazer uma aprendizagem significativa que proporcione a visão de que todo conhecimento adquirido poderá ser utilizado em seu dia a dia. Este elo de novas informações com as prévias irá proporcionar uma tomada de consciência que facilitará o desenvolvimento na aplicação do novo aprendizado.

2ª Etapa:

- Para proporcionar um momento de descontração o aplicador da SD irá convidar os participantes a "desafiar" o Gênio da Internet Akinator. Nesta etapa é de extrema importância que o participante da formação tenha compreendido como promover a aprendizagem significativa para que possa de fato utilizar todas suas capacidades intelectuais para a produção de conteúdo desenvolvendo um fazer pedagógico já voltado com a utilização de das ferramentas digitais.

3ª Etapa:

- Após terem conhecido no 1° dia da formação algumas plataformas digitais que podem auxiliar no planejamento de suas aulas o professor precisa fazer experimentações destes novos recursos, pois unir a teoria e a prática irá reforçar um movimento de quebra de paradigmas por parte do professor que apesar de dominar os conteúdos, normalmente não traz consigo uma confiança ou/e segurança na utilização das ferramentas digitais no seu dia a dia. O aplicador da SD irá compartilhar com o grupo um Caderno Digital através da plataforma Canva, irá mostrar como produzir e editar. Todos os participantes terão a oportunidade de editar o caderno Digital utilizando o link da plataforma que será disponibilizado observando assim mais uma ferramenta da plataforma que pode ser utilizada para facilitar e maximizar o processo pedagógico tornado mais divertido e prazeroso.

4ª Etapa:

- Nesta etapa o aplicador da SD irá propor ao grupo a criação de um plano de aula para ser aplicado em uma turma de Educação Infantil utilizando um jogo ou uma brincadeira de uma plataforma digital, este plano de aula desenvolvido deverá estar diretamente relacionado com a teoria que norteia a SD.

- Então neste 2° dia o aplicador da SD irá propor ao professor que se divida em grupo(iremos determinar a quantidade de pessoas em cada grupo de acordo com a quantidade de participantes) e desenvolva um plano de aula(Com modelos disponibilizados através de um link da plataforma Canva) para ser aplicado em sala que auxilie no desenvolvimento da consciência fonológica de maneira significativa atrelando seus conhecimentos pedagógicos com o uso das ferramentas digitais. Ao logo deste dia estaremos produzindo a percepção de que o processo ensino aprendizagem quando permeado pelas ferramentas digitais, possibilitam a interação com o objeto, tornando este processo muito mais divertido, prazeroso e significativo. Por isso iremos utilizar a estratégia de possibilitar a visão real na prática.

5° Etapa:

- Nesta etapa o aplicador da SD irá solicitar aos participantes que respondam um questionário de avaliação da SD utilizando a ferramenta digital Google Forms.

2ª Etapa: **(Tempo de duração: 20 min)** Estabelecer relações dos novos conteúdos com conhecimentos prévios. (Atenção aqui aos subsunçores)	**1° Momento:** • Para iniciar este 2° dia de Formação o aplicador da SD irá dar as boas vindas a todos os participantes agradecendo e falando o quanto é importante a presença e participação deles naquela Formação de professores, trocando experiências e saberes em prol de uma educação de melhor qualidade com a utilização das ferramentas digitais como facilitadoras do processo de ensino aprendizagem. O aplicador da SD instigará o grupo a'revisar' em uma breve conversa informal o que foi abordado durante o primeiro dia de capacitação, onde aplicador da SD utilizou a ferramenta digital Canva para apresentar um infográfico com os principais pontos da Aprendizagem Significativa a luz da Teoria de David Ausubel, foi apresentado no aplicativo Power Point os cinco Campos de Experiências que trata a BNCC para a Educação Infantil e o grupo participou de uma atividade onde todos foram divididos e brincaram com o " Jogo da memória de rimas" O aplicador da SD fará algumas perguntas que irão direcionar a conversa: • Após este primeiro dia de formação, alguma dúvida ainda permeia sua mente quando pensa em Aprendizagem Significativa? • Conseguiram compreender a importância de aproveitar o que a criança traz como conhecimento prévio? Neste momento as falas serão individuais. O aplicador da SD irá pedir que os participantes levantem a "mão virtual", afim de organizar as falas, mas o coletivo poderá intervir complementando ou pontuando algumas considerações. **2° Momento:** • Logo após o aplicador da SD irá propiciar um momento de

	descontração utilizando uma ferramenta digital com o objetivo de reforçar como a utilização da tecnologia pode ser lúdica e divertida. O aplicador da SD irá abrir utilizando o link abaixo e compartilhar sua tela para que todos possam ver a página Akinator que não precisa ser baixado, convidará algum participante a "desafiar" o Gênio da internet Akinator. O objetivo do jogo é, fazendo poucas perguntas, o "gênio" da internet Akinator adivinhará o personagem que o jogador está pensado. O jogo instiga a curiosidade e imaginação do participante. Convidaremos alguns professores participantes da formação a desafiarem o gênio a "ler sua mente" e adivinhar qual personagem ela está pensando. https://pt.akinator.com/
3ª Etapa: **(Tempo de duração: 20 min)** Promover atividades lúdicas, enriquecidas por tecnologias digitais, que se relacionem com o conteúdo proposto e que incentivem uma aprendizagem significativa.	**3° Momento:** Nesta etapa o aplicador da SD irá convidar todos os participantes a acessarem o link abaixo onde será mostrado um Caderno Digital criado na plataforma Canva. O aplicador da SD irá mostrar o site de maneira breve compartilhando a tela e explicando para os participantes como ele funciona para criar um caderno digital. Tutorial de como criar um caderno digital no Canva: https://webnial.pt/blog/como-criar-cadernos-no-canva/ • O aplicador da SD irá explicar para os participantes para que serve um caderno digital e seus objetivos. Irá explicar também que o caderno digital pode ser utilizado para colaborar e compartilhar com outras pessoas o planejamento ou plano de aula, assim como para execuções reflexões de ações pedagógicas. • O aplicador da SD irá explicar que com o caderno digital criado na plataforma ele poderá adicionar ou remover diversos elementos criando assim uma personalização, permitindo que o caderno digital se torne um modelo adaptável pra sua rotina. Nele você pode escrever, anotar e organizar idéias ou algo novo que aconteceu na sua turma e se quiser compartilhar sua rotina e seu plano de aula com outros colegas de trabalho. • O aplicador da SD deverá explicar como funciona o caderno digital criado na plataforma Canva sempre dando oportunidade para que os participantes façam perguntas conforme forem surgindo dúvidas.

	4º Momento: • Após toda explicação o aplicador da SD irá pedir que todos acessem o link que leva direto ao caderno digital já criado pelo aplicador e escrevam a partir da segunda página do caderno digital um objetivo a ser desenvolvido naquela semana fictícia em sala de aula incluindo a utilização das ferramentas digitais auxiliando em uma aprendizagem significativa e prazerosa. • Link para acessar o caderno digital criado: https://www.canva.com/design/DAFzZYOzSpo/IPVgImc49Atnx5Ic7vz2aA/edit?utm_content=DAFzZYOzSpo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton   • O aplicador irá explicar que para adicionar uma escrita no caderno digital o participante deverá clicar na página que quer escrever e logo depois clicar no sinal de mais (+) no canto inferior do lado esquerdo da tela., logo após clicar em inserir caixa de texto e escrever o que desejar dentro dela. Toda ação poderá ser acompanhada por todos na tela compartilhada pelo criador do caderno digital. **5º Momento:** • Após cada participante escrever seus objetivos específicos para aquela semana de aula fictícia incluindo a utilização das ferramentas digitais auxiliando em uma aprendizagem significativa e prazerosa, o aplicador da SD irá mais uma vez enfatizar de como a utilização das ferramentas digitais podem tornar as atividades do dia a dia mais dinâmicas, prazerosas e divertidas. E como o caderno digital criado na plataforma Canva pode ser compartilhado com outros colegas de trabalho facilitado assim a troca de experiência e conteúdos entre eles tornado se desejável editavel para que outros possam colaborar com sugestões, observações e elogios. • O aplicador da SD irá disponibilizar o caderno digital

	elaborado na formação, o caderno digital será disponibilizado ao término do 2º dia em uma pasta na plataforma Google Drive que poderá ser acessada através do link disponibilizado abaixo: https://drive.google.com/drive/folders/1DaQ55VfjfY1QQGThsYYqp6yIRKUXtcP5?usp=sharing • Após os participantes escreverem seus objetivos específicos no caderno digital utilizando a plataforma Canva, o aplicador da SD irá, em uma conversa informal, perguntar aos participantes o que acharam de utilizar mais um recurso da ferramenta digital Canva auxiliando no processo pedagógico. • Após terem adquirido mais familiaridade com a ferramenta digital, o aplicador da SD irá convidar a todos a utilizarem mais um recurso da ferramenta digital, desta vez produzindo um plano de aula que será aplicado por eles durante a semana em seu Grupo de Referência.
4ª Etapa: **(Tempo de duração 60 min)** Elaborar atividades que estejam alinhadas com as habilidades de 'aprender a aprender' de maneira significativa. Praticar a escrita, dando preferência, quando possível, ao uso de cadernos digitais.	**6º Momento:** • Inicialmente os participantes serão divididos em 4 grupos através da utilização da ferramenta tecnológica App-sorteos. O aplicador da SD irá abrir a ferramenta e compartilhar tela para que todos possam acompanhar o sorteio. Link para sorteio dos grupos: https://app-sorteos.com/en/apps/wheel-decide?ref=related-apps • O link para sorteio dos grupos estará disponível para direcionar o aplicador até a página, pois como não há possibilidade de saber exatamente quantos participantes estarão presentes no momento da aplicação, os nomes deverão ser preenchidos na hora. Ex: Ao clicar e abrir página estarão o nome de capitais de países que poderão ser facilmente editados e substituídos com nomes dos participantes. É só clicar nos nomes que parecem no canto inferior esquerdo. Após escrever o nome dos participantes, clicar em "Save"(salvar) e logo depois em START(iniciar). • O aplicador da SD irá colocar 1 nome em cada cor. Após preencher com todos os nomes deverá clicar para girar a roleta. Vamos supor que serão 4 grupos e cada grupo com 5 participantes. A cada 5 nomes que saírem estará formada um grupo que juntos irão elaborar um plano de aula. • Ex: Os 5 primeiros nomes que saíram foram Montevideu, Pequim, Paris, Singapura e Roma. Esses 5 nomes formam o grupo 1 e assim por diante. **7º Momento:** • Após a formação dos grupos o aplicador da SD irá disponibilizar um link que clicando nele o participante irá

	acessar um modelo editável de plano de aula que se encontra na plataforma Canva. Será disponibilizado também o link de um vídeo tutorial da plataforma Canva para que o participante que desejar consultar. • Vídeo tutorial de uso da ferramenta: https://youtu.be/mfrWF5bymGg?si=K5kFdLSsUGsIRJQL • O aplicador da SD irá explicar que o objetivo é que o grupo desenvolva um plano de aula para ser aplicado em uma turma de Educação Infantil utilizando um jogo ou uma brincadeira de uma plataforma digital, este plano de aula desenvolvido deverá estar diretamente relacionado com a teoria que norteia a SD. • O aplicador da SD irá disponibilizar o link da plataforma wordwall como sugestão, mas pode ser qualquer outra plataforma de jogos ou atividades que o participante venha preferir ou tenha familiaridade. • O link da plataforma sugerida se encontra disponível abaixo. O aplicador da SD irá disponibilizar dois modelos de plano de aula, um previamente preenchido para que os professores possam visualizar as possíveis maneiras de preenchê-lo(o aplicador da SD irá explicar que o modelo não é regra) e outro em branco que poderá ser preenchido e modificado pelos grupos previamente divididos. • O plano de aula desenvolvido deverá estar diretamente relacionado com a teoria que norteia a SD. Plano de aula (Modelo preenchido): https://www.canva.com/design/DAFxnBPABeI/E003S1hCtFJGNoxLA1upuA/view?utm_content=DAFxnBPABeI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor Plano de aula: (Modelo em branco editável):  https://www.canva.com/design/DAFxoG4-ghg/9MESr0vx_z09hK_XDopFjQ/view?utm_content=DAFxoG4-ghg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=

	publishsharelink&mode=preview Jogos e atividades sugeridos na plataforma Wordwall : https://wordwall.net/pt-br/community/educa%C3%A7%C3%A3o-infantil • A qualquer momento o grupo poderá tirar dúvidas com o aplicador da SD, que se necessário irá disponibilizar novamente para consulta, os conteúdos que foram abordados no primeiro dia. • O aplicador da SD deverá a todo momento auxiliar os participantes, tirando dúvidas principalmente no que diz respeito a tecnologia utilizada, mas evitando a interferência e dando autonomia para os grupos na elaboração do plano de aula. Será estipulado um tempo limite de 30 minutos para a confecção do plano de aula. **8º Momento:** • Após os grupos sinalizarem que terminaram a confecção do plano de aula o aplicador da SD irá organizar a ordem de apresentação de acordo com o sorteio feito inicialmente utilizando a roleta da plataforma App-sorteos • O grupo deverá apresentar o plano de aula explicando quais foram os motivos que os levaram a escolher aquele jogo ou brincadeira para ser aplicado com seus alunos e se a mesma poderia ser replicada em sala de aula. Neste momento o aplicador da SD deverá fazer várias indagações de modo a estimular o pensamento reflexivo sobre a ação desenvolvida. **9º Momento:** • Após o término das apresentações dos planos de aula, o aplicador da SD irá instigar os grupos a apontar através de uma conversa informal, na apresentação uns dos outros, pontos positivos, negativos e o que pode ser melhorado. • O aplicador da SD deverá aqui questionar a todos os participantes se o plano de aula elaborado corresponde com os objetivos que norteiam a SD. O questionamento é para que os participantes possam notar como as ferramentas digitais podem ajudar a tornar as aulas mais dinâmicas, prazerosas e proporcionar aprendizagem significativa. Os participantes devem ter a percepção do poder de envolvimento que os mesmos possibilitam facilitando desta forma o desenvolvimento de novos conhecimentos. **10º Momento:** • O aplicador da SD irá compartilhar com os professores que desejarem ter acesso todos os planos de aula criados e os modelos usados na aplicação da SD. Todos serão disponibilizados ao término do 2º dia em uma pasta na plataforma Google Drive e que poderá ser acessada através do link disponibilizado abaixo:

	https://drive.google.com/drive/folders/1neRIGWQCsS30WR4Kv6J86jhAGkPxno2T?usp=sharing **11º Momento:** • O aplicador da SD irá propor ao grupo que após desenvolverem o plano de aula com uso das ferramentas digitais como facilitadoras no processo de ensino aprendizagem, cada professor participante irá escolher um plano de aula de acordo com a faixa etária dos seus alunos que julgue possível ser aplicado em sua turma durante o decorrer daquela semana e que a experiência de como foi esta aplicação será discutida no 3º dia da formação. • O número de telefone com whatsapp do aplicador da SD será disponibilizado para que o professor que apresentar alguma dúvida durante a semana possa entrar em contato.

5º Avaliação(Tempo de duração: 10 min)

Estimular a autoestima e o autoconhecimento, conduzindo o aluno ou participante a reconhecer o nível de sua aprendizagem, mantendo-o motivado para as próximas etapas e desafios. Preferencialmente com recursos tecnológicos digitais.

12º Momento:

- A avaliação desse dia de Sequência Didática será realizada através de uma atividade conduzida no wordwall.

Os professores participantes da formação vão usar o mesmo wordwall que foi usado em outras atividades, porém explorando novos recursos e uma nova abordagem. Vai funcionar como um jogo onde o aplicador da SD irá clicar no link abaixo e compartilhando sua tela com os demais participantes irá abrir uma tela com 13 perguntas sobre este segundo dia de formação. O nome do jogo produzido pelo aplicador da SD é "Jogo das perguntas do segundo dia de formação de professores." Ao clicar no *link* a tela do jogo se abrirá e se iniciará clicando em *START*, o aplicador da SD irá pedir que cada grupo escolha um número e ao escolher a carta se vira com uma pergunta para o grupo. Cada grupo poderá escolher mais de uma carta se desejar.

EX:

- Ficou claro pra você a proposta desse segundo dia de curso?
- Você acredita que o uso das ferramentas digitais podem ajudar a maximizar o aprendizado?

- Cada participante do grupo poderá dar sua opinião, contribuição, elogio ou crítica , esta auto avaliação por parte dos participantes irá desta forma ajudar para que o aplicador da SD consiga avaliar sua performance neste dia e nortear o 3º dia da Sequência Didática.

https://wordwall.net/resource/63452890

Recursos Digitais	• Plataforma wordwall. • Plataforma Canva. • Google Forms. • Tablet/smartphone /notebook • Questionário avaliativo pelo Google Forms. • App-sorteos

Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

Recursos Analógicosutilizados	

Observações:

Tutorias para as plataformas utilizadas:

- Canva: https://www.canva.com/pt_br/free/
Vídeo tutorial de uso da ferramenta: https://youtu.be/mfrWF5bymGg?si=K5kFdLSsUGzlRJQL

- Google forms: https://docs.google.com/forms/d/1VcDx5v2_4YghnP7VAPvqQm_k3ICEz7sJgoSq6-OfMFo/edit?hl=pt-br
Vídeo tutorial de uso da ferramenta: https://youtu.be/-kbzuGKHTt0?si=-1sEE33IQY5oV5YT

- Vídeo tutorial como montar um slide no Power point:
https://www.youtube.com/watch?v=t0MNW1wQDhc

- WordWall: https://wordwall.net/pt-br/community/jogos-gratis
Vídeo tutorial de uso da ferramenta: https://youtu.be/khKkS_T5V3s?si=eRa37d2puwffCp6r

- Vídeo sobre a Teoria da aprendizagem significativa de David Ausubel: https://youtu.be/wZzwpF2S1uY?si=2qc7sirDUSsWXzoa

- App-sorteos : https://app-sorteos.com/pt

Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒

Instituição onde será a 1ª aplicação:	**Data:**
Educador Autor(a): Verônica da Silva	**E-mail:veveuff@hotmail.com**
Professor revisor (a): Sheila Arantes	**E-mail:sheila@csaber.com.br**
Público-alvo: Professores da Educação Infantil da rede pública do município de Niterói.	**Carga horária desta aula: 2 horas**
Título da SD: A utilização das ferramentas digitais como auxílio no desenvolvimento da consciência fonológica na Educação Infantil.	
Conteúdo:: Avaliação da aplicação do plano de aula em turma e da eficácia da introdução das ferramentas digitais como recurso lúdico e facilitador, auxiliando numa aprendizagem significativa no desenvolvimento da consciência fonológica.	
Eixo Temático: Ferramentas digitais auxiliando no desenvolvimento da consciência fonológica de crianças de 3 a 5 anos de idade.	

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

Objetivos esperados	• Avaliar a eficácia da utilização das ferramentas digitais auxiliando de maneira significativa o desenvolvimento da consciência fonológica para crianças de 3 a 5 anos de idade. • Criar novas estratégias para oportunizar o uso das ferramentas digitais nas atividades pedagógicas.

1ª Etapa: Tomada de Consciência - (Tempo de duração 10 min)

Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem.

- Esta Sequência Didática tem como objetivo auxiliar professores da educação Infantil do Município de Niterói no uso das tecnologias, mostrando seu uso e como as mesmas podem facilitar o aprendizado tornando-o mais lúdico e divertido.
- Este é o terceiro e último dia de formação que acontecerá de forma remota utilizando o aplicativo Teams, o aplicador da SD irá iniciar solicitando que cada professor utilize o link do Mentimeter disponibilizado abaixo para escrever na nuvem de palavras uma palavra que vem a sua mente quando lembra de como foi sua experiência ao aplicar o plano de aula utilizando as ferramentas digitais como facilitadora para uma aprendizagem significativa do processo de ensino-aprendizagem. Após todos os professores terem feito isso, o aplicativo irá gerar uma nuvem de palavras onde as palavras escritas mais vezes ficam em destaque por cor e tamanho. O aplicador da SD irá ler as palavras que mais se destacaram e conversar com os professores o motivo pelo qual essas palavras apareceram em destaque.

2ª Etapa:

- O aplicador da SD irá iniciar uma conversa onde cada professor irá descrever como foi a sua experiência ao aplicar o plano de aula em sua turma, como os alunos reagiram em cada etapa do plano de aula aplicado, e por fim, como foi a interação com a ferramenta digital. O aplicador da SD irá neste momento pedir que o professor enriqueça seus relatos com exemplos ocorridos em aula. O aplicador da SD deverá pedir que cada professor que quiser falar levante a "mão virtual" com intuito de organizar as falas, mas a qualquer momento o grupo poderá intervir com observações.

3ª Etapa:

- Nesta etapa o aplicador da SD irá convidar os participantes a formarem o mesmo grupo do 2° dia de curso a editar uma atividade de jogo da memória usando a plataforma Learningapps pensando em como ela poderia ser utilizada por ele em sala de aula tornando a aprendizagem mais significativa.

3ª Etapa:

- Nesta etapa o aplicador da SD irá explicar que o objetivo ao propor que os participantes criem uma atividade utilizando a plataforma Learningapp é que os mesmos possam cada vez mais ter familiaridade com as ferramentas digitais observando como as mesmas podem maximizar o aprendizado tornando-o mais

prazeroso e significativo. Será disponibilizado o link da plataforma Learningapps, que ao clicar o grupo será direcionado para a página do site onde se encontra vários modelos de jogo da memória que ao clicar em um deles o participante pode editá-lo da maneira que achar mais adequado de acordo com os objetivos que querem alcançar com seus alunos.

4º Etapa:

- O aplicador da SD irá disponibilizar o Link da página do Learningapps com modelos de jogos da memória que podem ser editados pelos participantes. O aplicador da SD irá explicar que o objetivo é que os participantes possam cada vez mais ter familiaridade com as ferramentas digitais observando como as mesmas podem maximizar o aprendizado tornando-o mais prazeroso e significativo. Após os grupos sinalizarem que terminaram a confecção da atividade o aplicador da SD irá organizar a ordem de apresentação com a mesma roleta de cores da plataforma Wordwall utilizada no primeiro e segundo dia de formação. Após ser sorteada a ordem de apresentação o grupo deverá apresentar a atividade elaborada compartilhando sua tela com o demais participantes e o aplicador da SD explicando quais objetivos desejam alcançar com a aplicação da mesma em sala de aula.

5º Etapa:

Com o objetivo de fazer o participante refletir sobre sua aprendizagem significativa no curso de formação, o aplicador da SD irá usar o aplicativo Padlet onde o participante irá acessar clicando em um link e o aplicador da SD irá pedir que cada professor escreva em um post it ao menos uma frase a respeito de sua avaliação pessoal. Ao final, esta avaliação servirá de "termômetro indicador" da necessidade de novas formações com este tema.

