CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Monique D' Oliveira Mendes de Queiroz

O BRINCAR E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ABORDAGEM CONTEMPORÂNEA E SIGNIFICATIVA

Rio de Janeiro
2021

Monique D' Oliveira Mendes de Queiroz

O Brincar e as Tecnologias Digitais na Educação Infantil: Uma abordagem contemporânea e significativa

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

Orientadores : Profa. Ana Paula Legey de Siqueira, D. Sc.
Prof. Antônio Carlos de Abreu Mol , D. Sc.

Rio de Janeiro
2021

Monique D' Oliveira Mendes de Queiroz

O BRINCAR E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ABORDAGEM CONTEMPORÂNEA E SIGNIFICATIVA

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

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

Examinado por:

Profa. Ana Paula Legey de Siqueira, D. Sc. (UniCarioca)
Presidente da Comissão Examinadora

Prof. Alessandro Jatobá, D. Sc. (UniCarioca)

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

Profa. Flávia Salazar Salgado, M. Sc. (CIGRÉ-Brasil)

Rio de Janeiro

2021

Q3b Queiroz, Monique D'Oliveira Mendes de

O brincar e as tecnologias digitais na educação infantil : uma abordagem contemporânea e significativa./ Monique D'Oliveira Mendes de Queiroz. – Rio de Janeiro, 2021.

82 f.

Orientadores: Ana Paula Legey de Siqueira e Antônio Carlos de Abreu Móls

Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2021.

1.Brincar. 2. Educação infantil. 3. Sequência didática. 4. Gamificação. I. Siqueira, Ana Paula Legey de, prof. orient. II. Móls, Antônio Carlos de Abreu, prof. orient. III. Título.

CDD 371.344

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos meus pais, mas principalmente ao meu pai, em memória, pois mesmo com pouco estudo ele foi a pessoa que mais valorizou a minha educação e contribuiu para que eu chegasse tão longe.

Dedico também este trabalho ao meu marido Renato André, que me estimulou a buscar novos conhecimentos, que está sempre ao meu lado dando apoio e força.

Dedico este trabalho aos meus pais e meu marido.

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus que ilumina todo o meu percurso acadêmico e me dá forças em todas as minhas caminhadas.

Agradeço a minha família, que foi meu alicerce, sempre me incentivou e me apoia em tudo.

Agradeço minha orientadora Ana Paula e meu coorientador Mól, por terem acreditado em mim, incentivando e ensinando com muito carinho e dedicação.

Agradeço aos docentes que fizeram parte da minha trajetória de ensino no Mestrado, Trotta, Cotelli, Regina, Jatobá, Luciane, Vitor, Mól, Ana Paula e Paulo Vitor, obrigada por dividirem seus conhecimentos comigo, gratidão por serem tão humanos e sensíveis, com vocês aprendi a ser uma professora melhor para os meus alunos.

Agradeço os meus colegas do Mestrado por terem dividido suas experiências comigo, em especial minhas amigas Ana Paula, Carla, Marília, Luciana e Valéria, que além de compartilhar seus conhecimentos e vivências, não me deixaram desistir, me ajudaram, apoiaram e me fizeram rir bastante, trazendo alegria e leveza para terminar o mestrado.

Agradeço aos docentes que participaram desse estudo, que disponibilizaram seu tempo e conhecimento para que essa pesquisa se concluísse da melhor maneira possível.

RESUMO

Existe uma dissonância do “brincar” nas práticas da Pré-escola na Educação Infantil, que não está sendo abordado de forma contextualizada, significativa e nem promovendo o desenvolvimento infantil como preconizado nos documentos oficiais. Nesse sentido, esta pesquisa tem como objetivo propor novas práticas educativas na Pré-escola que incluam “o brincar” na promoção do desenvolvimento infantil, apoiado nos documentos oficiais, de forma significativa e contextualizada, e aliado às tecnologias digitais. Para este estudo foi realizada uma pesquisa de natureza qualitativa, de caráter exploratório, com processo de coleta de dados experimental. Na primeira fase, foram realizadas rodas de conversa com docentes que contribuíram para a elaboração de uma proposta educativa e que permitiu a criação de um modelo de Sequência Didática Gamificada. A segunda fase, foi avaliar esse modelo junto aos professores de um Ciep que atuam na pré-escola. A partir dos dados coletados, observou-se que essa proposta traz uma ligação entre o brincar e as novas tecnologias digitais; tem potencial para ser aplicada com alunos da pré-escola por ser atrativa e significativa para os discentes desta fase; pode ser adaptada bem como replicada para outras realidades educacionais e teve uma boa aceitação pelos docentes nas duas fases.

Palavras-chave: Brincar, Educação Infantil, Sequência Didática, Gamificação.

ABSTRACT

This work reports on the dissonance of “playing” in the practices of Pre-school in Early Childhood Education, in which it is not being contextualized, significant or promoting child development as recommended in official documents. It aims to propose new educational practices in Preschool that include “playing” in the promotion of child development, according to official documents, in a meaningful and contextualized way, through digital technologies. For this study, a qualitative, exploratory research was carried out, with an experimental data collection process. In the first phase, conversation circles were held with teachers who contributed to the development of an educational proposal that allows the creation of Gamified Didactic Sequences and brings a model as an example. Afterwards, the next phase was to evaluate this proposal with the teachers of a Ciep who work in preschool. It was observed that the main results were: that this proposal brings a link between playing and new technologies; it has the potential to be applied with preschool students because it is attractive and significant for students in this phase; it can be adapted and even replicated to other educational realities and had a good acceptance by teachers in both phases.

Keywords: Play, Early Childhood Education, Didactic Sequence, Gamification.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. Fluxograma do esquema proposto por Arantes (2019).....9
Figura 2. Infográfico do Método.....13
Figura 3. Fluxograma apresentando as etapas da Sequência Didática Gamificada.....25
Figura 4. Mestre do Jogo Indígena em fundo verde.....26
Figura 5. Cenário do Jogo.....26
Figura 6. Personagem Princesa para Mestre do Jogo.....26
Figura 7. Personagem Mulher para Mestre do Jogo.....27
Figura 8. Personagem Mulher 2 para Mestre do Jogo.....27
Figura 9. Personagem Saci para Mestre do Jogo.....27
Figura 10. Personagem Jogadora de Futebol para Mestre do Jogo.....28
Figura 11. Personagem Homem Africano para Mestre do Jogo.....28
Figura 12. Personagem Fada para Mestre do Jogo.....28
Figura 13. Framework para planejamento da SD Gamificada.....29
Figura 14. SD Tomada de Consciência.....31
Figura 15. SD Atividade 1.....32
Figura 16. SD Atividade 2.....33
Figura 17. SD Atividade 3.....34
Figura 18. SD Desafio Final.....35

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Já viu alguma proposta parecida que possa ser aplicada na pré-escola.....47
Gráfico 2. É notória a presença de conhecimento de forma colaborativa de profissionais das áreas de tecnologia, desing e educação para a construção dessa proposta.....48

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Relato dos docentes se “o brincar” e as tecnologias são propostos forma integrada nas suas aulas.).....40
Tabela 2. Fala dos professores quanto à importância de trazer no planejamento “o brincar” e as tecnologias de forma prática.....42
Tabela 3. Ideias práticas que envolvam “o brincar” e as tecnologias para os alunos da pré-escola...43

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC – Base Nacional Curricular Comum

CEP – Comitê de Ética em Pesquisa

NUCAP – Núcleo de Computação Aplicada

ONU – Organização das Nações Unidas

RCNEI – Referencial Curricular da Educação Infantil

SD – Sequência Didática

TCLE – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....1
1.1. Inquietação.....1
1.2. Caracterização do problema.....2
1.3. Tecnologia na Educação.....4
2. OBJETIVOS.....6
2.1. Objetivo Geral.....6
2.2. Objetivos Específicos.....6
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....7
3.1. Brincar.....7
3.2. Sequência Didática.....8
3.3. Gamificação.....9
3.4. Ferramentas Tecnológicas.....11
4. MÉTODO.....13
4.1. Roda de conversa com docentes da área da Educação Infantil para identificar uma metodologia para possibilitar novas práticas educativas brincantes na Pré-escola por meio das tecnologias digitais.....14
4.2. Elaboração de uma proposta com novas práticas educativas para a Pré-escola, que sejam significativas e contextualizadas com as vivências dos educandos, que incluam "o brincar" por meio das tecnologias digitais.....15
4.3. Validação da proposta com base no olhar dos professores da Educação Infantil.....16
5. RESULTADOS E DISCUSSÃO.....18
5.1. Roda de Conversa.....18
5.2. A Sequência Didática.....24
5.3. Avaliação final da proposta junto aos docentes de um Ciep.....39
5.3.1. A SD Gamificada e sua função pedagógica.....44
5.3.2. SD Gamificada e sua aplicabilidade.....46
5.3.3. Metodologia Inovadora.....47
5.3.4. Aperfeiçoamento e outros comentários.....49
6. CONCLUSÃO.....52
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....54
8. APÊNDICES.....63

9. ANEXOS.....75

1. INTRODUÇÃO

1.1. **Inquietação**

Sou professora, minha formação na área pedagógica iniciou no segundo grau Normal, depois cursei graduação no curso de Normal Superior em Educação Infantil e Pós-graduação em Administração e Supervisão Escolar, possuo 19 anos de experiência atuando na área pedagógica, principalmente na faixa etária da Educação Infantil, atualmente trabalho para Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro, onde sou professora de Educação Infantil e também exerço a função de professora articuladora em um Ciep, que realiza atendimento com crianças de 4 e 5 anos da pré-escola.

Ao revisar o Referencial Curricular da Educação Infantil (RCNEI) e a Base Nacional Curricular Comum (BNCC), tenho percebido o quanto é importante que as práticas pedagógicas sejam interligadas ao "brincar". Esses documentos recomendam "o brincar" como eixo norteador para atingir as competências que os nossos alunos precisam adquirir, tendo em vista que "o brincar": captura a atenção das crianças, promove o interesse, desenvolve a criatividade e imaginação, promove o bem-estar mental e físico, promove a interação, diverte tornando a assimilação dos conteúdos mais leve e através de algumas brincadeiras as crianças podem até compreender os papéis sociais e o mundo que as cerca.

"O brincar" na nossa escola não vem tendo um papel de destaque, onde na maioria das vezes ele ocorre só como forma de entretenimento. Percebo que os docentes na prática parecem não compreender, de fato, que ele deve ser a estrutura para o trabalho nessa faixa etária e não apenas para promover momentos de distração enquanto o professor realiza outras atividades como: preparar algum material que será usado em suas aulas, escrever algum relatório, preparar uma apresentação para os responsáveis e etc. Vejo que os docentes possuem dificuldades para adaptar em brincadeiras os conteúdos, uma brincadeira mais dirigida demanda muitas vezes um tempo para o planejamento, organização, separação e confecção de recursos, nem sempre o professor possui esse tempo, com isso, acaba caindo numa rotina de ensino mais limitada e não visualiza outras possibilidades para promover a aprendizagem. Há também uma cobrança das famílias por atividades mais tradicionais e que acelerem o processo de alfabetização das crianças e os preparem para o Ensino Fundamental.

Outro ponto importante, que já debati com alguns colegas de profissão, é que muitas das nossas práticas são reproduções dos exemplos que tivemos de educação na nossa infância, acabamos por utilizar essa experiência como parâmetro, porém, esquecemos que os nossos educandos não possuem as mesmas vivências que tivemos quando crianças. Nossos alunos possuem um contexto cultural bem diferente, recebem quase de forma instantânea novas informações, estão em um mundo muito mais dinâmico e que lhes fornece muitas atividades diversificadas e atraentes, com isso, vejo que a escola precisa considerar essas questões e promover atividades que sejam significativas e contextualizadas com esse mundo contemporâneo no qual nosso aluno vive.

1.2. **Caracterização do Problema**

A dificuldade de aprendizagem, segundo Pereira (2017), inicia ainda na infância e não ocorre só por fatores orgânicos, mas também é influenciada por outros fatores como: sociedade, economia, emoção e contexto familiar, além disso, a investigadora ao citar Fonseca (2014) aponta que as desigualdades de ensino só poderiam ser minimizadas na fase infantil.

Uma pesquisa, realizada por Albuquerque (2019), aponta que uma grande quantidade de alunos possui dificuldade em aprender, bem como os docentes possuem dificuldade em tornar suas práticas mais contextualizadas e significativas, muitas vezes por não terem uma formação acadêmica que lhes tivesse fornecido conhecimento suficiente para trabalhar isso na sua prática.

Já outra pesquisa, realizada em 2019, com professores de Educação Infantil do interior da Bahia, aponta que uns dos fatores para as dificuldades de aprendizagem nessa fase educacional é o desinteresse e métodos de ensino desatualizados (ANDRADE *et al.*, 2019).

Para Adão (2013), o cérebro está em ligação com uma sociedade cheia de atratividade e se as metodologias estão desatualizadas, fica difícil para o aluno manter o foco com os mesmos tipos de atividades, com isso se faz necessário que os professores revejam suas práticas.

Em uma pesquisa realizada na Educação Infantil de uma escola do município de São Estevão, Souza (2011) pôde perceber que há uma preocupação muito grande com o ensino dos conteúdos nesta idade e “o brincar” acaba não sendo valorizado, mas sim relegado muitas vezes, por falta de compreensão ou comodismo dos docentes, a momentos de entretenimento, uma forma de manter os alunos ocupados e para cansá-los. Ainda, segundo a pesquisadora, os

pais e educadores possuem o olhar da escola como uma forma de preparação para o futuro profissional do aluno, não tendo a preocupação com o seu desenvolvimento saudável e para as vivências interacionistas tão necessárias nesse segmento.

Em outra pesquisa publicada na Revista *Ensin@ UFMS* e realizada por Borges, Santos, Souza (2016), com uma turma de pré-escola, as pesquisadoras chamam a atenção para a escolarização nessa fase, o que tem deixado jogos e brincadeiras de lado, ressalta também que os educadores, buscando resultados, desconsideram "o brincar" em suas práticas.

Para Kishimoto (2009), o desenvolvimento humano perpassa pelo educar e "o brincar", ela destaca que "o brincar" é muito importante e um caminho para favorecer a educação, ainda segundo a pesquisadora, não é só oportunizar espaços e tempos para que ele ocorra na escola, mas também inserir em todos os momentos essa ludicidade e não devemos ter que escolher entre "o brincar" e o educar, mas preservar os dois no processo educacional.

De acordo com Rodrigues (2009), "o brincar" significa favorecer o processo psicológico infantil que contribuí com o crescimento educacional e para a aquisição do aprendizado. A autora também diz em sua pesquisa que com a brincadeira a criança é capaz de mudar e construir significados.

É recomendado pela ONU na Declaração Universal dos Direitos da Criança, desde de 1959, e garantido também em forma de lei aqui no Brasil, pelo Estatuto da Criança e Adolescente (Lei 8.069 de 1990) e pelo Marco Legal da Primeira Infância (Lei 13.257 de 2016), o favorecimento de experiências brincantes que respeitem o direito a infância, uma etapa muito curta e que não retorna.

Para Almeida e Ferreira (2018), alguns educadores possuem dificuldade em inserir "o brincar" como eixo norteador, em conexão com experiências significativas, nas atividades da educação infantil e, acabam o inserindo como entretenimento ou em momentos de descanso das crianças, com a visão de que eles possam desenvolver outras atividades que atribuem ser mais importantes na escola. Muitas vezes não entendem que "o brincar" é uma forma de aprendizagem. Outro ponto abordado pelos autores é a necessidade de controle e disciplina, onde enxergam "o brincar" como algo que vai causar uma agitação e um descontrole no espaço escolar.

Silva e Oliveira (2016) publicaram na Revista *Saberes Docentes* uma pesquisa bibliográfica com informações acerca de pesquisas científicas que abordam a temática da ludicidade na Educação Infantil. Destacamos aqui alguns dos fatores apontados no trabalho que interferem para que não ocorra "o brincar": os recursos brincantes não parecem ter a

preocupação em estimular a aprendizagem e a carência de tempo para planejar atividades lúdicas que possam promover os conteúdos.

Foi desenvolvida uma pesquisa que procurou analisar materiais didáticos para apoio das práticas docentes do segmento Educação Infantil. Os autores perceberam, em três livros didáticos analisados que "o brincar" está inserido nas atividades de forma instrumental e, inclusive, foi observado que, em um enunciado de uma das atividades, sinalizava ser uma brincadeira, mas na verdade era uma prática diferente do que os pesquisadores acreditam como "o brincar" é de fato. Outra observação levantada no estudo é que no manual do professor, o mesmo não evidenciava a brincadeira e as interações como um dos eixos centrais. Não havia metodologia voltada para "o brincar", nem um aporte teórico sobre o assunto além de apontar aspectos das práticas do Ensino Fundamental (BARBOSA; GOBBATO; BOIO, 2018).

Nesse contexto, o problema da pesquisa é **a dissonância do "brincar" nas práticas da Pré-escola na Educação Infantil, na qual esse não está sendo contextualizado, significativo e nem promovendo o desenvolvimento infantil como preconizado nos documentos oficiais.**

1.3. **Tecnologia na Educação**

É importante pensar nas contribuições que as tecnologias podem trazer para essa pesquisa, como forma de promover atividades que sejam mais contextualizadas com a atualidade e vivências dos nossos discentes.

É de extrema relevância estabelecer uma ligação entre as experiências de mundo dos discentes, as metodologias e os recursos que o educador irá usar em suas aulas. Trabalhar os desafios do ambiente escolar exige cada vez mais uma reflexão acerca de nossa prática. Hoje já podemos contar com uma infinidade de tecnologias que contribuem com o trabalho pedagógico, proporcionando novas formas de ensinar e realizar uma articulação do conhecimento de forma mais atrativa e dinâmica, possibilitando uma aprendizagem mais interessante e significativa (KLAUSEN, 2017).

A criança do século XXI já nasce nessa realidade tecnológica, já estão habituadas a essas tecnologias, que podem ser usadas como recurso pedagógico (UJIIE et al. 2008). 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 aluno traz, visto que eles já nascem nesse contexto tecnológico.

É importante também salientar que a inserção das tecnologias no ambiente escolar e nas práticas pedagógicas já está previsto na BNCC (2018), que estabelece dez competências gerais, onde na 4ª, é apontado que deve se utilizar de diversas linguagens no cotidiano escolar, inclusive, a digital, já a sua 5ª competência fala das habilidades, utilizando as tecnologias digitais, que devem ser desenvolvidas pelos educandos, como por exemplo, compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma significativa. Vale destacar também a 6ª competência, que chama a atenção para a importância do aluno "apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo" (BNCC, 2018 p.11).

Para Bazhuni *et al.* (2021), as tecnologias digitais podem ser utilizadas como aliadas nas propostas para os alunos da Educação Infantil, contribuindo para o ensino dos temas que são propostos pelos educadores.

Cabral *et al*. (2018) ao verificarem com docentes a possibilidade do uso de um jogo digital com alunos de Educação Infantil obteve com eles uma boa avaliação, 100% disseram concordar que as crianças se interessariam pelo jogo e 75% concordaram totalmente que ele poderia tornar a aula mais interessante, apontando com isso que possibilitar aos alunos uma proposta lúdica envolvendo as tecnologias digitais pode ser um excelente recurso para as aulas nessa fase educacional.

Com isso, é possível perceber a importância de trazer para o contexto dessa pesquisa as tecnologias digitais e com isso promover atividades que despertem o interesse de uma forma mais natural e significativa e contextualizada com as experiências mais atuais dos nossos discentes e atender o que é preconizado na BNCC.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo Geral

Propor nova prática educativa na Pré-escola que inclua “o brincar” na promoção do desenvolvimento infantil, conforme os documentos oficiais, de forma significativa e contextualizada, por meio das tecnologias digitais.

2.2. Objetivos Específicos

- Abordar os problemas que a ausência do brincar causa no desenvolvimento infantil.
- Elaborar uma proposta com novas práticas educativas para a Pré-escola, que sejam significativas e contextualizadas com as vivências dos educandos, que incluam “o brincar” por meio das tecnologias digitais.
- Avaliar a proposta com base no olhar dos professores da Educação Infantil.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1. **Brincar**

Esta pesquisa leva em consideração a faixa etária dos alunos da Educação Infantil, e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) aponta “o brincar” como fundamental nesta fase, conforme observamos nesta citação: “a interação durante “o brincar” caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças” (BRASIL, 2018 p.39). Assim como “o brincar” faz parte de um dos direitos de aprendizagem, também é um dos eixos estruturantes do desenvolvimento na Educação Infantil (BRASIL, 2018).

Além da BNCC, outro documento que serve de referência para esse segmento é o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, RCNEI, que pretende contribuir com metas de qualidade para o desenvolvimento integral da criança e ele aponta que a brincadeira favorece a autoestima e que “o brincar” deve permear a maioria das ações do educador, que atua neste segmento da educação.

Araújo e Nobre (2021), acreditam ser importante que as escolas de Educação Infantil incluam em suas propostas o lúdico, que pode trazer grandes contribuições para a formação do sujeito, possibilitando uma ampla capacidade de se desenvolver em diferentes aspectos.

De acordo com Rodrigues (2009), o lúdico traz para o processo de construção do conhecimento da criança a possibilidade de compreender e modificar o que aprende.

Kishimoto (2009) também reforça a importância do “brincar” para o desenvolvimento e sinaliza que é uma das atividades mais importante nesta etapa infantil.

