CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Aluizio de Freitas Lopes

CONECTANDO PROFESSORES À BRINCADEIRA: UMA PROPOSTA DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA PARA PROFESSORES DO PRIMEIRO AO QUINTO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Rio de Janeiro
2023

Aluizio de Freitas Lopes

Conectando professores à brincadeira:
Uma proposta de sequência didática para professores do primeiro ao quinto ano do Ensino Fundamental

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

Orientadores: Professora Sheila da Silva Ferreira Arantes, M. Sc.
Professora Ana Paula Legey, D. Sc.

Rio de Janeiro
2023

L658a Lopes, Aluizio de Freitas
Conectando professores à brincadeira: uma proposta de sequência didática para professores dos anos iniciais do ensino fundamental / Aluizio de Freitas Lopes. – Rio de Janeiro, 2023.
146 f.

Orientador: Sheila da Silva Ferreira Arantes
Coorientador: Ana Paula Legey de Siqueira
Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2023.

1. Formação continuada. 2. Brincar. 3. Tecnologias da informação e comunicação. 4. Sequências didáticas. I. Arantes, Sheila da Silva Ferreira, prof. orient. II. Siqueira, Ana Paula Legey de, prof. coorient. III. Título.

CDD 371.344

Aluizio de Freitas Lopes

Conectando professores à brincadeira:
Uma proposta de sequência didática para professores do primeiro ao quinto ano do Ensino Fundamental

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

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

Examinado por:

gov.br Documento assinado digitalmente
SHEILA DA SILVA FERREIRA ARANTES
Data: 01/09/2023 20:13:26-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Professora Sheila da Silva Ferreira Arantes, M. SC. – UniCarioca
Presidente da Comissão Examinadora

Professor Marcos Antonio Silva, D. Sc. – UniCarioca
Membro interno

Professor Edwar Santos Santana, D. Sc.
Membro externo

Rio de Janeiro

2023

DEDICATÓRIA

Para a criança à espera de sentido

AGRADECIMENTOS

Coloco em primeiro lugar meus pais, por me ensinarem a ser do bem e a gostar de escola.

À minha esposa por ter me suportado, esse estudo foi logo depois da pandemia de Covid-19 e estávamos todos meio loucos.

Agradeço à Professora M.Sc. Sheila da Silva Ferreira Arantes pela paciência e por acreditar logo em nossa ideia inicial.

Humildemente, exalto a Professora Doutora Tânia Ramos Fortuna, diversas vezes citada no texto, por sua contribuição desde o primeiro contato estabelecido.

À todos os professores que passaram por minha vida e contribuíram de alguma forma. Minhas desculpas aos meus professores de Química, eu poderia ter feito melhor.

RESUMO

O brincar ocupa lugar essencial para a formação do ser humano. Ele alicerça aquilo que nos define: imaginação, sentimentos, entre outros atributos. Paradoxalmente, ao analisar a estruturação da jornada da criança na escola, percebemos sua desvalorização. Na escola tudo tem seu tempo cronometrado e aqueles que se ocupam com árduas tarefas e trabalhos são vistos com melhor desempenho e comportamento. Com tamanha exigência em seguir a agenda de tarefas preparada prévia e minuciosamente pelos adultos, ao mesmo tempo donos e escravos do relógio, há de sobrar pouco tempo para manifestações espontâneas envolvendo o brincar. O que, por conseguinte, afasta as crianças da brincadeira. Almejando desenvolver uma possível proposta pedagógica capaz de mitigar este afastamento, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) foram escolhidas para apoiar e permear o estudo, uma vez que são capazes de tornar as relações entre ensino e aprendizagem mais atrativas e interessantes. O objetivo estipulado é desenvolver uma proposta de formação continuada repleta de jogos e fomentada pelas Tecnologias da Informação e Comunicação com o objetivo de proporcionar a professores que atuam nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental novas experiências com a brincadeira. Para este estudo, sessenta e nove professores de Educação Física e Pedagogia que atuam do primeiro ao quinto ano do Ensino Fundamental da cidade do Rio de Janeiro foram submetidos a uma Sequência Didática (SD) com dez horas de duração e um questionário elaborado dentro da escala Likert foi aplicado ao final com os participantes, coletando suas respostas para análise de maneira anônima. Em face aos resultados obtidos foi possível constatar a eficiência do framework adotado e a acessibilidade do material didático desenvolvido, assim como a aplicabilidade da sequência didática desenvolvida. Por fim, arrematamos que uma sequência didática repleta de jogos e permeada pelas Tecnologias da Informação e Comunicação pode provocar reflexões sobre sua atuação profissional no que tange ao brincar no Ensino Fundamental, Anos Iniciais, e que estas reflexões tendem a levá-los a enxergar a brincadeira como algo positivo.