2º Etapa: **(Tempo de duração 20 min)** Estabelecer relações dos novos conteúdos com conhecimentos prévios. (Atenção aqui aos subsunçores)	**1º Momento:** • O terceiro e último dia de formação se inicia utilizando o aplicativo Mentimeter clicando no link abaixo, como forma de quebrar o gelo e mostrar aos participantes as variadas maneiras que podemos utilizar esta ferramenta digital. O aplicador da SD irá explicar aos professores como ela funciona e qual objetivo de estar sendo utilizada naquele momento. **2º Momento:** • O aplicador da SD irá disponibilizar um link no qual ao clicar o participante irá para uma tela da plataforma Mentimeter onde haverá um espaço onde deverá escrever uma palavra que vem a sua cabeça quando ele se recorda da experiência de ter aplicado em sua turma o plano de aula utilizando as ferramentas digitais elaborado no segundo dia da capacitação. O aplicador da SD irá compartilhar sua tela com os participantes e enquanto todos os professores vão escrevendo vão acompanhando na tela compartilhada que o aplicativo vai formando em tempo real uma nuvem de palavras onde as palavras escritas mais vezes ficam em destaque por cor e tamanho. **3º Momento:** • O aplicador da SD irá ler as palavras que mais se destacaram e iniciar uma conversa com os professores questionando o motivo pelo qual eles acreditam que essas palavras apareceram em destaque. Os professores que desejam expressar suas ideias e opiniões deverão levantar a "mão

	virtual" com o objetivo de organizar as falas. O grupo poderá a todo momento intervir com observações e sugestões.
3ª Etapa: **(Tempo de duração 20 min)** Promover atividades lúdicas, enriquecidas por tecnologias digitais, que se relacionem com o conteúdo proposto e que incentivem uma aprendizagem significativa.	**4° Momento:** • Neste quarto momento o aplicador da SD irá convidar os participantes a formarem o mesmo grupo do 2° dia de curso e editar uma atividade pensando em como ela poderia ser utilizada por ele em sala de aula tornando a aprendizagem significativa no desenvolvimento da consciência fonológica. O aplicador da SD irá conversar com os participantes explicando que vários são as ferramentas digitais que podem ser utilizadas para criarem atividades e jogos *online* mas que neste momento iremos utilizar a plataforma Learningapps. **5° Momento:** • Como no primeiro dia da SD os grupos "brincaram " com uma atividade na plataforma Wordwall chamado "Jogo da memória de rimas", neste último dia o aplicador da SD vai pedir aos grupos que criem seu próprio jogo da memória, lembrando sempre que o mesmo deve priorizar os temas que permeiam a SD. • O aplicador da SD explicará que como os grupos já foram separados e cada grupo se identifica por uma cor, pode-se manter os mesmos componentes dos grupos para o desenvolvimento desta atividade. • Será disponibilizado o link da plataforma Learningapps, que ao clicar o grupo será direcionado para a página do site onde se encontra vários modelos de jogo da memória que ao clicar em um deles o participante pode editá-lo da maneira que achar mais adequado de acordo com os objetivos que querem alcançar. Lembrando sempre que a atividade deverá estar de acordo com a faixa etária do Grupo de Referência que o grupo escolher. EX: O grupo escolheu montar a atividade para crianças de 4 a 5 anos de idade, a atividade deverá estar de acordo com esta faixa etária.
4ª Etapa: **(Tempo de duração 60 min)** Elaborar atividades que estejam alinhadas com as habilidades de 'aprender a aprender' de maneira significativa. Praticar a escrita, dando preferência, quando possível, ao uso de	**6° Momento:** • O aplicador da SD vai explicar que ao escolher o jogo da memória que vai editar para melhor atender as necessidades de seus alunos, é só clicar em cima do

cadernos digitais.	escolhido que ao abrir a atividade, na parte inferior esquerda da mesma estará escrito " criar app semelhante". Ao clicar neste ícone o participante poderá editar a atividade de maneira que a mesma corresponda aos objetivos que o professor deseja alcançar quando for aplicar. • Será disponibilizado também o link de um tutorial para auxiliar os participantes que tiverem dúvidas ou dificuldade para utilizar a ferramenta digital. • O aplicador da SD irá explicar que o objetivo é que os participantes possam cada vez mais ter familiaridade com as ferramentas digitais observando como as mesmas podem maximizar o aprendizado tornando-o mais prazeroso e significativo. • O aplicador da SD deverá a todo momento se colocar a disposição dos participantes para tirar dúvidas principalmente no que diz respeito a ferramenta digital utilizada, mas evitando a interferência e dando autonomia para os grupos na elaboração da atividade. • Link da página do Learningapps com modelos de jogos da memória que podem ser editados: https://learningapps.org/index.php?s=jogo+da+mem%C3%B3ria+ • Link do tutorial para utilização da ferramenta digital: https://learningapps.org/tutorial.php **7ª Momento:** • Após os grupos sinalizarem que terminaram a confecção da atividade o aplicador da SD irá organizar a ordem de apresentação com a mesma roleta de cores da plataforma Wordwall utilizada no primeiro dia de formação. Será sorteado na roleta de cores a ordem que cada grupo irá se apresentar. Por exemplo, o grupo verde foi o primeiro a ser sorteado na roleta de cores, ele será o primeiro a apresentar após criarem a atividade, e assim sucessivamente. • Link da Tela do sorteio (Roleta de cores) : https://wordwall.net/pt/resource/62223082 • Após ser sorteada a ordem de apresentação grupo deverá apresentar a atividade elaborada compartilhando sua tela com o demais participantes e o aplicador da SD explicando quais objetivos desejam alcançar com a aplicação da mesma em sala de aula. Neste momento o aplicador da SD deverá

	fazer várias indagações e elogios agradecendo a participação e empenho dos participantes e tirando dúvidas de modo a estimular o pensamento reflexivo sobre a atividade desenvolvida. **8º Momento:** • Após o término das apresentações das atividades elaboradas na plataforma Learningapps, o aplicador da SD irá instigar os grupos a apontar através de uma conversa informal, na apresentação uns dos outros, pontos positivos, negativos e o que pode ser melhorado. • O aplicador da SD deverá aqui questionar a todos os participantes se a atividade desenvolvida corresponde com os objetivos que norteiam a SD. O questionamento é para que os participantes possam notar como as ferramentas digitais podem ajudar a tornar as aulas mais dinâmicas, prazerosas e proporcionar aprendizagem significativa.

5º Avaliação(Tempo de duração 10 min)

Estimular a autoestima e o autoconhecimento, conduzindo o aluno ou participante a reconhecer o nível de sua aprendizagem, mantendo-o motivado para as próximas etapas e desafios. Preferencialmente com recursos tecnológicos digitais.

9º Momento:

- Para avaliar este último dia de formação o aplicador da SD irá usar o aplicativo Padlet, o participante deverá clicar no link abaixo e o aplicador da SD irá pedir que cada professor escreva em um post it ao menos uma frase a respeito de sua avaliação pessoal sobre o uso das ferramentas digitais no auxílio de uma aprendizagem significativa desenvolvendo a consciência fonológica em criança de 3 a 5 anos de idade. Uma pergunta irá guiar esta reflexão, mas o participante poderá escrever a frase que mais representar sua avaliação pessoal. Ao final, esta avaliação servirá de "termômetro indicador" da necessidade de novas formações com este tema.

Link para entrar no Padlet:
https://padlet.com/veveuff2_/o-quanto-ter-participado-da-forma-o-acrescentou-na-sua-forma-1k1et4pvnbnb0r1s

Vídeo tutorial de uso da ferramenta Padlet: https://www.youtube.com/watch?v=-5uUe9Tzyyo

Recursos Digitais	• Metimeter • Padlet • Plataforma wordwall. • Plataforma learningapps • Tablet/smartphone /notebook
Recursos Analógicos utilizados	

Observações:

A aplicação desta SD no curso de formação servirá de avaliação final para que se tenha faça uma análise da necessidade ou não, de novas formações com este conteúdo.

- WordWall: https://wordwall.net/pt-br/community/jogos-gratis
- Vídeo tutorial de uso da ferramenta: https://youtu.be/khKkS_T5V3s?si=eRa37d2puwffCp6r
- Vídeo tutorial de uso da ferramenta Padlet: https://www.youtube.com/watch?v=-5uUe9Tzyyo
- Link da página do Learningapps: https: //learningapps.org/
- Link do tutorial para utilização da ferramenta digital: https://learningapps.org/tutorial.php
- Link da página do mentimeter: https://www.mentimeter.com/pt-BR
- Link do tutorial para utilização da ferramenta digital: https://www.youtube.com/watch?v=3m73am9LjFw

APÊNDICE B

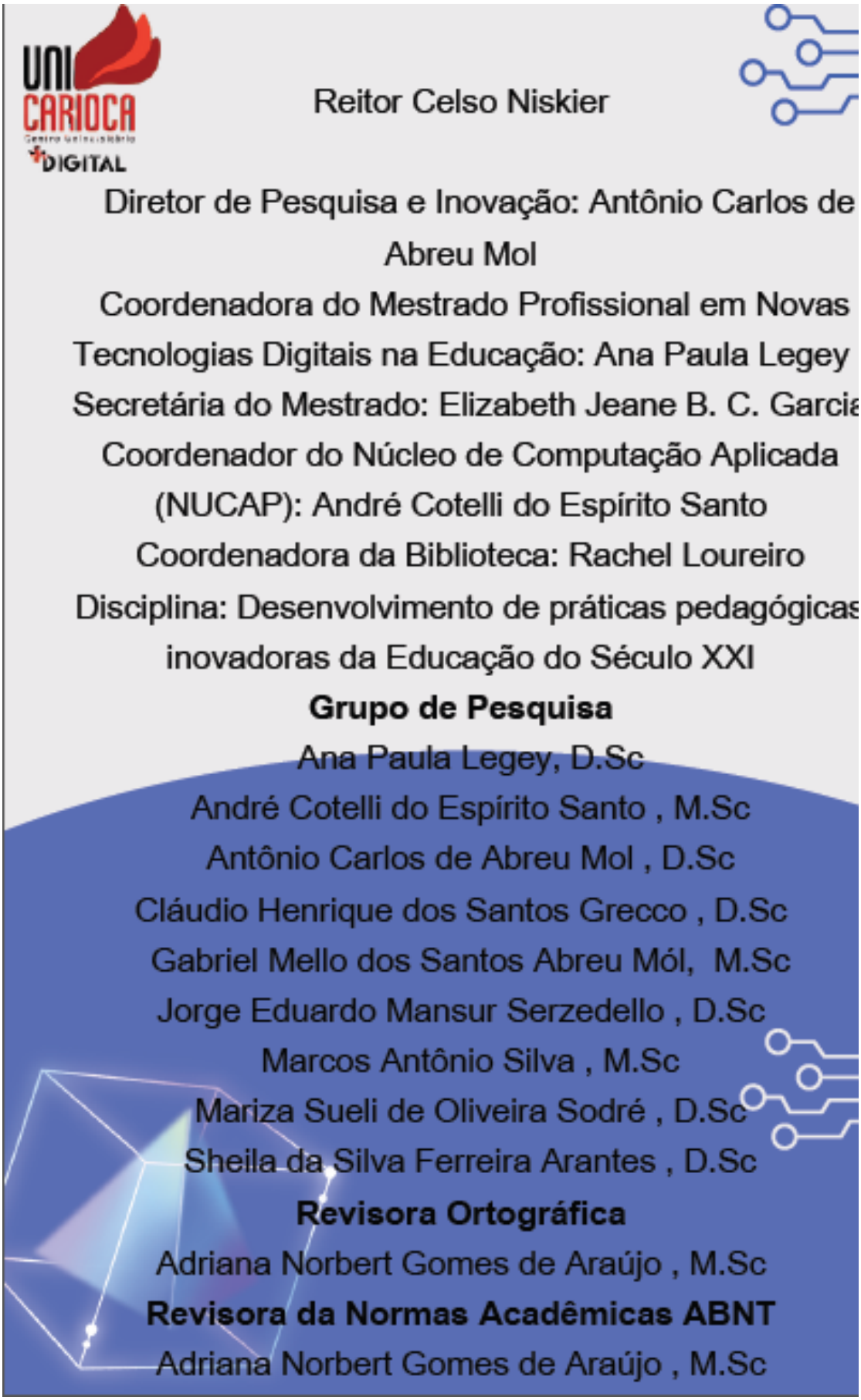
Material Didático Formação Docente: A tecnologia como aliada na Educação Infantil.

MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

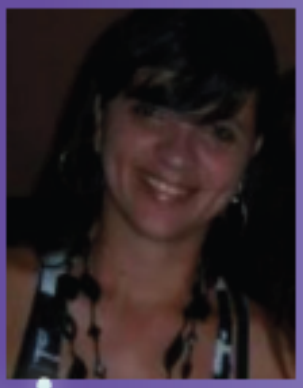
MATERIAL DIDÁTICO FORMAÇÃO DOCENTE : A TECNOLOGIA COMO ALIADA NA EDUCAÇÃO INFANTIL



AUTORES:
VERÔNICA DA SILVA
MARCOS ANTONIO SILVA
JORGE EDUARDO MANSUR SERZEDELLO


Reitor Celso Niskier
Diretor de Pesquisa e Inovação: Antônio Carlos de Abreu Mol
Coordenadora do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação: Ana Paula Legey
Secretária do Mestrado: Elizabeth Jeane B. C. Garcia
Coordenador do Núcleo de Computação Aplicada (NUCAP): André Cotelli do Espírito Santo
Coordenadora da Biblioteca: Rachel Loureiro
Disciplina: Desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras da Educação do Século XXI
Grupo de Pesquisa
Ana Paula Legey, D.Sc
André Cotelli do Espírito Santo , M.Sc
Antônio Carlos de Abreu Mol , D.Sc
Cláudio Henrique dos Santos Grecco , D.Sc
Gabriel Mello dos Santos Abreu Mól, M.Sc
Jorge Eduardo Mansur Serzedello , D.Sc
Marcos Antônio Silva , M.Sc
Mariza Sueli de Oliveira Sodré , D.Sc
Sheila da Silva Ferreira Arantes , D.Sc
Revisora Ortográfica
Adriana Norbert Gomes de Araújo , M.Sc
Revisora da Normas Acadêmicas ABNT
Adriana Norbert Gomes de Araújo , M.Sc

VERÔNICA DA SILVA



Atualmente, exerce o cargo de professora concursada no Ensino Fundamental I no Município de Niterói, com formação em Pedagogia pela Universidade Federal Fluminense (UFF).

Pós graduada em Educação Inclusiva pela Faculdades Integradas Maria Thereza FAMATH. Mestranda em Novas Tecnologias Educacionais para a Educação pelo Centro de Ensino UniCarioca.

MARCOS ANTONIO SILVA



Doutorando em Políticas Públicas e Formação Humana PPFH/UERJ. Mestre em Educação em Ciências e Saúde NUTES/UFRJ. Especialista em Designer Instrucional para EAD - FACEL/PR Especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional UCAM.

Graduado em pedagogia pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ (2002). Coordenador dos cursos de pós-graduação na área de educação e aprendizagem do Centro Universitário Unicarioca Coordenador do Núcleo de Educação e Aprendizagem para os cursos de Licenciatura em Pedagogia, História e Letras da Unicarioca.

Professor do Mestrado profissional em Novas Tecnologias Digitais do Centro Universitário Carioca - UNICARIOCA Consultor do sistema SESI NACIONAL

JORGE EDUARDO MANSUR SERZEDELLO



Servidor público federal do Observatório Nacional (ON). Pesquisador na área de desenvolvimento de novos recursos digitais para a popularização e divulgação científica.

Atua como professor no programa de pós-graduação stricto sensu da Universidade Unicarioca e do curso preparatório, Explicadores.net. Possui graduação em Computação pela Universidade Estácio de Sá,

Pós-graduação em Engenharia de Redes pelo Instituto Infnet, mestre em novas tecnologias digitais aplicadas à educação pelo Centro Universitário Carioca.

Doutor em computação no Programa de Pós-graduação em Informática (PPGI) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ.



FICHA CATALOGRÁFICA

S586m Silva, Verônica da
Material didático formação docente : a tecnologia como aliada na educação infantil / Verônica da Silva, Marcos Antonio Silva e Jorge Eduardo Mansur Serzedello. -Rio de Janeiro, 2024.
Recurso digital: 53 p.

E- book (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2024.

1.Formação docente. 2. Educação infantil -Tecnologias. I. Silva, Marcos Antonio. II. Serzedello, Jorge Eduardo Mansur. III. Título.

CDD 372.412

ISBN N° 978-65-00-95605-4

SUMÁRIO

1- INTRODUÇÃO

2- Educação Infantil e BNCC: Ferramentas Digitais como facilitadoras no processo de aprendizagem dos Campos de Experiência

3. A Formação Docente numa perspectiva de Aprendizagem Significativa na utilização das Ferramentas Digitais

4. Sequência Didática como recurso pedagógico na Formação Docente

4.1 Framework : Um recurso facilitador na estruturação da Sequência Didática

5. Recursos tecnológicos usados na Sequência Didática

5.1 Ferramentas digitais utilizadas nos três dias de formação:

- Mentimeter
- Padlet
- Google Forms
- WordWall
- Canva
- YouTube
- PowerPoint
- Akinator

6. Conclusão

7- Referências Bibliográficas

8- Apêndice



1. INTRODUÇÃO

Nos dias atuais, espera-se que o docente desempenhe papéis que ultrapassam o domínio da sua área de conhecimento, como o de mediador do conhecimento, oferecendo suporte aos estudantes em suas dificuldades de aprendizado e necessidades emocionais. Para tanto, entre outras ações importantes, o docente precisa adequar os conhecimentos prévios dos alunos aos conteúdos curriculares da escola. O que torna os conteúdos mais relevantes, acessíveis e significativos para os alunos, permitindo-lhes fazer conexões entre o que estão aprendendo e suas próprias vidas.

Na Educação Infantil ocorreram mudanças quanto às perspectivas pedagógicas. Por exemplo, os profissionais que já foram vistos tradicionalmente como cuidadores, hoje possuem a função de ensinar e facilitar o processo de aprendizagem de acordo com os saberes e as experiências da criança nessa faixa etária. Há tempos os profissionais acompanham essa mudança de paradigma. Segundo Kramer (1987,p.23), "durante o século XIX uma nova função passa a ser atribuída a pré-escola, mais relacionada à ideia de educação do que de assistência". Hoje o docente da Educação Infantil, tem o dever de, enquanto facilitador, assegurar as condições necessárias para que os estudantes, ainda que bem pequenos, desempenhem um papel ativo nos ambientes em que convivem.

Desse modo, o docente vive um grande desafio que é de se adaptar as novas tecnologias e inseri-las no ambiente escolar. Em meados da década de 90 a aprendizagem dependia quase que 100% da união entre professor, estudante e conteúdo. Entretanto com o surgimento de novas tecnologias, as metodologias de aprendizagem precisaram se adaptar ao um novo cenário onde um estudante com um smartphone na mão acessa conteúdos em tempo real.

Segundo Prensky(2021), a sociedade passou por grandes transformações tecnológicas ao longo do tempo. A propagação das Tecnologias da Informação e Comunicação foi um marco de diferenciação entre elas. As gerações que nasceram imersas nessas tecnologias são consideradas Nativas Digitais, enquanto as gerações anteriores são consideradas Imigrantes Digitais.

Em meio a tantas tecnologias, o docente acaba enfrentando um grande desafio que é o de aliar educação à tecnologia. A eficácia deste processo exige planejamento e formação continuada destes profissionais que contribuam no desenvolvimento de suas competências e habilidades, dando a eles o poder de dinamizar e tornar mais atrativas e prazerosas suas aulas com aplicação inteligente de conteúdos pedagógicos nas plataformas digitais. O conteúdo oferecido pelo docente da Educação Infantil deve se basear tanto em atividades plugadas com artefatos tecnológicos, quanto desplugadas que vão trazer o pensamento computacional a partir de atividades do cotidiano, brincadeiras e movimentos do próprio corpo.

Na Educação Infantil, o uso destas tecnologias deve ter um caráter lúdico e educativo, pois quando a criança tem oportunidade de estar em contextos diversificados, de acordo com seus interesses, motivações e necessidades, os processos de aprendizagem e desenvolvimento são enriquecidos. Sendo assim, a Educação Infantil ganha muito quando faz uso dos recursos tecnológicos, sempre de maneira integrada com outras atividades. São diversos sites e plataformas para acessar e editar jogos de acordo com a necessidade do estudante, além de, plataformas que permitem acessar conteúdos para apoio a aprendizagem em sala de aula proporcionando que conteúdos relevantes sejam utilizados e o estudante mergulhe num universo de novos conhecimentos.

09

A educação na atualidade é movida pelas mudanças que a integração das novas tecnologias gera na vida de todos. Por isso se torna tão importante um olhar não somente sobre o papel do docente, mas também na sua formação continuada que irá auxiliar o mesmo a ter domínio e familiaridade com esses recursos tecnológicos, bem como buscar estratégias de ensino para os estudantes que os possam utilizar essas tecnologias.

No intuito de mediar e trocar conhecimentos em uma abordagem transformadora da realidade, este curso de formação continuada busca contribuir para a apropriação da tecnologia por parte dos docentes da Educação Infantil. Trata-se de uma Sequência Didática elaborada de maneira que o aplicador consiga organizar metodologicamente a execução das atividades propostas auxiliando o docente participante a expandir e construir novos conhecimentos relacionados a utilização das novas tecnologias digitais como maximizadoras do processo de ensino-aprendizagem. Neste contexto, o docente participante poderá ter uma visão ampliada da utilização das ferramentas digitais na produção de materiais didáticos e compreender quais melhores momentos de aplicação de cada ferramenta, principalmente as gratuitas.



2. Educação Infantil e BNCC: Ferramentas Digitais como facilitadora no processo de aprendizagem dos Campos de Experiência

O processo de construção de saberes pode ser enriquecido quando as vivências propostas têm significado para o público alvo com auxílio das novas tecnologias nesse processo. Esse contexto de aprendizagem é mais sistemático na Educação Infantil especialmente no que tange as leis e as ofertas das ferramentas digitais e variados aplicativos disponíveis a poucos toques.

Um dos documentos mais recentes que aborda a Educação Infantil no Brasil é a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), a qual define os direitos de aprendizagem e desenvolvimento das crianças dessa etapa educacional. Este documento destaca cinco Campos de Experiências que enfatizam valores, afetos, habilidades, noções e atitudes que as crianças devem desenvolver de 0 aos 5 anos de idade que são: Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações. Esses campos de conhecimentos quando integrados à tecnologia podem enriquecer o ambiente de aprendizagem.

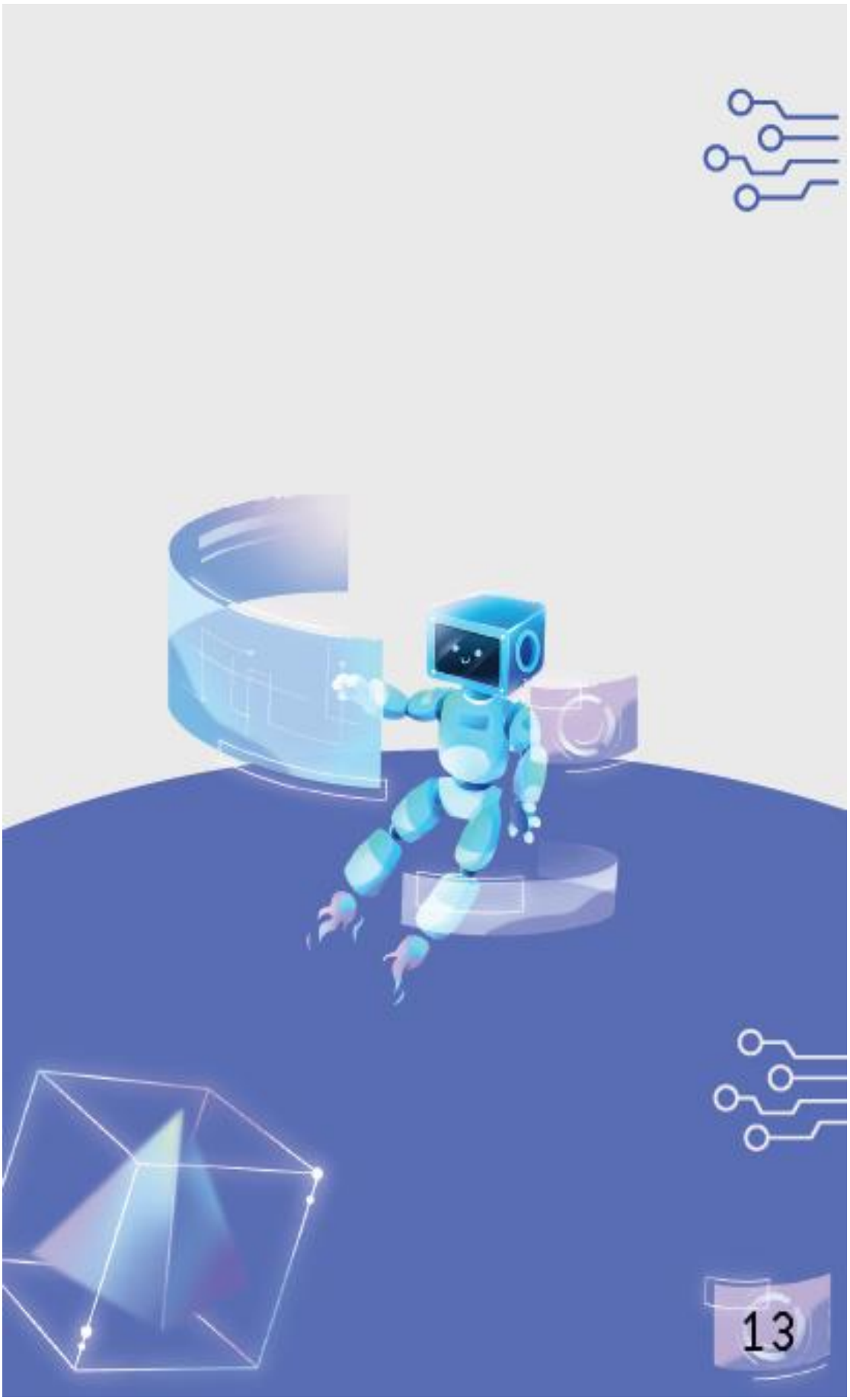
Desse modo, a prática dos docentes deve envolver ações reflexivas que assegurem a qualidade do processo educativo principalmente incluindo nessas práticas a utilização das ferramentas digitais. De acordo com Cabral et al. (2018, p.82), "temos uma geração de crianças que nasceram em um mundo totalmente digital. Os estudantes que frequentam a Educação Infantil, hoje, já possuem infinitos recursos tecnológicos digitais disponíveis."

Diante dessa realidade, tornou-se urgente oferecer aos doce múltiplas experiências de aprendizagem, para que possam refletir s suas práticas. Para Moreira (2011), o modelo clássico de en consagrado e aceito sem questionamento por docentes, estudantes e e pela sociedade em geral – é aquele em que o docente ensina, básic fundamentalmente falando, dizendo aos estudantes o que se supõe devam saber. Considerando os limites desse modelo, é necessário re até que ponto essa forma de ensino atende aos estudantes, assim cor relevante considerar as diversas formas de aprendizagem, como as envolvem a utilição das tecnologias na educação:

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

Portanto, o docente deve ter a compreensão que a tecnologia na educação também ajuda a estimular a criatividade na criança, uma vez que ela oferece um ambiente interativo muito diferente do que está acostumado no seu dia a dia e pode apresentar um campo visual bastante colorido com aplicação inteligente e supervisionada dos conteúdos nas plataformas digitais.

Quando nos debruçamos sobre a leitura da BNCC e sua proposta para a Educação Infantil dentro e fora do mundo digital, fica evidente que a formação continuada dos docentes frente as novas tecnologias irão agregar não somente no domínio do conteúdo mas também, conecta os estudantes além das fronteiras físicas estimulando o desenvolvimento de habilidades digitais tão essenciais para o mundo atual.