Assim como Rodrigues (2009) e Kishimoto (2009), Nunes (2014) reforça a importância do “brincar”, ao dizer que aprender brincando é muito atrativo e torna o processo de ensino e aprendizagem mais natural e que o “uso de materiais lúdicos como brinquedos, brincadeiras e jogos que são atrativos e estimulantes para a criança” (NUNES, 2014 p.2).

A criança traz uma linguagem corporal que expressa a sua necessidade pela ludicidade e por movimentar-se, propostas que envolvam esses aspectos devem ocorrer no ambiente escolar (COELHO *et al*., 2021).

As atividades brincantes trazem estímulos para o desenvolvimento dos processos criativos e imaginativos dos alunos e devem fazer parte do universo pedagógico que os docentes trazem para suas aulas (OLIVEIRA; OLIVEIRA; PAZ, 2021).

O brincar estimula o protagonismo das crianças, permite defrontar-se com outras culturas e conhecimentos, ressignificar suas vivências e ampliar o que conhece do mundo (RIVERO; ROCHA, 2019).

Com isso, é possível perceber a relevância do "brincar" para o ensino e aprendizagem na Educação Infantil e suas contribuições para esse processo.

3.2. **Sequência Didática**

Zabala (1998) conceitua as Sequências Didáticas (SDs) como

> "(...) um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecidos tanto pelos professores como pelos alunos" (ZABALA, 1998, p.18).

Para Zabala (1998), é necessário que o educador promova atividades que permitam previamente conhe'cer os conhecimentos que os alunos trazem sobre a temática, bem como estabelecer uma ligação entre o que o discente já sabe sobre o tema e os novos conteúdos que serão apresentados, que estes sejam significativos para os alunos e que os desafios que serão propostos sejam alcançáveis e permitam, no final, que os educandos adquiram a aprendizagem necessária.

As Sequências Didáticas podem ser um excelente recurso metodológico e por isso Arantes (2019), inspirada por Zabala (1998) e outros autores, elaborou em sua dissertação uma proposta de reforço escolar utilizando Sequências Didáticas voltadas para alfabetização e letramento, nas quais as novas tecnologias foram integradas às SDs. As SDs desenvolvidas nesta pesquisa de Arantes (2019), tiveram no planejamento de sua estrutura: a escolha de um eixo temático, um momento para a tomada de consciência e diagnose, além de ser elaborada com atividades significativas, atividades lúdicas com novas tecnologias digitais, um caderno digital para a fixação dos conteúdos trabalhados durante a Sequência Didática (SD). E, no final, uma avaliação significativa que podemos ver no fluxograma de Arantes (2019, p.54) na Figura 1:

Figura 1- Fluxograma do esquema proposto por Arantes (2019).



Fonte: Arantes, 2019.

Ainda, segundo Arantes (2019), essa proposta utilizando de SDs permeadas por novas tecnologias atendeu de forma satisfatória as classes de alfabetização e foi possível observar durante esse estudo que os alunos compreenderam todo o percurso do que estava sendo ensinado, ampliando o protagonismo deles, despertou-lhes o interesse, motivando-os o tempo todo, instigando-os a serem presentes nas aulas, diminuindo o índice de faltas e o fator principal para isso foi a inclusão das novas tecnologias na proposta. Além disso, para a pesquisadora, as SDs também podem ser adequadas para outras faixas etárias.

Bazhuni e colaboradores (2021), dizem que a sequências didáticas são instrumentos pedagógicos que podem ser de bastante utilidade na faixa etária da Educação Infantil, podendo ser significativa e motivar os alunos, além disso, se esta utiliza de novas tecnologias, pode aumentar a aprendizagem para os educandos.

Propostas utilizando de SDs podem permitir uma ligação entre: tema, conteúdo e atividades, tornando o trabalho mais significativo e quando estas possuem as novas tecnologias, compondo sua elaboração, podem permitir um maior empenho dos discentes, proporcionando motivação e estimulando o processo de ensino-aprendizagem como mencionado nas pesquisas realizadas por Zabala (1998), Bazhuni *et al.* (2021), Arantes (2019) e Queiroz *et al.* (2021).

3.3. **Gamificação**

Segundo Ludos Pro (2019), uma plataforma gamificada de aprendizagem corporativa, a palavra gamificação tem origem na língua inglesa com a palavra *gamification*, que significa uma metodologia que utiliza jogos para favorecer, fortalecer e estimular a aprendizagem, bem com motivar pessoas a aprenderem conteúdos que são mais difíceis, tornando-os mais acessíveis e gerando uma melhora nos resultados de ações educativas.

A temática da gamificação no ensino tem sido debatida regularmente, suas contribuições podem ser positivas para o aprendizado dos educandos trazendo uma ligação entre a ludicidade e o processo educativo (TAVARES *et al.*, 2021).

Para Velázquez (2013), no mundo atual, o lúdico ganhou novo nuance, nele as tecnologias já fazem parte da infância das crianças que usam desses recursos para brincar atualmente e o professor deve estabelecer uma conexão significativa desse brincar tecnológico e suas propostas educativas.

Segundo Oliveira, Barros e Texeira (2019), aliar ao lúdico o mundo tecnológico por meio da gamificação pode estimular um aprendizado muito mais motivador e uma nova forma do docente de abordar suas propostas educativas aliando as vivências sociais tecnológicas dos discentes da atualidade.

A gamificação promove a aprendizagem por meio de brincar, estimula a participação mais ativa dos estudantes, amplia a frequência escolar dos alunos, tem potencial para ampliar os resultados da assimilação e compreensão do que foi ensinado, além de proporcionar uma aprendizagem mais significativa (CORDOBA; SILVA; GOMES, 2020).

Em uma pesquisa publicada na Revista Eletrônica *Disciplinarum Scientia* – Ciências Sociais Aplicada, e desenvolvida em uma turma de pré-escola de uma escola pública de Santa Maria, foi relatado, pelas pesquisadoras Pagnossim e Ghisleni (2021), que a gamificação possibilitou a interação da turma e assim tornou a atividade uma brincadeira mais leve, proporcionando diversão aos alunos, ajudando inclusive a que algumas crianças superassem a timidez, envolvendo-se mais com a atividade Segundo estas mesmas autoras, o uso da gamificação pode ocorrer em diversas fases da educação, inclusive na Educação Infantil, este tipo de atividade pode potencialmente promover uma aprendizagem mais agradável, desenvolver a inteligência emocional e impulsionar o processo criativo e autônomo. (PAGNOSSIM; GHISLENI, 2021).

Durante um estudo realizado numa escola municipal do Sul de Minas Gerais, por Costa e Viera (2021), foi apontado que os benefícios do uso de gamificação e jogos educacionais para o engajamento dos alunos, maior concentração, interatividade, protagonismo dos educandos, e a potencialização da aprendizagem tornando as atividades mais motivadoras e menos cansativas.

Em outro estudo recente aplicado com 22 professores de duas escolas da rede municipal de Petrolina, sobre a gamificação do ensino e o uso de atividades gamificadas, 100% dos docentes afirmaram que é possível que a aprendizagem ocorra por meio dos jogos (ALENCAR; SILVA, 2021).

Para Figueiredo, Paz e Junqueira (2015), é possível que os educadores tentem unir suas propostas com as experiências culturais das vivências tecnológicas da sociedade, inserindo a gamificação em suas atividades educativas.

Por tudo exposto, é possível inferir que o uso da gamificação pode contribuir e muito para a aprendizagem, motivando os alunos e facilitando a assimilação dos conteúdos, tornando o ensino um processo mais leve e prazeroso, o que traz possibilidades para seu uso na presente pesquisa.

3.4. **Ferramentas Tecnológicas.**

Com o avanço das tecnologias vão sendo desenvolvidos diversos novos recursos, que podem ser utilizados como aliados para novas práticas educacionais, um desses recursos é a plataforma de vídeos *Youtube*, que é apontado por Oliveira (2016), como uma ferramenta que pode contribuir para aprendizagem dos discentes por ser interessante para este público, além de mostrar o quanto esta plataforma pode ser um bom local para os docentes buscarem materiais que podem enriquecer as aulas. Ademais, uma pesquisa de Lozada, Santos e Lima (2021) analisou o uso de vídeos do *Youtube* como recurso didático para a Educação Infantil, e apontou que ao se utilizar os mesmos podemos ampliar a construção do conhecimento e tornar o aprendizado mais significativo para os nossos alunos.

Em uma matéria publicada em abril de 2020, na plataforma de conteúdos e mobilização sobre inovações educacionais do Brasil, PORVIR[1], a professora Viviane Ferreira relata sua experiência com a utilização de uma ferramenta tecnológica que possibilita o uso de filtros e que, segundo ela, possibilita gravar vídeos divertidos, mais leves e que tornam suas aulas mais prazerosas para seus alunos. Da mesma forma, Broock (2021) complementa esta questão e diz utilizando recursos audiovisuais, incluindo filtros podem ajudar a criar vínculos afetivos com alunos. Em uma outra pesquisa desenvolvida por Amorim e Cerdas (2021) encontramos um relato de um participante que trabalha na alfabetização de crianças que diz que na pandemia as professoras gravam e editam vídeos, cada um da sua maneira, que passa por escolha desde o local de gravação até a escolha de um filtro para editar como por exemplo escolher um animal de estimação para tornar o vídeo significativo.

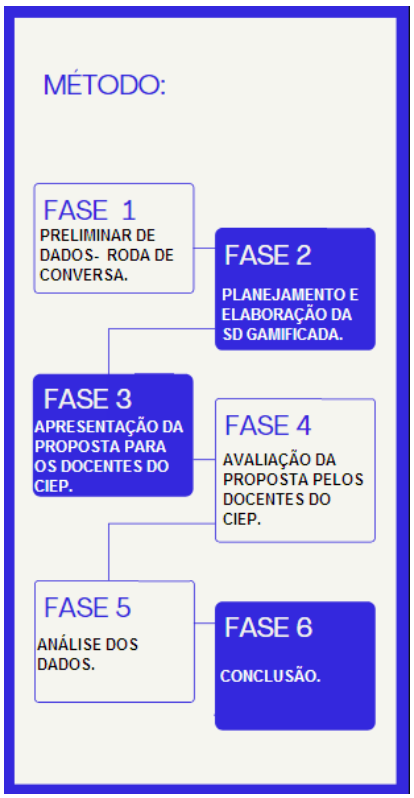
[1] https://porvir.org/com-ajuda-de-filtros-e-videos-professora-trabalha-alfabetizacao-online-no-ensino-fundamental/

Com isso, podemos entender que as ferramentas tecnológicas podem contribuir para uma educação mais significativa, divertida, auxiliar no processo de aprendizagem dos alunos e ser de grande ajuda para os docentes.

4. MÉTODO

A figura 2 representa as etapas desenvolvidas na presente pesquisa.

Figura 2 – Infográfico do Método.



Fonte: Elaborado pela própria pesquisadora.

Inicialmente a pesquisa foi submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa com seres humanos na Plataforma Brasil, com o parecer número 4.658.511, que pode ser encontrado no Anexo 1.

Conforme definido por Menezes *et al.* (2019) e Gonsalves (2001), está pesquisa tem natureza qualitativa, de caráter exploratório, com processo de coleta de dados experimental.

Para fins de publicação e por questões éticas, as informações da escola e dos docentes que participaram da pesquisa não serão identificadas nesta presente pesquisa.

4.1. **Roda de conversa com docentes da área da Educação Infantil para identificar uma metodologia para possibilitar novas práticas educativas brincantes na Pré-escola por meio das tecnologias digitais.**

A Fase 1 é de pesquisa experimental, na qual foi realizada uma roda de conversa, este recurso pedagógico é chamado por Freire (1983), de "Círculos de Cultura" e o educador também salienta que está ação possibilita o diálogo, oportuniza momentos de fala e escuta e promove um encontro entre a teoria e a prática, por conta disso, a pesquisadora optou por realizar as Rodas de Conversa com outros docentes e busquei identificar a melhor estratégia, recurso e método para atingir os objetivos desta pesquisa.

Esta fase preliminar de coleta de dados teve como critério de inclusão a participação de professores, da Secretaria Municipal de Educação do Município do Rio de Janeiro e/ou docentes da área da Educação Infantil, que cursaram ou cursam o Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação, onde a pesquisadora estuda ou que fazem parte da história da pesquisadora e que atua, 19 anos, como professora. Estes docentes são referência na educação infantil e foram escolhidos por trabalharem na rede pública, terem conhecimento no assunto e trajetórias semelhantes.

Na Roda de Conversa teve um total de 9 participantes e a pesquisadora, ocorreu de forma virtual pelo aplicativo *Teams* e em um grupo usando o aplicativo do *WhatsApp*, após a entrega do TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido), modelo no Apêndice 1, e da autorização de imagem, vídeo e voz de forma digitalizada, modelo no Apêndice 4, a não entrega deles implicaria critério de exclusão desse estudo. Esta fase preliminar os professores que participaram trabalham em diferentes escolas municipais do Estado do Rio de Janeiro. Sendo assim, não foi uma pesquisa institucional e desta forma os docentes participantes desta pesquisa foram os responsáveis pelos seus dados e assinaram o TCLE.

De acordo com o parecer número 4.715.680: sobre o meu projeto enviado para o CEP, Comitê de Ética em Pesquisa, para não identificar e não expor os participantes não citei na íntegra todas as conversas e coloquei somente os trechos mais importantes e relevantes na transcrição.

Inicialmente foi criado o grupo no aplicativo *WhatsApp*. Após o aceite dos participantes, a pesquisadora anunciou neste aplicativo os 2 encontros iniciais que iriam ocorrer pela plataforma síncrona *Teams* com os docentes. No primeiro encontro foi apresentada a pesquisa, sua temática, a linha de pesquisa que a pesquisadora faz parte, esclareceu-se as dúvidas dos participantes e a função que o grupo do *WhatsApp* teria. Depois foi inserido um

resumo, da Roda de Conversa que ocorreu no *Teams*, no *WhatsApp* e foi marcado o próximo encontro. O segundo encontro foi realizado para a escolha da temática, discussão das propostas e tecnologias para compor esse estudo.

Durante essa fase, foi definida uma proposta de Sequência Didática (SD) Gamificada como um modelo que poderia ser aplicável para os alunos da pré-escola e que facilitasse o entendimento dos docentes de como elaborar outras SDs Gamificadas no futuro.

4.2. **Elaboração de uma proposta com novas práticas educativas para a Pré-escola, que sejam significativas e contextualizadas com as vivências dos educandos, que incluam "o brincar" por meio das tecnologias digitais.**

Na segunda fase da pesquisa, iniciei um estudo de campo com as seguintes etapas: Planejamento e elaboração da SD Gamificada, com práticas de aprendizagem dos educandos da educação infantil.

Etapa 1 – A partir dos insumos obtidos durante a Roda de conversas na Fase 1, realizei o planejamento de uma proposta contendo novas práticas docentes, com intuito de promover a aprendizagem para os educandos da educação infantil na fase pré-escolar, que envolvam "o brincar" e as novas tecnologias digitais, e no grupo do *WhatsApp* foi apresentado um fluxograma de como elaborar uma Sequência Didática Gamificada e o planejamento inicial (tema norteador, personagem escolhido para o mestre do jogo, público alvo, campos de experiências que foram utilizados, apresentou-se o tema com o conteúdo da proposta, objetivos de acordo com a BNCC, atividades, desenvolvimento e recursos, tecnologias e avaliação), e após a concordância e apontamentos dos docentes da roda de conversas, iniciou-se a Etapa 2.

Etapa 2 – Elaboração da SD Gamificada: foi solicitado o auxílio do Núcleo de Computação Aplicada (NUCAP), do Centro Universitário UniCarioca onde a pesquisadora cursa Mestrado Profissional, para a elaboração do mestre do jogo. Enquanto ia sendo elaborado o personagem, foi confeccionado um *framework*[2] contendo um planejamento detalhado para apoio dos docentes, foram elaborados vídeos de apoio para algumas atividades práticas e depois do personagem pronto, foram criados vídeos: para a tomada de consciência, para os desafios e avaliação (desafio final). Por fim, foram agendadas duas reuniões pelo

[2] A palavra framework é de origem inglesa, que significa estrutura, nesta pesquisa o framework é um modelo estrutural com uma organização que facilita o entendimento da SD e a padroniza para a elaboração de novas SDs por outros docentes.

Teams com os integrantes da roda de conversa para apresentar o *framework* e os conteúdos da tomada de consciência e o protótipo de como seria o mestre do jogo, ouviu as considerações dos docentes para algumas mudanças e obteve a aprovação deles quanto à proposta para que a mesma fosse para a próxima fase.

4.3. **Validação da proposta com base no olhar dos professores da Educação Infantil.**

Nesta terceira fase da pesquisa, a pesquisadora apresentou de forma prática a proposta de utilizar uma SD Gamificada com os alunos da Educação Infantil, buscando a validação da mesma junto aos professores que trabalham com a pré-escola de uma Escola Municipal do Rio de Janeiro, que deu seu aceite e a autorização do uso de dados para a pesquisa (Apêndice 2).

Participaram dessa validação 11 docentes que entregaram o TCLE (Apêndice 3) e a Autorização de Voz, Imagem e Vídeo (Apêndice 4), devidamente assinados, aceitando participar da pesquisa, os demais docentes dessa Instituição que não entregaram os documentos foram excluídos desse estudo.

Para a avaliação, os professores foram divididos em 3 grupos e cada grupo participou de um encontro presencial na escola, com no máximo 5 pessoas, devido a Pandemia foi realizado o distanciamento de um metro e meio entre eles, foi disponibilizado álcool gel na sala, uso de máscara obrigatório por todos, higienização da sala antes e depois de sua utilização, janelas e portas ficaram abertas na sala, não foi realizado nenhum tipo de lanche no local, todos os materiais utilizados foram higienizados e não foram compartilhados, sendo oferecidos de forma individual. Foram realizados todos os cuidados necessários seguindo as orientações do protocolo sanitário elaborado pela Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro (Apêndice 5).

Depois fiz uma apresentação do trabalho e da proposta elaborada, explicando o passo a passo da mesma, de forma prática, com o intuito dos docentes de ter a oportunidade de ver sua possibilidade de aplicação em sala presencial ou virtual. Durante os encontros fiz algumas perguntas preliminares foram feitas com o intuito de realizar o levantamento inicial dos conhecimentos que os docentes trazem e que podem contribuir com esse estudo. No final de cada encontro um questionário (Apêndice 6) foi aplicado com perguntas abertas e fechadas (na escala *Likert*[3]) para validar a proposta elaborada e a sua possibilidade de aplicação e possíveis contribuições, ele foi respondido de forma anônima pelos indivíduos.

[3] Escala *Likert* é usada em questionários de pesquisas para verificar opinião dos participantes, de forma psicométrica, indo além de um simples sim ou não, possibilitando verificar o nível da opinião do participante.

Após a avaliação da proposta pelos professores da pré-escola, foi realizada a análise dos dados coletados e a sistematização para as conclusões desse estudo, como metodologia utilizada foi escolhida a análise de conteúdos proposto por Laurence Bardin (2016), na qual foi realizada uma leitura superficial, depois as perguntas e respostas foram organizadas e agrupadas por categorias, com a mesma temática, e os resultados foram interpretados.

Cabe ressaltar que esta pesquisa preza pela integridade das informações e dados acessados e/ou coletados, garantindo, por todos os meios, a confidencialidade desses dados, bem como a privacidade e anonimato dos indivíduos participantes da pesquisa. Além disso, não será transferido os dados coletados, ou o banco de dados em sua íntegra, ou parte dele, à pessoa não envolvida na equipe da pesquisa. Foi realizado *download* destes para um dispositivo eletrônico local e apagados todos e quaisquer registros de ambientes compartilhados, como em “nuvens” e plataformas virtuais.

Os compromissos assumidos nessa pesquisa são extensivos aos cuidados no manuseio, na guarda, na utilização e no descarte das informações acessadas e/ou coletadas, sendo reiterada a finalidade de seu uso unicamente para cumprimento dos objetivos indicados na pesquisa mencionada acima.

Após o período de cinco (5) anos, conforme o artigo 28 da Resolução n º 510 de 07 de abril de 2016, os dados serão apagados dos dispositivos locais, não ficando assim nenhum dado dessa pesquisa que não seja o publicado nela, respeitando as questões éticas e jurídicas.

5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

5.1. **Roda de Conversa**

A roda de conversa pode ser um importante instrumento de contribuição para essa pesquisa, pois possibilita os participantes a tecer comentários em conjunto, exercita a escuta ativa, levando assim a reflexões e análises de forma colaborativa. Farias, Rocha, Neves (2008) conceitua roda de conversa como "(...) uma forma de buscar construir espaços de partilha, confronto de ideias e entendimento baseado na liberdade de diálogo entre os participantes".

Após o TCLE e a autorização de imagem, vídeo e voz entregues pelos participantes, eles foram incluídos em um grupo no aplicativo *WhatsApp*. Num primeiro momento, foi organizado junto aos participantes uma roda de conversa inicial utilizando a ferramenta de videoconferência *Teams*, com o intuito de ter um contato mais "próximo" dos integrantes, mesmo isso ocorrendo de forma virtual. O uso dessa ferramenta possibilita encontros ao vivo, numa realidade próxima a que aconteceria de forma presencial (QUEIROZ; MUNIZ; MÓL, 2020).

Durante o primeiro encontro no *Teams* foi explicado como seria a pesquisa e a participação desses docentes nessa etapa, houve um momento para tirar dúvidas, esclareceu-se que depois seriam realizados outros encontros pelo *Teams* para ir definindo a proposta e que o grupo do *WhatsApp* seria uma extensão dessas rodas, onde o grupo poderia tirar dúvidas, enviar sugestões e lá seria também colocado um resumo dos encontros no *Teams*, de forma que, se algum participante perdesse esse encontro ele poderia ser atualizado dos passos da pesquisa.