Palavras-chave: Formação continuada; Brincar; Tecnologias da Informação e Comunicação; Sequências didáticas.

ABSTRACT

Playing occupies an essential place for the formation of the human being. It underpins what defines us: imagination, feelings, among other attributes. Paradoxically, when analyzing the structure of the child's journey at school, we perceive its devaluation. At school, everything has its time clocked and those who occupy themselves with arduous tasks and work are seen with better performance and behavior. With such a demand to follow the schedule of tasks previously and meticulously prepared by the adults, at the same time owners and slaves of the clock, there will be little time left for spontaneous manifestations involving playing. Which, therefore, keeps children away from games. Aiming to develop a possible pedagogical proposal capable of mitigating this gap, Information and Communication Technologies (ICTs) were chosen to support and permeate the study, since they are capable of making the relationships between teaching and learning more attractive and interesting. The stipulated objective is to develop a proposal for continuing education filled with games and fostered by Information and Communication Technologies in order to provide teachers who work in the Early Years of Elementary School with new experiences with play. For this study, sixty-nine Physical Education and Pedagogy teachers who work from the first to the fifth year of elementary school in the city of Rio de Janeiro were submitted to a Didactic Sequence (DS) lasting ten hours and a questionnaire elaborated within the scale Likert was applied at the end with the participants, collecting their answers for analysis anonymously. In view of the results obtained, it was possible to verify the efficiency of the adopted framework and the accessibility of the developed didactic material, as well as the applicability of the developed didactic sequence. Finally, we conclude that a didactic sequence full of games and permeated by Information and Communication Technologies can provoke reflections on their professional performance in terms of playing in Elementary School, Early Years, and that these reflections tend to lead them to see the play as something positive.

Keywords: Continuing education; Playing; Information and communications technologies; Didactic sequences

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Etapas da construção de uma sequência didática 16
Figura 2 – Percurso metodológico 18
Figura 3 – Eixo Temático e conteúdo, dia 1 20
Figura 4 – Tomada de consciência com atividade diagnóstica, dia 2 21
Figura 5 – Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos, dia 1 22
Figura 6 – Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras à aprendizagem, permeadas pelas TICs, dia1 22
Figura 7 – Desenvolver habilidades relacionadas com o aprender a aprender, dia 1. 23
Figura 8 – Avaliação significativa, dia 1 23
Figura 9 – Eixo Temático e conteúdo, dia 2 24
Figura 10 – Tomada de consciência com atividade diagnóstica, dia 2 24
Figura 11 – Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos, dia 2 26
Figura 12 – Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras à aprendizagem, permeadas pelas TICs, dia 2 29
Figura 13 – Desenvolver habilidades relacionadas com o aprender a aprender, dia 2 30
Figura 14 – Avaliação significativa, dia 2 30
Figura 15 – Eixo Temático e conteúdo, dia 3 31
Figura 16 – Tomada de consciência com atividade diagnóstica, dia 3 32
Figura 17 – Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos, dia 3 33
Figura 18 – Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras à aprendizagem, permeadas pelas TICs, dia 3 35
Figura 19 – Desenvolver habilidades relacionadas com o aprender a aprender, dia 3 37
Figura 20 – Avaliação significativa, dia 3 37
Figura 21 – Capa do e-book que acompanha a sequência didática 42
Figura 22 – Mural de piques no Padlet 44
Figura 23 – Caça ao tesouro com o Worwall 45
Figura 24 – Avaliação significativa com o Kahoot 46
Figura 25 – Atividade cooperativa de inclusão Gato e Rato, mediada pelo Wordwall 47
Figura 26 – Huka Huka adaptado 47