13

3.A Formação Docente numa perspectiva de Aprendizagem Significativa na utilização das Ferramentas Digitais

O desafio do tema sobre a formação continuada dos docentes na Educação Infantil, especialmente em relação ao uso da tecnologia, tem sido frequentemente discutido em estudos e debates, principalmente devido às desigualdades educacionais.

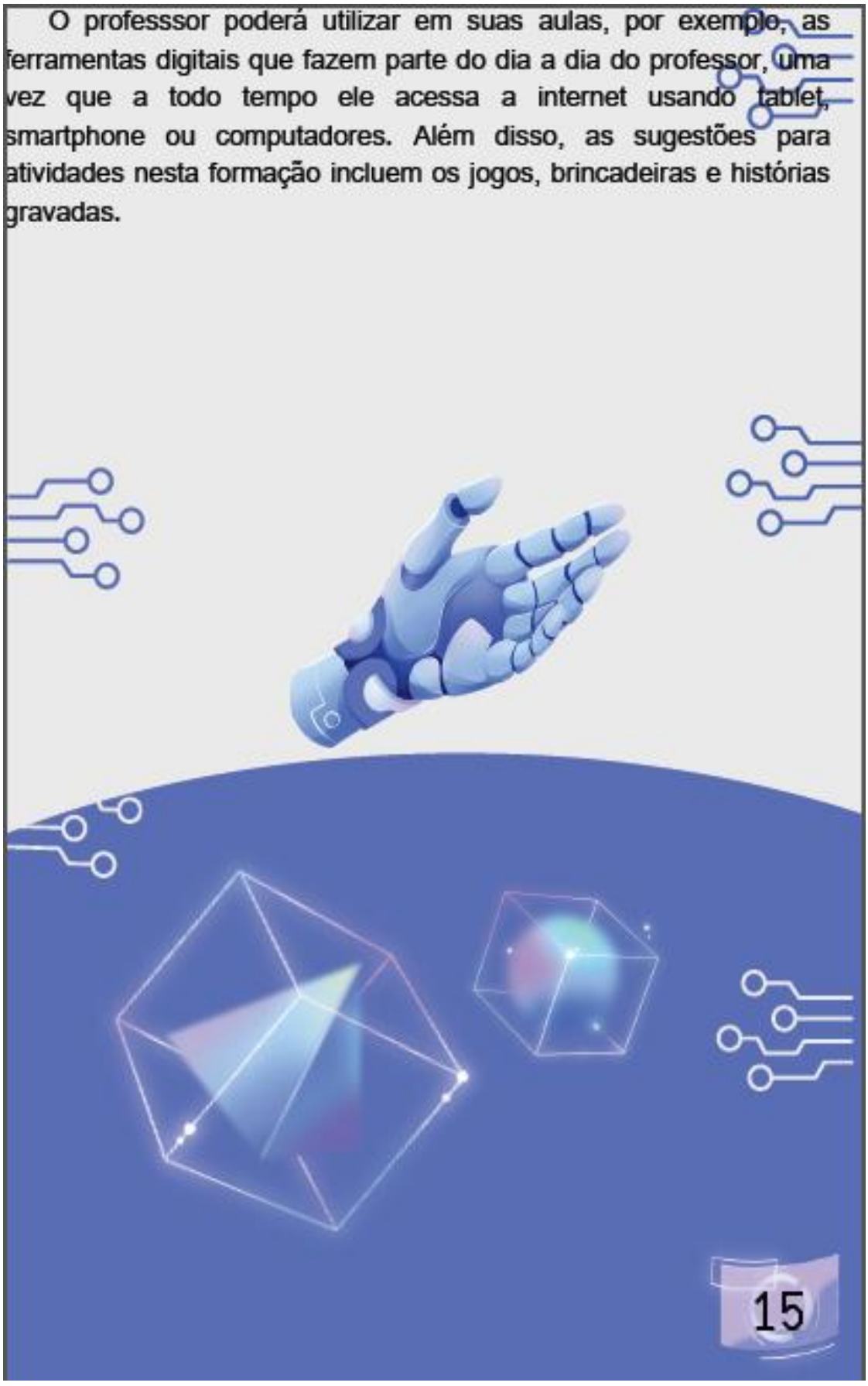
Essa discussão ganhou ainda mais destaque, principalmente após a pandemia causada pelo vírus Sars-Cov-2, e vem se expandindo, especialmente no que diz respeito à integração das novas tecnologias digitais na prática em sala de aula.

Neste curso de formação busca-se proporcionar uma aprendizagem significativa para os participantes com o cunho de possibilitar a realização de um processo formativo buscando interagir seus conhecimentos prévios com novos conhecimentos através da reflexão sobre a prática pedagógica e articulação com a teoria. (AUSUBEL, 1963).

Com base nessa concepção de aprendizagem e ensino o curso de formação oferece subsídios para a implementação de novos conhecimentos sobre a temática das tecnologias digitais na educação. Temática esta que faz parte do trabalho docente durante a elaboração do planejamento e da realização das ações com as crianças.

Essa temática das tecnologias será abordada em um percurso formativo através de sequências didáticas para que o participante amplie sua visão de que a tecnologia estimula a criatividade e melhora o aprendizado tornando sua aula mais lúdica e divertida.

O professsor poderá utilizar em suas aulas, por exemplo, as ferramentas digitais que fazem parte do dia a dia do professor, uma vez que a todo tempo ele acessa a internet usando tablet, smartphone ou computadores. Além disso, as sugestões para atividades nesta formação incluem os jogos, brincadeiras e histórias gravadas.



4.Sequência Didática como recurso pedagógico na Formação Docente

A etimologia da expressão Sequência Didática (SD), tem como definição um conjunto de atividades articuladas que são planejadas com a intenção de atingir determinado objetivo didático. A metodologia da Sequência Didática baseada na Base Comum Curricular (BNCC 2018), tem como característica principal a realização de uma série de etapas, que bem executadas, garantem o alcance dos objetivos propostos.

As Sequências Didáticas são elaboradas para organizar o conteúdo etapa por etapa de acordo com os objetivos que o docente deseja alcançar. Segundo Zabala (1998, p.18) a sequência didática é "um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecido tanto pelos docentes como pelos estudantes".

Neste material didático são apresentadas Sequências Didáticas permeadas pela tecnologia como componente desta Formação de Docentes da Educação Infantil com foco no desenvolvimento da consciência fonológica da criança, mas que pode facilmente ser adaptada para qualquer outra demanda de aprendizagem dentro do Grupo de Referência da Educação Infantil.

4.1 Framework: Um recurso facilitador na estruturação da Sequência Didática

A palavra framework é facilmente ligada a computação sendo uma estrutura que serve de base para a construção de aplicações web de finalidade específica. Segundo o dicionário Webster`sII (1987, p. 278), um framework é "uma estrutura de suporte ou classificação; um sistema ou configuração básica de algo, como, por exemplo, de ideias".

A trilha formativa sugerida aqui foi elaborada em um framework, fruto da dissertação de mestrado de Arantes, (2019). Este framework irá auxiliar quem estiver aplicando o curso pois consiste em um conjunto de técnicas, ferramentas ou conceitos genéricos que podem ser adaptáveis a diferentes contextos garantindo uma padronização e mostrando cada etapa que precisa ser seguida para que os objetivos sejam alcançados. Cada folha composta do framework corresponde a um dia da sequência didática aplicada no curso que acontecerá em 3 dias, mas que pode ser facilmente adaptável para o cotidiano do docente em sua sala de aula.

Abaixo encontra-se o o QRCode para acessar ao Framework dos três dias de formação.

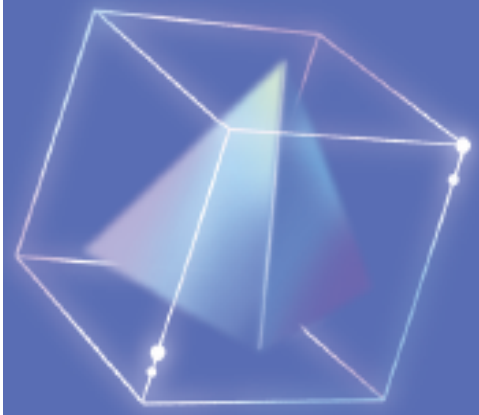
Leia o QR CODE e tenha acesso ao Material Didático da Formação de Docentes.

5. Recursos tecnológicos usados na Sequência Didática

A utilização das ferramentas digitais na educação é essencial para aproximar estudantes e docentes melhorando o relacionamento e o aprendizado. Nesta formação continuada para docentes da Educação Infantil, as tecnologias digitais permeiam os três dias da sequência didática, justamente com o objetivo de possibilitar que o docente participante tenha acesso a essas ferramentas e o aplicador possa auxiliá-los acompanhando-os, monitorando e viabilizando a discussão, a troca de ideias e experiências para aquisição do conhecimento.

A utilização dessas ferramentas é para tornar a formação mais atrativa e prazerosa, mostrando para o participante o quanto é fácil e possível utilizá-las em suas aulas. Segundo Verri e Endlich (2019).

> O papel do professor é essencial no planejamento e seleção dos conteúdos a serem trabalhados por meio de jogos,adequando os jogos as potencialidades dos estudantes e buscando diversificá-los com o objetivo de explorar áreas e ideias ainda não desenvolvidas por eles. (Verri e Endlich, 2019, p. 67)





5. Ferramentas digitais utilizadas nos três dias de formação:

Mentimeter

É uma plataforma online que permite criar apresentações interativas. Como a maioria de sites deste tipo, o pacote básico é gratuito, mas tem algumas limitações comparando com o pacote pago que oferecem menos ou nenhuma limitação e mais flexibilidade. O docente pode acessar o Mentimeter pelo endereço (mentimeter.com) e fazer o cadastro do seu email para criar as atividades.O acesso dos participantes se dá por outro endereço (menti.com) digitando o código fornecido pelo docente para participar de forma interativa da atividade. Nele o docente pode criar nuvens de palavras como utilizada na sequência didática, enquetes, questionários e até verificar as métricas, que são medidas quantificáveis para verificar se as estratégias estão funcionando de modo eficaz e assim analisar o comportamento do público em relação a apresentação.

:Padlet

É uma ferramenta digital gratuita onde docentes e estudantes podem criar um mural ou quadro virtual dinâmico e interativo que permite registrar, guardar, compartilhar conteúdos e companhar o processo de ensino-aprendizagem permitindo que os usuários possam visualizar e até editar o material compartilhado. Ele foi utilizado na SD para criar um caderno digital interativo que foi compartilhado com os participantes para editá-lo.

É um serviço gratuito para criar formulário online. Nele o docente pode produzir pesquisa de múltipla escolha, formular questões discursivas, utilizar escalas numéricas dentre tantas outras atividades. Esta ferramenta foi utilizada na SD para que através de perguntas os participantes avaliassem como foi aquele dia de formação.

É uma plataforma de atividades que permite o docente criar atividades interativas e jogos imprimíveis com uma lista infindável, a plataforma apresenta janelas " como criar atividades" como foi realizado pelos docentes participantes da formação, para cada atividade criada um link é gerado no final para que o docente possa compartilhar com seus estudantes, seja no momento síncrono ou no momento assíncrono, inserindo o link na sala de aula virtual. Segundo Diniz e Milani(2007), o uso de jogos como estratégia metodológica abre possibilidades para o ensino e a aprendizagem em diversas áreas.

O Canva é um editor gráfico gratuito disponível online que também possui a versão paga. Ao fazer login o usuário pode criar design e artes de maneira fácil usando modelos prontos ou criando seus próprios modelos como foi feito pela aplicadora da SD que criou um modelo editável de plano de aula a ser preenchido e aplicado pelos docentes participantes da formação em suas respectivas salas de aula. Para usar o Canva basta fazer login ou cadastro na plataforma, nele você pode fazer GIF, editar vídeo, colocar link em criações, inserir marca d`agua e fazer tabelas. Veja a seguir na figura 1 o modelo de plano de aula produzido pela autora utilizando a ferramenta:



Modelo de plano de aula produzido pela autora

O YouTube é uma plataforma de vídeos online onde o usuário pode assistir, criar e compartilhar vídeos utilizando a internet.

Esta ferramenta permite integração com outras redes sociais e canais de comunicação como o Facebook e o Instagram. Ele é considerado hoje maior plataforma de vídeos online do mundo e está disponível nos mais diversos dispositivos sendo a qualidade e a boa experiência de navegação os pontos fortes da plataforma. O docente pode utilizar o YouTube das mais variadas formas em suas aulas, apresentando um slide narrada ou compartilhando vídeos e tutoriais como foi feito na formação continuada.

O PowerPoint é um programa para criação de apresentações que foi utilizado na formação para apresentar um slide sobre a Teoria de Ausubel.

Apesar de ser muito conhecido, nem todas as suas funcionalidades são tão óbvias. Nele o docente pode criar, editar e fazer apresentações gráficas que tornem suas aulas mais divertidas e dinâmicas. Ele foi originalmente escrito para o sistema operacional Windows.



Akinator é um jogo da internet que nos apresenta um gênio virtual que é capaz de adivinhar o personagem em que o jogador está pensando, seja ele real ou não, , através de perguntas sobre suas características.

O jogo foi utilizado na formação com o objetivo de mostrar aos participantes como os jogos e brincadeiras na internet tornam o aprendizado mais lúdico e divertido pois segundo Adams (2011), as crianças precisam ter oportunidade para explorar a tecnologia e a mídia interativa de maneira lúdica e maneira criativa. Para acessar o jogo basta acessar o site do Akinator, buscando no Google e clicar no botão "jogar".

CONSIDERAÇÕES FINAIS

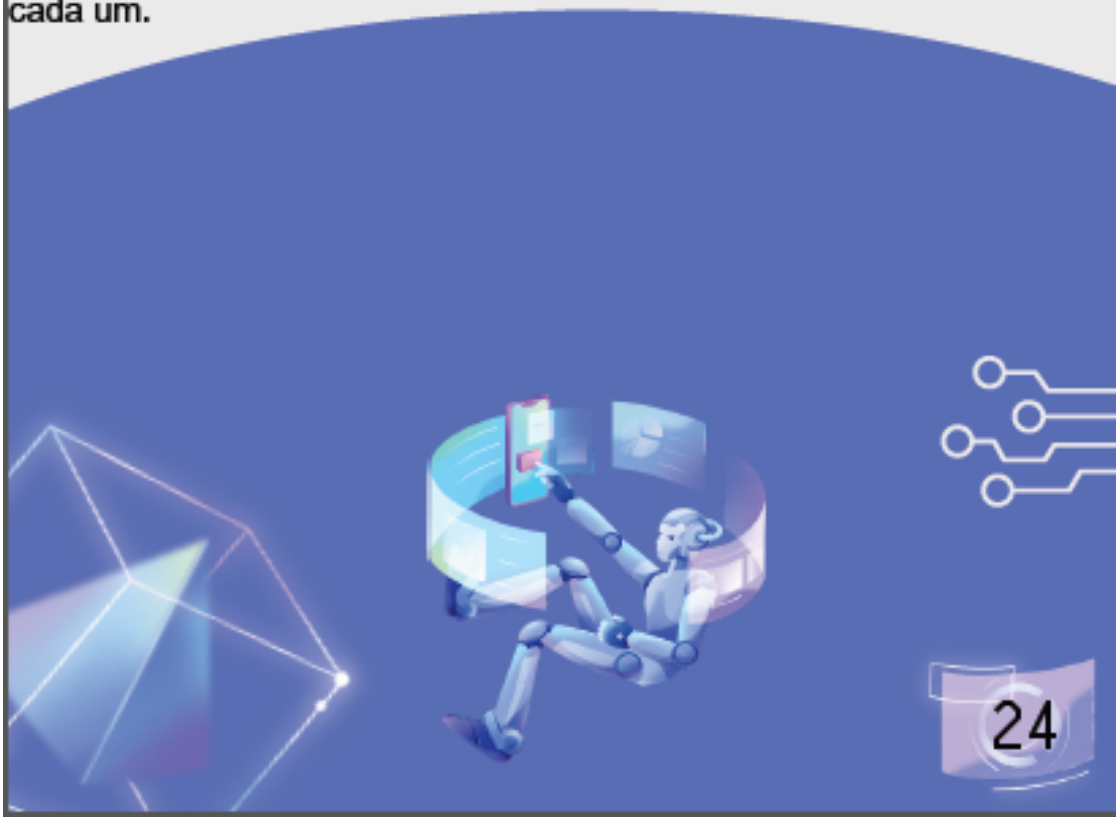
A escola sempre foi um espaço de criação e cultura, por isto ela deve incorporar os produtos e as práticas mais avançadas da sociedade em que se encontra. Inserir as tecnologias digitais para auxiliar no desenvolvimento das habilidades das crianças tem sido um fazer constante nos dias de hoje. Incluir computador, tablet, smartphone além de quadro, giz e cadernos tão comuns tradicionalmente na sala de aula tem sido um grande desafio para os docentes e toda comunidade escolar.

Frente a este cenário, o docente encontra-se com o desafio de despertar nas crianças, crianças estas Nativas Digitais, o interesse em aprender e tornar esta aprendizagem divertida e prazerosa, considerando principalmente a bagagem que trazem de conhecimentos prévios.

Sob este ponto de vista torna-se urgente a oferta de cursos de formação continuada em novas tecnologias digitais para docentes, sobretudo os da Educação Infantil, para que possam compreender e usufruir das contribuições que as tecnologias digitas oferecem ao campo educacional. A utilização da tecnologia na educação deve começar a partir da Educação Infantil, pois com a utilização das tecnologias forma-se segundo Pereira e Lopes(2005), "indivíduos mais criativos que estarão adquirindo novos conhecimentos e integrando-se com um novo modo de aprender e de interagir com a sociedade"(PEREIRA e LOPES, 2005, p.2).

Esta formação docentes não pretende formar especialistas mas colaborar para que insiram cada vez mais as tecnologias digitais em sua proposta pedagógica, adaptando-se às variadas mudanças em função do estudante. Ou seja, este curso de formação pretende que o participante interaja com as tecnologias digitais se beneficiando do potencial das mesmas para o desenvolvimento do seu trabalho e que possam utilizar com as crianças promovendo situações de aprendizagens inovadoras reconhecendo a transformação social que pode promover na vida delas.

Para tanto, foi proporcionado uma abordagem teórica ao participante, oferecendo um curso de três dias que abrangeu uma revisão das discussões de autores fundamentais para a sequência didática. Além disso, foram apresentadas diversas situações práticas, utilizando ferramentas digitais, com o intuito de criar um ambiente no qual os participantes se sentissem seguros e confortáveis para esclarecer dúvidas. A ênfase foi dada à aplicação prática das ferramentas digitais, com a preocupação de que essas experiências fossem assimiladas e integradas no contexto do fazer pedagógico de cada um.



REFERÊNCIAS

ARANTES, Sheila da Silva Ferreira. **Reforço escolar em sociedades civis em prol da alfabetização** : interface entre sequências didáticas e ferramentas digitais. Orientador: Dr. Antônio Carlos de Abreu Mol e Dra. Gisele Reinaldo da Silva. 2019. 290 p.Dissertação (Mestrado) - CENTRO UNIVERSITÁRIO CARIOCA, Rio de Janeiro, 2019. DOI CDD 372.412. Disponível em:https://proximal.unicarioca.edu.br/portal/dissertacoes/. Acesso em: 15 nov. 2023.

AUSUBEL, D. P. **The Psychology of Meaningful Verbal Learning.** New York: Grune & Stratton, 1963.

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

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versao final_site.pdf. Acesso em: 13 de nov 2023.

KRAMER, S. A Fundação Carlos Chagas e a Educação infantil no Brasil: uma trajetória de produção. In: COSTA, A; MARTINS, A.; FRANCO, M. **Uma história para contar**: a pesquisa na Fundação Carlos Chagas. São Paulo: Annablume, 2004ª.

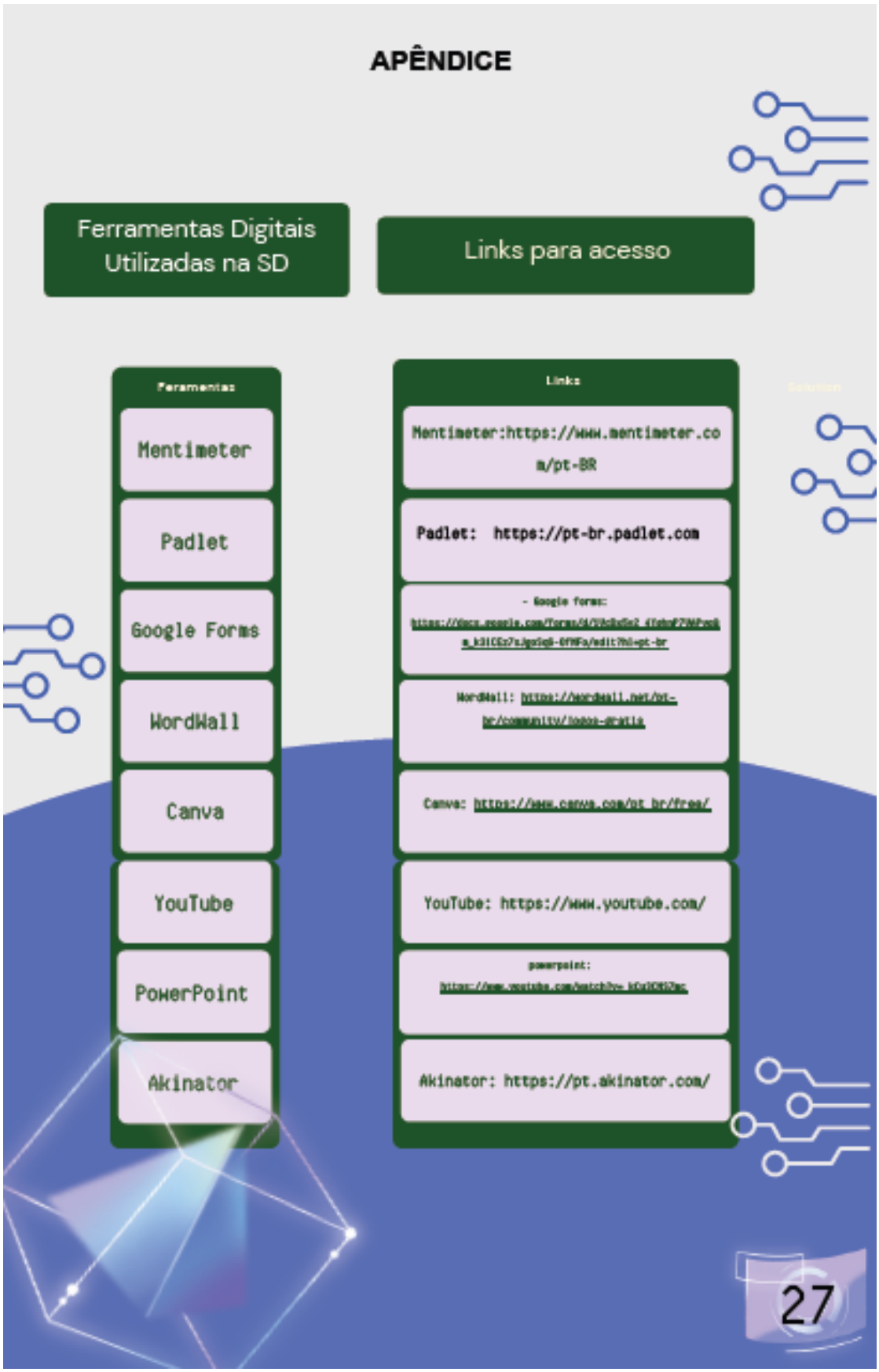
MOREIRA, Marco Antônio. **Teoria de aprendizagem.** São Paulo: E.D.U., 1999.

PEREIRA, Andréia; LOPES, Regina; DEUS, Roseli de. **Legal**: Ambiente de Autoria para Educação Infantil apoiada em Meios Eletrônicos Interativos. São Paulo: 2005.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants**. NBC UniversityPress, Vol. 9 N°.5. October, 2001.

VERRI, Juliana Bertolino; ENDLICH, Angela. A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia. In: **Revista Percurso** - NEMO, Maringá. v. 1, n. 1, p. 65-83, 2009. Disponível em: https://periodicos.uem.br › Percurso › article › view, acessado em 13 novembro de 2023

ZABALA, Antoni. **A prática educativa:** como ensinar. Porto Alegre: ArtMed, 1998.


APÊNDICE
Ferramentas Digitais Utilizadas na SD
Links para acesso
Ferramentas
Mentimeter
Padlet
Google Forms
WordWall
Canva
YouTube
PowerPoint
Akinator
Links
Mentimeter:https://www.mentimeter.com/pt-BR
Padlet: https://pt-br.padlet.com
- Google forms:
WordWall:
Canva: https://www.canva.com/pt_br/free/
YouTube: https://www.youtube.com/
powerpoint:
Akinator: https://pt.akinator.com/
27

Apêndice

Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

UNICARIOCA DIGITAL

Dia: 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐

Instituição onde será a 1ª aplicação:	**Data:**
Educador Autor(a): Verônica da Silva	**E-mail:** yeyeuff@hotmail.com
Professor revisor (a): Sheila Arantes	**E-mail:** sheila@csaber.com.br
Público-alvo: Professores da Educação Infantil da rede pública do município de Niterói.	Carga horária desta aula: **2 horas**

Título da SD: A utilização das ferramentas digitais no auxílio do desenvolvimento da consciência fonológica de maneira lúdica e significativa na Educação Infantil.

Conteúdo: Apresentação da Teoria de David Ausubel Sobre Aprendizagem Significativa.
Apresentação dos cinco Campos de Experiência da BNCC para a Educação Infantil.
Apresentação e utilização de ferramentas digitais como facilitador no processo de ensino aprendizagem tornando-o mais lúdico e divertido.