Colocar os resumos, do *Teams*, no *WhatsApp* permitiu que os participantes estivessem integrados e recebendo todas as informações, mesmo se eles não conseguissem participar de algum encontro no *Teams*, além de ampliar as conversas e possibilitar o aprimoramento dos estudos de metodologias e novas práticas educativas que fossem aplicáveis na Pré-escola. O uso da ferramenta do *WhatsApp* também permitiu o benefício de esclarecer rapidamente as dúvidas dos integrantes do grupo, esse benefício também já havia sido sinalizado por Vidigal e colaboradores (2017), publicado no II Encontro Nacional das Literaturas EaD sobre o uso do *WhatsApp* como ferramenta colaborativa na Educação à distância.

No primeiro encontro, houve um problema na plataforma que não permitiu salvar a gravação e os insumos obtidos da reunião vieram das anotações que a pesquisadora anotou

durante a reunião para fazer seu resumo, o qual foi colocado posteriormente no grupo do WhatsApp que tem com os participantes desta fase.

Muito dialogou-se no primeiro encontro, *no Teams,* sobre qual o melhor tema para ser abordado. Inicialmente pensou-se nas temáticas: identidade, etno-raciais e empatia/respeito, e por fim, dos temas levantados, optei pela temática etno-racial com foco nas Culturas Indígenas, buscando atender a Lei nº 11.645, que estabelece a inclusão no currículo obrigatoriedade de ensino da temática "História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena" que muitas vezes é abordado na escola só na data comemorativa do "Dia do Índio" e nem sempre representa de forma correta as culturas indígenas dos povos originários do Brasil.

Ademais, ainda neste encontro, foi acordado que o caminho pedagógico para atingir os objetivos seria por meio da Sequência Didática, que trouxesse "o brincar" presente em todos os passos, com a presença das tecnologias digitais compondo novas práticas educativas.

A Sequência Didática associada às tecnologias pode possibilitar uma aprendizagem mais significativa e trazer uma participação mais ativa dos alunos para as atividades que os docentes propõem, sendo um caminho para contribuir positivamente com o processo de ensino-aprendizagem dos educandos (QUEIROZ *et al.*, 2020).

Houve uma dúvida inicial sobre o quantitativo de SDs que seriam necessárias para elaborar a proposta pedagógica para este estudo.

Finalizado o primeiro encontro no *Teams*, a conversa se estendeu para o *WhatsApp* e uma integrante (Participante 9) falou sobre sua experiência na elaboração de sua dissertação de Mestrado e o caminho que trilhou, as tecnologias que usou e a forma como trabalhou o pensamento computacional com os alunos. A participante disse ter utilizado em sua pesquisa somente uma SD e a mesma atendeu o seu estudo de forma satisfatória e ainda alcançou todos os campos de experiência.

Após o relato dessa integrante, outra participante falou:

> *"acho uma excelente idéia".* (Participante 3)

E ainda destacou que:

> *"não dá tempo, entendeu, de ficar usando várias possibilidades dentro de uma dissertação".* (Participante 3)

Outra integrante concordou:

"faz essa ideia primeiro". (Participante 8)

E o mesmo integrante complementou que depois a pesquisadora poderia verificar a necessidade de ampliar a quantidade de SDs.

A partir dos diálogos, a pesquisadora optou como proposta a elaboração de somente uma Sequência Didática e de forma preliminar, pensou-se na possibilidade de usar a realidade aumentada, de forma que as crianças poderiam apontar o celular para um *QR CODE*[4] e vislumbrar vídeos, desenhos em 3d projetados nos ambientes etc. Discutimos no *WhatsApp* o uso da realidade aumentada na Educação Infantil e as possibilidades de desdobramento da mesma na proposta, as ideias que foram surgindo levaram a pesquisadora e os participantes a pensarem que seria interessante a gamificação fazer parte dessa SD.

De maneira concomitante, houve no *WhatsApp* um debate sobre a interdisciplinaridade na SD e que esta poderia contemplar diversos campos de experiência.

No segundo encontro pelo *Teams*, foi comentado sobre a escolha do tema e um dos docentes participante da pesquisa relatou que muitos professores se empenham em pesquisar sobre diversos temas, mas quando o tema envolve questões etno-raciais, alguns colocam barreiras e dificuldades, algumas vezes por esbarrarem em seus próprios preconceitos religiosos. Concluí que produzir um material voltado para esse tema pode ajudar a minimizar um pouco dessas barreiras, pois com exemplos e ideias podemos mostrar que é possível trabalhar essa temática.

Outro docente participante apontou que as pessoas ficam com receio para trabalhar o tema, como se pode observar na frase de um dos participantes:

> "*as pessoas fingem que não sabem e sabem, conhecem, mas tem dedos, acham melhor deixar pra tratar mais à frente, que na Educação Infantil eles são muito pequenos*". (Participante 2)

Uma das participantes se manifestou concordando e que na Educação Infantil alguns acham que a criança pequena só pode ver conteúdos muito infantilizados:

> *"muito num mundinho cor de rosa"* (Participante 1)

[4] O QR(Quik Response) CODE é de origem inglesa e traduzindo para o português possui o significado de código de resposta rápida, que permite ao apontarmos a câmera do celular para seu código transformá-lo por exemplo, em um texto com um link para uma página de internet.

A mesma participante ainda disse que produzir um material voltado para isso é importante:

> *"a gente não tem, a gente não sabe, nos cursos só tem teoria, não tem prática".* (Participante 1)

Para as pesquisadoras Russo e Paladino (2016), a temática indígena é trabalhada pelos docentes de forma ampla e generalizada, não traz a diversidade cultural que eles possuem. Os resultados desta pesquisa citada destacam que 20% dos docentes disseram nunca ter trabalhado a temática; dos 80% que já trabalharam com os alunos 70% declarou ter dificuldades em incluir questões indígenas nas aulas e os outros 30% apesar de dizerem não ter problemas em incluir esse tema, mostrou um conhecimento superficial, pois 40% disseram nem conhecer a lei.

Outro ponto que também cabe destaque é a forma como é pensado o trabalho sobre as culturas indígenas, e que é apontado pelas participantes que alguns professores se remetem ao "dia do índio" para trabalhar a temática, seja para buscar informações de pesquisa para a suas aulas, ou seja para aplicar o conteúdo, ligando seu trabalho somente na época da data comemorativa (RUSSO; PALADINO, 2016).

Outro ponto relevante sobre a questão da escolha da temática foi a fala de um professor integrante dessa etapa da pesquisa,

> *"a gente ainda fala mais do racismo contra o negro, do que das questões que o indígena sofre e olha que eles é que são o povo originário daqui desse território, esse território originalmente é deles, foram dizimados."* (Participante 1)

Esta fala relata sobre o racismo contra os indígenas e a falta de destaque para eles ao se debater o racismo na sociedade, o que podemos também perceber com destaque em outra fala do mesmo participante:

> *"a gente vê racismo, discussão e tal, do indígena a gente não vê nem falar, eles são mortos, assassinados, as coisas acontecem e ninguém nem fica sabendo".* (Participante 1)

E justamente por esses motivos elencados pelos docentes da roda de conversa, além das contribuições que trouxeram Russo e Palladino (2016) em sua pesquisa e por ter visto ultimamente que muitos trabalhos etno-raciais estão sendo voltados para o campo das matrizes africanas, que optamos pela temática indígena, visto que é necessário também ampliar os conhecimentos de professores e alunos sobre as Culturas Indígenas, possibilitando de fato a aplicação da Lei nº 11.645, ofertando ideias práticas e contextualizadas.

Vale destacar também que a Competência 3 da BNCC (2018), discorre sobre o repertório cultural que os nossos alunos devem obter e estimula a experimentar e conhecer diversidades artísticas e culturais do Brasil e do mundo. E que ainda na BNCC (2018), na Competência 9, devemos promover a empatia nos estudantes, realizando propostas que levem os alunos a respeitar aos indivíduos e suas diferenças, inclusive culturais.

Discutiu-se nesse encontro pelo *Teams* também os modelos conhecidos, pela pesquisadora e os integrantes da roda, como por exemplo, os esquemas de construção de uma SD de Arantes (2019) e o de Dolz**,** Noverraz e Schneuwly (2011), que inicialmente foram construídos para outros segmentos da Educação e no qual se finaliza a SD com uma avaliação.

Apesar dessa etapa da SD também ser uma forma de avaliar o trabalho que foi proposto pelo docente e uma forma de verificar se os objetivos foram atingidos, havia também uma preocupação sobre a avaliação do educando na fase da Educação Infantil e como fazer isso, visto que nessa etapa a avaliação ocorre de forma contínua e com um caráter um pouco diferente dos outros segmentos.

Discutiu-se também o termo que seria usado para que não desse a essa etapa o entendimento que o aluno poderia ser aprovado ou reprovado no final do percurso e sim levasse o educador a entender que seria um momento de verificar o conhecimento que o aluno conseguiu adquirir com a SD, sem fazer julgamento da sua capacidade como preconizado por Hoffmann (2012). A fala de um dos participantes exemplifica este debate:

> *"a gente avalia para pensar como é que vai proceder em seguida, eu avalio para saber se o que eu fiz até agora tá dando certo, como é que está sendo e aí o que eu vou fazer nas minhas próximas ações [...] a avaliação não é uma avaliação maior da criança, é uma avaliação se aquela sequência que vocês construíram, ela funcionou, se ela foi uma atividade, se ela foi um produto, que gerou a*

> *construção do conhecimento, que funcionou [...] mas é uma coisa mais em cima na verdade, se esse procedimento, essa sequência, ela realmente está conseguindo atingir os objetivos, se ela dá conta ou se precisaria de uma outra".* (Participante 1)

Foi escolhida a forma de adaptação da avaliação na SD para a fase pré-escolar, mantendo a forma de avaliar ainda dentro do que é indicado por Hoffmann (2012), uma importante pesquisadora sobre a avaliação na Educação Infantil, para ela, o educador deve ter cuidado ao pensar em avaliação para essa faixa etária de forma que não sejam julgadas as capacidades e as habilidades dos alunos.

Durante o debate sobre a avaliação para esta SD, um dos educadores trouxe a ideia de uma apresentação ou exposição, uma forma deles mostrarem o que aprenderam, como uma culminância:

> *"a avaliação na Educação Infantil se dá durante todo o processo[...] Eu tenho pensado lá no final, de exposição, apresentação, porque Educação Infantil a gente acaba fazendo isso. A gente sempre ao final do ciclo tem alguma coisa que eles estão mostrando, não estou falando de apresentação de musiquinha, de apresentação de dança, não".* (Participante 2)

Inicialmente pensou-se em uma SD Gamificada usando realidade aumentada, com um modelo para o educador entender a dinâmica da criação da mesma e assim criar novas SDs gamificadas. Nessa proposta inicial, falei sobre criar algumas cartinhas com *QR CODE* e que poderiam existir vários personagens. Ao apontar para uma determinada cartinha, o usuário seria direcionado para um vídeo do personagem com uma fala padrão, para que o educador, ao criar novas SDs, pudesse usar sempre essas cartinhas, de forma que ela ficasse adaptável à SD.

A escolha de ser uma SD com gamificação se deu após um primeiro debate, que ocorreu pelo *WhatsApp* e no segundo encontro que tivemos no *Teams*, no qual a pesquisadora narrou sobre experiências brincantes que tive na infância, que me remetiam momentos agradáveis e divertidos e de alguns trabalhos que realizei com meus alunos, em anos anteriores, nos quais desafios e percursos integrados eram propostos. Além disso, a pesquisadora versou sobre a importância desta proposta procurar contemplar "o brincar" a todo momento e que uma SD Gamificada poderia permitir que a SD viesse a ser um jogo do início ao fim, o que gerou a

aprovação da elaboração de uma SD Gamificada pelos participantes desta fase preliminar do estudo.

Pensando em como instigar os alunos a participarem das atividades-desafios, foi criado um mestre do jogo, esse personagem é definido por Cabalero e Matta (2006) como uma figura que tem a função de mediar o jogo. Já Schmit (2008), o define como um guia que apresenta o percurso e os desafios, o que Prietto (2013), concorda e complementa ao dizer que ele também é responsável pela apresentação do cenário inicial do jogo.

Finalizada a escolha do tema (Culturas Indígenas do Brasil) e a quantidade de SDs, 1 (uma), falamos da importância de mostrar aos docentes de forma prática, os passos de como poderiam criar suas próprias SDs Gamificadas, então o grupo optou pela criação de uma que servisse de modelo e que também já pudesse ser aplicada pelos professores com os alunos.

Depois, optou-se realmente pela ideia da proposta abordar preferencialmente os diferentes campos de experiência de forma integrada, um dos indivíduos da pesquisa sinalizou, no segundo encontro pelo *Teams*, que "a ideia dos campos de experiência é interdisciplinar por natureza" e que a divisão não é legal pelo que é proposto na BNCC e indo de acordo com esse pensamento, vale também destacar que para Khan (2019), o principal problema que podemos encontrar no processo de ensino é a fragmentação do conteúdo, quando as disciplinas não conversam entre si, ocorrendo assim uma ruptura durante o ensino.

Depois, foi definido que a pesquisadora iria planejar essa sequência didática gamificada. Planejar é importante, pois os objetivos podem ser descritos de forma mais clara, assim como é possível explicar quais os conteúdos serão abordados e como, além de se poder sinalizar como verificará o que o educando aprendeu (CASTRO; TUCUNDUVA; ARNS, 2008).

5.2. **A Sequência Didática**

Para iniciar o planejamento e a construção da SD, foi criado um fluxograma (Figura 3) de como construir uma SD Gamificada, esse fluxograma foi inspirado e adaptado do esquema de construção de SD de Arantes (2019).

Figura 3 – Fluxograma apresentando as etapas da Sequência Didática Gamificada.



Figura 3: Fonte da própria autora.

Com o fluxograma pronto, a pesquisadora recorreu ao Núcleo de Computação Aplicada da UniCarioca (NUCAP) para apoio no desenvolvimento de recursos tecnológicos a compor a SD Gamificada. Então, foi realizado um encontro pelo *Teams* em conjunto com o Coordenador do Núcleo, pesquisadora e orientadores para a construção dos vídeos animados e do personagem para a SD Gamificada e alguns personagens extras que poderiam ser utilizados pelos docentes posteriormente caso quisessem criar outras sequências com outras temáticas. Ao elaborar esses outros personagens pensou-se em quebrar alguns esteriótipos, o que pode favorecer trabalhar outros temas como: etno-raciais; de gênero; de diferentes características físicas ou culturais.

A pesquisadora disponibilizou, por meio de um correio eletrônico, ao Nucap as características do personagem mestre do jogo que é o personagem indígena desta SD Gamificada, e de alguns personagens extras, para que os avatares ou desenhos pudessem ser desenvolvidos pela equipe do Núcleo de Computação Aplicada.

O Nucap desenvolveu o desenho do mestre do jogo (Figura 4) com o fundo verde e o cenário (Figura 5) que será utilizado nesta SD. Além disso, desenvolveram outros desenhos de mestre do jogo (Figuras 6, 7, 8, 9, 10, 11 e 12) para que os docentes pudessem colocar o fundo que quisessem quando construíssem outras SDs. Desta forma teriam modelos para serem utilizados em outras situações pedagógicas.

Figura 4 – Mestre do Jogo Indígena em fundo verde.



Fonte: NUCAP, 2021.

Figura 5 – Cenário do Jogo.



Fonte: NUCAP, 2021.

Figura 6 – Personagem Princesa para Mestre do Jogo.



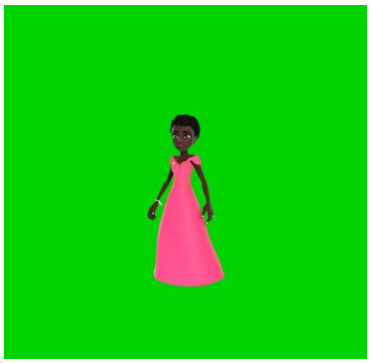
Fonte: NUCAP, 2021.

Figura 7 – Personagem Mulher para Mestre do Jogo.



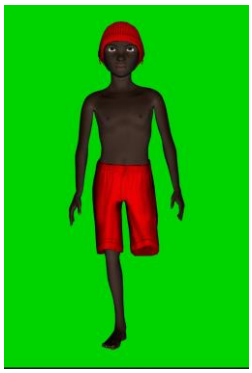
Fonte: NUCAP, 2021.

Figura 8 – Personagem Mulher 2 para Mestre do Jogo.



Fonte: NUCAP, 2021.

Figura 9 – Personagem Saci para Mestre do Jogo.



Fonte: NUCAP, 2021.

Figura 10 – Personagem Jogadora de Futebol para Mestre do Jogo.



Fonte: NUCAP, 2021.

Figura 11 – Personagem Homem Africano para Mestre do Jogo.



Fonte: NUCAP, 2021.

Figura 12 – Personagem Fada para Mestre do Jogo.



Fonte: NUCAP, 2021.

O aplicativo sugerido pelo coordenador do Nucap, aprovado pelos orientadores e utilizado por esta pesquisadora para a produção dos vídeos que foram criados posteriormente nessa proposta foi o *My Talking Pet*[5] (foi realizado *download* de forma gratuita na plataforma *Google Play*). Este aplicativo permite colocar uma foto, animá-la com movimentos faciais e gravar áudio para a fala do personagem. O passo a passo de como usar o aplicativo está disponível em: https://youtu.be/q3yA6v6I9Ro .

Um tutorial foi criado para os educadores com objetivo de ensinar como usar o aplicativo e criar seus próprios vídeos para a construção de novas SDs Gamificadas. O mesmo pode ser acessado no link: https://youtu.be/q3yA6v6I9Ro .

Para dar corpo ao planejamento o framework (Figura 13) foi usado como modelo de acordo com apresentado por Arantes (2019) em sua dissertação de Mestrado. Apesar deste modelo de planejamento ser voltado para o segmento do Ensino Fundamental, foram realizadas algumas adaptações para que pudesse contemplar as especificidades da BNCC para o segmento da Educação Infantil e a proposta gamificada.

Como combinado, na etapa da Roda de Conversa e pensando em promover a interdisciplinaridade, esta SD contemplou todos os campos de experiência previstos na BNCC para a etapa de ensino da Pré-escola.

Figura 13 – Framework para planejamento da SD Gamificada

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

Tema norteador:	**Mestre do Jogo:**
Etapa de Ensino:	
Campos de experiência:	
Locais que serão utilizados: ☐ **Sala de Aula** ☐ **Pátio** ☐ **Outros**	
Tomada de Consciência (Apresentação do tema e do mestre do jogo que irá conduzir as fases da SD) **Desenvolvimento:** **Objetivo (BNCC):**	
Nível 1 (Atividade lúdica): **Desenvolvimento:** **Objetivo (BNCC):**	

[5] My Talking Pet é um aplicativo que faz animações de imagens, permitindo mexer a boca, os olhos e a cabeça do personagem e também gravar áudios nas animações, transformando-as em vídeos.

Nível 2 (Atividade lúdica-tecnológica) **Desenvolvimento:** **Objetivo (BNCC):**
Nível 3 (Atividade lúdica) **Desenvolvimento:** **Objetivo (BNCC):**
Desafio final (Atividade de produção final do aluno sobre o tema) **Desenvolvimento:** **Objetivo (BNCC):**
Premiação O docente poderá premiar o aluno após o final da SD.

Fonte: Framework adaptado e elaborado pela própria pesquisadora.

O personagem indígena que fará o percurso junto com os alunos instigando-os para participar da SD e apresentando a temática, recebeu o nome de Raoni, que significa grande guerreiro na língua Tupi.

A primeira etapa da SD foi à elaboração de um vídeo para a tomada de consciência e diagnose abordando as Culturas Indígenas, e para tal, foi feita uma pesquisa sobre as Culturas Indígenas Brasileira em sites sobre o tema: Funai; O Instituto Socioambiental e o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan**)**, *lives* promovidas pela Secretaria Muncipal de Educação da Prefeitura do Rio de Janeiro sobre a temática etno-racial e nos livros: "Mirim - Povos Indígenas no Brasil" e o "ABC dos Povos Indígenas do Brasil". Para com um repertório maior sobre o assunto e com isso abordar o tema de forma adequada e respeitosa.

Além disso, a pesquisadora buscou um pouco sobre o que seriam essas múltiplas culturas indígenas. A partir da fala de um dos participantes da Roda de Conversa:

> *"importante considerar, nessa primeira parte de trabalhar a conscientização, que as culturas indígenas são múltiplas".* (Participante 4)

No livro Povos Indígenas do Brasil Mirim, do Instituto Socioambiental, de autoria de Fany Ricardo (2015) é destacada importância de se considerar que no Brasil existem 246 povos indígenas e mais de 150 línguas diferentes e que apesar de alguma proximidade

cultural, possuem também suas próprias especificidades e características que os diferencia. Assim, durante a elaboração do vídeo inicial a pesquisadora pesquisou diferentes povos e suas culturas.

A SD Gamificada encontra-se, na íntegra, no Apêndice 5 e tem a temática das Culturas Indígenas Brasileira, é voltada para o grupamento da Pré-escola.

Como primeira etapa ela possuí na tomada de consciência um vídeo inicial, no qual o mestre do jogo o indígena Raoni apresenta aos alunos um pouco das Culturas dos Povos Indígenas do Brasil, depois o mestre do jogo vai propondo desafios que são constituídos de atividades lúdicas e permeadas pelas novas tecnologias e no final, para verificar o que as crianças compreenderam da SD, o indígena Raoni propõe um desafio final no qual os alunos deverão com o auxílio do educador gravar um vídeo, utilizando um filtro indígena do *Instagram*, falando o que conheceram sobre os povos originários.