Figura 27 – Desafio Tik Tok 49
Figura 28 – Dinâmica de encerramento 49
Figura 29 – Proposição sobre o uso das TICs pelos professores 52
Figura 30 – Proposição sobre opinião dos participantes acerca do tempo que a criança brinca na escola 52
Figura 31 – Proposição sobre carência de cursos relativos ao tema proposto 53
Figura 32 – Proposição sobre a importância do brincar 54
Figura 33 – Proposição sobre o planejamento da SD 54
Figura 34 – Proposição sobre a facilidade em aplicar a SD 55
Figura 35 – Proposição sobre a explicação do percurso da SD 56
Figura 36 – Proposição sobre a articulação das atividades com o eixo temático 56
Figura 37 – Proposição sobre a relação entre atividades e objetivos 57
Figura 38 – Proposição sobre a relação entre a SD e o educando 57
Figura 39 – Proposição sobre adaptação para outros públicos 58
Figura 40 – Proposição sobre aplicação em outros segmentos de ensino 59
Figura 41 – Proposição sobre uso em metodologias inovadoras 59
Figura 42 – Proposição sobre a possibilidade de reaplicar a SD 60
Figura 43 – Proposição sobre a presença dos conteúdos da área da brincadeira 61
Figura 44 – Proposição sobre a presença dos conteúdos da área da educação 62
Figura 45 – Proposição sobre a presença dos conteúdos da área da tecnologia 62
Figura 46 – Proposição sobre a presença de elementos multidisciplinares na SD 63
Figura 47 – Proposição sobre ineditismo da SD apresentada 63
Figura 48 – Proposição sobre ineditismo de uma SD permeada pelas TICs 64
Figura 49 – Proposição sobre ineditismo de uma SD para desenvolver o conteúdo da brincadeira 65
Figura 50 – Proposição sobre o ineditismo da SD no que diz respeito à prática docente 65
Figura 51 – Proposição sobre a facilidade em utilizar as TICs da SD 66
Figura 52 – Proposição sobre o uso das TICs como ferramenta motivadora da aprendizagem 67
Figura 53 – Proposição sobre o acesso ao e-book 68
Figura 54 – Proposição sobre a facilidade no uso do e-book 69
Figura 55 – Proposição sobre acessibilidade do material didático de maneira assíncrona 69

Figura 56 – Proposição sobre clareza o objetivo da capacitação 70
Figura 57 – Proposição sobre cumprimento dos objetivos..... 70
Figura 58 – Proposição sobre o cronograma da capacitação..... 71
Figura 59 – Proposição sobre a condução dos encontros 72
Figura 60 – Proposição sobre o tempo de duração dos encontros..... 72
Figura 61 – Proposição sobre recursos pedagógicos utilizados na capacitação 73
Figura 62 – Proposição sobre a mediação apresentada pelo aplicador.....73
Figura 63 – Proposição sobre o domínio do conteúdo apresentado 74
Figura 64 – Proposição sobre a didática utilizada pelo aplicador da SD 75
Figura 65 – Proposição sobre a avaliação final da SD 75
Figura 66 – Proposição sobre o quanto o participante declara ter aprendido..... 76
Figura 67 – Proposição sobre a participação nas atividades 77
Figura 68 – Proposição sobre interesse em realizar outros cursos 77
Figura 69 – Proposição sobre potencial indicação 78
Figura 70 – Proposição sobre a possibilidade de aplicação do curso com objetivos distintos..... 79
Figura 71 – Proposição sobre a possibilidade do curso ser oferecido a docentes de áreas distintas..... 79
Figura 72 – Proposição sobre possibilidade de ofertar o curso em demais regiões do país..... 80
Figura 73 – Proposição sobre a inovação metodológica apresentada.....81
Figura 74 – Proposição sobre o potencial de envolvimento da capacitação apresentada 81
Figura 75 – Proposição sobre a relação entre as SDs e a brincadeira 82
Figura 76 – Proposição sobre a relação entre as TICs e a brincadeira 82
Figura 77 – Proposição sobre revisão das estratégias de ensino 83
Figura 78 – Proposição sobre revisão da atuação docente 84
Figura 79 – Proposição sobre desenvolvimento do acervo de jogos do participante 84

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – As tecnologias digitais utilizadas na sequência didática.....41
Tabela 2 – Questão sobre os aspectos positivos e negativos no uso das TICs na escola 85
Tabela 3 – Questão sobre sugestões de atividades para incluir na capacitação.....87
Tabela 4 – Questão sobre pontos positivos e negativos da capacitação 88
Tabela 5 – Questão sobre a experiência de participar da capacitação 90

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TICs – Tecnologias da Informação e Comunicação

ITLA - International Toy Library Association

SD – Sequência didática

NTDs – Novas Tecnologias Digitais

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 3
2. **OBJETIVOS 5**
   2.1. Objetivo Geral 5
   2.2. Objetivos Específicos 5
3. **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 6**
   3.1. O brincar e a brincadeira 6
      3.1.1. Reflexões preliminares 6
      3.1.2. O que acontece com quem brinca? 7
      3.1.3. A relação do brincar com o desenvolvimento e aprendizagem: uma análise sob a perspectiva das teorias de Piaget e David Ausubel 8
      3.1.4. Por que brincar na escola? 10
   3.2. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o brincar e a quinta competência 11
      3.2.1. A BNCC 11
      3.2.2. Um olhar para o brincar no Ensino Fundamental – Anos Iniciais 11
      3.2.3. A quinta competência da BNCC e sua relação com nosso estudo 13
   3.3. Sequência Didática (SD) para formação continuada de professores 15
   3.4. Gamificação e sequência didática 16
4. **PERCURSO METODOLÓGICO 18**
5. **MÉTODO 20**
   5.1. Construção da Sequência didática 20
      5.1.1. Construção do primeiro dia de SD 20
      5.1.2. Construção do segundo dia da SD 24
      5.1.3. Construção do terceiro dia da SD 31
   5.2. Apresentação dos recursos digitais (TICs) utilizados na SD 38
      5.2.1. Google Forms e Google Drive 38
      5.2.2. Wordwall e Kahoot 39
      5.2.3. Padlet 40