Eixo Temático: Jogos digitais auxiliando no desenvolvimento da consciência fonológica de crianças de 3 a 5 anos.

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

Objetivos esperados	• Estimular a utilização da aprendizagem significativa no planejamento das aulas. • Apresentar ferramentas digitais que possam ser utilizadas em aula tornando-as mais significativas, lúdicas e divertidas.

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

- Será feita uma formação com professores da rede pública do município de Niterói que atuam na Educação Infantil com crianças de 3 a 5 anos de idade. Neste primeiro dia falaremos sobre a utilização das ferramentas digitais em sala de aula e abordaremos questões sobre Aprendizagem Significativa.

2ª etapa:

- Para um melhor entrosamento, iremos propiciar um momento de descontração onde os participantes irão se apresentar utilizando a ferramenta digital Padlet onde já perceberão como a utilização da tecnologia pode ser lúdica e divertida. Através dela vamos colher informações sobre o que os participantes trazem de conhecimento prévio a respeito da teoria que norteia a SD.

3ª Etapa:

- Será proposto uma atividade em grupo utilizando uma ferramenta digital como apoio ao desenvolvimento do ensino-aprendizagem, com esta ferramenta acessaremos um "jogo da memória de rima" onde as regras serão apresentadas e previamente explicadas.

4ª Etapa:

- Nesta etapa o aplicador da SD irá através do link disponibilizado abrir o jogo e compartilhando a sua tela com os participantes irá mediar a aplicação e o desenvolvimento do mesmo, organizando as regras e auxiliando no desenvolvimento entre os grupos mostrando como é divertido e prazeroso estimular o conhecimento utilizando ferramentas digitais.

5ª Etapa:

- Nesta etapa teremos um momento de reflexão e de auto avaliação onde os participantes irão responder a um questionário no Google Forms refletindo sobre sua prática levando

em consideração a conhecimento prévio dos alunos.

Esse curso de capacitação está organizado para ser apresentado em 3 dias.

2º Etapa: **(Tempo de duração: 25 min)** **Estabelecer relações dos novos conteúdos com conhecimentos prévios.** **(Atenção aqui aos subsunçores)**	**1° Momento:** • Para melhor entrosamento entre o grupo, o aplicador da SD iniciará solicitando aos participantes que se apresentem e que utilizando a ferramenta digital Padlet escrevam uma frase que vem a cabeça quando ouvem falar sobre a Aprendizagem Significativa, o objetivo é sondar o conhecimento prévia que os participantes trazem a respeito e mostrar de maneira divertida e prazerosa a utilização das ferramentas digitais instigando os mesmos a refletir sobre o tema da SD. • Clicando no link disponibilizado abaixo eles acessarão o Padlet onde os participantes irão escrever seus names e também em breves palavras o que vem a cabeça quando ouvem falar em Aprendizagem Significativa. https://padlet.com/vaveuff2/ola-seja-bem-vindo-escreva-seu-nome-e-depois-escreva-uma-frase-bzxc1daddtenvjgv8 O aplicador da SD irá orientar os participantes que para fazer uma publicação no Padlet é só clicar no sinal de + que fica no canto inferior direito da tela e digitar dentro dele. Vídeo tutorial de como usar o Padlet: : https://youtu.be/CoF3O99rZk4 **2° Momento:** • Logo após, cada participante irá fazer a leitura da sua escrita no Padlet. O aplicador da SD irá "provocar o grupo" para que os participantes comentem as primeiras impressões sobre aquele tema. **3° Momento:** Em seguida o aplicador da SD irá utilizar a ferramenta digital Canva para apresentar um infográfico com os principais pontos da Aprendizagem Significativa a luz da Teoria de David Ausubel . A utilização desta ferramenta digital trará ao participante uma familiaridade na utilização da ferramenta auxiliando na apresentação dos principais pontos da teoria da

	Aprendizagem Significativa por David Ausubel. https://www.canva.com/design/DAFyWzcchgI/K9YGwVzpSRn5wJ0_XwA/view?utm_content=DAFyWzcchgI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor **4° Momento:** • Já foi feita a conversa sobre a impressão dos participantes sobre a Aprendizagem Significativa e já utilizamos a ferramenta digital para apresentar os principais pontos da teoria da Aprendizagem Significativa por David Ausubel, agora o aplicador da SD irá estimular o grupo a pensar como é importante que os professores explorem o conhecimento prévio do aluno e introduzam em suas práticas atitudes e caminhos em que o processo de aprendizagem seja significativo para o mesmo. **5° Momento:** • Sendo este curso de formação continuada para professores da Educação Infantil, iremos apresentar em um slide utilizando a ferramenta digital powerpoint a os cinco Campos de Experiências que trata a BNCC para a Educação Infantil. Além de estar apresentando aos participantes a utilização de uma ferramenta digital auxiliando na aprendizagem, ao verificar os 5 Campos de Experiências da BNCC o participante irá fazer relação direta da mesma com a prática docente no que diz respeito a importância de trabalhar sempre com o lúdico, a brincadeira e o faz de contas valorizando sempre os conhecimentos prévios que a criança traz mesmo que nunca tenha frequentado a escola. • Link para ver a imagem com os 5 Campos de Experiências da BNCC https://docs.google.com/document/d/1w0ZtfsFIUFuJu6WyFNDFd9-FA7oLmd/edit?usp=sharing&ouid=103956195018531174369&rtpof=true&sd=true **6° Momento:** • O aplicador da SD deverá após a apresentação dar continuidade a conversa com os participantes sobre a importância da BNCC destacar esses Campos de Experiência da Educação Infantil pois muda a lógica de um

	mais páletas na roleta de cores será disponibilizado caso o aplicador da SD precise modificar. Vídeo tutorial de uso da ferramenta: https://youtu.be/bNhKicS_TSU?si=eRa37d2puwfICp6r Após a divisão do grupo por cores, o aplicador da SD irá explicar a dinâmica da atividade. Será sorteado na roleta de cores a ordem que cada grupo irá jogar. Por exemplo, o grupo vermelho foi o primeiro a ser sorteado na roleta de cores, ele será o primeiro a jogar, e assim sucessivamente. Após fazer o sorteio no aplicativo da ordem que cada grupo irá jogar, o aplicador da SD vai explicar como funciona o jogo de Memória de Rimas.
4ª Etapa: **(Tempo de duração: 50 min)** **Elaborar atividades que estejam alinhadas com as habilidades de 'aprender a aprender' de maneira significativa. Praticar a escrita, dando preferência, quando possível, ao uso de cadernos digitais.**	**8º Momento:** O aplicador da SD deverá também compartilhar a tela do jogo para que os participantes possam visualizar, escolher e participar. A tela do jogo será aberta clicando no link disponível abaixo: https://wordwall.net/pt/resource/71075617/jogo-da-memo%C3%A7%C3%A3o-rimas • Cada grupo deverá na sua vez (definido pelo sorteio) escolher duas cartas falando o número de cada uma. O aplicador da SD irá clicar nas duas cartas escolhidas que irá virar mostrando as figuras de cada uma deixando que todos vejam as figuras que apareceram, o objetivo do jogo não é que as figuras sejam iguais, mas ao pronunciar seus nomes elas precisam rimar. Ex: colher faz par com mulher. Todos os grupos irão ver as cartas viradas na tela compartilhada pelo aplicador da SD dando assim a oportunidade a todos de memorizar onde está cada uma delas. • Caso o nome das figuras viradas pelo aplicador da SD rimam entre elas, essas duas cartas são retiradas do jogo pelo aplicativo, o grupo terá marcado 1 ponto e poderá jogar novamente. • Caso o grupo escolha os pares que os nomes não rimam entre si, Ex: Casa e Macaco que não rimam, o jogo mostra um X vermelho em cada carta indicando que o grupo errou e a chance de jogar passa para o grupo seguinte na ordem sorteada na roleta de cores.

	• Conforme os grupos vão acertando, as cartas vão sendo retiradas do jogo pelo aplicativo. Após não restar mais nenhuma carta, se tornará vencedor o grupo que mais acertou e com isso mais somou pontos. Ao término do jogo, o aplicador da SD irá parabenizar o grupo vencedor, agradecer a todos que participaram do jogo pelo empenho e colaboração, perguntar o que eles acharam da experiência e dialogar sobre o objetivo de ter proposto este jogo que é de apresentar mais uma ferramenta digital que pode ser utilizado em sala de aula com os alunos em um jogo que estimula de maneira lúdica e prazerosa a associação de rimas em palavras e dessa forma facilita o processo de desenvolvimento da consciência fonológica.

5ª Avaliação ((Tempo de duração: 10 min)

Estimular a autoestima e o autoconhecimento, conduzindo o aluno ou participante a reconhecer o nível de sua aprendizagem, mantendo-o motivado para as próximas etapas e desafios. Preferencialmente com recursos tecnológicos digitais.

10° Momento:

- A avaliação do 1° dia da SD acontecerá através de um questionário de 03 perguntas, todas com 03 respostas de múltipla escolha cada, na plataforma digital Google Forms.

1- Você consegue compreender o papel do professor na aprendizagem significativa?
2- Você vê vantagens em promover a aprendizagem significativa?
3- Você já havia utilizado algumas das ferramentas digitais apresentadas na formação de hoje?
4- Estamos apenas no primeiro dia de formação, mas você diria que esta experiência te estimulou a sempre que possível incluir ferramentas digitais no planejamento das suas aulas?

Link para questionário do Google forms: https://forms.gle/7X1cQcDUf8Ct12KSA

Recursos Digitais	• Computador; • Celular ou notebook • Padlet • wordwall • canva • google forms
Recursos Analógicos utilizados	

Observações:

Tutorias para as plataformas utilizadas:


Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais
UNIGRANRIO
DIGITAL
- Canva: https://www.canva.com/pt_pt/free/
Vídeo tutorial de uso da ferramenta: https://youtu.be/mtYWP3pvmKg?si=K5kYdL5dUGdRKQL
- Google forms: https://docs.google.com/forms/d/1VcDa5v2_4YqfnP7VAPvqQrn_L3ICFz7vjqo5g6-QMFs/edit?hl=pt-br
Vídeo tutorial de uso da ferramenta: https://youtu.be/-kbzuGKnTbE?si=-1uEE5SiQY5cV5YT
- Vídeo tutorial como montar um slide no Power point:
https://www.youtube.com/watch?v=0A0NWIwQDkc
- WordWall: https://wordwall.net/pt-br/community/lagoa-cratis
Vídeo tutorial de uso da ferramenta: https://youtu.be/shKk5_TSVGs?si=eRa37d2puwffCp6r
- Padlet: https://pt-br.padlet.com
Tutorial do Padlet: https://youtu.be/CoE3D92rZb4
- Vídeo sobre a Teoria da aprendizagem significativa de David Ausubel:
https://youtu.be/eZwvoPZS1uY?si=2qr7sirCkISsWXrea
Vídeo tutorial de como usar o powerpoint:
https://www.youtube.com/watch?v=_jcCu3CMS7mc
33

Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

Dia: 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐

Instituição onde será a 1ª aplicação:	**Data:**
Educador Autor(a): Verônica da Silva	**E-mail:** vevesuff@hotmail.com
Professor revisor (a): Sheila Arantes	**E-mail:** sheila@csaber.com.br
Público-alvo: Professores da Educação Infantil da rede pública do município de Niterói.	Carga horária desta aula: 2 horas
Título da SD: A utilização das ferramentas digitais no auxílio do desenvolvimento da consciência fonológica de maneira lúdica e significativa na Educação Infantil.	
Conteúdo: Apresentação e utilização de ferramentas digitais como facilitador no processo de ensino aprendizagem tornando-o mais lúdico e divertido para a elaboração de um plano de aula.	
Eixo Temático: O uso das ferramentas digitais de forma significativa e lúdica por professores da Educação Infantil auxiliando o desenvolvimento da consciência fonológica.	

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

Objetivos esperados	• Reconhecer a utilização das ferramentas digitais como facilitadora no processo de uma aprendizagem significativa. • Elaborar um plano de aula para a Educação Infantil utilizando alguma ferramenta digital como maximizadora do processo de aprendizagem. • Aplicar o plano de aula elaborado em sala de aula utilizando ferramentas digitais promovendo uma aprendizagem significativa,lúdica e divertida.

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

- Para que possamos obter êxito neste processo de conhecimento acerca da utilização das ferramentas digitais auxiliando o processo de uma aprendizagem significativa, precisamos dar uma atenção especial e acompanhar de perto as dúvidas e inseguranças dos professores. É preciso acima de tudo tornar prazeroso esse desenrolar de competências e habilidades utilizando os conhecimentos prévios dos participantes para lhe trazer uma aprendizagem significativa que proporcione a visão de que todo conhecimento adquirido poderá ser utilizado em seu dia a dia. Este elo de novas informações com as prévias irá proporcionar uma tomada de consciência que facilitará o desenvolvimento na aplicação do novo aprendizado.

2º Etapa:

- Para proporcionar um momento de descontração o aplicador da SD irá convidar os participantes a "desafiar" o Gênio da Internet Akinator. Nesta etapa é de extrema importância que o participante da formação tenha compreendido como promover a aprendizagem significativa para que possa de fato utilizar todas suas capacidades intelectuais para a produção de conteúdo desenvolvendo um fazer pedagógico já voltado com a utilização de das ferramentas digitais.

3º Etapa:

- Após terem conhecido no 1° dia da formação algumas plataformas digitais que podem auxiliar no planejamento de suas aulas o professor precisa fazer experimentações destes novos recursos, pois unir a teoria e a prática irá reforçar um movimento de quebra de paradigmas por parte do professor que apesar de dominar os conteúdos, normalmente não traz consigo uma confiança ou/e segurança na utilização das ferramentas digitais no seu dia a dia. O aplicador da SD irá compartilhar com o grupo um Caderno Digital através da plataforma Canva, irá mostrar como produzir e editar. Todos os participantes terão a oportunidade de editar o caderno Digital utilizando o link da plataforma que será

disponibilizado observando assim mais uma ferramenta da plataforma que pode ser utilizada para facilitar e maximizar o processo pedagógico tornado mais divertido e prazeroso. **4ª Etapa:** • Nesta etapa o aplicador da SD irá propor ao grupo a criação de um plano de aula para ser aplicado em uma turma de Educação Infantil utilizando um jogo ou uma brincadeira de uma plataforma digital, este plano de aula desenvolvido deverá estar diretamente relacionado com a teoria que norteia a SD. • Então neste 2° dia o aplicador da SD irá propor ao professor que se divida em grupo(iremos determinar a quantidade de pessoas em cada grupo de acordo com a quantidade de participantes) e desenvolva um plano de aula(Com modelos disponibilizados através de um link da plataforma Canva) para ser aplicado em sala que auxilie no desenvolvimento da consciência fonológica de maneira significativa atrelando seus conhecimentos pedagógicos com o uso das ferramentas digitais. Ao logo deste dia estaremos produzindo a percepção de que o processo ensino aprendizagem quando permeado pelas ferramentas digitais, possibilitam a interação com o objeto, tornando este processo muito mais divertido, prazeroso e significativo. Por isso iremos utilizar a estratégia de possibilitar a visão real na prática. **5° Etapa:** • Nesta etapa o aplicador da SD irá solicitar aos participantes que respondam um questionário de avaliação da SD utilizando a ferramenta digital Google Forms.	
2ª Etapa: **(Tempo de duração: 20 min)** **Estabelecer relações dos novos conteúdos com conhecimentos prévios.** **(Atenção aqui aos subsunçores)**	**1° Momento:** • Para iniciar este 2° dia de formação o aplicador da SD irá dar as boas vindas a todos os participantes agradecendo e falando o quanto é importante a presença e participação deles naquela Formação de professores, trocando experiências e saberes em prol de uma educação de melhor qualidade com a utilização das ferramentas digitais como facilitadoras do processo de ensino aprendizagem. O aplicador da SD instigará o grupo a'rever' em uma breve conversa informal o que foi abordado durante o primeiro dia de capacitação, onde aplicador da SD utilizou a ferramenta digital Canva para apresentar um infográfico com os principais pontos da Aprendizagem Significativa a luz da Teoria de David Ausubel, foi apresentado no aplicativo Power Point os cinco Campos de Experiências que trata a BNCC para a Educação Infantil e o grupo participou de uma atividade onde todos foram divididos e brincaram com o " jogo da memória de rimas" O aplicador da SD fará algumas perguntas que irão direcionar a conversa: • Após este primeiro dia de formação, alguma dúvida ainda permeia sua mente quando pensa em Aprendizagem Significativa? • Conseguiram compreender a importância de aproveitar o que a criança traz como

	conhecimento prévio? Neste momento as falas serão individuais. O aplicador da SD irá pedir que os participantes levantem a "mão virtual", afim de organizar as falas, mas o coletivo poderá intervir complementando ou pontuando algumas considerações. **2° Momento:** • Logo após o aplicador da SD irá propiciar um momento de descentração utilizando uma ferramenta digital com o objetivo de reforçar como a utilização da tecnologia pode ser lúdica e divertida. O aplicador da SD irá abrir utilizando o link abaixo e compartilhar sua tela para que todos possam ver a página Akinator que não precisa ser baixado, convidará algum participante a "desafiar" o Gênio da Internet Akinator. O objetivo do jogo é fazendo poucas perguntas, o "gênio" da internet Akinator adivinhará a personagem que o jogador está pensado. O jogo instiga a curiosidade e imaginação do participante. Convidaremos alguns professores participantes da formação a desafiarem o gênio a "ler sua mente" e adivinhar qual personagem ela está pensando. https://pt.akinator.com/
3ª Etapa: **(Tempo de duração: 20 min)** **Promover atividades lúdicas, enriquecidas por tecnologias digitais, que se relacionem com o conteúdo proposto e que incentivem uma aprendizagem significativa.**	**3° Momento:** Nesta etapa o aplicador da SD irá convidar todos os participantes a acessarem o link abaixo onde será mostrado um Caderno Digital criado na plataforma Canva. O aplicador da SD irá mostrar o site de maneira breve compartilhando a tela e explicando para os participantes como ele funciona para criar um caderno digital. Tutorial de como criar um caderno digital no Canva: https://webinal.pt/blog/como-criar-caderno-no-canva/ • O aplicador da SD irá explicar para os participantes para que serve um caderno digital e seus objetivos. Irá explicar também que o caderno digital pode ser utilizado para colaborar e compartilhar com outras pessoas o

planejamento ou plano de aula, assim como para execuções reflexões de ações pedagógicas.

- O aplicador do SD irá explicar que com o caderno digital criado na plataforma ele poderá adicionar ou remover diversos elementos criando assim uma personalização, permitindo que o caderno digital se torne um modelo adaptável pra sua rotina. Nele você pode escrever, anotar e organizar idéias ou algo novo que aconteceu na sua turma e se quiser compartilhar sua rotina e seu plano de aula com outros colegas de trabalho.
- O aplicador do SD deverá explicar como funciona o caderno digital criado na plataforma Canva sempre dando oportunidade para que os participantes façam perguntas conforme forem surgindo dúvidas.

4° Momento:

- Após toda explicação o aplicador do SD irá pedir que todos acessem o link que leva direto ao caderno digital já criado pelo aplicador e escrevam a partir da segunda página do caderno digital um objetivo a ser desenvolvido naquela semana fictícia em sala de aula incluindo a utilização das ferramentas digitais auxiliando em uma aprendizagem significativa e prazerosa.
- Link para acessar o caderno digital criado: https://www.canva.com/design/DAFzZY0zSpo/IPVzlmc49Atnx5Ic7yz2eA/edit?utm_content=DAFzZY0zSpo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton





- O aplicador irá explicar que para adicionar uma escrita no caderno digital o participante deverá clicar na página que quer escrever e logo depois clicar no sinal de mais (+) no canto inferior do lado esquerdo da tela.. logo após clicar em inserir caixa de texto e escrever o que desejar dentro dela. Toda ação poderá ser

	acompanhada por todos na tela compartilhada pelo criador do caderno digital. **5° Momento:** • Após cada participante escrever seus objetivos específicos para aquela semana de aula fictícia incluindo a utilização das ferramentas digitais auxiliando em uma aprendizagem significativa e prazerosa, o aplicador da SD irá mais uma vez enfatizar de como a utilização das ferramentas digitais podem tornar as atividades do dia a dia mais dinâmicas, prazerosas e divertidas. E como o caderno digital criado na plataforma Canva pode ser compartilhado com outros colegas de trabalho facilitado assim a troca de experiência e conteúdos entre eles tornado se desejável editável para que outros possam colaborar com sugestões, observações e elogios. • O aplicador da SD irá disponibilizar o caderno digital elaborado na formação, o caderno digital será disponibilizado ao término do 2° dia em uma pasta na plataforma Google Drive que poderá ser acessada através do link disponibilizado abaixo: https://drive.google.com/drive/folders/1DuQ55VfPY1QdCThuVYoq6yBKUXtcP52?usp=sharing • Após os participantes escreverem seus objetivos específicos no caderno digital utilizando a plataforma Canva, o aplicador da SD irá, em uma conversa informal, perguntar aos participantes o que acharam de utilizar mais um recurso da ferramenta digital Canva auxiliando no processo pedagógico. • Após terem adquirido mais familiaridade com a ferramenta digital, o aplicador da SD irá convidar a todos a utilizarem mais um recurso da ferramenta digital, desta vez produzindo um plano de aula que será aplicado por eles durante a semana em seu Grupo de Referência.
4ª Etapa: **(Tempo de duração 60 min)** **Elaborar atividades que estejam alinhadas com as habilidades de**	**6° Momento:** • Inicialmente os participantes serão divididos em 4 grupos através da utilização da ferramenta

'aprender a aprender' de maneira significativa. Praticar a escrita, dando preferência, quando possível, ao uso de cadernos digitais.	tecnológica App-sorteios. O aplicador da SD irá abrir a ferramenta e compartilhar tela para que todos possam acompanhar o sorteio. Link para sorteio dos grupos: https://app.sorteios.com/en/app/shared-decide?ref=related-apps • O link para sorteio dos grupos estará disponível para direcionar o aplicador até a página, pois como não há possibilidade de saber exatamente quantos participantes estarão presentes no momento da aplicação, os nomes deverão ser preenchidos na hora. Ex: Ao clicar e abrir página estarão o nome de capitais de países que poderão ser facilmente editados e substituídos com nomes dos participantes. É só clicar nos nomes que parecem no canto inferior esquerdo. Após escrever o nome dos participantes, clicar em "Save"(salvar) e logo depois em START(iniciar). • O aplicador da SD irá colocar 1 nome em cada cor. Após preencher com todos os nomes deverá clicar para girar a roleta. Vamos supor que serão 4 grupos e cada grupo com 5 participantes. A cada 5 nomes que saírem estará formada um grupo que juntos irão elaborar um plano de aula. • Ex: Os 5 primeiros nomes que saíram foram Montevidéu, Pequim, Paris, Singapura e Roma. Esses 5 nomes formam o grupo 1 e assim por diante. **7° Momento:** • Após a formação dos grupos o aplicador da SD irá disponibilizar um link que clicando nele o participante irá acessar um modelo editável de plano de aula que se encontra na plataforma Canva. Será disponibilizado também o link de um vídeo tutorial da plataforma Canva para que o participante que desejar consultar. • Vídeo tutorial de uso da ferramenta: https://youtu.be/mfAWF5bymGg?si=K5kFdLSsUGsJRJOL • O aplicador da SD irá explicar que o objetivo é que o grupo desenvolva um plano de aula para ser aplicado em uma turma de Educação Infantil utilizando um jogo ou uma brincadeira de uma plataforma digital, este plano de aula desenvolvido deverá estar diretamente relacionado com a teoria que norteia a SD. • O aplicador da SD irá disponibilizar o link da plataforma wordwall como sugestão, mas pode ser qualquer outra plataforma de jogos ou atividades que o participante venha preferir ou tenha familiaridade.

- O link da plataforma sugerida se encontra disponível abaixo. O aplicador da SD irá disponibilizar dois modelos de plano de aula, um previamente preenchido para que os professores possam visualizar as possíveis maneiras de preenchê-lo(o aplicador da SD irá explicar que o modelo não é regra) e outro em branco que poderá ser preenchido e modificado pelos grupos previamente divididos.

- O plano de aula desenvolvido deverá estar diretamente relacionado com a teoria que norteia a SD.