A SD Gamificada se encontra também disponível na plataforma proximal (link: SD Gamificada Cultura Indígena – Educação Infantil – Proximal (unicarioca.edu.br)

Figura 14 – SD Tomada de Consciência.

Tomada de Consciência (Apresentação do tema e do mestre do jogo que irá conduzir as fases da SD):
Desenvolvimento: Ver o vídeo sobre as culturas indígenas apresentado pelo Mestre do Jogo Raoni.
Link: https://youtu.be/6Ix4oTJ0jIY
Depois, conversar com os alunos sobre o que viram no vídeo, se já conhecem algo do que foi apresentado nele. O professor poderá registrar em um cartaz as falas dos alunos.

Objetivo:
(EI03EF05) Recontar histórias ouvidas para produção de reconto escrito, tendo o professor como escriba.

QR Code:

Vídeo: TOMADA DE CONSCIÊNCIA

Fonte: Elaborado pela própria pesquisadora.

Depois da apresentação do tema e da diagnose, foram elaborados os desafios a seguir (Figuras 15, 16, 17 e 18).

Figura 15 – SD Atividade 1.

Nível 1 (Atividade lúdica): Construção de uma maraca com garrafa pet e grãos.
Desenvolvimento: Colocar o vídeo do mestre do jogo convidando o aluno para essa próxima fase (link: https://youtu.be/pyyU9ynRyPU).
Em seguida, construir junto com os alunos as maracas, com diferentes tipos de grãos, experimentar o brinquedo musical junto com os alunos, observando sua sonoridade e depois deixar que os alunos brinquem livremente com o instrumento musical indígena. Vídeo para o educador de como construir uma maraca com material reciclado, link: https://youtu.be/JRQmanrL9hY .

Objetivos:
(EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
(EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.
(EI03TS01) Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas.
(EI03TS03) Reconhecer as qualidades do som (intensidade, duração, altura e timbre), utilizando-as em suas produções sonoras e ao ouvir músicas e sons.

QR Code:

DESAFIO 1

COMO FAZER UMA MARACA

Fonte: Elaborado pela própria pesquisadora.

Figura 16 – SD Atividade 2.

Nível 2 (Atividade lúdica-tecnológica): Vídeo com o jogo do intruso (pode ser exibido no computador, televisão , tablet...).
Desenvolvimento: Colocar o vídeo do mestre do jogo convidando o aluno para essa próxima fase e com o jogo do intruso, durante o jogo o docente poderá pedir que o(s) educando(s) apontem a imagem intrusa ou digam o número da imagem intrusa, que não apareceu no vídeo inicial da fase da tomada de consciência.
Link: https://youtu.be/-2QZhrEcd28 .

Objetivos:
(EI03ET01) Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.
(EI03ET05) Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.

QR Code:

DESAFIO 2 E JOGO DO INTRUSO

Fonte: Elaborado pela própria pesquisadora.

Figura 17- SD Atividade 3.

Nível 3 (Atividade lúdica): Construção de peteca reciclada.
Desenvolvimento: Colocar o vídeo do mestre do jogo convidando o aluno para essa próxima fase (link: https://youtu.be/KwqpHBS_Ex0). Construir junto com os alunos as petecas com jornal, brinquedo de origem indígena, depois os alunos vã"o brincar" com as mesmas.
Vídeo para o educador de como construir uma peteca de jornal, link: https://youtu.be/ZKM7-sMzzP0 .

Objetivo:
(EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
(EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.

QR Code:

DESAFIO 3

COMO CONSTRUIR UMA PETECA DE JORNAL

Fonte: Elaborado pela própria pesquisadora.

Para a fase final de avaliação para que o educador verifique o que os alunos aprenderam com a SD Gamificada, elaborei um desafio final (Figura 18) que leva em consideração o protagonismo infantil e lhes dá um espaço de fala.

Figura 18 – SD Desafio Final.

Desafio final (Atividade de produção final do aluno sobre o tema): Vídeo com filtro indígena falando o que aprendeu sobre os índios.

Desenvolvimento: Colocar o vídeo do mestre do jogo convidando o aluno para essa próxima fase (link: https://youtu.be/OdafpPLdBvw). Colocar o vídeo do mestre do jogo convidando o aluno para essa próxima fase. Utilizando o aplicativo *Instagram* o(a) professor(a) irá colocar um filtro indígena e o educando irá gravar com o auxílio do(a) docente o que gostou sobre as culturas indígenas e o que aprendeu sobre os índios. Os passos para o educador de como realizar essa atividade está no link: https://youtu.be/g7q-NeCfBCI .

Observação: O vídeo não será publicado no *Instagram* será realizado o *download* para um dispositivo local e só poderá ser publicado em redes oficiais da escola mediante autorização dos responsáveis, caso o docente ou a escola não tenha autorização de imagem de algum aluno, o vídeo dele deverá ser descartado e não será feito o *download* e nem será publicado.

Objetivo:

(EI03EO06) Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.

QR Code:

DESAFIO FINAL

COMO COLOCAR FILTRO NO INSTAGRAM

Fonte: Elaborado pela própria pesquisadora.

No final do percurso, da SD Gamificada, o educador poderá premiar o aluno, podendo construir com ele o seu prêmio. Na SD é sugerida como premiação a elaboração de um fantoche, dedoche indígena, uma medalha ou um troféu.

Após o planejamento pronto outras Rodas de Conversa foram realizadas pelo *Teams* para apresentar: as ideias da pesquisadora sobre o mestre do jogo; conteúdo; como serão elaboradas as animações para os vídeos e atividades e recursos para a SD Gamificada modelo, dialogando com os participantes da pesquisa sobre melhorias para a proposta e a viabilidade de aplicação em uma sala de aula com crianças da pré-escola.

Durante o diálogo da primeira Roda de Conversa um dos participantes sugeriu que fosse acrescentado no vídeo utilizado na etapa SD "Tomada de consciência" algo que caracterizasse que os indígenas estudam, exercem profissões como podemos identificar na fala do professor participante:

> *"mostrar que o índio não é um personagem tipo do passado que existiu."* (Participante 1)

> *"são pessoas, que moram em lugares diferentes ou nem tanto, tem gente que mora aqui mesmo, a gente tem a Aldeia Maracanã aqui no Rio, indígenas em situação urbana".*(Participante 1)

> *"às vezes a gente traz o indígena só com essa imagem do indígena sem roupa, pescando, caçando e a gente não mostra que o indígena estuda, faz faculdade, pode ter inúmeras profissões, tem televisão, tem computador, que não deixa de ser indígena por isso".* (Participante 1)

> *"os indígenas não tem só uma configuração que está no nosso imaginário há muito tempo".* (Participante 4)

Foi colocado também por um participante o cuidado para não utilizar a palavra "índio" e dar preferência pelos termos "povos originários ou indígena".

Na segunda Roda de conversa, pensando em como abordar essas imagens dos indígenas estudando, usando computador, e outras que foram sugeridas anteriormente, um outro participante destacou que:

> *"não precisa destrinchar, que o grande ouro de você trabalhar isso com crianças é você naturalizar essas imagens e pra que se elas se sentirem diferentes, elas manifestem e você trabalhe a partir disso".* ***(Participante 4)***

> *"você fala aqui tem uma foto de indígenas, vamos olhar? E aí você ter essas fotos que não são de cara identificáveis, no sentido de você dizer assim: - Olha ele não está com vestimentas de festividades, ele não está de rosto pintado, está fazendo algo que necessariamente é no meio da natureza, mas é uma pessoa indígena. O que faz a pessoa ter essa identidade indígena? É só se sentir pertencente? Ou ela tem que nascer? São discussões interessantes. Eu acho que você pode mostrar as imagens e aí se surgir na manifestação infantil, a partir daí mostrar com naturalidade".* (Participante 4)

Levando em consideração as falas dos professores participantes foram acrescentadas no vídeo da etapa "Tomada de consciência" fotos de indígenas realizando atividades como estudar, escrever, utilizar o computador, jogar futebol.

Além disso, foi deixado um espaço para que os alunos se manifestem de forma natural e para que o educador que esteja com eles possa aprofundar as discussões e levar os alunos a serem críticos e reflexivos, possibilitando assim a autonomia dos educandos como defendido por Freire (1997). Nesse sentido, as fotos apresentadas não tiveram muitas informações e aprofundamento quanto às atividades desenvolvidas pelos povos indígenas.

Neste mesmo vídeo, supracitado, tinha sido inserido também a temática da alimentação de origem indígena, mas após os diálogos estabelecidos nas Rodas de Conversa foi optado pela pesquisadora a retirada deste tema, pois a proposta da temática ficou descontextualizada saindo de uma abordagem que até então fala sobre o que é típico deles, para a influência deles na Cultura Brasileira e houve também a preocupação de se pensar que o indígena só come esses alimentos, pois de acordo com Mônica Vasconcelos em uma reportagem da BBC do Brasil em Londres[6], publicada em 2017, hoje um grande número de povos indígenas já inseriram na sua alimentação comidas dos homens brancos e outra

[6] https://www.bbc.com/portuguese/brasil-41119694

reflexão que contribuiu para a que o tema não permanecesse foi a do vídeo ficar muito extenso para a faixa etária.

Importante complementar que Costa (2020), em sua pesquisa, faz uma crítica ao ensino da história indígena na escola. Docentes associam a lei 11.645/2008, que é obrigatória na educação básica do país, mas muitas vezes não questionam "quais histórias estão sendo contadas sobre as populações indígenas". Se é leva em conta a variedade étnica, social e cultural; as relações sociais entre as populações indígenas não indígenas. Esta mesma autora comenta ainda que ao longo de muitos anos no currículo escolar os indígenas não foram tratados como sujeitos históricos. Aliando esta reflexão a presente pesquisa, da mesma forma não é tratado na educação infantil. Nesse sentido, esta pesquisa vem a contribuir com um exemplo de SD para inserir a temática culturas indígenas ainda na pré escola.

Todos os participantes concordaram que a proposta pode ser aplicada para Educação Infantil e faixa etária proposta como podemos identificar em algumas falas:

> *"Pra mim tá legal!"* (Participante 1)
>
> *"Achei muito legal também! Não tenho nada a acrescentar".* (Participante 9)
>
> *"Acho que tá bem bacana".* (Participante 2).
>
> *"Tá muito redondinha, tá muito mais madura, né?"* (Participante 7).
>
> *"E eu acho que vai ficar super legal!"* (Participante 5)
>
> *"Eu achei super legal".* (Participante 7)

Estas falas dos docentes que participaram da segunda Roda de Conversa traduzem o contentamento em relação a proposta apresentada e com isso dando seus pareceres de que a proposta pode avançar para a próxima etapa de apresentação aos docentes do Ciep para a avaliação e validação final.

5.3. Avaliação final da proposta junto aos docentes de um Ciep

No Ciep, os três encontros ocorreram de forma presencial, dentro da unidade escolar, seguindo todos os protocolos de segurança estabelecidos pela Prefeitura do Rio de Janeiro devido a pandemia COVID-19 causada pelo coronavírus[7].

No primeiro encontro, estavam presentes o primeiro grupo composto por 4 docentes participantes. No segundo encontro, o segundo grupo foi composto por 3 professores e no terceiro e no último encontro, 4 educadores participaram do terceiro grupo.

Todos os encontros iniciaram com a explicação da pesquisadora sobre: os passos dessa fase da pesquisa; o que o ocorreria no encontro, assim eram relembrados os cuidados prevenção da Covid-19. Depois, a pesquisadora iniciou a apresentação do fluxograma de como uma SD Gamificada poderia ser construída, a seguir, apresentava o *framework* com o planejamento e as orientações que o docente poderia seguir.

Foi realizada nesta etapa, algumas perguntas aos docentes de forma preliminar, com as seguintes perguntas e respostas (Tabela 1).

Ao analisar as respostas desta tabela 1, foi possível perceber que muitos docentes não propõem atividades com “o brincar” e as tecnologias de forma integradas em suas aulas, as falas apresentadas apontam principalmente às dificuldades com o uso das tecnologias, como: a falta de conhecimento para usá-las, falta de recursos, problemas com a internet e a falta de tempo para planejar e implementar tal ação. Poucos disseram aplicar na prática essa integração entre “o brincar” e as tecnologias, mas essas se limitavam a ações geralmente de vídeo, ou jogos utilizando a televisão.

Como já apontado nas pesquisas de Augusto e Caldeira (2007) e Ferreira *et al.* (2021), a respostas dos docentes também aponta a falta de suporte pedagógico que possibilite conhecer ou ter acesso a novas práticas, com recursos que sejam possíveis de se encontrar nas escolas públicas e que possam ser usadas pelos educadores, bem como materiais prontos e de fácil a aplicação, que possibilitem realmente mudanças na prática desses profissionais.

[7] RIO DE JANEIRO (Cidade). SME - Secretaria Municipal de Educação; SMS - Secretaria Municipal de Saúde. PROTOCOLO SANITÁRIO DE PREVENÇÃO À COVID-19 para as Unidades Escolares e Creches integrantes do Sistema Municipal de Ensino do Rio de Janeiro. Versão 1.4. jun. 2021. Rio de Janeiro, 2021. Foram realizados os cuidados como: distanciamento, disponibilizado álcool gel, portas e janelas abertas, uso de máscara por todos os participantes e não houve consumo de alimento ou bebida no local.

Tabela 1 – Relato dos docentes se "o brincar" e as tecnologias são propostos forma integrada nas suas aulas.

PERGUNTA: 1- Vocês propõem atividades com "o brincar" e as tecnologias de forma integradas em suas aulas? Como?

PARTICIPANTE	**RESPOSTA**
INDIVÍDUO 1	*"Falta um pouco de recurso. Falta tempo de planejar. Dá muito trabalho fazer isso, é muito interessante."*
INDIVÍDUO 2	*"Eu até penso em usar, mas às vezes eu não tenho conhecimento, ou então a dificuldade da internet, ou do meu celular, mas acho bem interessante usar. As crianças adoram né?"*
INDIVÍDUO 3	*"Sim, eu produzo vídeos que reproduzo na TV."*
INDIVÍDUO 4	*"Eu não tenho muito conhecimento, acho até interessante, mas também muita coisa falta recurso, né?"*
INDIVÍDUO 5	*"Eu tenho feito algumas coisas de vídeos que as colegas tem compartilhado comigo. Eu uso o celular às vezes, a gente não consegue projetar na televisão por algum motivo. Mas o celular também ajuda, por exemplo, com esse grupinho de crianças que tem vindo dá para fazer com o celular."*
INDIVÍDUO 6	*"O indivíduo explicou que trabalha os temas e sua colega com quem divide a turma é quem traz a tecnologia para complementar o que ele iniciou."*
INDIVÍDUO 7	*"Eu trabalho normalmente muito com vídeos, vídeos pesquisados sobre os temas que eu levo pra sala. E sobre jogos que eu costumava fazer com eles, eram os jogos, como é que eu vou dizer, CD, jogos de DVD, que você usa o controle. Nunca levei laptop a sala, nem tablet. Até porque eu acho essa internet muito lenta."*
INDIVÍDUO 8	*Não.*
INDIVÍDUO 9	*Não.*
INDIVÍDUO 10	*Não.*
INDIVÍDUO 11	*Ainda não.*

Fonte: Elaborado pela própria autora.

Como pode ser visto na tabela 2, o participante 1 tem ciência da motivação que a tecnologia pode trazer, indo de acordo com o preconizado por Bohrer (2017), além disso, o participante 1 ainda aponta que a escola não está proporcionando isso aos discentes.

Já o participante 2, deixa claro o quanto as crianças já utilizam das tecnologias em suas vidas, pois de forma autônoma dominam e mexem com desenvoltura no celular da educadora, o que também é corroborado por UJIIE et *al.* (2008) que discorre em sua pesquisa que os alunos vivem em mundo tecnológico e trazem a experiência do uso das tecnologias, com isso fica claro a importância de contextualizar as aulas trazendo essa vivência de mundo que os alunos possuem para atraí-los e motivá-los, proporcionando assim uma aprendizagem mais significativa.

Assim como Freire (1991), o participante 3, relata a importância do docente ir em busca de atualizações que contribuam com a sua prática. De forma unânime, os professores concordaram que é importante conhecer propostas que tragam “o brincar” e as tecnologias, de forma prática, para serem aplicados na pré-escola, com isso destaco mais uma vez a importância desse trabalho que possibilita os docentes conhecerem uma prática educativa que permita esse encontro entre a ludicidade e as vivências tecnológicas que as crianças possuem, tornando as aulas significativas e contextualizadas.

Boldrini (2021), em sua pesquisa, ao propor uma nova metodologia de letramento digital em um processo de formação continuada de professores de Educação Infantil realizada em uma escola da zona portuária do município do Rio de Janeiro, identificou que é necessário incorporar de fato as tecnologias na prática pedagógica de professores de forma crítica e que os professores devem sempre estar realizando formação continuada.

Tabela 2- Fala dos professores quanto à importância de trazer no planejamento "o brincar" e as tecnologias de forma prática.

PERGUNTA: 2-Vocês acham importante conhecer propostas que tragam "o brincar" e as tecnologias, de forma prática, para serem aplicados na Pré-escola?	
PARTICIPANTE	**RESPOSTA**
INDIVÍDUO 1	*"Sim, que as crianças vão ficar mais motivadas, hoje em dia tudo é tecnologia e a escola não está acompanhando."*
INDIVÍDUO 2	*"Sim, eles pegam meu celular, apertam o microfone, não sabem escrever e vão procurar as coisas né? Eles estão lá no meu celular mexendo."*
INDIVÍDUO 3	*"Sim, eu tive que me reinventar, não sabia nada, tive que ficar no Youtube, passo a passo como editar vídeo. Eu ficava assistindo ali aquilo várias vezes aprendi. E aí edito vídeos de matemática, vídeos explicando e reproduzo para eles."*
INDIVÍDUO 4	*"Sim, eu acho muito interessante. Tudo que vem somar para eles, facilitando o conhecimento."*
INDIVÍDUO 5	*"Sim, é importante para o trabalho né?"*
INDIVÍDUO 6	*"Sim."*
INDIVÍDUO 7	*"Se pudermos ter essas tecnologias à disposição... sim."*
INDIVÍDUO 8	*"Eu acho que sim."*
INDIVÍDUO 9	*"Eu acho interessante."*
INDIVÍDUO 10	*"Sim".*
INDIVÍDUO 11	*"Sim."*

Fonte: Elaborado pela própria autora.

Quando indagados sobre conhecerem práticas que envolvam "o brincar" e as tecnologias para aplicar com alunos da pré-escola (Figura 3), metade disse não conhecer, o que vem a ser um dado significativo, pois, como preconizado pela BNCC, "o brincar" é um dos direitos da aprendizagem e desenvolvimento para essa faixa etária, bem como é importante que os alunos tenham acesso às atividades que promovam o uso das tecnologias como é apontado também na BNCC em suas nas competências gerais da Educação Básica 4 e 5.

A maioria dos docentes que disseram conhecer algum tipo de prática, só teve acesso a essa informação por terem participado de uma atividade realizada pela pesquisadora, que também é coordenadora pedagógica no município, em um outro momento, anterior a esta pesquisa. Ao analisar as respostas, vejo o quanto é necessário para os docentes o acesso às propostas que possibilitem conhecer outras práticas, pois só será possível mudanças, no que eles propõem aos alunos, se estes tiverem acesso ao conhecimento e ao exemplo de como fazer isso.

Tabela 3- Ideias práticas que envolvam "o brincar" e as tecnologias para os alunos da pré-escola.

PERGUNTA: 3- Já conheciam alguma proposta com ideias que tragam de forma prática "o brincar" e as tecnologias e que possam ser aplicadas com os alunos da pré-escola? Quais são essas propostas?	
PARTICIPANTE	**RESPOSTA**
INDIVÍDUO 1	*"Eu conhecia o que você me apresentou."*
INDIVÍDUO 2	*"Não."*
INDIVÍDUO 3	*"Não conhecia nada, mas aí veio à pandemia comecei... como fazer isso, voltava no Youtube e aí né, no Youtube ensina tudo, alguém lá te ensinando, é um tutorial. Aí vim a conhecer o Canva e o Kinemaster. Esses recursos todos aí."*
INDIVÍDUO 4	*"Não."*
INDIVÍDUO 5	*"Assim tão significativa e elaborada não."*
INDIVÍDUO 6	*"Olha eu vi uma coisa muito legal, naquele festival de quadrinhos que tem todo ano, de desenhos animados do CCBB. Muita coisa legal assim, mas eu nunca usei, mas eu vi muita coisa que podia ser feita assim."*
INDIVÍDUO 7	*"Não, eu acho que não."*
INDIVÍDUO 8	*"Eu já conhecia, inclusive foi você no ano passado que trouxe alguma coisa sobre isso, mas essa tá mais estruturada. Fora isso, não."*
INDIVÍDUO 9	*Já conhecia, inclusive com professores de outras unidades. A gente interage às vezes. Ao ser indagado por mim (Quais são essas propostas?), o indivíduo disse: Eu posso até ver com... (nome de algumas escolas), mas de cabeça não.*
INDIVÍDUO 10	*Não.*
INDIVÍDUO 11	*Não.*

Fonte: Elaborado pela própria autora.

Além das perguntas preliminares, foi apresentado o tema escolhido para a proposta e realizei uma breve explicação do porquê da escolha do mesmo. Depois, os passos da SD Gamificada Indígena foram apresentados de forma prática, utilizando como recursos um computador e um celular como poderiam aplicar com os alunos, e assim os docentes puderam visualizar os vídeos que foram preparados para o público infantil da pré-escola, bem como conhecer as brincadeiras e as tecnologias que foram selecionadas.