5.2.4. Mentimeter 40
5.2.5. Youtube 40
5.2.6. Quadro com as TICs utilizadas na SD 41
5.3. Construção do E-book 42
5.4. Capacitação (aplicação da SD) 43
5.4.1. Primeiro dia de aplicação da SD 44
5.4.2. Segundo dia de aplicação da SD 46
5.4.3. Terceiro dia de aplicação da SD 48
5.5. Avaliação 50
6. **RESULTADOS E ANÁLISE 51**
6.1. Dados coletados acerca do perfil dos participantes 51
6.2. Dados coletados acerca da sequência didática desenvolvida 54
6.2.1. Assertividade no planejamento da SD 54
6.2.2. Atividades contidas na SD 56
6.2.3. Flexibilidade da SD 57
6.2.4. Elementos multidisciplinares que compõem a SD 60
6.2.5. Ineditismo da SD aplicada 62
6.3. Dados coletados acerca das TICs utilizadas na sequência didática 65
6.4. Dados coletados acerca do e-book desenvolvido 66
6.5. Dados coletados acerca da capacitação realizada com professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental 68
6.5.1. Objetivos e cronograma da capacitação 68
6.5.2. Desempenho e postura do aplicador da SD 71
6.5 3. Opinião sobre a avaliação significativa executada ao final da formação 74
6.5.4. Modelo de curso e suas potencialidades 75
6.6. Dados coletados acerca das reflexões dos participantes ao final do curso .. 79
6.7. Dados coletados através de questões abertas 82
7. **CONCLUSÃO 91**
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 95
APÊNDICE A – Sequência didática desenvolvida no framework de Arantes (2022) 103
APÊNDICE B – Questionário aplicado ao final da capacitação com os professores, copiado do Google Forms, transcrito ipsis litteris 119

APÊNDICE C – E-book que acompanha a sequência didática desenvolvido como material didático de apoio 129
ANEXO A – Modelo em branco do framework de Arantes (2022) para o desenvolvimento de sequências didáticas 149

1. INTRODUÇÃO

1.1. Inquietação

Trago comigo desde sempre o desejo de ser professor e ajudar crianças a realizar suas próprias descobertas. Sou ex-aluno da Escola Municipal Quintino Bocaiúva, em Quintino, Zona Norte do Rio de Janeiro, onde moro até hoje. Apaixonado por brincadeira e jogos, ingressei na faculdade de Educação Física na Universidade Gama Filho no ano de 2002 e lá concluí os estudos com o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado Os Jogos de Representação nas aulas de Educação Física Escolar.

O sonho de atuar na educação pública veio algum tempo depois, no ano de 2012. Minha primeira escola foi a Escola Municipal Bolívia, na 5ª CRE. Lá, tive contato com uma realidade totalmente diferente à que estava habituado. Com uma comunidade muito carente e permeada pela violência, convivi com crianças da Educação Infantil até o quinto ano do Ensino Fundamental. Esta experiência mudou minha vida e me motivou a buscar conhecimentos adicionais, aprimorar minha atuação profissional, para que pudesse contribuir da melhor forma possível com meus semelhantes. Desta reflexão veio o ingresso e conclusão de uma Pós-Graduação em Educação Física Escolar pela Faculdade São Luís.

Em minha vida profissional no serviço público, pude atuar em algumas unidades escolares da rede municipal da Cidade do Rio de Janeiro. Na Escola Municipal França, estive com turmas de Ensino Fundamental I e II, do terceiro ao sétimo ano; Na Escola Municipal Alfredo Russell meu trabalho foi com Educação Infantil, Ensino Fundamental I e Sexto ano experimental. Hoje me encontro na Escola Municipal Espírito Santo, 5ª CRE, no bairro de Cavalcante e trabalho com turmas de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Classe Especial. Ao longo destes mais de dez anos em escolas públicas da Cidade do Rio de Janeiro uma inquietação cresceu em mim: o distanciamento presente na relação escola-aluno devido à falta de valorização do brincar e do uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), notebooks, celulares e computadores, por exemplo, nos anos iniciais na escola pública.