Plano de aula (Modelo preenchido):

https://www.canva.com/design/DAFxn8PA8eU/E00351hCtFlGNoxLA1upuA/view?utm_content=DAFxn8PA8eU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Plano de aula: (Modelo em branco editável):



https://www.canva.com/design/DAFxoG4-qhg/9NESr0vx_z09hK_XDopFjQ/view?utm_content=DAFxoG4-qhg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview

Jogos e atividades sugeridos na plataforma Wordwall :

https://wordwall.net/pt-br/community/educa%C3%A7%C3%A3o-infantil

- A qualquer momento o grupo poderá tirar dúvidas com o aplicador da SD, que se necessário irá disponibilizar novamente para consulta, os conteúdos que foram abordados no primeiro dia.
- O aplicador da SD deverá a todo momento auxiliar os participantes, tirando dúvidas principalmente no que diz respeito a tecnologia

	utilizada, mas evitando a interferência e dando autonomia para os grupos na elaboração do plano de aula. Será estipulado um tempo limite de 30 minutos para a confecção do plano de aula. **8° Momento:** • Após os grupos sinalizarem que terminaram a confecção do plano de aula o aplicador da SD irá organizar a ordem de apresentação de acordo com o sorteio feito inicialmente utilizando a roleta da plataforma App-sorteos • O grupo deverá apresentar o plano de aula explicando quais foram os motivos que os levaram a escolher aquele jogo ou brincadeira para ser aplicado com seus alunos e se a mesma poderia ser replicada em sala de aula. Neste momento o aplicador da SD deverá fazer várias indagações de modo a estimular o pensamento reflexivo sobre a ação desenvolvida. **9° Momento:** • Após o término das apresentações dos planos de aula, o aplicador da SD irá instigar os grupos a apontar através de uma conversa informal, na apresentação uns dos outros, pontos positivos, negativos e o que pode ser melhorado. • O aplicador da SD deverá aqui questionar a todos os participantes se o plano de aula elaborado corresponde com os objetivos que norteiam a SD. O questionamento é para que os participantes possam notar como as ferramentas digitais podem ajudar a tornar as aulas mais dinâmicas, prazerosas e proporcionar aprendizagem significativa. Os participantes devem ter a percepção do poder de envolvimento que os mesmos possibilitam facilitando desta forma o desenvolvimento de novos conhecimentos. **10° Momento:** • O aplicador da SD irá compartilhar com os professores que desejarem ter acesso todos os planos de aula criados e os modelos usados na aplicação da SD. Todos serão disponibilizados ao término do 2° dia em uma pasta na plataforma Google Drive e que poderá ser acessada através do link disponibilizado abaixo: https://drive.google.com/drive/folders/1nnRiGWQCx530WR4Kv6J86jhAGkPsns2T?usp=sharing **11º Momento:** • O aplicador da SD irá propor ao grupo que após desenvolverem o plano de aula com uso das

	ferramentas digitais como facilitadoras no processo de ensino aprendizagem, cada professor participante irá escolher um plano de aula de acordo com a faixa etária dos seus alunos que julgue possível ser aplicado em sua turma durante o decorrer daquela semana e que a experiência de como foi esta aplicação será discutida no 3° dia da formação. • O número de telefone com whatsapp do aplicador da SD será disponibilizado para que o professor que apresentar alguma dúvida durante a semana possa entrar em contato.

5ª Avaliação (Tempo de duração: 10 min)

Estimular a autoestima e o autoconhecimento, conduzindo o aluno ou participante a reconhecer o nível de sua aprendizagem, mantendo-o motivado para as próximas etapas e desafios. Preferencialmente com recursos tecnológicos digitais.

12° Momento:

- A avaliação desse dia de Sequência Didática será realizada através de uma atividade conduzida no wordwall.

Os professores participantes da formação vão usar o mesmo wordwall que foi usado em outras atividades, porém explorando novos recursos e uma nova abordagem. Vai funcionar como um jogo onde o aplicador da SD irá clicar no link abaixo e compartilhando sua tela com os demais participantes irá abrir uma tela com 13 perguntas sobre este segundo dia de formação. O nome do jogo produzido pelo aplicador da SD é "jogo das perguntas do segundo dia de formação de professores." Ao clicar no *link* a tela do jogo se abrirá e se iniciará clicando em *START*, o aplicador da SD irá pedir que cada grupo escolha um número e ao escolher a carta se vira com uma pergunta para o grupo. Cada grupo poderá escolher mais de uma carta se desejar.

EX:

- Ficou claro pra você a proposta desse segundo dia de curso?
- Você acredita que o uso das ferramentas digitais podem ajudar a maximizar o aprendizado?

- Cada participante do grupo poderá dar sua opinião, contribuição, elogio ou crítica , esta auto avaliação por parte dos participantes irá desta forma ajudar para que o aplicador da SD consiga avaliar sua performance neste dia e nortear o 3° dia da Sequência Didática.

https://wordwall.net/resource/63452890

Recursos Digitais	• Plataforma wordwall. • Plataforma Canva. • Google Forms. • Tablet/smartphone/notebook • Questionário avaliativo pelo Google Forms. • App-sorteios
Recursos Analógicosutilizados	
Observações:	



Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais.

UNICARIOCA +DIGITAL

Tutorias para as plataformas utilizadas:

- Canva: https://www.canva.com/pt_br/free/
Video tutorial de uso da ferramenta: https://youtu.be/mfnWF5bymGg?si=K5kFdLSsUGsRJCtL

- Google forms: https://docs.google.com/forms/d/1VcDx5v2_4YghnP7VAPvqQm_k3ICEz7sjqoSq6-OfMFo/edit?hl=pt-br
Video tutorial de uso da ferramenta: https://youtu.be/-kbnuGKHTt0?si=-1sEE55tOY5oV5YT

- Video tutorial como montar um slide no Power point:
https://www.youtube.com/watch?v=t0bMNW1wQDkc

- WordWall: https://wordwall.net/pt-br/community/jogos-gratis
Video tutorial de uso da ferramenta: https://youtu.be/kNkS_T5V3s?si=eRa37d2puwffCp6r

- Video sobre a Teoria da aprendizagem significativa de David Ausubel: https://youtu.be/wZrwpF2S1uY?si=2qc7sirDUSsWXrea

- App-sorteos: https://app-sorteos.com/pt

Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒

Instituição onde será a 1ª aplicação:	**Data:**
Educador Autor(a): Verônica da Silva	**E-mail:**vevesuffi@hotmail.com
Professor revisor (a): Sheila Arantes	**E-mail:**sheila@csaber.com.br
Público-alvo: Professores da Educação Infantil da rede pública do município de Niterói.	Carga horária desta aula: 2 horas
Título da SD: A utilização das ferramentas digitais como auxílio no desenvolvimento da consciência fonológica na Educação Infantil.	
Conteúdo:: Avaliação da aplicação do plano de aula em turma e da eficácia da introdução das ferramentas digitais como recurso lúdico e facilitador, auxiliando numa aprendizagem significativa no desenvolvimento da consciência fonológica.	
Eixo Temático: Ferramentas digitais auxiliando no desenvolvimento da consciência fonológica de crianças de 3 a 5 anos de idade.	

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

Objetivos esperados	• Avaliar a eficácia da utilização das ferramentas digitais auxiliando de maneira significativa o desenvolvimento da consciência fonológica para crianças de 3 a 5 anos de idade. • Criar novas estratégias para oportunizar o uso das ferramentas digitais nas atividades pedagógicas.

1ª Etapa: Tomada de Consciência - (Tempo de duração 10 min)

Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem.

- Esta Sequência Didática tem como objetivo auxiliar professores da educação infantil do Município de Niterói no uso das tecnologias, mostrando seu uso e como as mesmas podem facilitar o aprendizado tornando-o mais lúdico e divertido.
- Este é o terceiro e último dia de formação que acontecerá de forma remota utilizando o aplicativo Teams, o aplicador da SD irá iniciar solicitando que cada professor utilize o link do Mentimeter disponibilizado abaixo para escrever na nuvem de palavras uma palavra que vem a sua mente quando lembra de como foi sua experiência ao aplicar o plano de aula utilizando as ferramentas digitais como facilitadora para uma aprendizagem significativa do processo de ensino-aprendizagem. Após todos os professores terem feito isso, o aplicativo irá gerar uma nuvem de palavras onde as palavras escritas mais vezes ficam em destaque por cor e tamanho. O aplicador da SD irá ler as palavras que mais se destacaram e conversar com os professores o motivo pelo qual essas palavras apareceram em destaque.

2ª Etapa:

- O aplicador da SD irá iniciar uma conversa onde cada professor irá descrever como foi a sua experiência ao aplicar o plano de aula em sua turma, como os alunos reagiram em cada etapa do plano de aula aplicado, e por fim, como foi a interação com a ferramenta digital. O aplicador da SD irá neste momento pedir que o professor enriqueça seus relatos com exemplos ocorridos em aula. O aplicador da SD deverá pedir que cada

professor que quiser falar levante a "mão virtual" com intuito de organizar as falas, mas a qualquer momento o grupo poderá intervir com observações.

3º Etapa:

- Nesta etapa o aplicador da SD irá convidar os participantes a formarem o mesmo grupo do 2° dia de curso a editar uma atividade de jogo da memória usando a plataforma Learningapps pensando em como ela poderia ser utilizada por ele em sala de aula tornando a aprendizagem mais significativa.

3º Etapa:

- Nesta etapa o aplicador da SD irá explicar que o objetivo ao propor que os participantes criem uma atividade utilizando a plataforma Learningapp é que os mesmos possam cada vez mais ter familiaridade com as ferramentas digitais observando como as mesmas podem maximizar o aprendizado tornando-o mais prazeroso e significativo. Será disponibilizado o link da plataforma Learningapps, que ao clicar o grupo será direcionado para a página do site onde se encontra vários modelos de jogo da memória que ao clicar em um deles o participante pode editá-lo da maneira que achar mais adequado de acordo com os objetivos que querem alcançar com seus alunos.

4º Etapa:

- O aplicador da SD irá disponibilizar o Link da página do Learningapps com modelos de jogos da memória que podem ser editados pelos participantes. O aplicador da SD irá explicar que o objetivo é que os participantes possam cada vez mais ter familiaridade com as ferramentas digitais observando como as mesmas podem maximizar o aprendizado tornando-o mais prazeroso e significativo. Após os grupos sinalizarem que terminaram a confecção da atividade o aplicador da SD irá organizar a ordem de apresentação com a mesma roleta de cores da plataforma Wordwall utilizada no primeiro e segundo dia de formação. Após ser sorteada a ordem de apresentação o grupo deverá apresentar a atividade elaborada compartilhando sua tela com o demais participantes e o aplicador da SD explicando quais objetivos desejam alcançar com a aplicação da mesma em sala de aula.

5º Etapa:

Com o objetivo de fazer o participante refletir sobre sua aprendizagem significativa no curso de formação, o aplicador da SD irá usar o aplicativo Padlet onde o participante irá acessar clicando em um link e o aplicador da SD irá pedir que cada professor escreva em um post it ao menos uma frase a respeito de sua avaliação pessoal. Ao final, esta avaliação servirá de "termômetro indicador" da necessidade de novas formações com este tema.

2º Etapa:	**1° Momento:** • O terceiro e último dia de formação se inicia

(Tempo de duração 20 min) **Estabelecer relações dos novos conteúdos com conhecimentos prévios.** **(Atenção aqui aos subsunçores)**	utilizando o aplicativo Mentimeter clicando no link abaixo, como forma de quebrar o gelo e mostrar aos participantes as variadas maneiras que podemos utilizar esta ferramenta digital. O aplicador da SD irá explicar aos professores como ela funciona e qual objetivo de estar sendo utilizada naquele momento. **2° Momento:** • O aplicador da SD irá disponibilizar um link no qual ao clicar o participante irá para uma tela da plataforma Mentimeter onde haverá um espaço onde deverá escrever uma palavra que vem a sua cabeça quando ele se recorda da experiência de ter aplicado em sua turma o plano de aula utilizando as ferramentas digitais elaborado no segundo dia da capacitação. O aplicador da SD irá compartilhar sua tela com os participantes e enquanto todos os professores vão escrevendo vão acompanhando na tela compartilhada que o aplicativo vai formando em tempo real uma nuvem de palavras onde as palavras escritas mais vezes ficam em destaque por cor e tamanho. **3° Momento:** • O aplicador da SD irá ler as palavras que mais se destacaram e iniciar uma conversa com os professores questionando o motivo pelo qual eles acreditam que essas palavras apareceram em destaque. Os professores que desejam expressar suas ideias e opiniões deverão levantar a "mão virtual" com o objetivo de organizar as falas. O grupo poderá a todo momento intervir com observações e sugestões.
3º Etapa: **(Tempo de duração 20 min)** **Promover atividades lúdicas, enriquecidas por tecnologias digitais, que se relacionem com o conteúdo proposto e que incentivem uma aprendizagem**	**4° Momento:** • Neste quarto momento o aplicador da SD irá convidar os participantes a formarem o mesmo grupo do 2° dia de curso e editar uma atividade pensando em como ela poderia ser utilizada por ele em sala de aula tornando a aprendizagem significativa no desenvolvimento da consciência

significativa.	fonológica. O aplicador da SD irá conversar com os participantes explicando que vários são as ferramentas digitais que podem ser utilizadas para criarem atividades e jogos online mas que neste momento iremos utilizar a plataforma Learningapps. **5° Momento:** • Como no primeiro dia da SD os grupos "brincaram " com uma atividade na plataforma Wordwall chamado "jogo da memória de rimas", neste último dia o aplicador da SD vai pedir aos grupos que criem seu próprio jogo da memória, lembrando sempre que o mesmo deve priorizar os temas que permeiam a SD. • O aplicador da SD explicará que como os grupos já foram separados e cada grupo se identifica por uma cor, pode-se manter os mesmos componentes dos grupos para o desenvolvimento desta atividade. • Será disponibilizado o link da plataforma Learningapps, que ao clicar o grupo será direcionado para a página do site onde se encontra vários modelos de jogo da memória que ao clicar em um deles o participante pode editá-lo da maneira que achar mais adequado de acordo com os objetivos que querem alcançar. Lembrando sempre que a atividade deverá estar de acordo com a faixa etária do Grupo de Referência que o grupo escolher. EX: O grupo escolheu montar a atividade para crianças de 4 a 5 anos de idade, a atividade deverá estar de acordo com esta faixa etária.
4ª Etapa: **(Tempo de duração 60 min)** **Elaborar atividades que estejam alinhadas com as habilidades de 'aprender a aprender' de maneira significativa. Praticar a escrita, dando preferência, quando possível, ao uso de cadernos digitais.**	**6° Momento:** • O aplicador da SD vai explicar que ao escolher o jogo da memória que vai editar para melhor atender as necessidades de seus alunos, é só clicar em cima do escolhido que ao abrir a atividade, na parte inferior esquerda da mesma estará escrito " criar app semelhante". Ao clicar neste ícone o participante poderá editar a atividade de maneira que a mesma corresponda

aos objetivos que o professor deseja alcançar quando for aplicar.

- Será disponibilizado também o link de um tutorial para auxiliar os participantes que tiverem dúvidas ou dificuldade para utilizar a ferramenta digital.

- O aplicador da SD irá explicar que o objetivo é que os participantes possam cada vez mais ter familiaridade com as ferramentas digitais observando como as mesmas podem maximizar o aprendizado tornando-o mais prazeroso e significativo.

- O aplicador da SD deverá a todo momento se colocar a disposição dos participantes para tirar dúvidas principalmente no que diz respeito a ferramenta digital utilizada, mas evitando a interferência e dando autonomia para os grupos na elaboração da atividade.

- Link da página do Learningapps com modelos de jogos da memória que podem ser editados: https://learningapps.org/index.php?s=jogo+da+mem%C3%B3ria+
- Link do tutorial para utilização da ferramenta digital:

https://learningapps.org/tutorial.php

7° Momento:

- Após os grupos sinalizarem que terminaram a confecção da atividade o aplicador da SD irá organizar a ordem de apresentação com a mesma roleta de cores da plataforma Wordwall utilizada no primeiro dia de formação. Será sorteado na roleta de cores a ordem que cada grupo irá se apresentar. Por exemplo, o grupo verde foi o primeiro a ser sorteado na roleta de cores, ele será o primeiro a apresentar após criarem a atividade, e assim sucessivamente.

	• Link da Tela do sorteio (Roleta de cores) : https://wordwall.net/pt/resource/62223082 • Após ser sorteada a ordem de apresentação grupo deverá apresentar a atividade elaborada compartilhando sua tela com o demais participantes e o aplicador da SD explicando quais objetivos desejam alcançar com a aplicação da mesma em sala de aula. Neste momento o aplicador da SD deverá fazer várias indagações e elogios agradecendo a participação e empenho dos participantes e tirando dúvidas de modo a estimular o pensamento reflexivo sobre a atividade desenvolvida. **8° Momento:** • Após o término das apresentações das atividades elaboradas na plataforma Learningapps, o aplicador da SD irá instigar os grupos a apontar através de uma conversa informal, na apresentação uns dos outros, pontos positivos, negativos e o que pode ser melhorado. • O aplicador da SD deverá aqui questionar a todos os participantes se a atividade desenvolvida corresponde com os objetivos que norteiam a SD. O questionamento é para que os participantes possam notar como as ferramentas digitais podem ajudar a tornar as aulas mais dinâmicas, prazerosas e proporcionar aprendizagem significativa.
5º **Avaliação: (Tempo de duração 10 min)** **Estimular a autoestima e o autoconhecimento, conduzindo o aluno ou participante a reconhecer o nível de sua aprendizagem, mantendo-o motivado para as próximas etapas e desafios. Preferencialmente com recursos tecnológicos digitais.**	



Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

9° Momento:

- Para avaliar este último dia de formação o aplicador da SD irá usar o aplicativo Padlet, o participante deverá clicar no link abaixo e o aplicador da SD irá pedir que cada professor escreva em um post it ao menos uma frase a respeito de sua avaliação pessoal sobre o uso das ferramentas digitais no auxílio de uma aprendizagem significativa desenvolvendo a consciência fonológica em criança de 3 a 5 anos de idade. Uma pergunta irá guiar esta reflexão, mas o participante poderá escrever a frase que mais representar sua avaliação pessoal. Ao final, esta avaliação servirá de "termômetro indicador" da necessidade de novas formações com este tema.

Link para entrar no Padlet:

https://padlet.com/veveuff2_/o-quanto-ter-participado-da-forma-o-acrescentou-na-sua-forma-1ic1et4pvnbnb0r1s

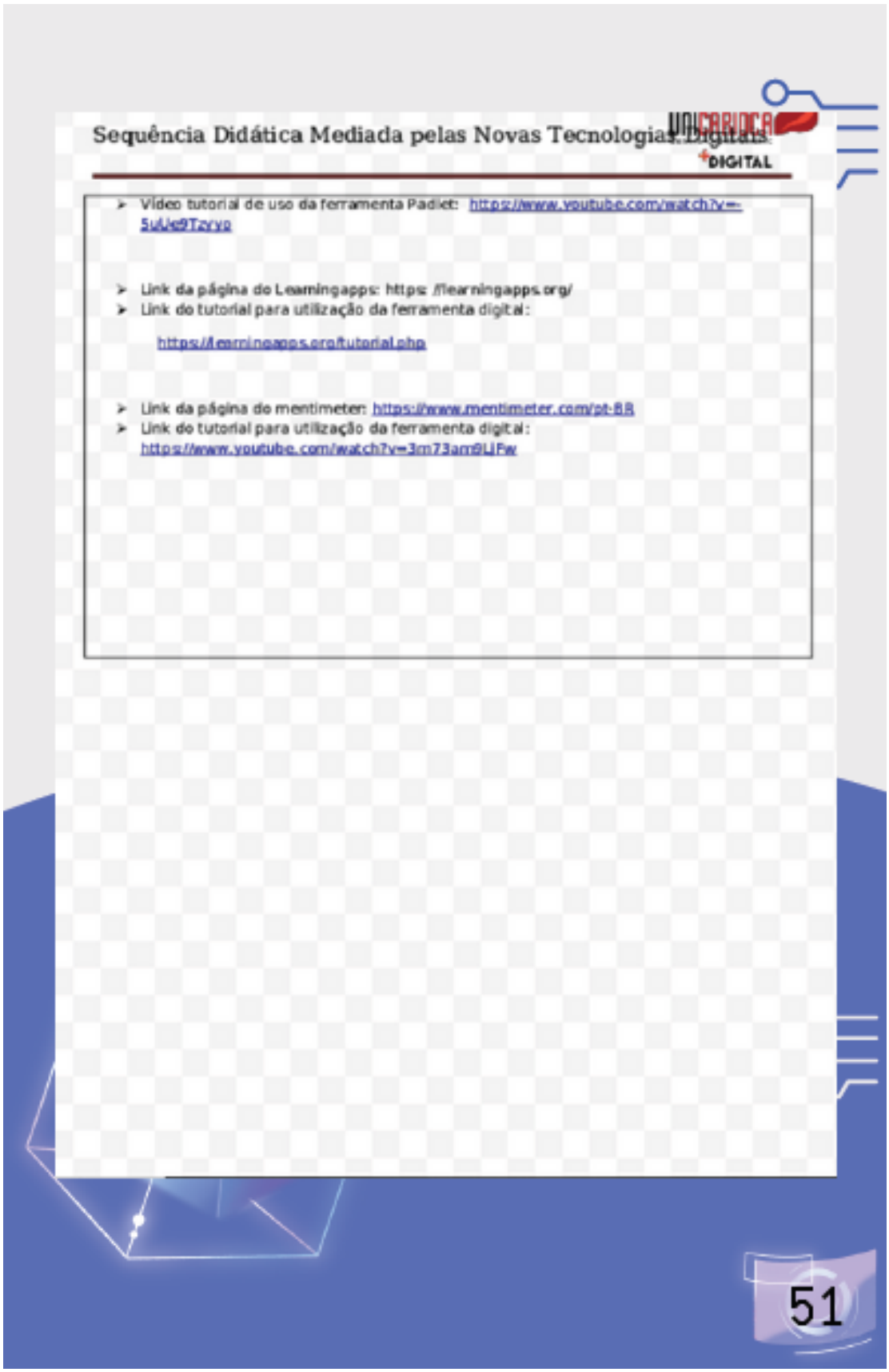
Vídeo tutorial de uso da ferramenta Padlet: https://www.youtube.com/watch?v=-5uIIe9Tzyys

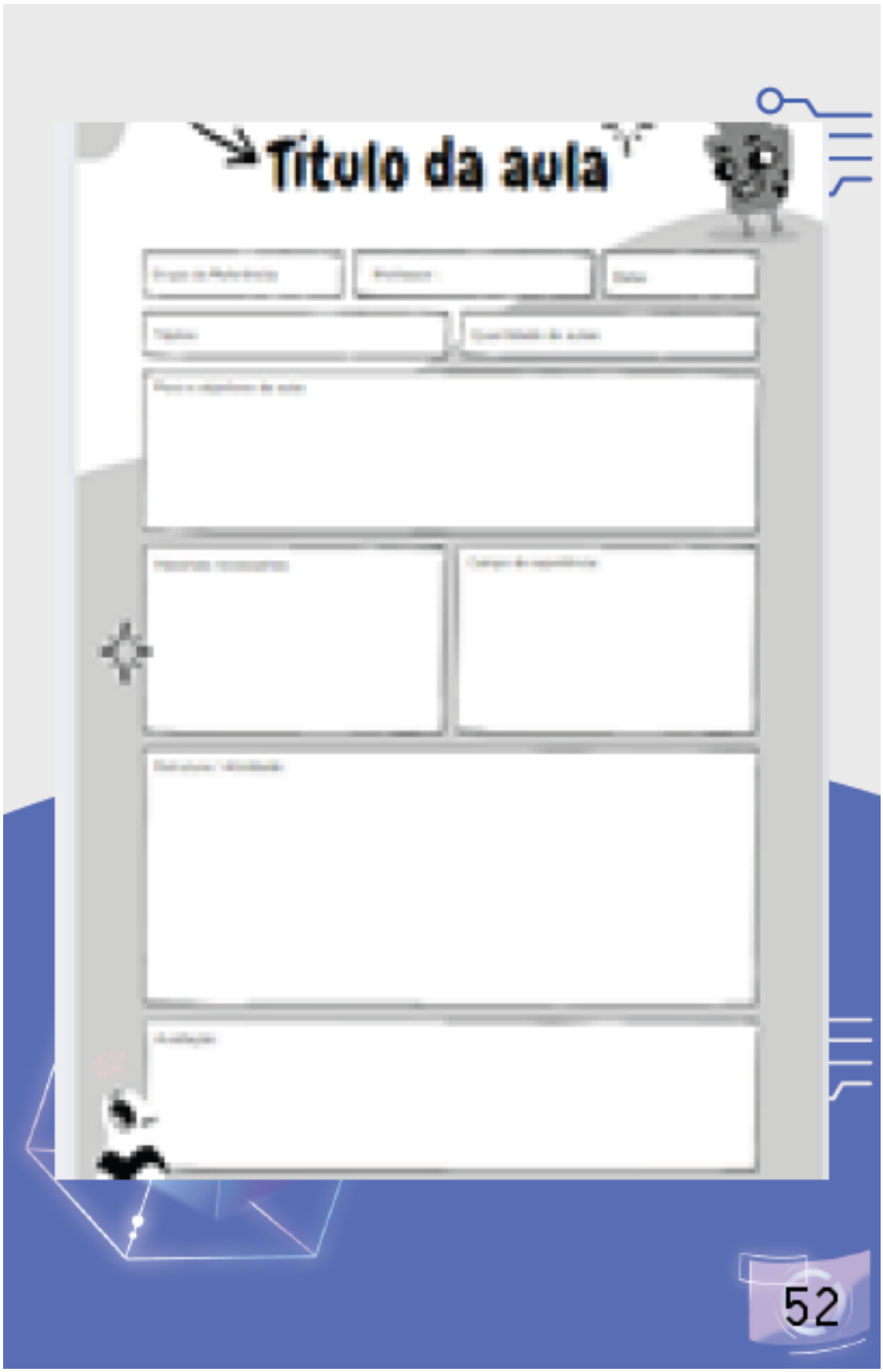
Recursos Digitais	• Metímeter • Padlet • Plataforma wordwall. • Plataforma learningapps • Tablet/smartphone /notebook
Recursos Analógicos utilizados	

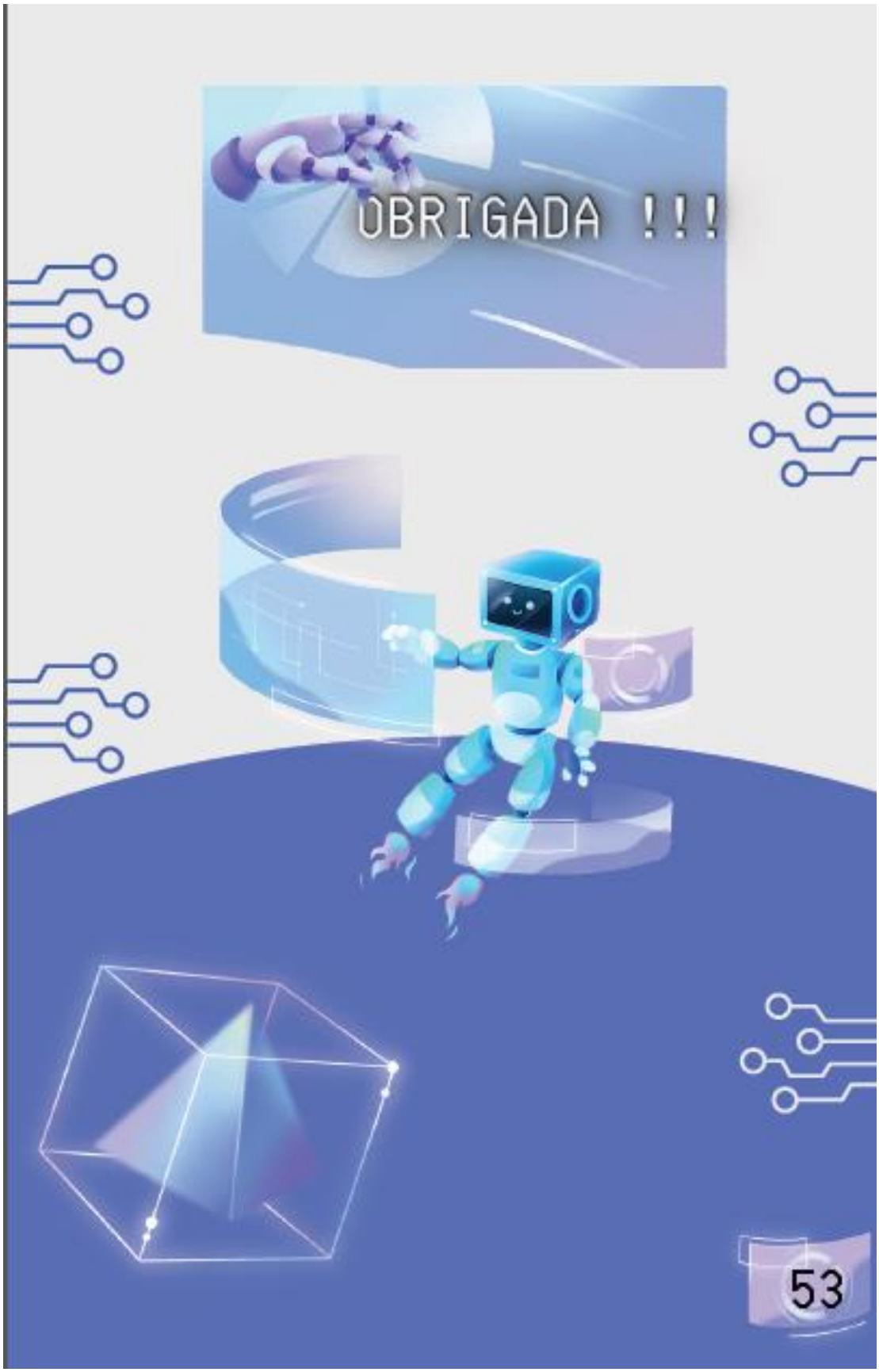
Observações:

A aplicação desta SD no curso de formação servirá de avaliação final para que se tenha faça uma análise da necessidade ou não, de novas formações com este conteúdo.