Durante esta parte da pesquisa, foi possível observar o interesse dos professores, mas destaco aqui principalmente a atividade do desafio final, muitos ficaram curiosos e encantados com a possibilidade de uso do filtro do *Instagram*, pois a maioria não conhecia esse recurso e já foi possível perceber pelos comentários que alguns já iriam utilizar esse recurso com seus alunos.

Ao final dos encontros, com o intuito de validar essa proposta por meio do olhar e experiência desses 11 docentes, que participaram desta etapa da pesquisa e que atuam na pré-escola, foi disponibilizado para eles um questionário contendo 15 perguntas fechadas na escala *Likert* e 3 perguntas abertas (disponível no Apêndice 6), que tiveram como objetivo avaliar se a proposta pode ser utilizada na pré-escola e em outros contextos e cenários pedagógicos, se ela tem elementos que podem contribuir para promover "o brincar" permeados pelas tecnologias e se é um produto que traz novas práticas escolares. O questionário foi respondido pelos indivíduos de forma anônima, para que pudessem se expressar sem receios, como estes não foram identificados, no texto eles receberam uma identificação por letra para que não haja ligação com a identificação que foi dada nas perguntas preliminares que ocorreram acima.

Além disso, para interpretação dos dados foi utilizada a técnica de análise do conteúdo de Bardin (2016), no qual primeiro realizei uma leitura superficial das perguntas e respostas, a seguir as organizei em blocos por temas afins e realizei a interpretação dos dados, trazendo as contribuições de outros pesquisadores para colaborar com esse estudo e fundamentar a minha interpretação.

5.3.1 **A SD Gamificada e sua função pedagógica**

Nesta fase da pesquisa teve 11 respondentes e todos os docentes concordaram que esta proposta, que é permeada por tecnologias, tem potencial de ser atrativa para os alunos da pré-escola, para Brasil, Aguiar e Caíres (2021), a atratividade que a tecnologia proporciona

possibilita aulas mais atrativas e dinâmicas e estimula a participação dos discentes, motivando-os e melhorando sua aprendizagem.

Como um dos eixos estruturantes, estipulados na BNCC, “o brincar” deve ser uma das bases para a elaboração de atividades para a pré-escola, assim perguntamos aos educadores se foi possível perceber “o brincar” em todos os passos da proposta e 9 concordaram totalmente e 2 concordaram parcialmente, o que é um excelente indicador de que o brincar realmente poderia ser visto em todas as etapas, trazendo ludicidade para os conteúdos propostos, o que pode gerar um grande interesse por parte dos alunos, já que “o brincar” possuí um grande poder de encantamento para essa faixa etária. Entretanto, “o brincar” não contribuí só com isso, para Oliveira (2020), “o brincar” contribuí para a formação completa do educando em muitos aspectos e também permite a livre expressão dos alunos quanto as suas aptidões e dificuldades.

Assim uma proposta que permite esse brincar, a todo o momento, tem um grande potencial de contribuição para a educação e para o desenvolvimento dos alunos da primeira infância.

Perguntamos aos docentes se a proposta traz uma prática educativa por meio do “brincar” de forma significativa e 10 concordaram totalmente e 1 concordou parcialmente, podemos considerar que a SD Gamificada, tem uma abordagem significativa para os alunos da fase pré-escolar e para Ausubel (2003), uma aprendizagem significativa pode internalizar o conteúdo e com isso o processo de aprendizado ocorrerá mais facilmente.

Paulo Freire (1996) em seu livro Pedagogia da Autonomia já nos questionava “Por que não estabelecer uma necessária ‘intimidade’ entre os saberes curriculares fundamentais aos alunos e a experiência social que eles têm como indivíduos?” (FREIRE, 1996, P.30), por isso verificamos se a proposta permite, na visão dos docentes uma prática educativa por meio das tecnologias digitais de forma contextualizada, 10 concordaram totalmente e 1 concordou parcialmente, é possível entender que a SD Gamificada tem o potencial de permitir uma aprendizagem que leva em consideração as vivências contemporâneas dos educandos.

Assim, verificamos que a proposta atingiu a concordância de todos para uma de suas principais funções, que seria propor uma prática educativa que traga “o brincar” de forma significativa e contextualizada de maneira prática, por meio das tecnologias digitais, possibilitando assim novas práticas educacionais que estejam de acordo com BNCC e com as vivências atuais dos nossos educandos e possivelmente podendo gerar impactos positivos na aprendizagem das crianças.

5.3.2 **SD Gamificada e sua aplicabilidade**

O primeiro passo para verificar a possibilidade de aplicação foi questionar se a proposta era de fácil entendimento e 10 concordaram totalmente e 1 concordou parcialmente, não havendo nenhuma resposta que discordasse que a proposta é fácil de entender e com isso, entendemos que não haverá possíveis dificuldades para que outros educadores compreendam como a mesma poderá ser aplicada, facilitando assim sua aplicação por outros professores.

Outra questão importante era verificar junto aos educadores se eles achavam que a proposta é aplicável para turmas de pré-escola, o resultado foi que 10 concordaram totalmente e só 1 concordou parcialmente, além disso, verificou-se se seria aplicável com a turma desse educador e a resposta foi que 8 concordaram totalmente e 3 concordaram parcialmente, ao cruzar esses dados observei que apesar de ter um número mais expressivo de concordo totalmente de que é aplicável em turmas de pré-escola, esse número diminuiu um pouco quando questionados se era aplicável com suas respectivas turmas, o que me levou a refletir o que poderia ter causado esse receio de aplicação com suas turmas.

Uma das hipóteses seria dificuldade de alguns para o uso de tecnologia e da internet, que já foi apontado nas perguntas preliminares. A dificuldade com a internet também apareceu no questionário na questão que abria espaço para comentar possíveis aperfeiçoamentos e comentários gerais, destaco aqui algumas colocações dos educadores:

> *"acho que esbarra no equipamento, na disponibilidade da internet. Infelizmente não podemos dizer que temos a tecnologia à nossa disposição no município".* (Participante A)

> *"seria interessante que as escolas tivessem internet disponível".* (Participante B)

Apesar da proposta poder ser aplicada vendo seus materiais de forma *online*, a mesma pode ser aplicada também baixando seu conteúdo previamente para um dispositivo local e assim reproduzir com os alunos, ainda se faz necessária à internet para o *donwload* dos materiais.

Quanto à proposta ser possível de aplicação em outros cenários, os professores responderam, que é possível sua aplicação em outras regiões do Brasil se tiver internet, 9

concordaram totalmente e 2 concordaram parcialmente, e que pode ser aplicável em outros anos de escolaridade, 9 concordaram totalmente e 2 concordaram parcialmente, dessa maneira, foi possível concluir que a proposta pode ter um grande potencial de abrangência e replicabilidade em diferentes ambientes e grupos sociais.

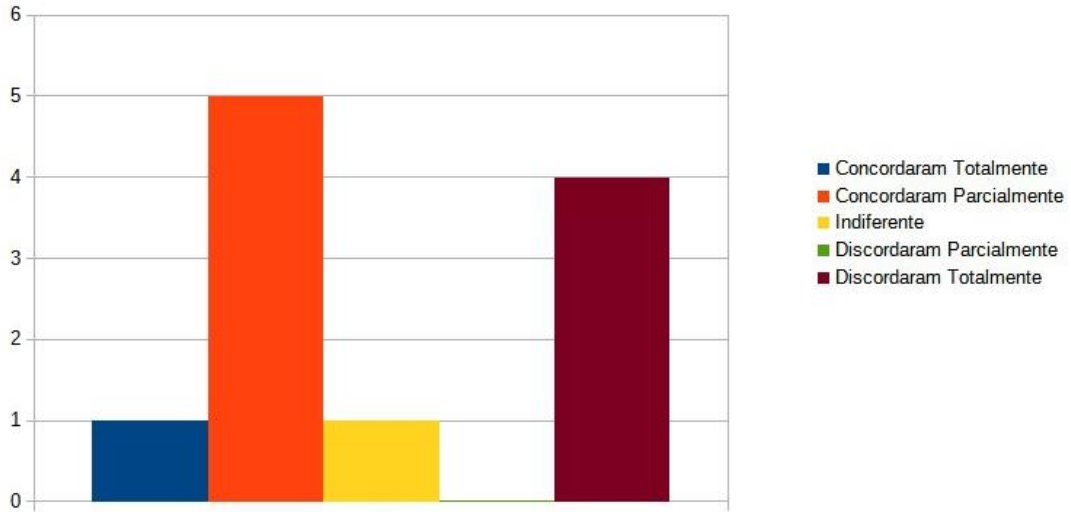
Importante ressaltar que utilizar uma proposta gamificada oportuniza a possibilidade de manter um elo afetivo e desafiador, que o jogo proporciona (COSTA;VIEIRA, 2021) a SD Gamificada proposta na presente dissertação apresenta este cenário

5.3.3 **Metodologia Inovadora**

"É tempo de renovar, inovar e mudar!" (LOPES, 2019, p.1). Essa frase nos leva a repensarmos diversas coisas, inclusive os caminhos da educação, pois precisamos de novas ideias ou novas "roupagens" que contribuam com o percurso dos alunos no processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma, buscamos investigar se essa proposta traz práticas educativas inovadoras e todos os educadores concordaram totalmente que a SD Gamificada traz essa inovação.

Ao questionar se os educadores já viram alguma proposta parecida que possa ser aplicada na pré-escola, **no Gráfico 1,** os resultados apontaram que 1 concordou totalmente, 5 concordam parcialmente, 1 foi indiferente e 4 discordam totalmente.

Gráfico 1 – Já viu alguma proposta parecida que possa ser aplicada na pré-escola.

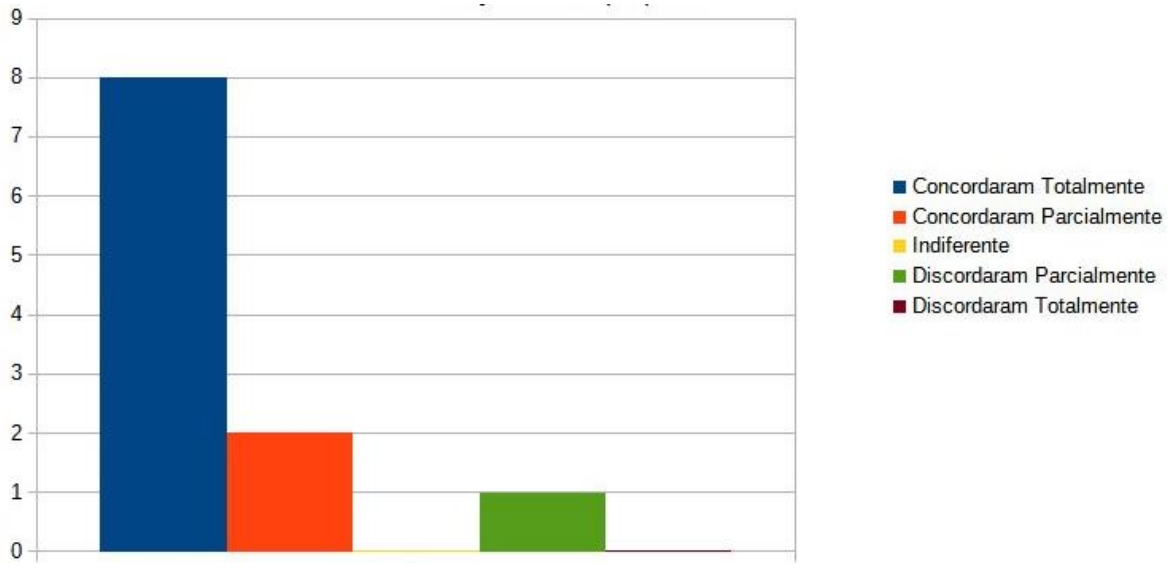


Fonte da própria pesquisadora.

Ao analisar essas respostas é necessário cruzar com algumas respostas das perguntas preliminares na qual, apesar de alguns indivíduos alegarem conhecer propostas práticas que tenham “o brincar” e as tecnologias de forma integrada, estas propostas na maioria foram apresentadas por esta pesquisadora em um momento anterior a esta pesquisa, além disso, os indivíduos 5 e 8 apontaram que não eram tão bem estruturadas quanto esta apresentada nesse estudo.

Quando os docentes foram indagados se era notória a presença de conhecimento de forma colaborativa de profissionais das áreas de tecnologia, *design* e educação para a construção dessa proposta, **no Gráfico 2,** os mesmos responderam que sim, sendo que 8 concordaram totalmente, 2 concordaram parcialmente e 1 discordou parcialmente.

Gráfico 2 – É notória a presença de conhecimento de forma colaborativa de profissionais das áreas de tecnologia, desing e educação para a construção dessa proposta.



Fonte da própria pesquisadora.

Com isso foi possível, a partir das respostas dos docentes, identificar que a elaboração dela teve um grande grau de complexidade para sua estruturação, sendo necessário o intercâmbio de conhecimento de diversas áreas para que a mesma fosse elaborada.

Em uma das perguntas abertas foi dado o espaço para comentários e lá um dos participantes respondeu:

> *“quando foi perguntado sobre a presença de profissionais da área de tecnologia fiquei na dúvida”.* (Participante B)

Acredito que os que concordaram parcialmente ou discordaram tiveram dúvidas e não lhes tenha ficado claro essa colaboração entre diversos profissionais para a elaboração do material que fez parte da SD Gamificada.

5.3.4 **Aperfeiçoamento e outros comentários**

A maioria dos respondentes avaliou que aplicaria a proposta com a sua turma sem nenhuma mudança, 10 concordam totalmente e 1 concordou parcialmente.

"É pensando criticamente a prática de hoje ou de ontem que se pode melhorar a próxima prática" (FREIRE, 1996, p.39). Refletindo essa frase de Paulo Freire questionei aos docentes se proposta os ajudou a pensar em novas práticas educativas para os seus alunos, 9 concordaram totalmente e 2 concordaram parcialmente, o que é muito positivo, pois este estudo busca mudanças reais nas práticas educativas dos educadores para com os alunos do pré-escolar.

Foi disponibilizado no questionário dois espaços: um para sugestões e outro para comentários gerais sobre a proposta, só houve uma sugestão de melhoria:

> *"Como se alimentam? Que tipo de trabalho eles fazem (homens, mulheres e crianças)".* (Participante F)

aqui o docente sugere que esses outros assuntos também poderiam ser abordados na SD Gamificada modelo que tem a temática indígena, vale destacar que inicialmente a proposta teria o assunto como se alimenta, mas ele foi descartado por sua abordagem não estar contextualizada com o que estava sendo proposto naquele momento. Além disso, está proposta visa também estimular nos docentes a autonomia para que estes possam construir suas próprias SDs Gamificadas usando o modelo como exemplo e acredito que esse tema pode ser desdobrado em diversas outras SDs que ampliem os conhecimentos dos alunos sobre o tema.

Uma das questões procurou verificar se os professores estavam muito satisfeitos com a proposta, sendo que 9 concordaram totalmente e 2 concordaram parcialmente nas perguntas fechadas e fica nítido, nos espaços para comentários as frases a seguir dos docentes participantes:

> *"A proposta é muito interessante, pois os alunos estão cada vez mais inseridos no mundo da tecnologia, a escola precisa acompanhar os avanços tecnológicos para que os alunos se interessem mais por ela".* (Participante C)

> *"proposta muito lúdica, boa para a pré-escola e anos iniciais, assim como pode ser aplicada no segundo segmento, adaptável a todas as cadeiras. Ótima proposta!"* (Participante D)

> *"achei a proposta muito boa para se trabalhar com a pré escola".* (Participante E)

Estas frases apontam que a escola precisa se instrumentalizar tanto com novas práticas quanto com novos recursos e que seja de fato significativos para o aluno. Estamos em uma outra sociedade com novas práticas sociais e culturais as quais observamos as tecnologias como aliadas. Além disso, é perceptível em uma das falas que a SD Gamificada traz a ludicidade que é tão importante para implementar o "brincar" como um eixo estruturante na educação infantil e principalmente na pré-escola, estando de acordo desta forma com o preconizado inicialmente na pesquisa. A importância da ludicidade a partir da gamificação também é vista por Alves (2021). Esta pesquisadora demonstrou que a gamificação com um planejamento voltado para os campos de experiência, quando utilizada com crianças da Pré-escola, levam a troca de experiências, podem desenvolver em vários aspectos o educando: "a curiosidade, seus aprendizados, sentimentos e também aprender regras, desenvolver a autonomia e a cooperação, elementos que a gamificação proporciona por ser lúdica e dinâmica". (ALVES, 2021, p22).

Quanto aos 2 docentes que não concordaram totalmente com a proposta os mesmos não se manifestaram no espaço para comentários e sugestões de aperfeiçoamento, não sendo assim possível identificar o que para eles poderia ser modificado ou melhorado.

Também é relevante destacar que a proposta teve uma grande aceitação pelos docentes, não só desta etapa, mas também da fase da Roda de conversa, corroborando com a importância desta pesquisa e a sua potencialidade para contribuir com o trabalho dos docentes, trazendo uma metodologia inovadora e que é possível de ser aplicada, além de poder contribuir para que os nossos educandos tenham aulas que possibilitem uma

aprendizagem mais significativa e contextualizada com as vivências tecnológicas que eles possuem.

6. CONCLUSÃO

Neste trabalho, trouxe a proposta de apresentar aos docentes novos caminhos para suas práticas, no qual houvesse um destaque para “o brincar”, elemento tão importante para a fase da primeira infância.

Nós educadores, muitas vezes buscamos proporcionar os melhores estudos para os nossos alunos, a infância é curta e essa etapa deve ser mágica, no correr do dia-a-dia cheio de demandas, muitas vezes essa magia acaba sendo deixada de lado por conta de falta de recursos, estratégias, conhecimento e tempo para planejar propostas que mantenham a magia da infância através do brincar. “o brincar” é citado em diversos documentos, como por exemplo, a BNCC e o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil como um elemento que deve nortear as práticas para as crianças da Educação Infantil, deve ter um papel de destaque e essa pesquisa quis propor mudanças nas práticas docentes, vislumbrando a importância desse brincar na da vida dos nossos alunos, relembro de forma saudosa o quanto “o brincar” foi importante na minha infância e o quanto foi mágico, assim busquei trazer essa magia por meio da gamificação.

Outro ponto da pesquisa que cabe destaque é a importância de ter a tecnologia permeando essa proposta, apesar de ainda de ser pouco utilizada por muitos docentes na Educação Infantil, que citam como dificuldade para a sua implementação a falta de recursos, tempo de planejamento, ou por falta de conhecimento necessário, colocá-la na proposta possibilitou novos conhecimentos de aplicabilidade da mesma na sala de aula, trouxe a contextualização necessária nesta época na qual nossos alunos estão em constante contato com um mundo digital.

Foi extremamente importante ter espaço para construir junto a outros profissionais da área essa proposta educacional, a troca com meus pares possibilitou amadurecer as ideias, refletir a minha prática e elaborar um trabalho lindo, que foi aprovado pelos docentes da Etapa da Roda de Conversa e da Etapa de validação no Ciep. E nesta construção colaborativa, foi trazida uma temática, as culturas dos povos originários, que por muitas vezes não é tratada na educação infantil. Fica registrado nesta pesquisa uma SD que aborda a culturas indígenas e servir como exemplo para ser replicado em mais escolas de educação infantil do nosso município e nos demais do país, já que está disponível de forma gratuita em uma plataforma educativa digital.

É extremamente gratificante ver despertar nos educadores novos pensamentos educacionais, que podem modificar de alguma forma no futuro, as atividades que por eles são propostas, pelos resultados da pesquisa essa semente foi plantada na mente dos educadores do Ciep e já os levaram a pensar em novas práticas.

De acordo com os resultados da pesquisa o objetivo geral, que é o de propor novas práticas educativas na pré-escola que incluam “o brincar” na promoção do desenvolvimento infantil, conforme os documentos oficiais, de forma significativa e contextualizada, por meio das tecnologias digitais, foi alcançado.

Quantos aos objetivos específicos a pandemia limitou um pouco uma maior interação com os educadores, mas a tecnologia permitiu que na fase da Roda de Conversas mesmo estando distantes nos aproximássemos para trocar, construir e dialogar. Já na etapa de validação junto aos docentes do CIEP houve uma certa apreensão quanto ao risco de um encontro presencial, porém ao seguir todas as orientações de protocolo, sugeridas nas orientações da Prefeitura do Município do Rio de Janeiro, não houve nenhum problema durante o encontro e nem posteriormente.

Os professores validaram que a proposta e o seu material, que foi construído de forma colaborativa, possuem potencial de aplicabilidade e atratividade para as turmas do pré-escolar.

A proposta foi criada pensando em sua replicabilidade, pois queremos que seja realmente utilizada pelos professores e como foi apontado nos resultados, na ótica dos docentes que participaram da última etapa, é possível replicar em diferentes realidades, seja nas turmas de pré-escola, ou de outros segmentos, bem como replicar em outras regiões do Brasil.

Outro destaque é a inovação que a proposta traz. Ela permite uma ligação entre “o brincar” e as novas tecnologias, de forma bem estruturada (segundo a fala de alguns educadores), por meio de uma Sequência Didática, que tem o potencial de proporcionar um ensino significativo e contextualizado, como preconizado nos documentos oficiais.