Desta forma, acredito que investir em uma formação de professores voltada para aproximá-los do brincar e estimular o uso das TICs é caminhar na direção do desenvolvimento de novas práticas pedagógicas que possam auxiliar na busca por uma educação pública inclusiva, sustentável, democrática e participativa, visando ao desenvolvimento integral do ser humano e seu preparo para o exercício da cidadania.

1.2. Caracterização do Problema

A Organização das Nações Unidas, em assembleia geral, decidiu que a criança teria acesso e oportunidade de brincar e que nós, adultos, sociedade em geral e autoridades deveríamos nos empenhar para sua promoção (UNICEF BRASIL, 2022).

A Aliança pela Infância, rede mundial que busca facilitar a reflexão e ação daqueles que se preocupam com o cuidado e educação das crianças, leva o brincar à sério. O órgão possui representação em mais de 20 países e o Brasil é um deles. Promovida pela a Aliança da Infância temos a Semana do Brincar, cujos objetivos abordam a preservação do direito de brincar, o respeito do tempo da criança para brincar e a conscientização das consequências de termos cada vez menos tempo para o brincar na infância (WORDPRESS.COM, 2023). A Semana Estadual do Brincar integra as comemorações do Dia Mundial do Brincar, que acontece no dia 28 de maio, data instituída pela International Toy Library Association (ITLA). O número de países, estados e cidades que aderem a inclusão do Dia do Brincar em seu calendário tem aumentado e o Estado do Rio de Janeiro, palco de onde ocorre nossos estudos, é mais um a se juntar à causa. A lei nº 10.048 de 30 de junho de 2023, estabelece a Semana do Brincar no Calendário Oficial do Estado do Rio de Janeiro, a ser realizada na última semana do mês de maio (RIO DE JANEIRO, 2023).

A importância dedicada ao brincar pelas entidades citadas nos dois parágrafos acima, contrasta com o apontado por Kuhn, Cunha, Costa (2015), quando escrevem sobre a estruturação do tempo escolar, isto é, como se dá a organização de tarefas dentro da escola, comparando a instituição escolar a uma indústria e os alunos à trabalhadores. Sob este aspecto, aqueles que ocupam seu tempo com árduas tarefas e trabalhos são vistos como aqueles com melhor desempenho e comportamento. Forjando a identidade do aluno de acordo com sua performance.

Com tamanha exigência em seguir com a agenda de tarefas preparada prévia e minuciosamente pelos adultos, ao mesmo tempo donos e escravos do relógio, há de sobrar pouco tempo para manifestações espontâneas envolvendo o brincar. O que, por conseguinte, afasta as crianças da brincadeira.

Goergen (2019) cita que de maneira irônica, quanto mais a escola se coloca de maneira meritocrática, subserviente ao capitalismo e à produtividade estilo industrial, melhor conceituado costuma ser o modelo pedagógico, numa inversão do que realmente é importante para o desenvolvimento humano.

É observável até o momento a descrição de uma escola que está profundamente comprometida com os ponteiros do relógio e que objetiva preencher a jornada do aluno com tarefas e trabalhos. Este posicionamento aproxima o aluno a um operário, desses de maquinário de indústria, ao melhor estilo capitalista. Ao aproximar o aluno do (mercado de) trabalho, afasta daquilo que é essencial à criança que um dia queremos cidadão. O brincar.

Sob a perspectiva de que as TICs se apresentam como ferramentas com potencial para mitigar problemas de aprendizagem e conectar planejamentos aos objetivos, nesta pesquisa figuram como importante alicerce para a elaboração de uma proposta pedagógica que objetiva conectar os adultos responsáveis pela educação, os professores, à brincadeira. Esta proposta será apresentada em forma de uma Sequência Didática (SD) suportada pelas TICs pois, de acordo com Gomes e Rosa (2022):

> Considerando que a tecnologia não é mais uma opção nos processos de ensino e de aprendizagem, mas uma realidade importante a ser considerada, faz-se necessário que os processos formativos de professores se atualizem, a tal ponto de se ter nas salas de aula, sejam elas físicas, híbridas ou virtuais, docentes preparados para serem mediadores desses processos, inclusive do seu próprio processo de aprender constantemente. (GOMES E ROSA, 2022, p. 149)

À luz desta discussão, o problema de pesquisa é a necessidade da proposição de uma formação de professores, que atuam nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, voltada para o desenvolvimento de metodologias que promovam sua conexão à brincadeira utilizando as Tecnologias da Informação e Comunicação.