- WordWall: https://wordwall.net/pt-br/community/jogos-gratis
- Vídeo tutorial de uso da ferramenta: https://youtu.be/kKkS_TSV3s?si=eRa37d2puwffCp6r

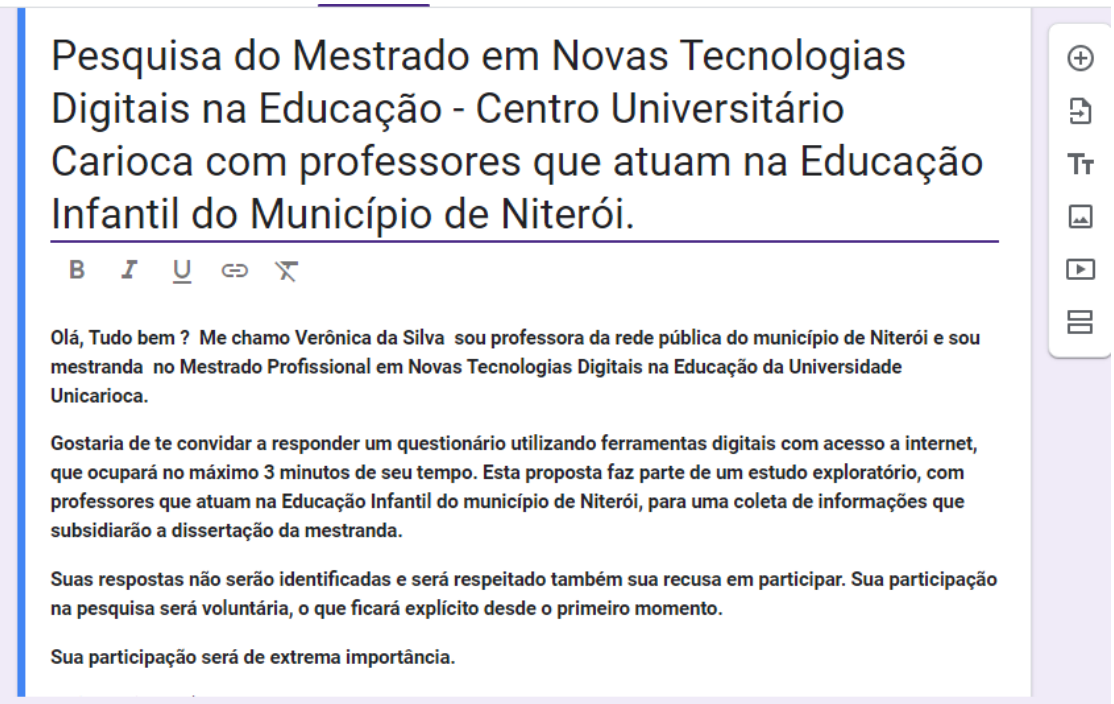

Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais
UNICARIOCA
DIGITAL
Vídeo tutorial de uso da ferramenta Padlet: https://www.youtube.com/watch?v=-5uUe9Tzrvo
Link da página do Learningapps: https://learningapps.org/
Link do tutorial para utilização da ferramenta digital:
https://learningapps.org/tutorial.php
Link da página do mentimeter: https://www.mentimeter.com/pt-BR
Link do tutorial para utilização da ferramenta digital:
https://www.youtube.com/watch?v=3m73am9LiPw
51


Título da aula
52


OBRIGADA !!!
53

APÊNDICE C

Formulário de sondagem para a pesquisa.



Pesquisa do Mestrado em Novas Tecnologias Digitais na Educação - Centro Universitário Carioca com professores que atuam na Educação Infantil do Município de Niterói.

Olá, Tudo bem ? Me chamo Verônica da Silva sou professora da rede pública do município de Niterói e sou mestranda no Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação da Universidade Unicarioca.

Gostaria de te convidar a responder um questionário utilizando ferramentas digitais com acesso a internet, que ocupará no máximo 3 minutos de seu tempo. Esta proposta faz parte de um estudo exploratório, com professores que atuam na Educação Infantil do município de Niterói, para uma coleta de informações que subsidiarão a dissertação da mestranda.

Suas respostas não serão identificadas e será respeitado também sua recusa em participar. Sua participação na pesquisa será voluntária, o que ficará explícito desde o primeiro momento.

Sua participação será de extrema importância.

1- Qual sua formação:

A) Médio.
B) Superior (completo)
C) Superior (incompleto)
D) Pós graduação.
E) Mestrado (completo)
F) Mestrado (Incompleto)
G) Doutorado (Completo)
H) Doutorado (Incompleto)
I) Pós doutorado.

2- A quanto tempo leciona ou lecionou na Educação Infantil?

A) 1 a 5 anos.
B) 5 a 10 anos.
C) Mais de 10 anos.

3- A utilização de apenas livros didáticos, aulas teóricas, exercícios em quadro de giz, tornam a aprendizagem menos atrativas.

A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Não concordo e nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

4 - O uso de tecnologias digitais, embasadas pedagogicamente, podem ser utilizadas como facilitadoras no processo de aprendizagem.

A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Discordo totalmente.
D) Discordo parcialmente.
E) Não sei responder.

5 - As tecnologias digitais, aplicadas no trabalho docente, podem favorecer o processo de aprendizagem apoiando a apresentação de informações de maneira mais lúdica e dinâmica.

A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Discordo totalmente.
D) Discordo parcialmente.
E) Não sei responder.

6 - As tecnologias digitais, embasadas pedagogicamente, podem ser utilizadas de forma lúdica e dinâmica no desenvolvimento da Consciência Fonológica em estudantes da Educação Infantil.

A) Concordo totalmente
B) Concordo parcialmente
C) Não concordo e nem discordo
D) Discordo parcialmente
E) Discordo totalmente

7 - As crianças da atualidade possuem um contato ativo com as tecnologias digitais o que exige do docente familiarização com essas tecnologias para conhecer e poder utilizá-las como recurso.

A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Discordo totalmente.
D) Discordo parcialmente.
E) Não sei responder.

8 - O município em que atua oferece curso de capacitação voltado ao uso de tecnologias digitais em sala de aula.

A) Concordo totalmente
B) Concordo parcialmente
C) Não concordo e nem discordo
D) Discordo parcialmente
E) Discordo totalmente

9 - Para que o docente possa utilizar tecnologias digitais como ferramentas de apoio para as metodologias no processo de ensino-aprendizagem é preciso constante capacitação.

A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Não concordo e nem discordo
D) Discordo parcialmente
E) Discordo totalmente

10 - Escolha duas opções para quais são os maiores desafios encontrados para a utilização de tecnologia em sala de aula?

A) Falta de recurso tecnológico no ambiente escolar.
B) Resistência do docente em utilizar recursos tecnológicos.
C) Falta de cursos de capacitação para o docente.
D) Falta de equipe técnica para auxiliar o docente no uso das ferramentas tecnológicas na escola.
E) Resistência e falta de interesse dos estudantes.

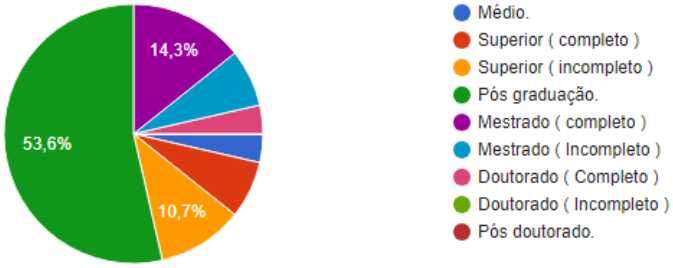
APÊNDICE D

Resultados da pesquisa de sondagem.

Copiar

1- Qual sua formação:

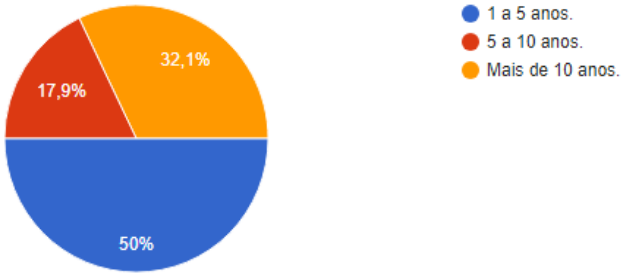
28 respostas



Copiar

2- A quanto tempo leciona ou lecionou na Educação Infantil?

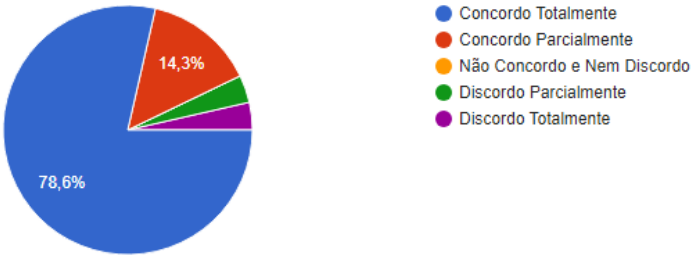
28 respostas



3- A utilização de apenas livros didáticos, aulas teóricas, exercícios em quadro de giz, tornam a aprendizagem menos atrativas.

Copiar

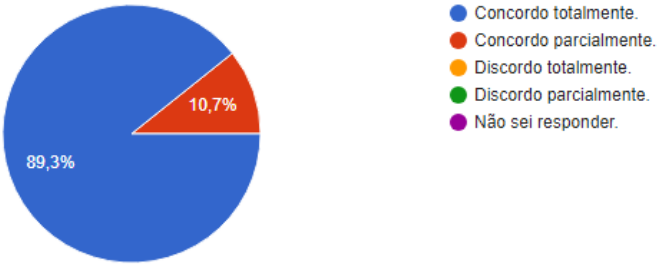
28 respostas



Copiar

4 - O uso de tecnologias digitais, embasadas pedagogicamente, podem ser utilizadas como facilitadoras no processo de aprendizagem.

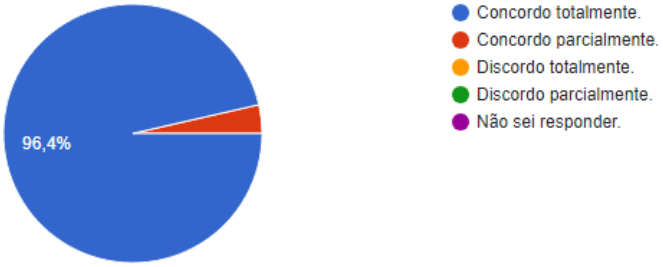
28 respostas



Copiar

5 - As tecnologias digitais, aplicadas no trabalho docente, podem favorecer o processo de aprendizagem apoiando a apresentação de informações de maneira mais lúdica e dinâmica.

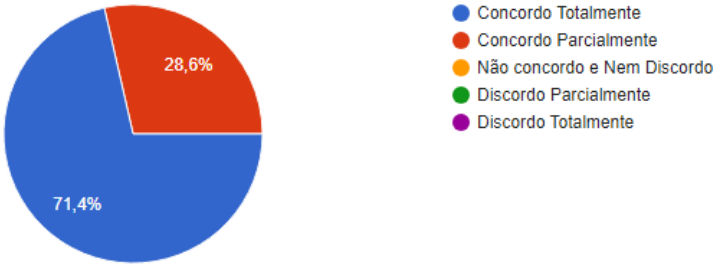
28 respostas



Copiar

6 - As tecnologias digitais, embasadas pedagogicamente, podem ser utilizadas de forma lúdica e dinâmica no desenvolvimento da Consciência Fonológica em alunos da Educação Infantil.

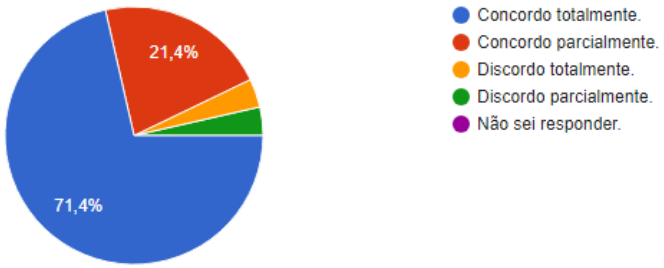
28 respostas



Copiar

7 - As crianças da atualidade possuem um contato ativo com as tecnologias digitais o que exige do docente familiarização com essas tecnologias para conhecer e poder utilizá-las como recurso.

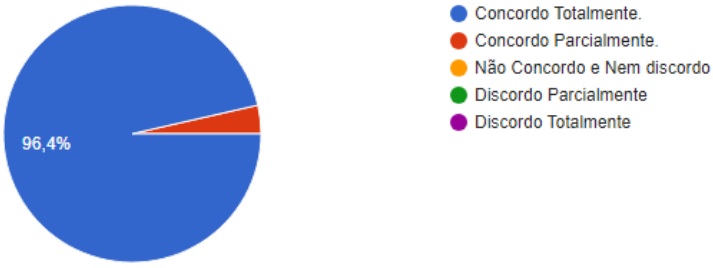
28 respostas

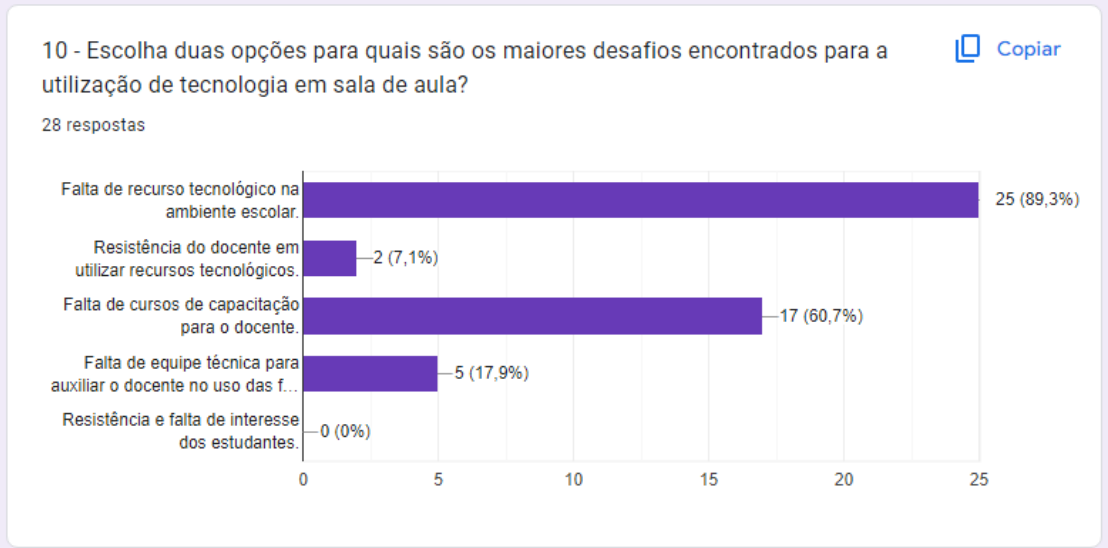


Copiar

9 - Para que o docente possa utilizar tecnologias digitais como ferramentas de apoio para as metodologias no processo de ensino-aprendizagem é preciso constante capacitação.

28 respostas





APÊNDICE E

Formulário de Avaliação dos Recursos Tecnológicos e a estrutura Didático Pedagógica

Questionário Avaliativo da Capacitação



Avaliação da: "Formação de professores para o uso das ferramentas digitais na Educação Infantil", dos recursos tecnológicos e estrutura didático pedagógica utilizada.

Gostaria de agradecer imensamente a todos (as) queridos(as) participantes que estiveram junto comigo em mais esta etapa da minha jornada acadêmica.
Gostaria de solicitar que nos contemple com mais esta troca de saberes e aprendizados respondendo este questionário que servirá como ferramenta para avaliar de forma geral a formação de professores oferecida, não existe certo ou errado, o que nos interessa é sua participação que é voluntária e anônima.
Aos candidatos que participaram da formação, nossa Universidade irá promover uma Certificação.
Desta forma, solicito a todos a devolutiva deste importante questionário.
Muito obrigada!!!

1 - O horário escolhido para as aulas foi adequado.

A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.

E) Discordo totalmente.

2 - O tempo de duração das aulas foi bastante satisfatório.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

3 - Qual seria o melhor horário para você?
A) 18 às 20 h
B) O horário marcado foi excelente (19 às 21h)
C) 20 às 22 h
D) 21 às 23 h

4 - O material didático estava acessível mesmo fora das aulas online.
A) Concordo totalmente
B) Concordo parcialmente
C) Nem concordo nem discordo
D) Discordo parcialmente
E) Discordo totalmente

5 - Durante as aulas o material didático apresentado foi de fácil utilização.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

6 - Ficou bastante claro o objetivo pedagógico proposto na formação.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

7 - Os recursos pedagógicos utilizados pela aplicadora da formação foram adequados.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

8 - A plataforma de videoconferência utilizada durante as aulas online se mostrou satisfatória.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

9 - A aplicadora conduziu as aulas de maneira satisfatória.
A) Concordo totalmente.

B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

10 - Escreva um pouco sobre a didática aplicada: Compreensão do propósito da capacitação, objetivos do recursos do ponto de vista pedagógico, cronograma, a dinâmica.

11 - A aplicadora realizou mediação durante as aulas.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

12 - A mediação realizada pela aplicadora foi satisfatória.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

13 - A aplicadora da formação mostrou domínio sobre os conteúdos apresentados.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

14 - A didática utilizada foi satisfatória.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

15 - O objetivo pedagógico proposto no curso de formação foi atingido.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

16 - Eu consegui desenvolver uma habilidade prática com os conteúdos propostos na formação.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

17 - Eu me sinto confortável para aplicar o conteúdo com meus estudantes.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

18 - O curso me proporcionou mudar positivamente minha atuação na escola.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

19 - Este modelo de curso de formação pode ser ofertado com outros objetivos de aprendizagem.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

20 - Este curso me fez repensar as estratégias de ensino e aprendizagem que habitualmente utilizava.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

21 - Eu participei de todas as aulas do curso de formação.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

22 - Eu indicaria o curso de formação de docentes para outros docentes.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

23 - Eu realizei as atividades propostas no curso de formação.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

24 - Este modelo de curso de formação de docentes pode facilmente ser aplicado em qualquer região do país que tenha acesso a internet.

A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

25 - Você participaria de outro curso de formação.

A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

26 - O curso me fez repensar as estratégias de ensino e aprendizagem que eu costumava usar.

A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

27 - A temática abordada na sequência didática contempla a realidade das escolas principalmente após a pandemia do Covid-19.

A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

28 - Comente sobre os pontos positivos e negativos da formação.

29 - Dê duas sugestões de atividades para incluir no curso de formação.

2- Subcategoria : Aplicação das tecnologias digitais.

30 - As tecnologias utilizadas durante as aulas são de fácil acesso para o usuário.

A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

31 - Os recursos tecnológicos utilizados estão adequados a faixa etária do educando.

A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.

C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

32 - As ferramentas digitais utilizadas despertam o interesse do educando.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

33 - As ferramentas digitais utilizadas podem ajudar no desenvolvimento da consciência fonológica de maneira lúdica e criativa.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

34 - Os jogos digitais utilizados na formação podem estimular o desenvolvimento das habilidades do educando de acordo com os Campos de Experiência da BNCC na Educação Infantil.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

35 - A Sequência didática utilizada tem efetivo estímulo ao aprendizado, pois parte dos conhecimentos prévios, tornando assim a aprendizagem significativa.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

36 - Foi a primeira vez que eu tive contato com uma formação de docentes permeada pelas novas tecnologias digitais.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

37 - O curso de formação me ajudou a refletir sobre a tecnologia dentro da BNCC.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

38 - Os recursos (Plataforma utilizadas: Padlet, Canva, Google Formulários, Mentimeter) contribuíram para o fomento da Aprendizagem.

A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

39 - Os recursos (Plataforma utilizadas: Padlet, Canva, Google Formulários, Mentimeter) contribuíram para o fomento da Aprendizagem.

A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

40 - Escreve dois aspectos positivos e dois negativos que favorecem ou dificultam a utilização dos recursos digitais na escola.

41 - É notório a presença de conhecimentos da área de TECNOLOGIA para a construção da Sequência didática.

A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

42 - É notório a presença a presença colaborativa de profissionais da área da EDUCAÇÃO na construção da Sequência didática

A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

43 - É notório a presença colaborativa de profissionais da área de DESIGNpara construção da Sequência didática

A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

3 - Subcategoria : Sequência didática

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

A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

45 - As SDs podem ser utilizadas em vários segmentos de ensino.

A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

46 - De acordo com a quantidade de atividades, o tempo de realização da sequência didática apresentada está de acordo com o público-alvo.

A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

47 - O planejamento da sequência didática foi adequado?

A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

48 - O curso apresentou uma metodologia inovadora de capacitar o docente no uso de sequência didática.

A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

49 - Marque as características que considera mais importante nas sequências didáticas apresentadas. Marcar tudo que for aplicável.*

A) Apresentam atividades concatenadas entre si.
B) Exploram ludicidade de diferentes recursos para trabalhar com letramento digital.
C) Suas etapas são bem delineadas para se pensar e trabalhar educação midiática.
D) Também usam atividades impressas em folha como opção em suas SDs.
E) Utilizam vídeos no youtube
F) Apresentam atividades permeadas por tecnologias usando Framework.
G) Apresentam uma forma diferenciada(uso de Framework) para trabalhar o Tema Conflitos
H) Escolares e Mediação de Conflitos.
I) Apresentam opções de tecnologias digitais de formas significativas para serem usadas em sala além da forma técnica.

50 - Escreva os pontos positivos e negativos das SDs apresentadas.

51 - Cite sugestões de atividades que poderiam ser implementadas nas SDs.

52 - Os jogos e as ferramentas usados nas SDs facilitam o entendimento do conteúdo pelos docentes participantes da formação continuada.