Assim concluo, que este trabalho foi extremamente proveitoso e tem um grande potencial de contribuir para novas práticas educacionais que são propostas pelos educadores em suas aulas.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADÃO, A.N. A ligação entre memória, emoção e aprendizagem. *In:* Congresso NACIONAL DE EDUCAÇÃO – EDUCERE XI. **Anais eletrônico XI Congresso Nacional de Educação – Educere**. Pontífica Universidade Católica do Paraná - PUC/PR, Curitiba – Paraná, p. 29411 – 29421, set., 2013. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/ANAIS2013/pdf/9302_6965.pdf. Acesso em: 01 abr. 2020.

ALBUQUERQUE A. G. A importância da contextualização na prática pedagógica, **Research, Society and Development.** Vargem Paulista - S.P. v. 8, n. 11, 2019. Disponível em: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7164832. Acesso em 07 jun. 2020.

ALENCAR, D. P. de; SILVA, E. G. da. Gamificação do ensino: Concepções docentes acerca do uso de atividades gamificadas nos anos iniciais do ensino fundamental. **Revista de Educação da Universidade Federal do Vale do São Francisco**, [S. L.], v. 11, n. 25, p. 07–36, 2021. Disponível em: https://periodicos.univasf.edu.br/index.php/revasf/article/view/1389. Acesso em: 11 out. 2021.

ALMEIDA, A. R. S.; FERREIRA, V. S. A importância d"o brincar" no desenvolvimento do processo ensino aprendizagem. **Revista de Pós-Graduação Multidisciplinar - RPGM**. v. 1, n. 5. 2018. Disponível em: http://www.fics.edu.br/index.php/rpgm/article/view/801. Acesso em 10 de jun. 2020.

ALVES, Flora. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática. 2. Ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

AMORIM, RMA; CERDAS, L. A Autoria no Processo Didático Pedagógico em Meio Digital: A Alfabetização Em Tempos De Pandemia. **Revista Brasileira de Alfabetização,** n. 14, p. 170-187, 2021.

ANDRADE, J. W. dos S. *et al*. A percepção dos professores do interior da Bahia em relação as dificuldades de aprendizagem na educação infantil. **Psicologia.pt: O portal dos psicólogos**, 2019. Disponível em: https://www.psicologia.pt/artigos/ver_artigo.php?a-percepcao-dos-professores-do-interior-da-bahia-em-relacao-as-dificuldades-de-aprendizagem-na-educacao-infantil&codigo=A1340. Acesso em: 22 dez. 2020.

ARANTES, S. **Sequências didáticas com foco na alfabetização e letramento mediadas pelas novas tecnologias digitais.** 2019. 290 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Novas Tecnologias Digitais na Educação, Centro Universitário Carioca, Rio de Janeiro, 2019.

ARAÚJO, L. da S.; NOBRE, J. F. F. Jogos e brincadeiras na educação infantil. **Humanidades e Inovação**: Infância, Artes e Patrimônios Educativos, Palmas, v. 8, n.

34, p. 155-165, 04 maio 2021. Disponível em: https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/5258. Acesso em: 03 jan. 2022.

AUGUSTO, T. G. da S.; CALDEIRA, A. M. de A. Dificuldades para a implementação de práticas interdisciplinares em escolas estaduais apontadas por professores da área de ciências da natureza. **Revista Investigações em Ensino de Ciências**: IENCI, Rio Grande do Sul, v. 12, n. 1, 2007. Disponível em: https://www.if.ufrgs.br/cref/ojs/index.php/ienci/article/view/481. Acesso em: 08 set. 2021.

AUSUBEL, D. P. Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Editora Plátano, 2003.

BARDIN, L. Análise de conteúdo. São Paulo: Edições 70, 2016.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf. Acesso em: 17 nov. 2019.

BRASIL, G. L.; AGUIAR, I. P.; CAÍRES, N. H. TICs ferramentas pedagógicas educacional:Importância dos Recursos Tecnológicos Utilizados no Auxílio para Ensino-Aprendizagem da Matemática. **Brazilian Journal of Development**. Curitiba, v.7, n.7, p. 66195-66206, jul. 2021.

BRASIL. Lei 11.645/08 de 10 de Março de 2008. Diário Oficial da União, Poder Executivo, Brasília.

_____. Marco Legal da Primeira Infância nº 13.257, de 8 de março de 2016. Dispõe sobre as políticas públicas para a primeira infância e altera a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), o Decreto-Lei nº 3.689, de 3 de outubro de 1941 (Código de Processo Penal), a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, a Lei nº 11.770, de 9 de setembro de 2008, e a Lei nº 12.662, de 5 de junho de 2012. [*S. l.*], 2016. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2016/lei/l13257.htm. Acesso em: 1 jan. 2021.

_____Ministério de Educação e do Desporto. Referencial curricular nacional para educação infantil. Brasília, DF: MEC, v 1, 1998. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf. Acesso em: 17 nov. 2019.

_____Ministério de Educação e do Desporto. Referencial curricular nacional para educação infantil. Brasília, DF: MEC, v 2, 1998. Disponível em:
http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume2.pdf. Acesso em: 17 nov. 2019.

_____Ministério de Educação e do Desporto. Referencial curricular nacional para educação infantil. Brasília, DF: MEC, v 3, 1998. Disponível em:
http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume3.pdf. Acesso em: 17 nov. 2019.

BARBOSA M. C. S., GOBBATO C. e BOIO C. As brincadeiras e as interações nos livros didáticos para educação infantil. **Acta Scientiarium Education**. v. 40, n. 2, 2018. Disponível em:
http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ActaSciEduc/article/view/31474. Acesso em 04 dez 2020.

BOHRER S.S. **Gestão escolar x sociedade do conhecimento: um novo olhar educacional.** Monografia (Graduação). Universidade Candido Mendes AVM – Faculdade Integrada. Pós-Graduação Lato Sensu. Niterói RJ 2017. Disponível em:
https://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/N208351.pdf. Acesso em 04 dez 2020.

BOLDRINI. TAM. Letramento Digital na Formação Continuada de professores da Educação Infantil: Um paradigma emergente na interface entre Sequências Didáticas e Tecnologias Digitais. Dissertação de Mestrado em Novas Tecnologias Digitais na Educação- UniCarioca. 2021.

BORGES, D. B.; SANTOS, T. F.; SOUZA, R. A. A importância d"o brincar" no desenvolvimento da criança: a experiência do grupo pibid em uma turma de educação infantil. **Revista Ensin@ UFMS**. v. 1, n. 1, 2016. Disponível em:
https://periodicos.ufms.br/index.php/anacptl/article/view/1892. Acesso em 04 mai. 2020.

BROOCK, A. Musicalização infantil online: conexões e desafios. **O RELAdEI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil**,v. 10, n. 1, p. 157-169, 2021.

CABALERO, S. da S. X; MATTA, A. E. R. O jogo RPG visto como uma comunidade de aprendizagem. *In:* II SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO: CONSTRUINDO NOVAS TRILHAS, GTII JOGOS ELETRÔNICOS, MÍDIAS E EDUCAÇÃO. **Anais Eletrônicos II Seminário Jogos eletrônicos, educação e comunicação.** 2006. Disponível em:
http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/chamada.htm. Acesso em: 11 out. 2021.

CABRAL, N. C. de A.; ARANTES, S. da S. F.; PIRES, T. C.; COTELLI, A.; MÓL, A. C.; LEGEY, A. P. Jogo digital em uma proposta de sequência didática para a educação infantil:

avaliação sob o ponto de vista dos professores. **Recite - Revista Carioca de Ciência Tecnologia e Educação**, [S.L.], v. 3, n. 1, 2018. Disponível em: https://doi.org/10.17648/2596-058X-recite-v3n1-4. Acesso em: 02 ago.

CASTRO, P. A. P. P. de; TUCUNDUVA, C. C.; ARNS, E. M. A importância do planejamento das aulas para organização do trabalho do professor em sua prática docente. **Athena Revista Científica de Educação.** v. 10, n.10, jan-jun. 2008.

COELHO, V. A. C.; LIMA, L. P.; SANTOS, T. S. dos; REIS SOBRINHO, G. O brincar e se movimentar na educação infantil: reflexões sobre a legislação, os documentos oficiais e a prática pedagógica na escola. **Humanidades e Inovação**: Infância, Artes e Patrimônios Educativos, Palmas, v. 8, n. 32, p. 155-170, 14 abr. 2021. Disponível em: https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/2372. Acesso em: 03 jan. 2022.

CORDOBA, L. C.; SILVA, J. A. A.; GOMES, M. C. Gamification na Educação: o lúdico como instrumento de engajamento no processo de ensino-aprendizagem. **Revista Ecom**: Educação, Cultura e Cominicação, [*s. l*], v. 11, n. 22, p. 107-120, 21 set. 2020. Disponível em: http://fatea.br/seer3/index.php/ECCOM/article/view/1110. Acesso em: 04 jan. 2022.

COSTA, M. A. da S.; VIEIRA, M. S. de P. Gamificação e jogos educacionais no processo de alfabetização e letramento / Gamification and educational games in the process of literacy and literacy. **Brazilian Journal Of Development**, São José dos Pinhais, v. 7, n. 3, p. 27743-27762, 2021. Brazilian Journal of Development. Disponível em: https://www.brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/view/26593. Acesso em: 4 set. 2021.

COSTA FP, O Ensino de História Indígena em Propostas Curriculares de Estados Brasileiros (2008-2016). IN: **ENSINO DE HISTÓRIA EM TEMPOS TORPES: LEITURAS E REFLEXÕES**. Organizadores. Neto, ASA; Lourenço, E., Carvalho, JPF. Uberlândia: Navegando Publicações, 2020

DOLZ, J; NOVERRAZ, M; SCHNEUWLY, B. ―Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento‖. In: DOLZ, J; SCHNEUWLY, B; e colaboradores. Gêneros orais e escritos na escola. Tradução e organização de Roxane Rojo e Glaís Sales Cordeiro. Campinas/SP: Mercado de Letras, 2011.

FARIAS, A. M. de; ROCHA, A. A. de A. S.; NEVES, N. A. **Roda de conversa: contribuição da educação popular em saúde à gestão participativa do SUS no município de Paudalho.** 2008. 73 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Gestão de Sistemas e Serviços de Saúde) - Instituto Aggeu Magalhães, Fundação Oswaldo Cruz, Recife, 2008. Disponível em: https://www.arca.fiocruz.br/handle/icict/28781. Acesso em 28 de jul. 2021.

FERREIRA, L. F.; COSTA, A. S.; SIMÕES, C. C.; CARDOSO, D. F. Material Didático adaptado frente ao ensino remoto: Uma resposta inovadora através da linguagem. **Revista Educação em Foco.** Minas Gerais, v.1, n.1, jul. 2021. Disponível em: https://educacaoemfoco.ifsuldeminas.edu.br/index.php/anais/article/view/26. Acesso em 12 de out. 2021.

FERREIRA, V. C. de M. : "Com ajuda de filtros e vídeos, professora trabalha alfabetização online no ensino fundamental." *In:* PORVIR. **Diário das Inovações**. abr. 2020. Disponível em: https://porvir.org/com-ajuda-de-filtros-e-videos-professora-trabalha-alfabetizacao-online-no-ensino-fundamental/. Acesso em: 7 out. 2021.

FIGUEIREDO, M.; PAZ, T.; JUNQUEIRA, . Gamificação e educação: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil. *In*: **IV Congresso Brasileiro de Informática na Educação.** Fortaleza. 2015. p. 1154-1163.

FREIRE, P. A Educação na Cidade. São Paulo: Cortez, 1991.

_____. Pedagogia da autonomia. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1997.

_____. Pedagogia do Oprimido. 18 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

GONSALVES, E. P. Conversas sobre iniciação à pesquisa científica, Campinas, S.P. Editora Alínea, 2001.

GÜNTHER H. Pesquisa qualitativa versus pesquisa quantitativa: esta é a questão? **Revista Psicologia: Teoria e Pesquisa.** Brasília, v. 22, n.2., 2006. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-37722006000200010&lng=en&nrm=iso&tlng=pt. Acesso em 04 dez 2020.

HOFFMANN, J. Avaliação: Mito e desafio. Uma Perspectiva Construtiva. **Educação e Realidade.** Porto Alegre. RS. 1996.

_____, J. M. L. Avaliação e Educação Infantil: um olhar sensível e reflexivo sobre a criança. Editora Mediação, 2012.

KLAUSEN LS Aprendizagem significativa: um desafio. *In:* CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. **Anais eletrônicos de Congresso XIII Congresso Nacional de Educação.** Formação de professores: contextos, sentidos e práticas. Educere. Pontífica Universidade Católica do Paraná - PUC/PR. Curitiba - Paraná. 28 a 31 ago. 2017. Disponível em:

https://educere.pucpr.br/p382/anais.html Acesso em 04 dez 2019.

KISHIMOTO, T. M. Educação infantil no Brasil e no Japão: acelerar o ensino ou preservar "o brincar"? **Revista brasileira de estudos pedagógicos.** Brasília, DF, v. 90, n. 225, p. 449-467, 2009. Disponível em: http://rbepold.inep.gov.br/index.php/rbep/article/view/519/502 Acesso em 17 nov. 2019.

LOPES, S. **Renovar, inovar e mudar.** 2019. Disponível em: https://www.filantropia.ong/informacao/renovar-inovar-e-mudar. Acesso em: 09 out. 2021

LOZADA, C. de O.; SANTOS, B. G. dos; LIMA, C. de A. Uma análise de vídeos de canais do Youtube como recursos didáticos para o ensino de operações de adição e subtração na educação infantil. **Boletim Cearense de Educação e História da Matemática**, *[S. l.]*, v. 8, n. 23, p. 30–49, 2021. Disponível em: https://revistas.uece.br/index.php/BOCEHM/article/view/5144. Acesso em: 11 out. 2021.

MENÁRGUEZ, A. T. "A escola tradicional não responde ao funcionamento do cérebro". **Revista El País. Brasil,** 16 out. 2019. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2019/10/15/ciencia/1571167287_185798.html> Acesso em 01 de dez 2019.

NUNES, T. C. P. Aprender brincando: análise de metodologias de ensino na educação infantil. *In:* SEMANA DE ESTUDOS, TEORIAS E PRÁTICAS EDUCATIVAS, 2014, PAU DOS FERROS, RIO GRANDE DO NORTE. **Anais eletrônicos V SETEPE.** Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Pau dos Ferros, RN. Realize Eventos Científicos e Editora Ltda., 2014. Disponível em: https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/8101. Acesso em 04 dez 2020.

OLIVEIRA, C. F. M. de. A arte de brincar no desenvolvimento da primeira infância. **Gestão & Educação.**v. 2, n. 3, p. 92-100, Jul. 2020.

OLIVEIRA, G. C. de; BARROS, Á. G. de; TEIXEIRA, R. **Gamificação como ferramenta tecnológica pedagógica para melhoria da aprendizagem na educação infantil**. 2019. 21 f. TCC (Pós-Graduação) - Curso de Pós-Graduação em Tecnologias Digitais Aplicadas Ao Ensino, Educação, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro, Arraial do Cabo, Rj, 2019.

OLIVEIRA, J. G. G. DE; OLIVEIRA, F. Z. DE; PAZ, J. F. DA. O lúdico como estratégia de ensino e aprendizagem na educação infantil. **REVISTA FACULDADE FAMEN**, v. 2, n. 1, p. 86 - 99, 14 abr. 2021.

OLIVEIRA, P. P. M. O Youtube como ferramenta pedagógica. *In:*SIED - Simpósio de Educação a Distância, EnPED – Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância. 2016. **Anais Eletrônicos SIED: EnPED. São Carlos, 2016.**

ONU. Assembleia Geral das Nações Unidas. Declaração Universal dos Direitos da Criança, 1959. Disponível em http://crianca.mppr.mp.br/pagina-1069.html. Acesso em: 02 jan. 2021.

PAGNOSSI, D. M.; GHISLENI, T. S.. Gamificação na Educação Infantil: tornando visíveis as experiências de uma turma de pré escola da rede pública de Santa Maria no trabalho remoto. **Disciplinarum Scientia - Ciências Sociais Aplicadas**, [S.L.], v. 17, n. 1, p. 15-23, 15 mar. 2021. Disponível em: https://periodicos.ufn.edu.br/index.php/disciplinarumSA/article/view/3688. Acesso em: 05 ago. 2021.

PEREIRA, A. P. R. **Escolarização na Educação Infantil:concepções e crenças pessoais sobre aprendizagem e dificuldades de aprendizagem.** Dissertação (Mestrado) Universidade do Minho - Instituto de Educação. Braga, Portugal. jan. 2017.

PRIETTO, Thiago. LITERATURA E OS JOGOS DE RPG: TRAJETÓRIA DE APROPRIAÇÕES E INTERTEXTOS. **Revista Translatio**, Rio Grande do Sul, v. 6, 2013. Disponível em: https://www.seer.ufrgs.br/translatio/issue/view/2274. Acesso em: 11 out. 2021.

PRO, Ludos. O que é Gamificação?: conheça esta tendência de aprendizagem. Conheça esta tendência de aprendizagem. **Ludos Pro.** 2019. Disponível em: https://www.ludospro.com.br/blog/o-que-e-gamificacao. Acesso em: 16 ago. 2021.

QUEIROZ, M. D'. M.; MUNIZ, A. P. S.; MÓL, A. C. A. Contribuições tecnológicas para a educação durante a pandemia. **Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação**: Ações de docência durante a pandemia: Desafios e oportunidades com as novas tecnologias digitais, Rio de Janeiro, Edição Especial, v. 5, p. 68-70, 10 jan. 2020. Disponível em: https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/128. Acesso em: 02 jul. 2021.

QUEIROZ, M. D'. O. M. de; PAULUCCI, M. B.; FERREIRA, C. S.; PINHO, L. M.; LEITE, V. P. da C.; SIQUEIRA; A. P. L. de; MÓL, A. C. de A.; SANTO, A. C. E.; SILVA, M. A. Sequências Didáticas como suporte pedagógico na pandemia. **Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação**: Ações de docência durante a pandemia: Desafios e oportunidades com as novas tecnologias digitais, Rio de Janeiro, Edição Especial, v. 5, p. 113-115, 10 jan. 2020. Disponível em: https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/148. Acesso em: 10 out. 2021.

RICARDO, F. **Povos Indígenas do Brasil Mirim.** São Paulo: Instituto Socioambiental, 2015.

RIO DE JANEIRO (Cidade). SME - Secretaria Municipal de Educação; SMS - Secretaria Municipal de Saúde. PROTOCOLO SANITÁRIO DE PREVENÇÃO À COVID-19 para as Unidades Escolares e Creches integrantes do Sistema Municipal de Ensino do Rio de Janeiro. Versão 1.4. jun. 2021. Rio de Janeiro, 2021.

RIVERO, A. S.; ROCHA, E. A. C. A brincadeira e a constituição social das crianças em um contexto de educação infantil. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, v. 24, 05 dez. 2019.

RODRIGUES, L. M. **A criança e "o brincar**". Monografia (Graduação) - Decanato de Pesquisa e Pós-graduação. Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro - UFRJ. Mesquita. RJ. 2009. Disponível em: http://www.ufrrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafios-cotidianos/arquivos/integra/integra_RODRIGUES.pdf. Acesso em 17 nov. 2019.

RUSSO, K.; PALADINO, M. A lei n. 11.645 e a visão dos professores do Rio de Janeiro sobre a temática indígena na escola. **Revista Brasileira de Educação**. v. 21, n. 67, p. 897-921, out- nov. 2016. Disponível em:https://www.scielo.br/j/rbedu/a/ddSPjhRCgGSBhLd7DFSr7LN/abstract/?lang=pt. Acesso em: 11 out. 2021.

SCHMIT, W. L. **RPG e Educação**: alguns apontamentos teóricos. 2008. 285 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação, Universidade Estadual de Londrina. Londrina, 2008.

SILVA M. R. da, OLIVEIRA M. A. de. Revisão da literatura acerca do uso do lúdico na educação infantil. **Revista eletrônica: Saberes Docentes.** Juína, MT, v. 1, n.2, 2016. https://www.revista.ajes.edu.br/index.php/rsd/article/view/93. Acesso em 09 mai. 2020.

SOUZA, É. C. S. A Ausência d"o brincar" na educação infantil de uma escola do município de Santo Estavão. *In:* COLÓQUIO INTERNACIONAL: "EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE" V, 2011. **Anais Eletrônicos V Colóquio Internacional: "Educação e Contemporaneidade".** São Cristóvão- SE, 2011.

TAVARES, P. D.; FONSECA, K.; GOMES3C.; SILVEIRA, D.; NUNES, J. GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA POTENCIALIZADORA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM: uma realidade plausível de forma presencial e remota. **Revista Científica e-Locução**, v. 1, n. 20, p. 15, 26 nov. 2021

UJIIE, N. T. Ação lúdica na educação infantil. *In:* COLLOQUIUM HUMANARUM. **Anais Eletrônicos Colloquium Humanarum**. v. 4, n. 1, p. 01-07, 2008. Disponível em: http://revistas.unoeste.br/index.php/ch/article/view/206. Acesso em 25 de nov. 2019.

VASCONCELOS, M. Reflexões de uma antropóloga e mãe: 'o que aprendi com índios sobre educação infantil'. **BBC News Brasil.** Londres. 10 set. 2017. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/brasil-41119694. Acesso em: 10 out. 2021.

VELÁZQUEZ, Alessandra Alcântra. **Brincar de internet**: a vivência lúdica infantil em ambiente virtual. 2013. 24 f. Tese (Doutorado) - Curso de Doutorado em Ciências da Educação Especialidade em Tecnologia Educativa, Educação, Universidade do Minho Instituto de Educação, Minho, Portugal, 2013.