1.3. Tecnologia na Educação

Monteiro (2019) conclui que para romper com ideologias capitalistas que determinam conteúdos e métodos de ensino a escola precisa contextualizar e dar significado à sua prática, confrontando o ensino formal com o desenvolvimento da autonomia e consciência do aprendiz, para que este se habilite ao exercício da cidadania; Já Moran (2017), afirma que a escola precisa ser mais acolhedora, aberta e criativa, em oposição ao modelo tradicional onde predomina o controle e a memorização.

Grass (2020) traz conclusões importantes sobre a introdução das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) para na Educação Básica. Em seu artigo, afirma que tal inserção trouxe alterações consideráveis e positivas para a educação, enquanto De Melo Leal et al. (2020), anotou que o emprego das TICs tornou mais atrativos e interessantes assuntos antes considerados complexos e difíceis pelos alunos. Tornando a aprendizagem mais significativa por viabilizar diferentes metodologias e formas de aquisição do conhecimento.

Certo de que o campo da educação está constantemente em busca de propostas e recursos pedagógicos que possam mitigar o distanciamento anotado na relação escola-aluno, os autores e seus respectivos posicionamentos supracitados explicitam que não cabe mais justificar a resistência ou exclusão dos recursos tecnológicos durante as aulas, repousando ainda no professor o dever de atentar para que o uso da tecnologia seja um meio para atingir seus objetivos. Isto é, a utilização das TICs em uma aula não pode se encerrar em si mesma (a não ser, óbvio, que o tema da aula seja "o uso das TICs"), sob o risco de flerte com a ineficácia na tentativa de quebra com os paradigmas de uma educação tradicional.

Sob a perspectiva de que as TICs se apresentam como ferramentas com potencial para mitigar problemas de aprendizagem e conectar planejamentos aos objetivos, nesta pesquisa figuram como importante alicerce para a elaboração de uma proposta pedagógica que objetiva conectar os adultos responsáveis pela educação, os professores, à brincadeira.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo Geral

Desenvolver uma proposta de formação continuada repleta de jogos e fomentada pelas Tecnologias da Informação e Comunicação com o objetivo de proporcionar a professores que atuam nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental novas experiências com a brincadeira.

2.2. Objetivos Específicos

- Construir uma sequência didática e material didático de apoio repleto de brincadeira e permeados pelas Tecnologias da Informação e Comunicação;
- Aplicar a sequência didática com professores que atuam nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental da Cidade do Rio de Janeiro;
- Avaliar e discutir a aplicabilidade do material didático desenvolvido (e-book mais sequência didática).

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1. O brincar e a brincadeira

3.1.1. Reflexões preliminares

Pedagogos, psicólogos e estudiosos da educação renomados já citaram o brincar em sua obra, mas apesar de farto material na literatura uma dúvida paira. Afinal, o que é brincar?

O brincar pode, entre outras interpretações, ser encarado como atividade feita por vontade própria, cujos significados são mais importantes do que os fins. Isto é, o processo é mais importante do que o objetivo final, sem qualquer objetivo extrínseco (SMITH E PELLEGRINI, 2013 apud ZOSH et al., 2018).

Masek e Stenros (2021, tradução nossa) manifestam que o conceito de brincadeira varia de acordo com a disciplina que o tenta definir, explicitando a ambiguidade que envolve a tentativa de descrever o que é brincar, apesar de todos conhecermos sua sensação.

Na tentativa de jogar um pouco de luz na discussão, citamos Kishimoto (2017), quando aproxima o termo *brincar* do termo *jogar* e afirma que é comum que em nosso país não façamos distinção entre jogo, brinquedo e brincadeira, o que denota baixa conceituação ao campo de estudo. A autora descreve as manifestações do jogar, ou brincar, e tenta definir o que seria brincadeira. Para ela, brincadeira é ação, aquilo que a criança faz ao concretizar as regras de um jogo, em suas palavras "é o lúdico em ação" (KISHIMOTO, 2017, p.15).

Recorrendo ao dicionário etimológico, o termo brincar revela dezena de possíveis aplicações ao uso da palavra em nossa língua e remete à laço, vínculo, brinco (BRINCAR, 2023). Associada a palavra *brincar,* temos o termo *jogar*. Consideremos também sua origem etimológica, ela deriva do latim *iocus*, que se traduz por brinquedo, folguedo, divertimento, passatempo sujeito a regras (JOGAR, 2023).

Há, ainda, um terceiro termo relevante, atual e muito presente nas novas abordagens pedagógicas, o *lúdico.* O termo latino tem uma abrangência maior que os anteriores. Apesar de também remeter à brincadeira, ele engloba jogos de regras, competições, recreação, teatro e, em alguns casos, escola (LÚDICO, 2023). Sua relação com a teatralidade é tamanha que dele deriva a palavra *ludibriar,* com a conotação de engano, troça.