A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

53 - Os recursos e conteúdos utilizados nas SDs podem estimular os docentes para utilizar as tecnologias além da parte técnica e de forma significativa, indo além da tecnologia com um fim em si mesma.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

54 - As sequências didáticas têm potencial para facilitar o entendimento de habilidades da BNCC no processo de construção de conhecimento.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

55 - As sequências didáticas de forma sequencial em uma formação continuada possibilitarão aos docentes o aprendizado do conteúdo de forma significativa.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

56 - Os recursos digitais utilizados na Sequencia Didática podem despertar o interesse dos estudantes nas aulas.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

57 - As sequências didáticas de forma sequencial em uma formação continuada possibilitarão aos docentes o aprendizado do conteúdo de forma significativa.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

58 - As tecnologias utilizadas na sequência didática são de fácil acesso para o usuário.
Concordo totalmente
Concordo parcialmente

Nem concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

59 - A Sequência didática é de fácil aplicação.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

60 - A Sequência didática pode ser facilmente adaptada para diferentes públicos
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

61 - O modelo utilizado na Sequência didática pode ser facilmente ajustada para outros conteúdos.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

62 - A Sequência didática pode ser utilizada em vários segmentos de ensino.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

63 - A Sequência didática pode ser utilizada em qualquer região do Brasil que tenha acesso a internet.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

64 - Existem explicações iniciais que explicam de forma clara o percurso da sequência didática.
A) Concordo totalmente.
B) Concordo parcialmente.
C) Nem concordo nem discordo.
D) Discordo parcialmente.
E) Discordo totalmente.

65 – Comente como foi sua experiência em participar desta formação docente.

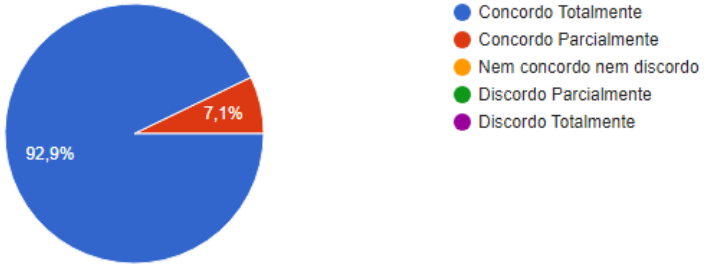
APÊNDICE F

Resultados da avaliação dos recursos tecnológicos e a estrutura didático pedagógica da formação de docentes para uso das ferramentas digitais na Educação Infantil.

1 - O horário escolhido para as aulas foi adequado.

Copiar

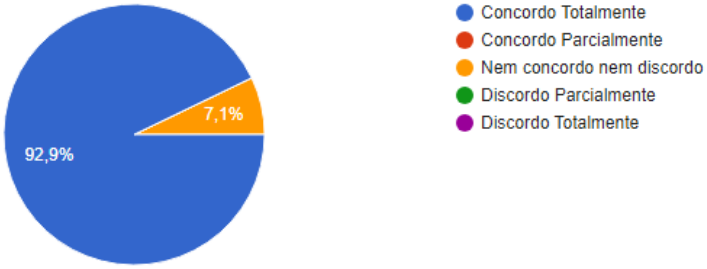
14 respostas



2 - O tempo de duração das aulas foi bastante satisfatório.

Copiar

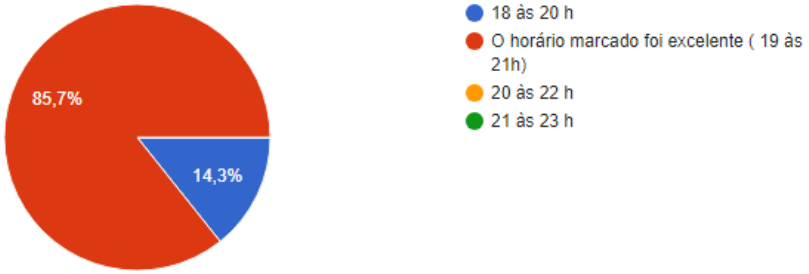
14 respostas



3 - Qual seria o melhor horário pra vc ?

Copiar

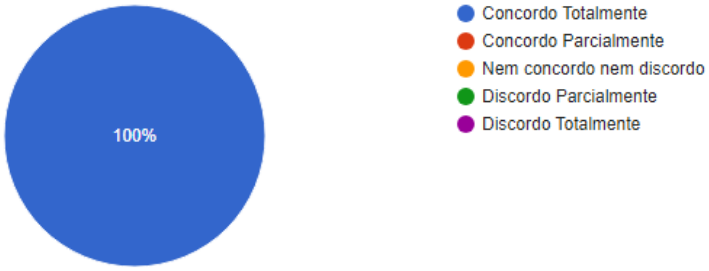
14 respostas



Copiar

4 - O material didático estava acessível mesmo fora das aulas online.

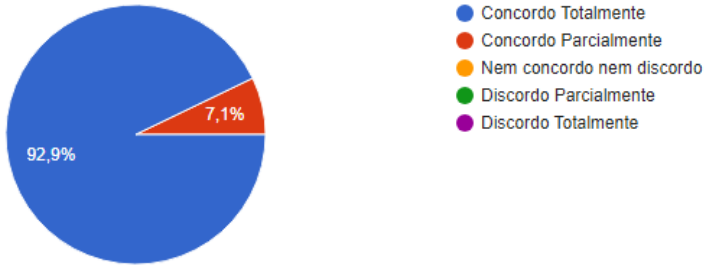
14 respostas



Copiar

5 - Durante as aulas o material didático apresentado foi de fácil utilização.

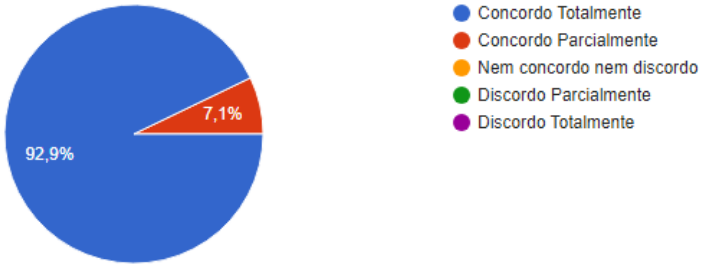
14 respostas



Copiar

6 - Ficou bastante claro o objetivo pedagógico proposto na formação.

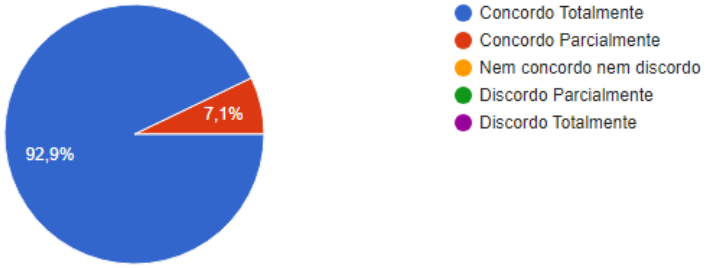
14 respostas



Copiar

7 - Os recursos pedagógicos utilizados pela aplicadora da formação foram adequados.

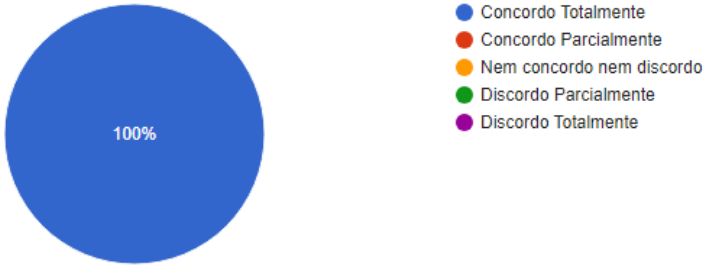
14 respostas



Copiar

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

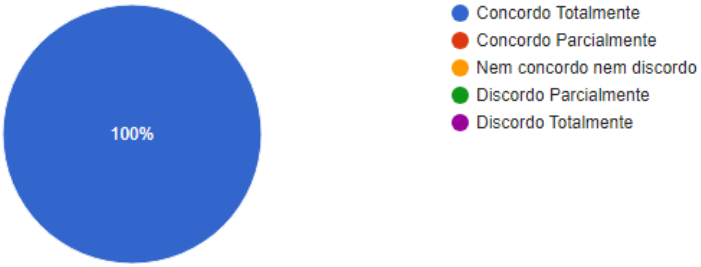
14 respostas



9 - A aplicadora conduziu as aulas de maneira satisfatória.

Copiar

14 respostas



10 - Escreva um pouco sobre a didática aplicada: Compreensão do propósito da capacitação, objetivos do recursos do ponto de vista pedagógicos, cronograma, a dinâmica.

11 respostas

Clara, dinâmica e consciênte

A formação foi muito bem organizada. Fácil entendimento. Fomos muito bem assessorados em todas as dúvidas do grupo.

ACHO MUITO IMPORTANTE TRABALHAR A CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA PARA QUE QUANDO CHEGAR NO GR1 NÃO HAJA IMPACTO TÃO VIOLENTO. PODENDO CONTAR COM NOVOS INSTRUMENTOS DE TRABALHO FICA MELHOR AINDA PARA A CRIANÇA

Excelente curso, ótima didática, material excelente, professor com conhecimento e exemplos práticos para melhor entendimento do assunto.

Toda programação e proposta apresentada é aplicada na formação estava em consonância. A formadora cumpriu satisfatoriamente tudo o que foi proposto.

Toda a formação foi muito prazerosa e bem explicativa.

Os recursos tecnológicos utilizados ampliaram a minha percepção do fazer diário, acrescentando de

forma construtiva.

A formação do professor, pois deve proporcionar o desenvolvimento de sua capacidade crítica e reflexiva,

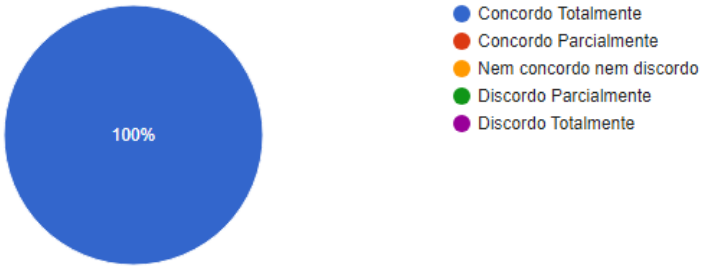
A didática foi maravilhosa, consegui compreender todo o propósito de maneira a poder transportar para outros saberes.

Achei que a dinâmica foi excelente, o propósito da capacitação é super atual e pedagogicamente será mto útil na minha prática diária.

A atividade foi bem objetiva e fácil. A tecnologia auxílio bastante a atividade proposta .

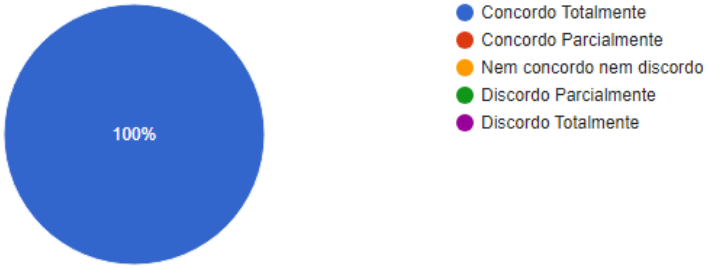
11 - A aplicadora realizou mediação durante as aulas. Copiar

14 respostas



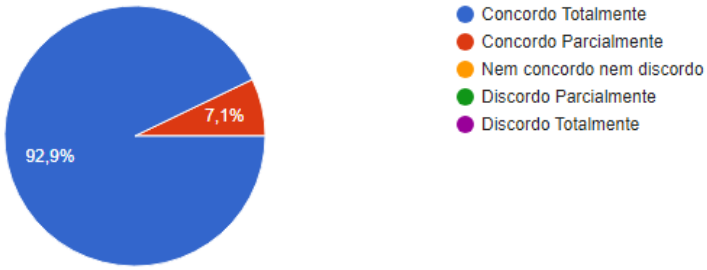
12 - A mediação realizada pela aplicadora foi satisfatória. Copiar

14 respostas



13 - A aplicadora da formação mostrou domínio sobre os conteúdos apresentados. Copiar

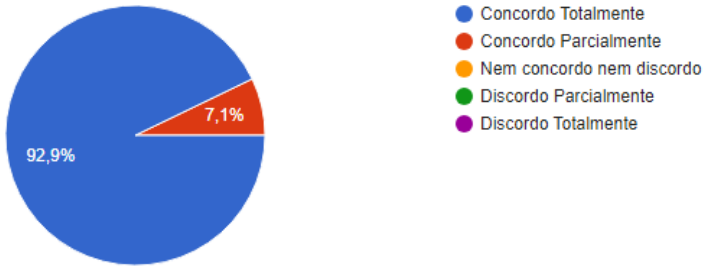
14 respostas



14 - A didática utilizada foi satisfatória.

Copiar

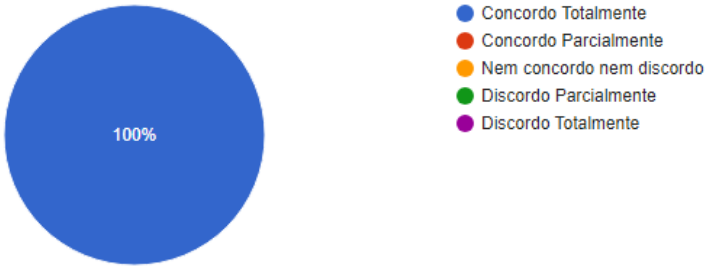
14 respostas



15 - O objetivo pedagógico proposto no curso de formação foi atingido.

Copiar

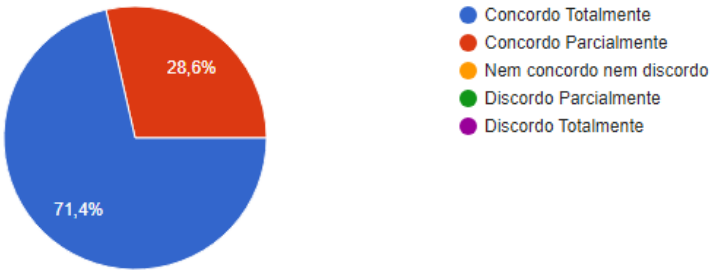
14 respostas



16 - Eu consegui desenvolver uma habilidade prática com os conteúdos propostos na formação.

Copiar

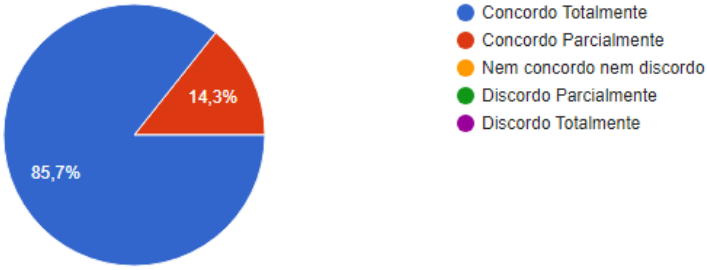
14 respostas



17 - Eu me sinto confortável para aplicar o conteúdo com meus alunos.

Copiar

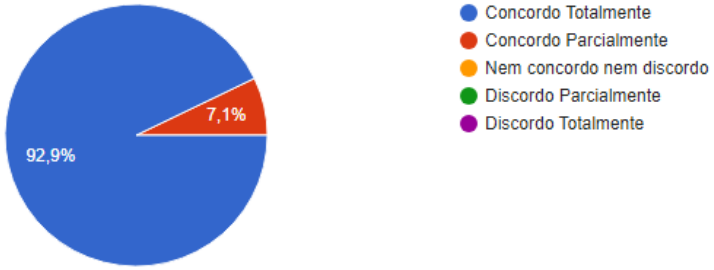
14 respostas



18 - O curso me proporcionou mudar positivamente minha atuação na escola.

Copiar

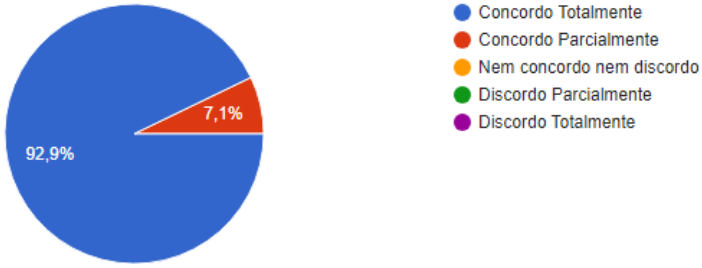
14 respostas



19 - Este modelo de curso de formação pode ser ofertado com outros objetivos de aprendizagem.

Copiar

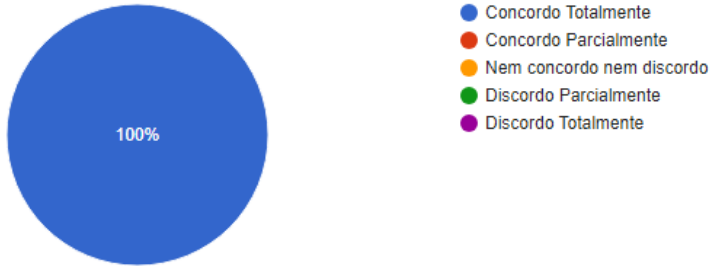
14 respostas



20 - Este curso me fez repensar as estratégias de ensino e aprendizagem que habitualmente utilizava.

Copiar

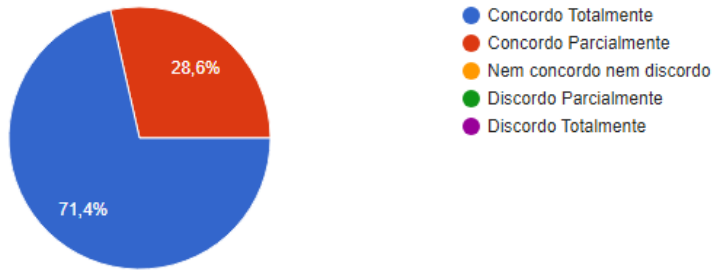
14 respostas



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

Copiar

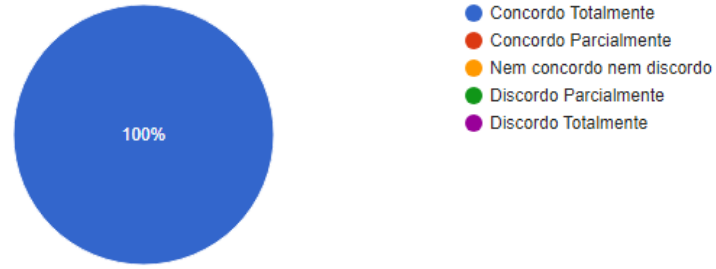
14 respostas



22 - Eu indicaria o curso de formação de professores para outros docentes.

Copiar

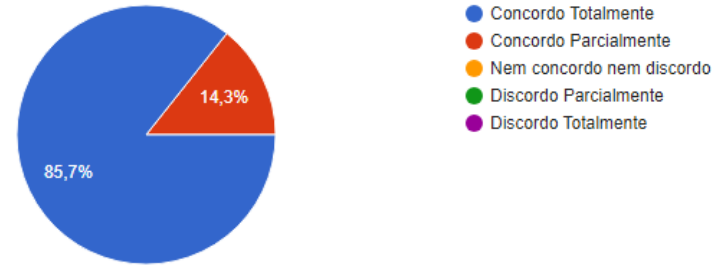
14 respostas



23 - Eu realizei as atividades propostas no curso de formação.

Copiar

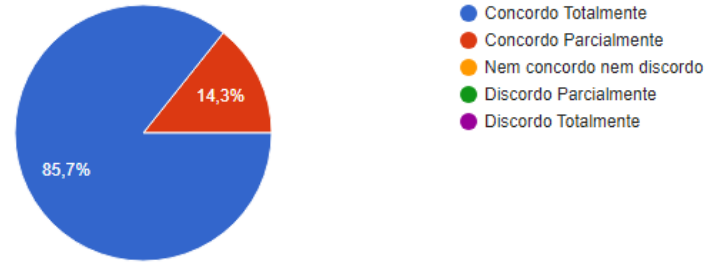
14 respostas



24 - Este modelo de curso de formação de professores pode facilmente ser aplicado em qualquer região do país que tenha acesso a internet.

Copiar

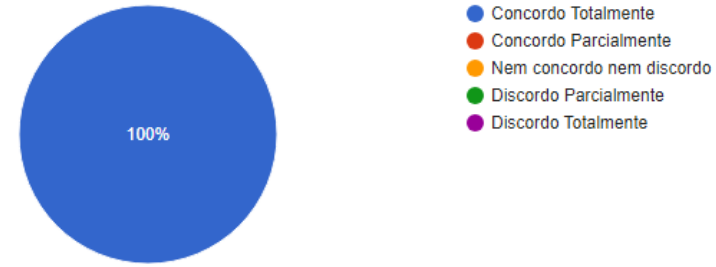
14 respostas



25 - Você participaria de outro curso de formação.

Copiar

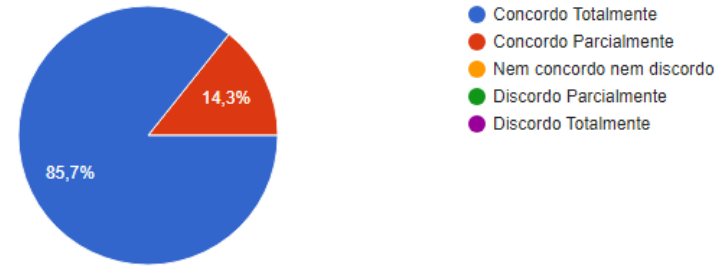
14 respostas



26 - O curso me fez repensar as estratégias de ensino e aprendizagem que eu costumava usar.

Copiar

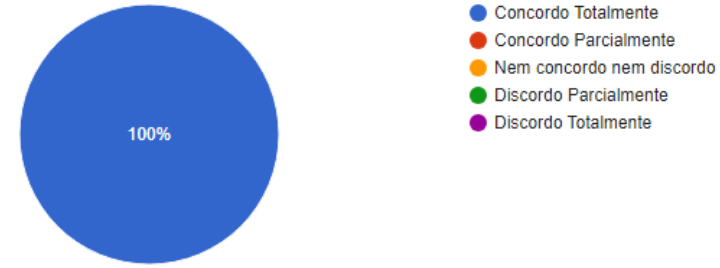
14 respostas



27 - A temática abordada na sequência didática contempla a realidade das escolas principalmente após a pandemia do Covid-19.

Copiar

14 respostas



28 - Comente sobre os pontos positivos e negativos da formação.

13 respostas

Precisamos de mais oficinas tem muito conteúdo para esmiuçar

Pontos positivos - aprendizagem compartilhada com muita segurança, criatividade e conteúdo relevante. A tecnologia não pode mais ficar a margem da escola. Pode ser utilizada de modo inovador e incentivador para uma aprendizagem significativa.
Pontos negativos- não encontrei nenhum.

O PONTO NEGATIVO É QUE EU NÃO SEI MEXER EM COMPUTADOR. O QUE ME DEIXA TRISTE, ANGUSTIADA. O POSITIVO É QUE PUDE PERCEBER QUE PUDE APRENDER MUITO COM A APLICADORA.

Esta formação de professores serviu como alicerce para pensar na educação como construção de escolas, cidadãos e profissionais mais competentes, éticos e humanos

Positivo: excelente abordagem, muita interação, prática e dinâmica. Negativo: não vejo lado negativo na formação.

P. Positivo: Além da paciência da mentora, em tirar dúvidas nas execuções das atividades, não vi pontos negativos.

Vou muito proveitoso, mas poderia ser mais tempo.

A formação foi muito dinâmica e organizada.

Pontos positivos foi a temática e a maneira super didática da formação. Negativo somente a minha dificuldade com as ferramentas digitais

Pra mim só tiveram pontos positivos, tudo maravilhoso, mudou minha visão sobre tecnologia

Boa utilização da tecnologia no pedagógico; Conhecimento de recurso tecnológico , Não houve pontos negativos.

Positivo: a didática

29 - Dê duas sugestões de atividades para incluir no curso de formação.

12 respostas

Atividades utilizando a mesa alfabeto

Não saberia dizer

Atividades no aplicativo Liveworksheets que podem ser salvas em PDF e atividade de pesquisa de novos recursos tecnológicos e digitais que possam contribuir para o fazer pedagógico, pelos cursistas.

Criar e-book e gravação de vídeo

Atividade que não necessitam de computadores

Atividades desenvolvidas especificamente para crianças com autismo

Sugiro atividades voltadas também para crianças com necessidades especiais.

Atividades desenvolvidas com a mesa alfabeto e atividades para o ensino fundamental.

Atividades para EJA

Só destrinchar o uso das ferramentas para leigos

Ofertar de modo presencial.

LUDO ORTOGRÁFICO, JOGO DA MEMÓRIA MATEMÁTICO.

Atividades utilizando a mesa alfabeto

Não saberia dizer

Atividades no aplicativo Liveworksheets que podem ser salvas em PDF e atividade de pesquisa de novos recursos tecnológicos e digitais que possam contribuir para o fazer pedagógico, pelos cursistas.