VIDIGAL, P. R.; SANTOS, A. F. L. dos; RODRIGUES, M. M.; MORCELLI, C. A. Whatsapp como ferramenta colaborativa na educação a distância. In: **II ENCONTRO Nacional das Licenciaturas EaD.** Universidade Metropolitana dos Santos E DA Associação Brasileira de Ensino à Distância. **2**,p. 182-196, 2019.

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

8. APÊNDICES

APÊNDICE 1 – Termo de Consentimento Livre Esclarecido para a Roda de Conversa.

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

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Projeto de Pesquisa: ""o brincar" e as tecnologias digitais na Educação Infantil: uma abordagem contemporânea e significativa".

Prezado(a) Senhor(a),

Você, _____, sob, está sendo convidado(a) para participar da pesquisa ""o brincar" e as tecnologias digitais na Educação Infantil: uma abordagem contemporânea e significativa", a ser realizada de forma remota pelo *Teams* e pelo *Whatsapp*. Antes de assinar a autorização desta pesquisa a pesquisadora deverá responder a todas as suas dúvidas e é muito importante que você compreenda as informações e instruções contidas neste documento. A sua participação não é obrigatória. Você tem o direito de desistir da participação a qualquer momento, sem nenhuma penalidade e sem perder os benefícios aos quais tenha direito.

Esta pesquisa tem por **objetivo** Propor novas práticas educativas na Pré-escola que incluam "o brincar" na promoção do desenvolvimento infantil, conforme os documentos oficiais, de forma significativa e contextualizada, por meio das tecnologias digitais. O convite à sua participação se deve à necessidade de se propor alternativas para o trabalho com os educandos da Pré-escola.

A pesquisa adotará os seguintes **procedimentos**: você participará de rodas de conversa *online* pela plataforma do *Teams* e pelo *Whatsapp*, nesses encontros serão debatidas possibilidades de metodologias, brincadeiras e tecnologias para propor novas práticas educativas que irão compor essa pesquisa. Durante esses momentos poderá ser necessário gravar vídeos contendo sua imagem e voz, ou áudios com sua voz, ou armazenar as conversas escritas no *Whatsapp*.

Quanto aos **riscos**, cabe ressaltar que a Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, em suas diretrizes e normas, indica que toda pesquisa com seres humanos envolve algum tipo de risco e, durante esta pesquisa, este poderá se apresentar na forma de desconforto ou constrangimento que poderão ser gerados a partir da coleta de dados das falas dos docentes. Portanto, se durante a aplicação de alguma atividade ou da gravação do vídeo ou áudio, algum participante se sentir desconfortável, inseguro, indisposto ou constrangido, por qualquer motivo, terá o direito de não realizar as tarefas propostas ou poderá desistir a qualquer momento da participação da pesquisa, sendo respeitado em sua decisão. Nenhum participante será vítima de preconceito ou discriminação. A

fim de minimizar os riscos, a pesquisadora fará todo o esforço para que você se sinta à vontade e confortável para expressar seus sentimentos, desejos, falas e opiniões. Adotará uma conduta ética e respeitosa com os questionamentos dos participantes, bem como, com seus valores sociais, culturais, morais e religiosos. Utilizará linguagem clara e acessível para qualquer esclarecimento. Você será acompanhado(a) e assistida pela pesquisadora ao longo de todos os momentos de coleta de dados desta pesquisa. Durante todas essas etapas, todo o esforço será feito pela pesquisadora para que os riscos sejam minimizados. Eventuais riscos físicos, psicológicos, espirituais, morais, familiares, intelectuais, sociais e culturais serão cuidadosamente minimizados, a partir de ações cabíveis. Se houver queda da sua luz ou internet durante as rodas de conversa, você receberá um resumo no grupo do WhatsApp, criado com a única finalidade de ampliar a comunicação com os participantes desta pesquisa. Sendo assim, estará disponível, por este meio, o foi discutido durante o encontro e, você ou aqueles que não conseguirem participar, pelos motivos anteriormente mencionados, poderão realizar seus comentários e contribuições neste grupo posteriormente. Caso seja a pesquisadora que fique sem acesso a internet ou luz, a mesma irá conversar com você e os outros docentes e verificar o melhor dia e horário para que o grupo faça um novo encontro. A pesquisadora orientará os docentes participantes quanto ao uso do aplicativo Teams, com a finalidade de minimizar quaisquer dificuldades que venham a surgir no acesso e na utilização deste durante as rodas de conversa. No entanto, em qualquer momento, durante os encontros, se alguém afirmar à pesquisadora que está tendo dificuldades, em relação a este aplicativo, ela poderá orientar os participantes quanto à dificuldade apresentada.

Esta pesquisa trará como **benefício** para você e os demais participantes novos conhecimentos, trazendo novas possibilidades para suas aulas com práticas educativas para a Pré-escola que integre as tecnologias digitais e “o brincar” de forma contextualizada e significativa, contribuindo com a aprendizagem de seus educandos.

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

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

Em caso de dúvidas quanto à ética do estudo, você e seu responsável poderão se reportar ao Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos - subordinado ao Conselho Nacional de Ética em Pesquisa, órgão do Ministério da Saúde, através de solicitação ao representante de pesquisa, que estará sob

contato permanente, ou contatando o Comitê de Ética em Pesquisa desta instituição, no telefone (21) 2215-1485. Caso necessite de mais informações sobre a pesquisa, poderá procurar a pesquisadora responsável pela mesma, professora especialista Monique D' Oliveira Mendes de Queiroz, pelo telefone profissional (21)983466616, ou pelo email amigmonique@gmail.com.
É assegurado o completo sigilo da identidade do participante dessa pesquisa. Em nenhum momento serão publicados dados ou informações que possibilitem a sua identificação dentro desta pesquisa, incluindo a eventualidade da apresentação dos resultados deste estudo em congressos e periódicos científicos. Todos os dados físicos e digitais coletados serão sigilosamente armazenados sob guarda e responsabilidade da pesquisadora por um período de 5 anos, e após esse período, os mesmos serão excluídos permanentemente.

Diante do exposto nos parágrafos anteriores eu, firmado abaixo, acredito ter sido suficientemente informado(a) pela pesquisadora Monique D' Oliveira Mendes de Queiroz a respeito da pesquisa ""o brincar" e as tecnologias digitais na Educação Infantil: uma capacitação contemporânea e significativa", Ficou clara para mim qual é a minha participação na pesquisa e a garantia de proteção e sigilo de meus dados individuais. Pude questionar a pesquisadora sobre todos os aspectos do estudo. Fui informado(a) de que o Termo de assentimento Livre e Esclarecido é um procedimento exigido pelo Ministério da Saúde e que é possível, a qualquer tempo, desistir de participar do estudo sem qualquer prejuízo. Recebi um exemplar assinado desse Termo e pelo presente concordo voluntariamente com minha participação na pesquisa.

NOME DO PARTICIPANTE: _____
ENDEREÇO DO PARTICIPANTE:_____
CPF DO PARTICIPANTE: _____ RG: _____
ASSINATURA DO PARTICIPANTE: _____
RESPONSÁVEL PELO PARTICIPANTE: _____
DATA: ___/____/____.

NOME DA PESQUISADORA RESPONSÁVEL PELO PROJETO: Monique D' Oliveira Mendes de Queiroz
ASSINTAURA DA PESQUISADORA: _____
DATA: ____/____/____.

APÊNDICE 2 – Carta de Anuência da Unidade Escolar.

PREFEITURA DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO
Secretaria Municipal de Educação
1ª Coordenadoria Regional de Educação
CIEP(01.02.502)Avenida dos Desfiles I
Av. Salvador de Sá s/nº -Rio de Janeiro-RJ
CEP:20211-070
Telefone: (21)2293-9596
Correio eletrônico: ciepdesfiles502@rioeduca.net

CARTA DE ANUÊNCIA

UNIDADE ESCOLAR

O Ciep Avenida dos Desfiles I, pertencente a Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro, declara apoio à realização do projeto de pesquisa intitulado " *O brincar e as tecnologias digitais na Educação Infantil: uma abordagem contemporânea e significativa*", sob responsabilidade da pesquisadora Monique D' Oliveira Mendes de Queiroz, aluna do Mestrado Profissional em Nova Tecnologias Digitais na Educação pelo Centro Universitário Carioca (UNICARIOCA), portadora do RG 12877743-0 e CPF 096008287-50.

Cientes dos objetivos, dos procedimentos metodológicos e de sua responsabilidade como pesquisadora da referida Instituição Proponente/Co-participante, concedemos a anuência para o seu desenvolvimento.

Esta carta de anuência está condicionada ao cumprimento das determinações éticas da Resolução CNS/MS nº: 466/2012 e o projeto somente poderá iniciar nesta Unidade Escolar mediante sua aprovação documental pelo Comitê de Ética em Pesquisa. Solicitamos que, ao concluir o estudo, a pesquisadora apresente relatório final da pesquisa.

No caso do não cumprimento, há liberdade de retirar esta anuência a qualquer momento sem incorrer em penalidade alguma.

Rio de Janeiro, 23 / 02 / 2021.

Cintia Schneider V. de Medeiros
Assinatura e Carimbo do Diretor da Unidade Escolar

Cintia S. V. Medeiros
Diretora
MAT. 11/165.325-2

APÊNDICE 3 – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para os docentes do Ciep.

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

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Projeto de Pesquisa: ""o brincar" e as tecnologias digitais na Educação Infantil:

uma abordagem contemporânea e significativa".

Prezado(a) Senhor(a),

Você, _____, sob, está sendo convidado(a) para participar da pesquisa ""o brincar" e as tecnologias digitais na Educação Infantil: uma abordagem contemporânea e significativa", a ser realizada no Ciep Avenida dos Desfiles I ou de forma remota pelo *Teams*. Antes de assinar a autorização desta pesquisa a pesquisadora deverá responder a todas as suas dúvidas e é muito importante que você compreenda as informações e instruções contidas neste documento. A sua participação não é obrigatória. Você tem o direito de desistir da participação a qualquer momento, sem nenhuma penalidade e sem perder os benefícios aos quais tenha direito.

Esta pesquisa tem por **objetivo** Propor novas práticas educativas na Pré-escola que incluam "o brincar" na promoção do desenvolvimento infantil, conforme os documentos oficiais, de forma significativa e contextualizada, por meio das tecnologias digitais. O convite à sua participação se deve à necessidade de se propor alternativas para o trabalho com os educandos da Pré-escola.

A pesquisa adotará os seguintes **procedimentos**: você participará de 1 encontro, que poderá ocorrer: de forma presencial seguindo os seguintes cuidados: máximo de 7 pessoas por reunião; distanciamento de um metro e meio entre eles; álcool gel disponível nas mesas e na entrada; uso de máscara obrigatório por todos; higienização da sala antes e depois de sua utilização; janelas e portas abertas na sala; não será realizado nenhum tipo de lanche no local; todos os materiais utilizados serão higienizados e não serão compartilhados, sendo oferecidos de forma individual; de forma remota: caso não haja a possibilidade dos encontros presenciais os mesmos serão feitos de forma *online* pela plataforma do *Teams*, com no máximo 7 pessoas. A pesquisadora fará algumas perguntas e irá apresentar e mostrar de forma prática a proposta, depois você responderá um questionário com perguntas abertas e fechadas com o intuito de verificar a sua possibilidade de aplicação e possíveis contribuições. Durante esse encontro poderá ser necessário gravar vídeos contendo sua imagem e voz ou áudios com sua voz.

Quanto aos **riscos**, cabe ressaltar que a Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, em suas diretrizes e normas, indica que toda pesquisa com seres humanos envolve algum tipo de risco e, durante esta pesquisa, este poderá se apresentar na forma de desconforto ou constrangimento que poderão ser gerados a partir da coleta de dados das falas dos docentes. Portanto, se durante a aplicação de alguma atividade ou da gravação do vídeo ou áudio, algum participante se sentir desconfortável, inseguro, indisposto ou constrangido, por qualquer motivo, terá o direito de não realizar as tarefas propostas ou poderá desistir a qualquer momento da participação da pesquisa, sendo respeitado em sua decisão. Por conta da pandemia caso ocorra o encontro presencial o mesmo poderá trazer o risco de contaminação pelo coronavírus, a pesquisadora irá de forma muito cuidadosa buscar seguir os cuidados necessários, os mesmos estão descritos acima nos procedimentos, para evitar uma possível contaminação pelos participantes. Nenhum participante será vítima de preconceito ou discriminação. A

fim de minimizar os riscos, a pesquisadora fará todo o esforço para que você se sinta à vontade e confortável para expressar seus sentimentos, desejos, falas e opiniões. Adotará uma conduta ética e respeitosa com os questionamentos dos participantes, bem como, com seus valores sociais, culturais, morais e religiosos. Utilizará linguagem clara e acessível para qualquer esclarecimento. Você será acompanhado(a) e assistida pela pesquisadora ao longo de todos os momentos de coleta de dados desta pesquisa. Durante todas essas etapas, todo o esforço será feito pela pesquisadora para que os riscos sejam minimizados. Eventuais riscos físicos, psicológicos, espirituais, morais, familiares, intelectuais, sociais e culturais serão cuidadosamente minimizados, a partir de ações cabíveis dentro da Unidade Escolar ou de forma remota pela plataforma do *Teams*. Se houver queda de luz ou internet durante o momento que você estiver participando do encontro para coleta de dados, você poderá, se assim desejar, ser trocado de grupo e realizar o encontro em outro momento, caso concorde, já que, nesta etapa, terá mais de um grupo de docentes realizando encontro com a pesquisadora. Você também poderá ter a escolha de ter um encontro só com a pesquisadora em um outro momento que lhe for adequado, ou ainda poderá deixar de participar da pesquisa, se assim desejar. Caso seja a pesquisadora que fique sem acesso a internet ou luz, a mesma irá conversar com você e os outros docentes e verificar o melhor dia e horário para que o grupo faça um novo encontro. Além disso, a pesquisadora orientará os docentes participantes quanto ao uso do aplicativo *Teams,* com a finalidade de minimizar quaisquer dificuldades que venham a surgir no acesso e na utilização deste durante as rodas de conversa. No entanto, em qualquer momento, durante os encontros, se alguém afirmar à pesquisadora que está tendo dificuldades, em relação a este aplicativo, ela poderá orientar os participantes quanto à dificuldade apresentada.

Esta pesquisa trará como **benefício** para você e os demais participantes novos conhecimentos, trazendo novas possibilidades para suas aulas com práticas educativas para a Pré-escola que integre as tecnologias digitais e “o brincar” de forma contextualizada e significativa, contribuindo com a aprendizagem de seus educandos.

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

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

Em caso de dúvidas quanto à ética do estudo, você e seu responsável poderão se reportar ao Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos - subordinado ao Conselho Nacional de Ética em Pesquisa, órgão do Ministério da

Saúde, através de solicitação ao representante de pesquisa, que estará sob contato permanente, ou contatando o Comitê de Ética em Pesquisa desta instituição, no telefone (21) 2215-1485. Caso necessite de mais informações sobre a pesquisa, poderá procurar a pesquisadora responsável pela mesma, professora especialista Monique D' Oliveira Mendes de Queiroz, pelo telefone profissional (21)983466616, ou pelo email amigmonique@gmail.com.
É assegurado o completo sigilo da identidade do participante dessa pesquisa. Em nenhum momento serão publicados dados ou informações que possibilitem a sua identificação dentro desta pesquisa, incluindo a eventualidade da apresentação dos resultados deste estudo em congressos e periódicos científicos. Todos os dados físicos e digitais coletados serão sigilosamente armazenados sob guarda e responsabilidade da pesquisadora por um período de 5 anos, e após esse período, os mesmos serão excluídos permanentemente.

Diante do exposto nos parágrafos anteriores eu, firmado abaixo, acredito ter sido suficientemente informado(a) pela pesquisadora Monique D' Oliveira Mendes de Queiroz a respeito da pesquisa ""o brincar" e as tecnologias digitais na Educação Infantil: uma capacitação contemporânea e significativa", Ficou clara para mim qual é a minha participação na pesquisa e a garantia de proteção e sigilo de meus dados individuais. Pude questionar a pesquisadora sobre todos os aspectos do estudo. Fui informado(a) de que o Termo de assentimento Livre e Esclarecido é um procedimento exigido pelo Ministério da Saúde e que é possível, a qualquer tempo, desistir de participar do estudo sem qualquer prejuízo. Recebi um exemplar assinado desse Termo e pelo presente concordo voluntariamente com minha participação na pesquisa.

NOME DO PARTICIPANTE: _____
ENDEREÇO DO PARTICIPANTE:_____
CPF DO PARTICIPANTE: _____ RG: _____
ASSINATURA DO PARTICIPANTE: _____
DATA: ___/____/____.

NOME DA PESQUISADORA RESPONSÁVEL PELO PROJETO: Monique D' Oliveira Mendes de Queiroz
ASSINTAURA DA PESQUISADORA: _____
DATA: ____/____/____.

APÊNDICE 4 – Termo de Autorização de uso de imagem, vídeo e voz.

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

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

Eu
_____,
_____ (nacionalidade), nascido(a) em _____, autorizo a utilização da minha imagem, vídeo e voz depois de conhecer e entender os objetivos, procedimentos metodológicos, riscos e benefícios da pesquisa, bem como de estar ciente da necessidade do uso da voz, especificados no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), autorizo, através do presente termo, os pesquisadores Prof. Dr. Antônio Carlos de Abreu Mól, Prof. Dra. Ana Paula Legey de Siqueira e a Professora Especialista Monique D' Oliveira Mendes de Queiroz do projeto de pesquisa intitulado "*"o brincar" e as tecnologias digitais na Educação Infantil: uma abordagem contemporânea e significativa*", a realizarem as gravações de voz, imagens e vídeos, que se façam necessárias, sem quaisquer ônus financeiros a nenhuma das partes.
Ao mesmo tempo, libero a utilização dessas gravações de imagens, vídeos e voz para fins científicos e de estudos (livros impressos e digitais, artigos, slides e transparências), em favor dos pesquisadores da pesquisa acima especificados.

_____, _____ de _____ de 2021.

NOME DO PARTICIPANTE: _____
ENDEREÇO DO PARTICIPANTE:_____
CPF DO PARTICIPANTE: _____ RG: _____
ASSINATURA DO PARTICIPANTE: _____
DATA: ___/____/____.
NOME DA PESQUISADORA RESPONSÁVEL PELO PROJETO: Monique D' Oliveira Mendes de Queiroz
ASSINTAURA DA PESQUISADORA: _____
DATA: ____/____/____.

APÊNDICE 5 – SD Gamificada.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA GAMIFICADA DAS CULTURAS INDÍGENAS BRASILEIRA

Instituição: Centro Universitário Carioca	**Data:**
Educador Autor(a): Monique D' Oliveira Mendes de Queiroz	**E-mail:** amigmonique@gmail.com

Tema norteador: Culturas Indígenas Brasileira	**Mestre do Jogo:** Raoni (Grande Guerreiro-Tupi)
Etapa de Ensino: Pré-Escola	
Campos de experiência: Todos	

Locais que serão utilizados: **x Sala de Aula** ☐ **Pátio** ☐ **Outros**

Tomada de Consciência (Apresentação do tema e do mestre do jogo que irá conduzir as fases da SD):
Desenvolvimento: Ver o vídeo sobre as culturas indígenas apresentado pelo Mestre do Jogo

Raoni.
Link: https://youtu.be/6Ix4oTJ0jIY
Depois, conversar com os alunos sobre o que viram no vídeo, se já conhecem algo do que foi apresentado nele. O professor poderá registrar em um cartaz as falas dos alunos.

Objetivo:
(EI03EF05) Recontar histórias ouvidas para produção de reconto escrito, tendo o professor como escriba.

QR Code:

Vídeo: TOMADA DE CONSCIÊNCIA

Nível 1 (Atividade lúdica): Construção de uma maraca com garrafa pet e grãos.
Desenvolvimento: Colocar o vídeo do mestre do jogo convidando o aluno para essa próxima fase (link: https://youtu.be/pyyU9ynRyPU).
Em seguida, construir junto com os alunos as maracas, com diferentes tipos de grãos, experimentar o brinquedo musical junto com os alunos, observando sua sonoridade e depois deixar que os alunos brinquem livremente com o instrumento musical indígena. Vídeo para o educador de como construir uma maraca com material reciclado, link:
https://youtu.be/JRQmanrL9hY .

Objetivos:
(EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
(EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.
(EI03TS01) Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas.
(EI03TS03) Reconhecer as qualidades do som (intensidade, duração, altura e timbre), utilizando-as em suas produções sonoras e ao ouvir músicas e sons.

QR Code:

DESAFIO 1

COMO FAZER UMA MARACA

Nível 2 (Atividade lúdica-tecnológica): Vídeo com o jogo do intruso (pode ser exibido no computador, televisão , tablet...).
Desenvolvimento: Colocar o vídeo do mestre do jogo convidando o aluno para essa próxima fase e com o jogo do intruso, durante o jogo o docente poderá pedir que o(s) educando(s) apontem a imagem intrusa ou digam o número da imagem intrusa, que não apareceu no vídeo inicial da fase da tomada de consciência.
Link: https://youtu.be/-2QZhrEcd28 .

Objetivos:
(EI03ET01) Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.
(EI03ET05) Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.

QR Code:

DESAFIO 2 E JOGO DO INTRUSO

Nível 3 (Atividade lúdica): Construção de peteca reciclada.
Desenvolvimento: Colocar o vídeo do mestre do jogo convidando o aluno para essa próxima fase (link: https://youtu.be/KwqpHBS_Ex0). Construir junto com os alunos as petecas com jornal, brinquedo de origem indígena, depois os alunos vã"o brincar" com as mesmas.
Vídeo para o educador de como construir uma peteca de jornal, link: https://youtu.be/ZKM7-sMzzP0 .