Encontramos apoio em Fortuna (2018) para que não concentremos nossos esforços na dissociação entre os termos supracitados, mas sim nas semelhanças. Atentando, inclusive, para

o fato de que ambos se relacionam com *adorno, brinquedo*, muitas vezes considerado elemento não essencial em determinados contextos sociais.

3.1.2. O que acontece com quem brinca?

O brincar está ligado a formação do ser humano, que é moldado a cada ato seu. Inclui o outro, permite e requer aprendizagem, sem reprimir sua expressividade e espontaneidade (SPOLAOR, 2019). É como esculpir o mundo constantemente... amigos, espaços, tempos... é calcular os riscos com total liberdade. É permitir inventar e imaginar coisas impossíveis, enquanto lida com questões mais concretas, como aceitação de regras (como quando o outro aceita sua ficção, por exemplo), de acordo com Tonucci (2020).

Para Fortuna (2018), o brincar é uma atividade fundamental à criança, alicerça e edifica o que há de humano em nós. É a partir do brincar que o indivíduo inicia processos de inteligência, criatividade, emoção, imaginação e simbolismo, além de ser uma forma de comunicação que contribui para o desenvolvimento da linguagem verbal.

Considerando, por um instante, que a intenção desta pesquisa nunca foi a separação dos domínios da mente e do corpo, ainda assim cabe trazer para a discussão os benefícios da brincadeira para o desenvolvimento *motor*, especificamente (se é que existe). Segundo Pereira e De Souza Silva (2021), por meio da brincadeira um professor capacitado pode, através do planejamento adequado, promover atividades que contribuam para o desenvolvimento do acervo motor da criança, utilizando-se de movimentos que progridem dos mais básicos (correr, saltar, rolar, agarrar) para os mais complexos, objetivando novos movimentos, antes impossíveis.

Mas para onde vai o brincar quando a infância acaba?

Dissertar sobre o fim da infância e a passagem para a vida adulta poderia ser alvo da pesquisa de toda uma vida e, ao final do percurso, haveria uma probabilidade alta de terminarmos com mais perguntas do que respostas... a principal delas: *a infância acaba?* Assim sendo, ficamos com a conclusão de Fortuna (2019), quando afirma que o brincar é capaz de nos colocar em contato com nossa realidade psíquica interna, nosso eu verdadeiro, e deixa de herança para a vida adulta a capacidade de exercer nosso lado artístico, em outras palavras, a criatividade.

3.1.3. A relação do brincar com o desenvolvimento e aprendizagem: uma análise sob a perspectiva das teorias de Piaget e David Ausubel

Na tentativa de estabelecer possíveis elos entre o brincar, desenvolvimento e aprendizagem, e buscando amparo que sustente nossos argumentos, optamos por analisar os termos citados acima sob a perspectiva de duas teorias da aprendizagem.

Para a primeira delas, a teoria de Jean Piaget, trouxemos contribuições de estudos recentes. Santos et al. (2020) conclui que na teoria piagetiana o desenvolvimento e aprendizagem não repousam no objeto, tampouco no sujeito, mas na relação entre eles, emergindo da interação entre as possibilidades pré-existentes no sujeito com os desafios externos, com o objeto, ou meio em que ele se depara, de maneira não pré-programada. Ainda segundo o autor, as estruturas cognitivas já estabelecidas em nós estão em constante conflito diante da necessidade de se reconfigurar quando se deparam com novos desafios e conhecimentos e a este ciclo de equilíbrio e desequilíbrio na inédita relação entre o sujeito com o objeto do conhecimento Piaget chamou de *equilibração.*

De Araújo et al. (2023), ao dissertar sobre a teoria piagetiana, reforça que ao analisar um novo objeto de aprendizagem, o aprendiz o faz através de suas experiências anteriores e, juntamente com os novos conceitos expostos, chega a uma nova reorganização mental do conhecimento pré-estabelecido. Logo, a construção do conhecimento requer autonomia e advém do contato direto com o objeto de aprendizagem, de maneira antagônica a passividade dos métodos tradicionais de ensino. Mais contribuições sobre como se dá o desenvolvimento cognitivo Para Jean Piaget podem ser encontradas em Huang, (2021, tradução própria). A despeito da crítica que o autor faz a Piaget por subestimar as habilidades cognitivas de crianças muito pequenas (bebês) e o impacto do ambiente cultural e social que envolve o indivíduo, corrobora com a tese de que o desenvolvimento depende da interação da criança com o meio. Crianças vão ativamente criar estruturas cognitivas que organizam e interpretam informações que disputarão entre si com o objetivo de dar sentido ao ambiente que as cerca. Algumas vezes a nova informação não se encaixa de maneira perfeita na estrutura cognitiva anterior, o que faz com que a criança necessite mudar sua maneira de pensar para dar sentido a nova realidade.