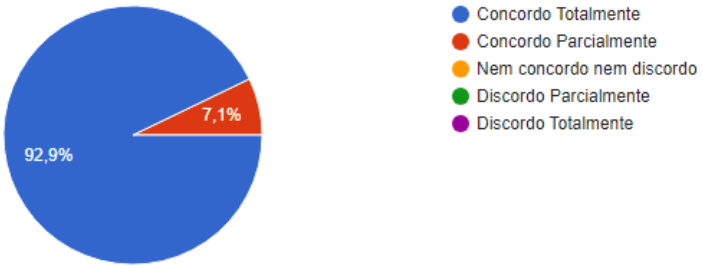
Criar e-book e gravação de vídeo

Atividade que não necessitam de computadores

Atividades desenvolvidas especificamente para crianças com autismo

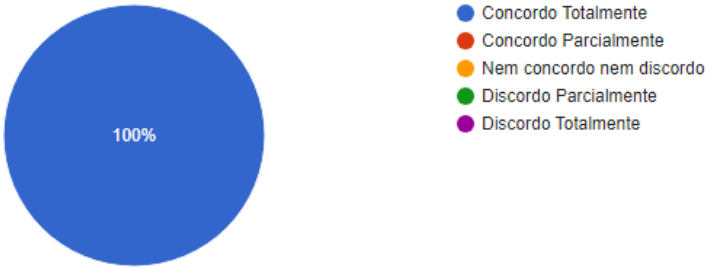
30 - As tecnologias utilizadas durante as aulas são de fácil acesso para o usuário. Copiar

14 respostas



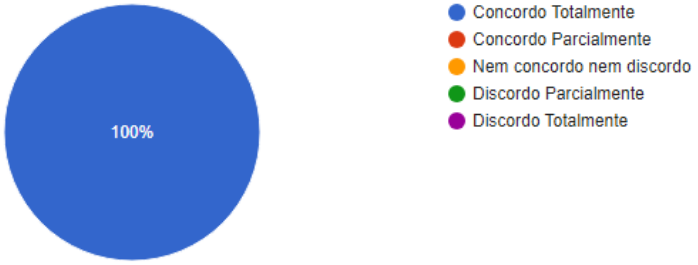
31 - Os recursos tecnológicos utilizados estão adequados a faixa etária do educando. Copiar

14 respostas



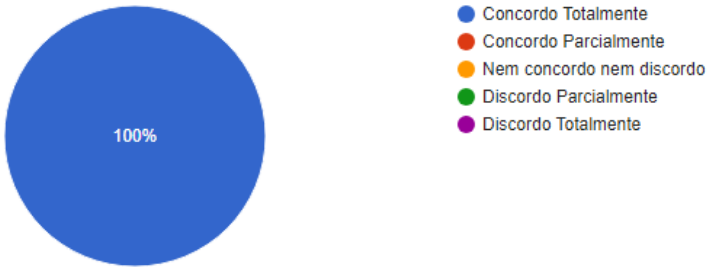
32 - As ferramentas digitais utilizadas despertam o interesse do educando. Copiar

14 respostas



33 - As ferramentas digitais utilizadas podem ajudar no desenvolvimento da consciência fonológica de maneira lúdica e criativa. Copiar

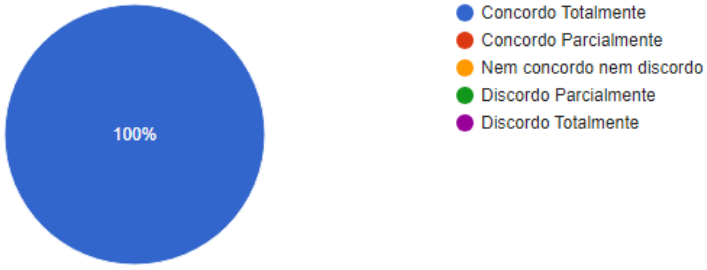
14 respostas



34 - Os jogos digitais utilizados na formação podem estimular o desenvolvimento das habilidades do educando de acordo com os Campos de Experiência da BNCC na Educação Infantil.

Copiar

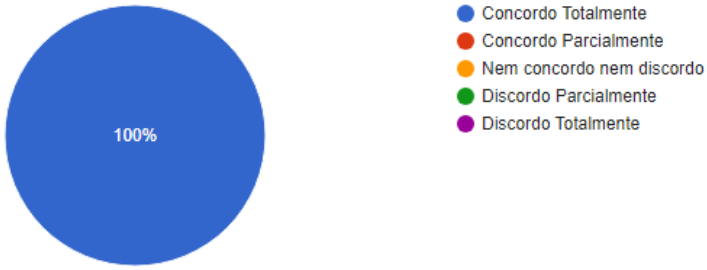
14 respostas



35 - A Sequência Didática utilizada tem efetivo estímulo ao aprendizado, pois parte dos conhecimentos prévios, tornando assim a aprendizagem significativa.

Copiar

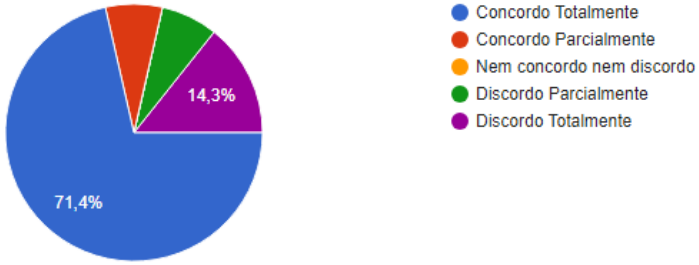
14 respostas



36 - Foi a primeira vez que eu tive contato com uma formação de professores permeada pelas novas tecnologias digitais.

Copiar

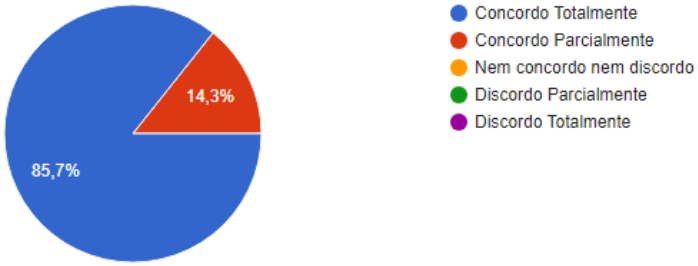
14 respostas



37 - O curso de formação me ajudou a refletir sobre a tecnologia dentro da BNCC.

Copiar

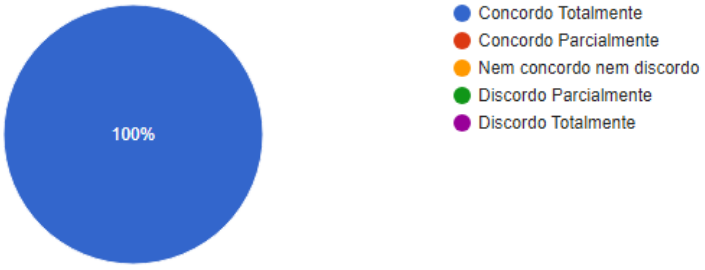
14 respostas



39 - Os recursos(Plataforma utilizadas: Padlet, Canva, Google Formulários, Mentimeter) contribuíram para o fomento da Aprendizagem.

Copiar

14 respostas



40 - Escreve dois aspectos positivos e dois negativos que favorecem ou dificultam a utilização dos recursos digitais na escola.

13 respostas

Ponto fraco o tempo curto para realizar tudo positivo foi um grande aprendizado colocou mel na minha boca

Dificulta o acesso a internet e falta de equipamentos necessários. Positivo uma aprendizagem mais motivadora o uso de tecnologias digitais.

MINHA INAPTIDÃO EM MEXER O COMPUTADOR

Falta de material tecnológico, acesso restrito a internet

Positivo: despertar maior interesse na aprendizagem dos alunos, torna as aulas mais lúdicas e divertidas.

P. Positivo: seria um grande atrativo nas salas de aula e ajudaria muito no aprendizado.
P. Negativo: Não saberia comentar

Positivos:
O interesse dos estudantes pela tecnologia;

Negativos:
A falta de aparelhos é recursos que contemplem a quantidade de estudantes por turma;
A dificuldade na conectividade.

Estimulante e criativo, falta de internet e dos equipamentos adequados

A facilitação ao conhecimento
A falta de aparelhos tecnológico

Positivo : recursos tecnológico. Negativo : acesso a internet

Na minha escola não consigo vê pontos positivos, é mto difícil trabalhar com ferramentas tecnológicas, não temos computador nem internet

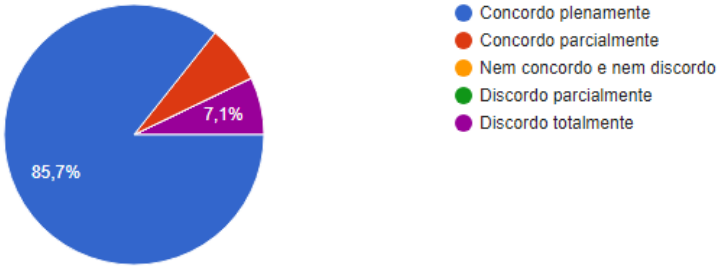
Aspecto positivo interação tecnológica com os alunos; aspecto negativo falta de internet e computador na escola.

Falta de recursos tecnológicos

41 - É notório a presença de conhecimentos da área de TECNOLOGIA para a construção da Sequência Didática.

Copiar

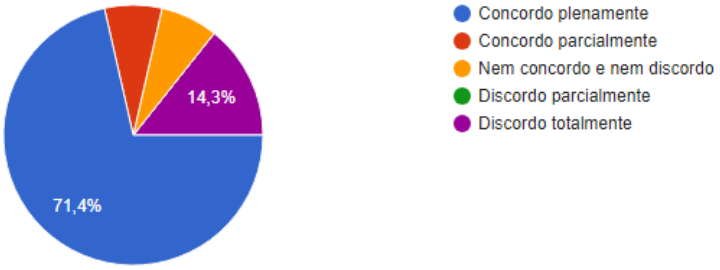
14 respostas



42 - É notório a presença a presença colaborativa de profissionais da área da EDUCAÇÃO na construção da Sequência Didática

Copiar

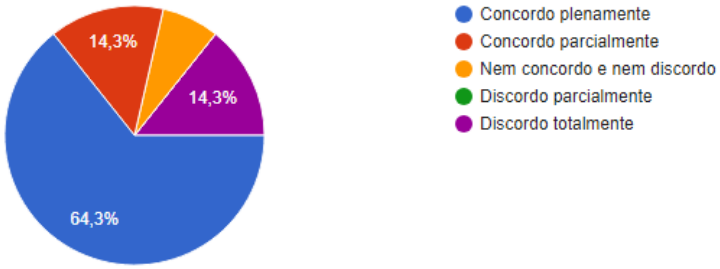
14 respostas



43 - É notório a presença colaborativa de profissionais da área de DESIGN para construção da Sequência Didática

Copiar

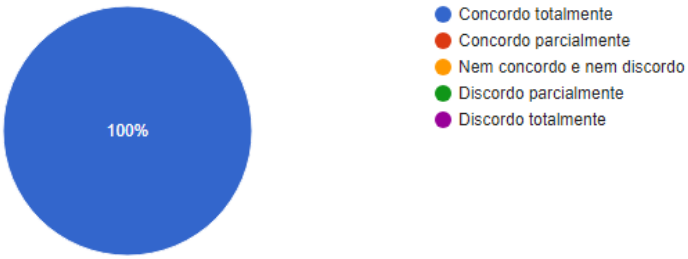
14 respostas



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

Copiar

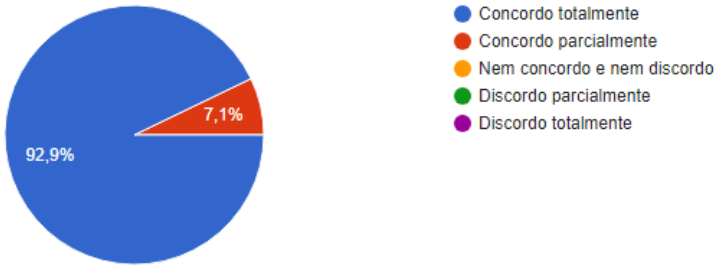
14 respostas



45 - As SDs podem ser utilizadas em vários segmentos de ensino.

Copiar

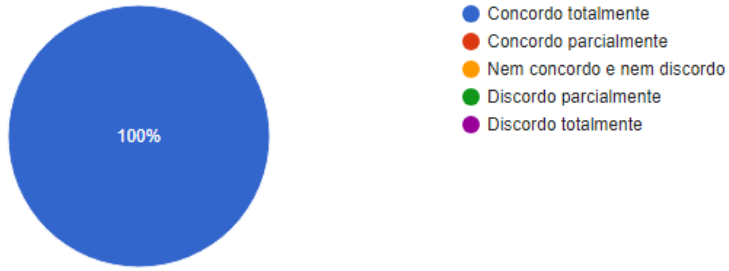
14 respostas



46 - De acordo com a quantidade de atividades, o tempo de realização da sequência didática apresentada está de acordo com o público-alvo.

Copiar

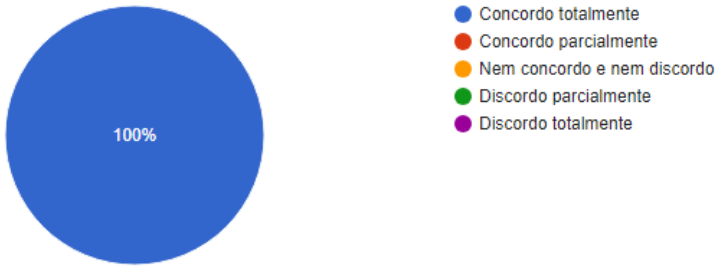
14 respostas



47 - O planejamento da sequência didática foi adequado?

Copiar

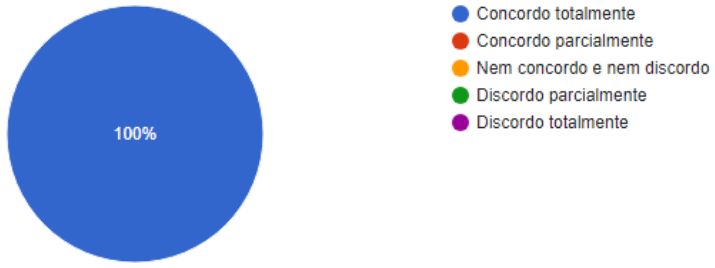
14 respostas



48 - O curso apresentou uma metodologia inovadora de capacitar o professor no uso de sequência didática.

Copiar

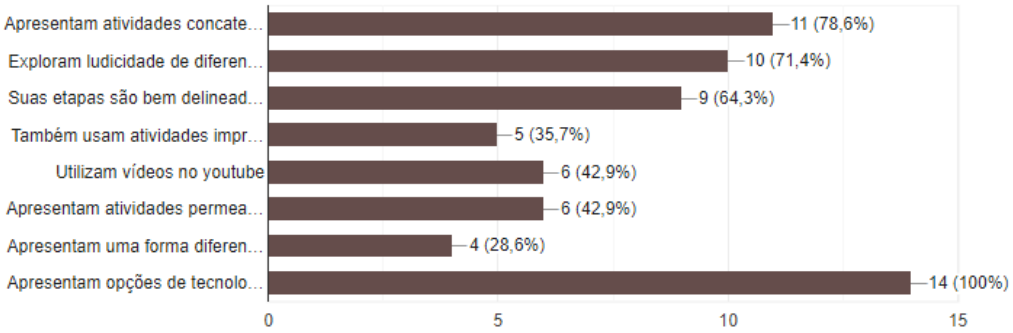
14 respostas



49 - Marque as características que considera mais importante nas sequências didáticas apresentadas. Marcar tudo que for aplicável.

Copiar

14 respostas



50 - Escreva os pontos positivos e negativos das SDs apresentadas.

14 respostas

Tudo foi maravilhoso

São bem organizadas. Sem conhecimento, não é fácil de montar uma.

Negativo: minha ignorância. Positivo: as aulas bem elaboradas pela pecadora

Foram bem elaborada, foram bem didáticas

Grande auxílio na coordenação e planejamento da atividade a ser apresentada

Não saberia informar

As Sds foram bem elaboradas e direcionadas para o público ao qual pretendia atingir.

Organização e aplicabilidade

Sequência de ideias, organização de conteúdo

Positivo: organização negativo:

Achei super interessante a maneira de desenvolver, parece um plano de aula mais elaborado

Pontos positivos: utilização do notebook da escola e maior interesse dos alunos. Ponto negativo: dificuldade de recurso tecnológico na escola.

Me ajudou no planejamento das aulas

Positivo: a didática aplicada. Negativo: poucas horas

51 - Cite sugestões de atividades que poderiam ser implementadas nas SDs.

14 respostas

Fazer uma semana seguida

Atividades com tecnologia tambem podem ser contempladas nas Sds

A pensar

Atividades extra classe

Mais jogos lúdicos

Não saberia informar

Não se aplica

Jogos didáticos e pesquisa em grupo

Atividades com crianças especiais

Não saberia informar

Não se aplica

Jogos didáticos e pesquisa em grupo

Atividades com crianças especiais

Atividades voltadas para crianças especiais

Atividades usando inteligência artificial

Atividade com mapas no ensino fundamental.

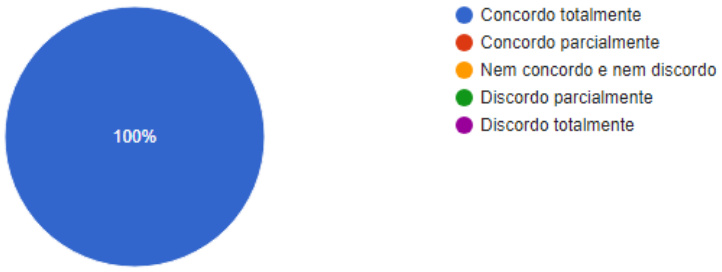
Atividades para EJA

Atividades I

52 - Os jogos e as ferramentas usados nas SDs facilitam o entendimento do conteúdo pelos professores participantes da formação continuada.

Copiar

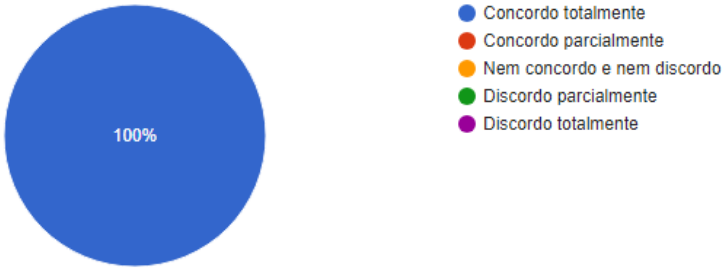
14 respostas



53 - Os recursos e conteúdos utilizados nas SDs podem estimular os professores para utilizar as tecnologias além da parte técnica e de forma significativa, indo além da tecnologia com um fim em si mesma.

Copiar

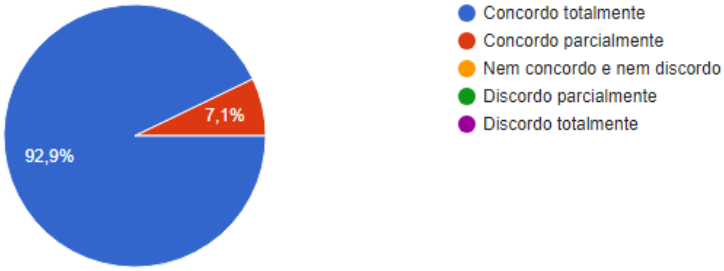
14 respostas



54 - As sequências didáticas têm potencial para facilitar o entendimento de habilidades da BNCC no processo de construção de conhecimento.

Copiar

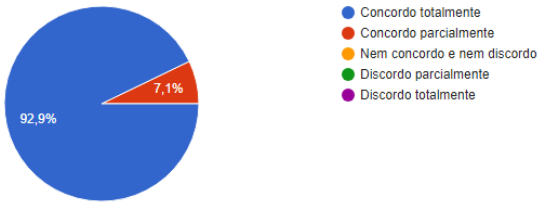
14 respostas



55 - As sequências didáticas de forma sequencial em uma formação continuada possibilitarão aos professores o aprendizado do conteúdo de forma significativa.

Copiar

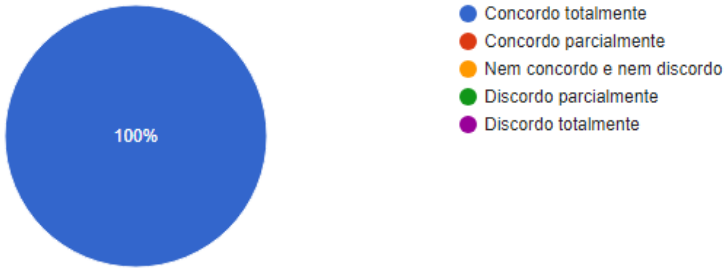
14 respostas



56 - Os recursos digitais utilizados na Sequencia Didática podem despertar o interesse dos alunos nas aulas.

Copiar

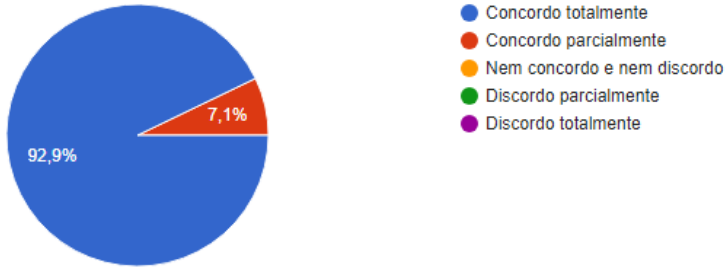
14 respostas



57 - As sequências didáticas de forma sequencial em uma formação continuada possibilitarão aos professores o aprendizado do conteúdo de forma significativa.

Copiar

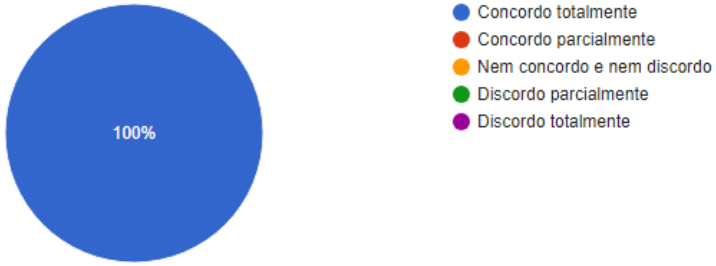
14 respostas



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

Copiar

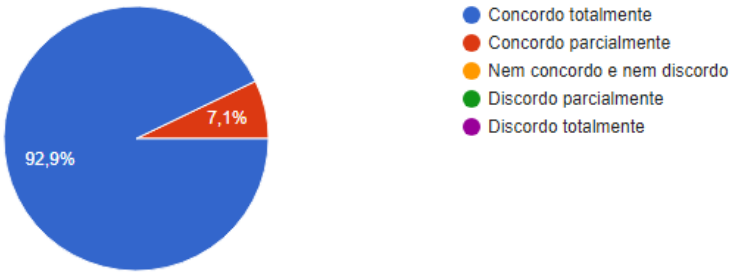
14 respostas



59 - A Sequência Didática é de fácil aplicação.

Copiar

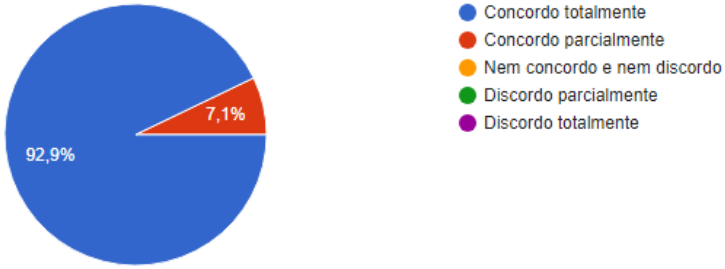
14 respostas



60 - A Sequência Didática pode ser facilmente adaptada para diferentes públicos

Copiar

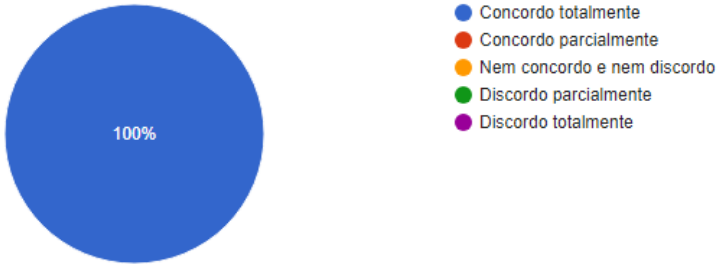
14 respostas



61 - O modelo utilizado na Sequência Didática pode ser facilmente ajustada para outros conteúdos.

Copiar

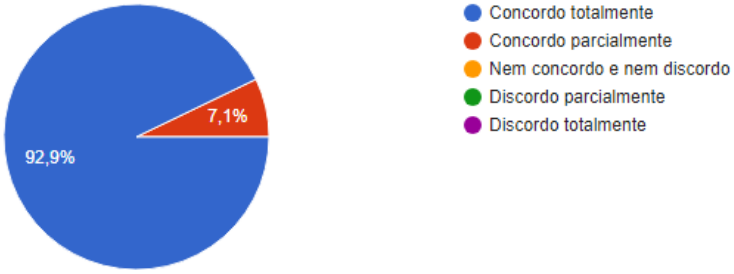
14 respostas



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

Copiar

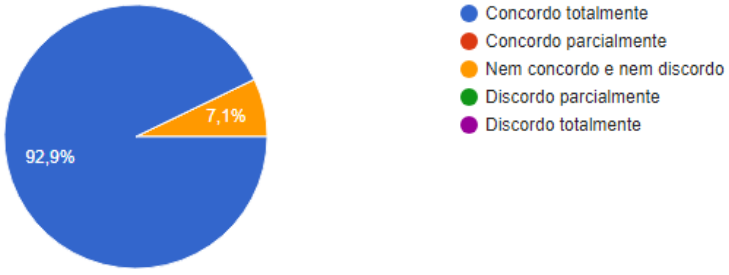
14 respostas



63 - A Sequência Didática pode ser utilizada em qualquer região do Brasil que tenha acesso a internet.

Copiar

14 respostas



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

Copiar

14 respostas