Objetivo:
(EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
(EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.

QR Code:

DESAFIO 3

COMO CONSTRUIR UMA PETECA DE JORNAL

Desafio final (Atividade de produção final do aluno sobre o tema): Vídeo com filtro indígena falando o que aprendeu sobre os índios.

Desenvolvimento: Colocar o vídeo do mestre do jogo convidando o aluno para essa próxima fase (link: https://youtu.be/OdafpPLdBvw). Colocar o vídeo do mestre do jogo convidando o aluno para essa próxima fase. Utilizando o aplicativo *Instagram* o(a) professor(a) irá colocar um filtro indígena e o educando irá gravar com o auxílio do(a) docente o que gostou sobre a culturas indígenas e o que aprendeu sobre os índios. Os passos para o educador de como realizar essa atividade está no link:
https://youtu.be/g7q-NeCfBCI .

Observação: O vídeo não será publicado no *Instagram* será realizado o *download* para um dispositivo local e só poderá ser publicado em redes oficiais da escola mediante autorização dos responsáveis, caso o docente ou a escola não tenha autorização de imagem de algum aluno, o vídeo dele deverá ser descartado e não será feito o *download* e nem será publicado.

Objetivo:

(EI03EO06) Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.

QR Code:

DESAFIO FINAL



COMO COLOCAR FILTRO NO INSTAGRAM

Premiação

O docente poderá premiar o aluno após o final da SD, sugestões: fantoches, dedoches, medalhas ou troféu construído com os alunos.

APÊNDICE 5 – Protocolo Sanitário da Prefeitura do Rio de Janeiro

Protocolo Sanitário da Prefeitura do Rio de Janeiro

http://www.rio.rj.gov.br/dlstatic/10112/12193401/4328327/ProtocoloSanitarioSME2021Versao1.4Junho_2021.docx.pdf

APÊNDICE 6 – Perguntas realizadas aos professores do Ciep para avaliação da proposta.

Perguntas realizadas para os professores do Ciep, após a apresentação da proposta.

1) A proposta tem potencial de ser atrativo para os alunos da Pré-escola.
2) A proposta traz práticas educativas inovadoras.
3) A proposta é de fácil entendimento.
4) A proposta é aplicável em turmas de pré-escola.
5) A proposta traz uma prática educativa por meio d"o brincar" de forma significativa.
6) A proposta traz uma prática educativa por meio das tecnologias digitais de forma contextualizada.
7) Eu consigo aplicar com a minha turma.
8) Na pergunta anterior caso tenha marcado discordo totalmente ou discordo parcialmente justifique a sua resposta.
9) Já viu alguma proposta parecida que possa ser aplicada na Pré-escola.
10) É possível aplicar em outras regiões do Brasil essa proposta se tiver internet.
11) É possível aplicar essa proposta em outros anos de escolaridade.
12) É notória a presença de conhecimento de forma colaborativa de profissionais das áreas de tecnologia, *desing* e educação para a construção dessa proposta.
13) Eu aplicaria a proposta com a minha turma sem nenhuma mudança.
14) Você tem alguma sugestão para aperfeiçoamento dessa proposta?
15) A proposta me ajudou a pensar em novas práticas educativas para os meus alunos.
16) Foi possível perceber "o brincar" em todos os passos da proposta.
17) Estou muito satisfeito(a) com a proposta.
18) Espaço para outros comentários que você achar necessário sobre a proposta apresentada:

9. ANEXOS

ANEXO 1 – Parecer do Comitê de Ética em Pesquisa.

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

PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: O BRINCAR E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ABORDAGEM CONTEMPORÂNEA E SIGNIFICATIVA
Pesquisador: MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ
Área Temática:
Versão: 3
CAAE: 44456721.0.0000.5279
Instituição Proponente: ASSOCIACAO CARIOCA DE ENSINO SUPERIOR
Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 4.715.680

Apresentação do Projeto:
Em resposta ao Parecer consubstanciado deste CEP, nº 4.605.106, de 22 de março de 2021, a pesquisadora apresenta esta versão. As informações contidas nos campos "Apresentação do Projeto", "Objetivo da Pesquisa" e "Avaliação dos Riscos e Benefícios" foram obtidas do documento contendo as Informações Básicas sobre a Pesquisa (PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1709173.pdf, gerado em 26/02/21.

Resumo:
Esse projeto de pesquisa tem como tema o brincar na Pré-escola. Surgiu da necessidade de mais práticas brincantes na Pré-escola. Este trabalho, objetiva propor novas práticas educativas para Pré-escola que tragam o brincar para um papel de destaque, por meio das novas tecnologias digitais, propondo atividades mais significativas para os aluno e contextualizadas com suas vivências. Terá o caráter de pesquisa qualitativa e experimental. Espera-se validar com os docentes uma proposta que contribua com suas práticas e a aprendizagem dos educandos.

Metodologia Proposta:
Com o intuito de atingir os objetivos propostos para este estudo, o brincar e as tecnologias digitais na Educação Infantil: uma capacitação contemporânea e significativa, foi preciso definir o desenho dessa pesquisa, para tal optamos por uma abordagem exploratória e experimental,

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

conforme definido por Gonsalves (2001). Para fins de publicação esse estudo irá omitir, por questões éticas, as informações que possam identificar a escola e os docentes que irão participar da pesquisa. Para as etapas da pesquisa foram definidos os seguintes passos: Inicialmente serão realizadas, de forma remota pela plataforma do Teams e pelo Whatsapp, rodas de conversas com educadores da área da Educação Infantil, com no máximo 10 participantes, para estabelecer um espaço de diálogo sobre possibilidades de metodologias e novas práticas educativas que poderão contribuir com essa pesquisa e que sejam aplicáveis na Pré-escola. Após essas conversas, a pesquisadora irá escolher uma metodologia para elaborar uma proposta que traga brincar presente em todos os passos, com a presença das tecnologias digitais compondo novas práticas educativas. Depois a proposta será apresentada ao grupo de educadores, que estão compondo as rodas de conversa, para verificar com esses se o que foi definido para o trabalho dessa pesquisa poderá ser aplicado pelos docentes em suas aulas e contribuir com a aprendizagem dos alunos da Pré-escola de forma significativa e contextualizada com as vivências dessa faixa etária. Depois da proposta elaborada, a pesquisadora irá realizar encontros com docentes da Pré-escola que podem ocorrer de forma: Presencial em um Ciep da rede municipal do Rio de Janeiro: seguindo os seguintes cuidados devido a pandemia da Covid-19: máximo de 7 pessoas por reunião; distanciamento de um metro e meio entre eles; álcool gel disponível nas mesas e na entrada; uso de máscara obrigatório por todos; higienização da sala antes e depois de sua utilização; janelas e portas abertas na sala; não será realizado nenhum tipo de lanche no local; todos os materiais utilizados serão higienizados e não serão compartilhados, sendo oferecidos de forma individual; a pesquisadora aplicará todos os cuidados necessários seguindo as orientações do protocolo sanitário elaborado pela Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro. Remota: caso não haja a possibilidade dos encontros presenciais os mesmos serão feitos de forma online pela plataforma do Teams, com no máximo 7 pessoas. Cada grupo de docentes irá realizar um encontro, terão no máximo 3 grupos, neste a pesquisadora fará algumas perguntas preliminares, com o intuito de realizar um levantamento inicial dos conhecimentos que os docentes trazem que podem contribuir com esse estudo. Depois a pesquisadora fará uma apresentação do trabalho e da proposta elaborada. A seguir irá explicar o passo a passo da proposta, de forma prática, e os docentes poderão ver sua possibilidade de aplicação em sala. Depois a

fará uma apresentação do trabalho e da proposta elaborada. A seguir irá explicar o passo a passo da proposta, de forma prática, e os docentes poderão ver sua possibilidade de aplicação em sala. Depois a pesquisadora irá aplicar com os docentes um questionário (se for de forma remota o mesmo será aplicado pelo google forms) com perguntas abertas e fechadas (na escala Likert) para validar a proposta elaborada e a sua possibilidade de aplicação e possíveis contribuições. Após essas etapas a pesquisadora irá realizar a análise dos dados e sistematizar as conclusões desse estudo.

Critério de Inclusão:

O grupo que fará parte dessa pesquisa serão os docentes do segmento da Educação Infantil.

Critério de Exclusão:

Não farão parte dessa pesquisa alunos e demais docentes que estejam lecionando em outros tipos de segmento.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:

Propor novas práticas educativas na Pré-escola que incluam o brincar na promoção do desenvolvimento infantil, conforme os documentos oficiais, de forma significativa e contextualizada, por meio das tecnologias digitais.

Objetivo Secundário:

• Dialogar com outros docentes da área da Educação Infantil e em conjunto pensar em uma metodologia que possibilite novas práticas educativas brincantes na Pré-escola por meio das tecnologias digitais;

• Elaborar uma proposta com novas práticas educativas para a Pré-escola, que sejam significativas e contextualizadas com as vivências dos educandos, que incluam o brincar por meio das tecnologias digitais;

• Validar a proposta com base no olhar dos professores da Educação Infantil.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos:

Cabe ressaltar que a Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, em suas diretrizes e normas, indica que toda pesquisa com seres humanos envolve algum tipo de risco e, durante esta pesquisa, este poderá se apresentar na forma de desconforto ou constrangimento que poderão ser gerados a partir da coleta de dados das falas dos docentes. Durante a aplicação de alguma atividade ou da gravação do vídeo ou áudio, algum participante se sentir desconfortável, inseguro, indisposto ou constrangido, por qualquer motivo, vale ressaltar que este será informado que terá o direito de não realizar as tarefas propostas ou poderá desistir a qualquer momento da participação da pesquisa, sendo respeitado em sua decisão.

Nenhum participante será vítima de preconceito ou discriminação. A fim de minimizar os riscos, a pesquisadora fará todo o esforço para que você se sinta à vontade e confortável para expressar seus sentimentos, desejos, falas e opiniões. Adotará uma conduta ética e respeitosa com os

questionamentos dos participantes, bem como, com seus valores sociais, culturais, morais e religiosos. Utilizará linguagem clara e acessível para qualquer esclarecimento. Por conta da pandemia caso ocorra o encontro presencial o mesmo poderá trazer o risco de contaminação pelo coronavírus, a pesquisadora irá de forma muito cuidadosa buscar seguir os cuidados necessários previstos no protocolo sanitário da Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro, para evitar uma possível contaminação pelos participantes. Os participantes serão acompanhados e assistidos pela pesquisadora ao longo de todos os momentos de coleta de dados desta pesquisa. Durante todas essas etapas, todo o esforço será feito pela pesquisadora para que os riscos sejam minimizados. Eventuais riscos físicos, psicológicos, espirituais, morais, familiares, intelectuais, sociais e culturais serão cuidadosamente minimizados, a partir de ações cabíveis dentro da Unidade Escolar ou de forma remota pela plataforma do Teams.

Benefícios:

O participante não receberá valores financeiros para participar, porém poderá se apropriar de conhecimentos com os resultados desta pesquisa, trazendo novas possibilidades para suas aulas com práticas educativas para a Pré-escola que integra as tecnologias digitais e o brincar de forma contextualizada e significativa, contribuindo com a aprendizagem de seus educandos.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Pretende ser realizado no CIEP Avenida dos Desfiles I, da Secretaria Municipal de Educação.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Foram apresentados, satisfatoriamente, os termos obrigatórios.

Recomendações:

Sem recomendações.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Após apreciação ética deste Comitê, foram identificadas as seguintes pendências:

1. Incluir, na metodologia, como será o armazenamento dos dados coletados nos questionários do google forms, tendo em vista que, conforme orientação da CONEP, as informações coletadas são de responsabilidade do pesquisador responsável, bem como os procedimentos para assegurar o sigilo e a confidencialidade das informações dos participantes da pesquisa. Após a conclusão da coleta é recomendado ao pesquisador fazer download dos dados coletados para um dispositivo eletrônico local, apagando todo e qualquer registro de qualquer plataforma virtual, ambiente

compartilhado ou "nuvem";

2. Apresentar os riscos característicos da pesquisa realizada em ambiente virtual, em função das limitações tecnológicas utilizadas, caso seja realizada de forma remota;

3. Esclarecer se a plataforma TEAMS, que será utilizada no estudo, será gratuita ou financiada, no caso de ser financiada, apresentar declaração de financiamento, e ainda, deverá constar no orçamento;

4. Esclarecer como se dará aplicação do TCLE ou Registro de Consentimento, no caso de a pesquisa ser realizada via remota. Assim como, esclarecer como serão obtidos os dados pessoais dos participantes da pesquisa para o 1° contato.

A pesquisadora atendeu às exigências, de acordo com o solicitado, em arquivo disponível nesta Plataforma - respostapendencia.doc e Projetoalterado_Monique.doc, de 26/04/21, sendo considerada aprovada a pesquisa.

Considerações Finais a critério do CEP:

Sr.(a) Pesquisador(a),

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

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

O CEP/SMS-RJ deve ser informado de todos os efeitos adversos ou fatos relevantes que alterem o curso normal do estudo (item V.5., da Resolução CNS/MS N° 466/12). É papel do pesquisador assegurar medidas imediatas adequadas frente a evento adverso grave ocorrido (mesmo que tenha sido em outro centro) e ainda enviar notificação à ANVISA – Agência Nacional de Vigilância Sanitária, junto com seu posicionamento. Eventuais modificações ou emendas ao protocolo devem ser apresentadas a este CEP/SMS-RJ, identificando a parte do protocolo a ser modificada e suas

justificativas.

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

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

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

De acordo com o OFÍCIO CIRCULAR Nº 8/2020/CONEP/SECNS/MS com as orientações para a condução de pesquisas e atividades dos CEP's durante a pandemia provocada pelo SARS-COV-2 e enquanto perdurar o estado de emergência de saúde pública decorrente da Covid-19, recomenda-se que os CEP's e toda a comunidade científica adotem, para a condução dos protocolos de pesquisa, envolvendo seres humanos, as orientações da CONEP observando, ainda, no que couber, as diretrizes adotadas pela Agência Nacional de Vigilância Sanitária (Anvisa).

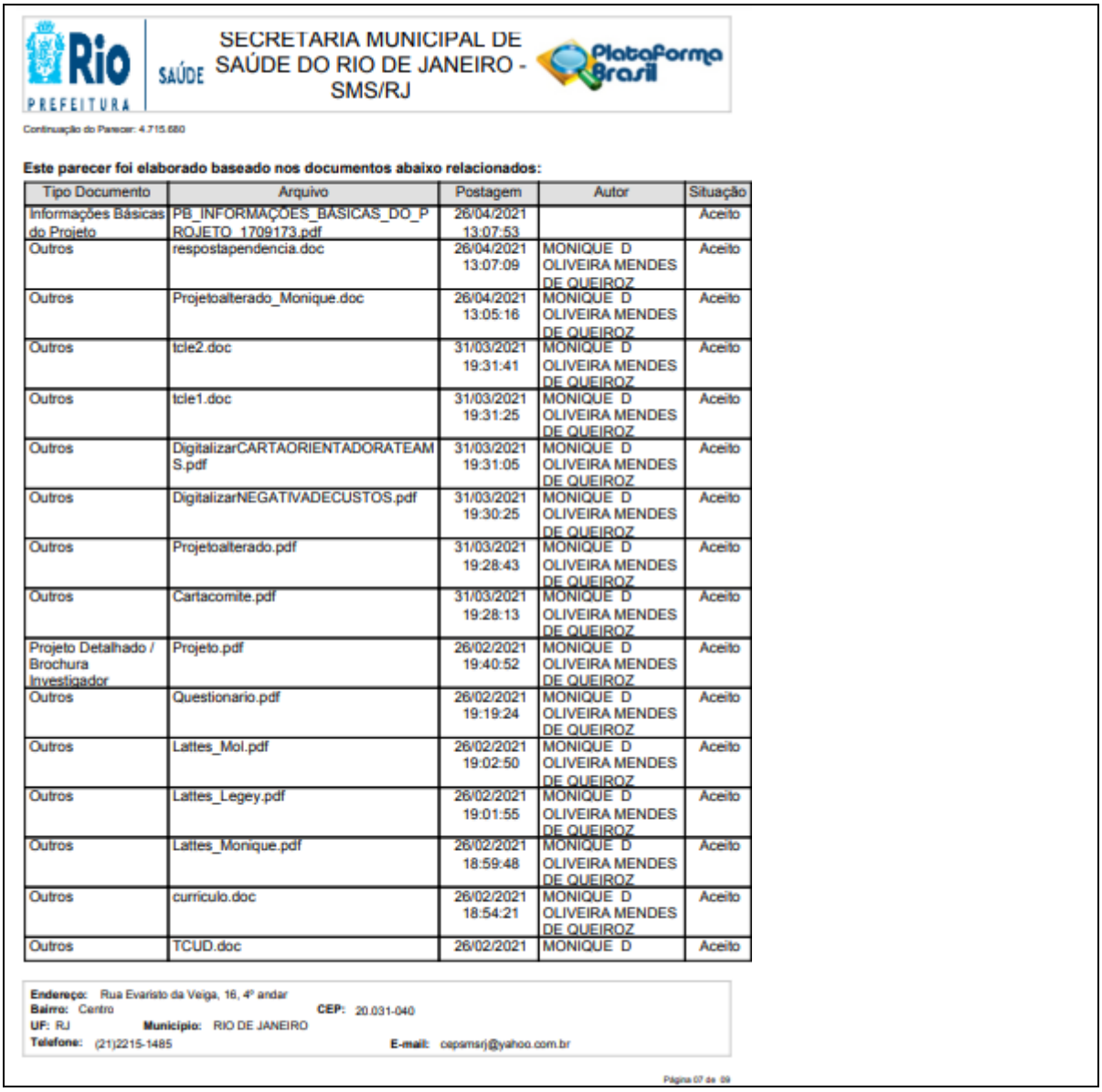
Quando se tratar de pesquisas com seres humanos em instituições integrantes do Sistema Único de Saúde (SUS), os procedimentos não deverão interferir na rotina dos serviços de assistência à saúde, a não ser quando a finalidade do estudo o justificar, e for expressamente autorizado pelo dirigente da instituição.

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

Em razão da Pandemia, a realização da pesquisa ficará a critério do gestor da Unidade de Saúde avaliar caso seja necessária a suspensão, a interrupção ou o cancelamento da pesquisa devido às demandas de serviços decorrentes da Covid-19. Caso haja a suspensão, interrupção ou cancelamento da pesquisa, caberá aos investigadores a submissão de notificação via Plataforma Brasil, para apreciação do Sistema CEP/CONEP. Para as pesquisas realizadas em instituições educacionais, ficará à critério do gestor/ diretor fazer a devida avaliação.

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

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



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

Continuação do Parecer: 4.715.680

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1709173.pdf	26/04/2021 13:07:53		Aceito
Outros	respostapendencia.doc	26/04/2021 13:07:09	MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito
Outros	Projetoalterado_Monique.doc	26/04/2021 13:05:16	MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito
Outros	tcle2.doc	31/03/2021 19:31:41	MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito
Outros	tcle1.doc	31/03/2021 19:31:25	MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito
Outros	DigitalizarCARTAORIENTADORATEAMS.pdf	31/03/2021 19:31:05	MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito
Outros	DigitalizarNEGATIVADECUSTOS.pdf	31/03/2021 19:30:25	MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito
Outros	Projetoalterado.pdf	31/03/2021 19:28:43	MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito
Outros	Cartacomite.pdf	31/03/2021 19:28:13	MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto.pdf	26/02/2021 19:40:52	MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito
Outros	Questionario.pdf	26/02/2021 19:19:24	MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito
Outros	Lattes_Mol.pdf	26/02/2021 19:02:50	MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito
Outros	Lattes_Legey.pdf	26/02/2021 19:01:55	MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito
Outros	Lattes_Monique.pdf	26/02/2021 18:59:48	MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito
Outros	currículo.doc	26/02/2021 18:54:21	MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito
Outros	TCUD.doc	26/02/2021	MONIQUE D	Aceito

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

Página 07 de 09

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

Continuação do Parecer: 4.715.680

Outros	TCUD.doc	18:31:40	OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito
Folha de Rosto	Folha_de_rosto.pdf	26/02/2021 18:28:14	MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito
Outros	Autorizacao_imagem_voz.doc	26/02/2021 02:22:18	MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito
Outros	ROTEIRO_COLETA_DE_DADOS.doc	26/02/2021 02:20:25	MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito
Declaração do Patrocinador	negativa_de_custos.doc	26/02/2021 02:17:35	MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito
Orçamento	orcamento_financeiro.doc	26/02/2021 02:10:11	MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito
Declaração de concordância	ciep_anuencia.pdf	26/02/2021 02:07:50	MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito
Solicitação Assinada pelo Pesquisador Responsável	carta_orientadora.pdf	26/02/2021 02:07:02	MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito
Cronograma	cronograma_Monique_Queiroz_03_01_2021.doc	26/02/2021 02:02:47	MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	tcle_Monique_Queiroz_03_01_2021e.doc	26/02/2021 01:51:51	MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	tcle1_Monique_Queiroz_18_02_2021.doc	26/02/2021 01:51:38	MONIQUE D OLIVEIRA MENDES DE QUEIROZ	Aceito

Situação do Parecer:
Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:
Não

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

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

Continuação do Parecer: 4.715.680

RIO DE JANEIRO, 17 de Maio de 2021

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