Sob este prisma, aprender poderia ser descrito como a construção de conhecimento através da ação prática, individualizada e exploratória na qual os estágios se reconfiguram na medida em que novas estruturas cognitivas vão se formando. Aqui destacam-se os termos *ação prática* e *exploratória*, elementos comuns ao brincar, quando a criança utiliza a mente e o corpo (ação prática) para experimentar, visitar e criar (exploratória) situações diversas.

Na tentativa de robustecer a argumentação sobre a relação do brincar com o desenvolvimento e aprendizagem trazemos mais uma teoria, a Teoria da Aprendizagem Significativa de David Ausubel, psicólogo americano envolvido com processos educacionais que viveu de 1918 a 2008. Moreira (2021) define a aprendizagem significativa como a interação cognitiva entre conhecimentos novos e prévios, onde o novo se relaciona com algum conhecimento anterior que seja relevante para o assunto explorado, de maneira não arbitrária, com potencial para desenvolver a capacidade para descrevê-lo e aplica-lo às novas situações. Conforme afirmado por Arantes (2019), a aprendizagem significativa busca estabelecer um link dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. Isto é, para sua consolidação, o novo conhecimento necessita de um conhecimento prévio onde possa se ancorar.

Debruçados sobre estes dois estudiosos, inferimos que uma possível interpretação sobre como a Teoria da Aprendizagem Significativa lida com o conhecimento seria encará-lo como algo transitório, ora provocando outros conhecimentos prévios presentes na estrutura cognitiva do indivíduo, na tentativa de conectar-se a eles, ora servindo como ponto de ancoragem para novos conhecimentos ainda não adquiridos.

A partir deste ponto podemos estabelecer uma relação entre três pontos convergentes nas teorias de Piaget e Ausubel no que diz respeito a aquisição de novos conhecimentos: A intencionalidade da ação, a potencialidade da exploração e a habilidade que o conhecimento tem de se reconfigurar, muito embora seja importante frisar que, talvez pela sua formação em biologia, na primeira das teorias citadas o estudioso suíço tenha dedicado um pouco mais de atenção ao envolvimento do corpo em todo o processo. Paralelamente a esta zona de interseção, temos o ato de brincar, cujas características se confundem com os pontos convergentes listados aqui. A brincadeira, por natureza, é ação; oferece possibilidades para explorar a si e ao outro, as relações individuais e em grupo, fantasias e realidades (FORTUNA, 2018); e, à medida que se brinca, novas brincadeiras, novas regras e novas situações vão surgindo, fazendo alusão à habilidade que o conhecimento tem de se reconfigurar.

Admitindo a mesma visão que Gadêlha et al. (2020) quando afirma que a brincadeira ressignifica a compreensão que a criança tem do mundo, uma vez que ela afeta a maneira com a qual o indivíduo se relaciona com o outro e com o mundo, não seria leviano afirmar que quem muda não é o objeto estudado, mas o próprio indivíduo. Portanto, no que se refere ao desenvolvimento e aprendizagem, através da sucinta análise dos aspectos comuns entre as teorias de Piaget e Ausubel, se faz relevante considerar sua relação com o brincar, com relevantes evidências de contribuição para o ser humano.

3.1.4. Por que brincar na escola?

Consideremos por um instante a organização da jornada do aluno na escola. Kuhn, Cunha e Costa (2015) descrevem a organização desse tempo como repleto de árduas tarefas e trabalhos, sendo extremamente comprometido com os ponteiros do relógio. O papel do aluno se aproxima ao de um operário, ao melhor estilo capitalista, e as crianças são classificadas de acordo com sua performance. Com tamanha exigência em seguir com a agenda de tarefas preparada prévia e minuciosamente pelos adultos, ao mesmo tempo donos e escravos do relógio, há de sobrar pouco tempo para manifestações espontâneas envolvendo o brincar. O que, por conseguinte, afasta as crianças da brincadeira.

Até agora, nesta pesquisa, quando vimos alguns dos possíveis benefícios da brincadeira não vimos o *motivo* de brincarmos, mas as *consequências do brincar* (aquilo que acontece com quem brinca).

De acordo com Fortuna (2017), a brincadeira nos conecta com o núcleo do nosso ser e com o outro e brincar na escola é criar vínculo. Vínculo consigo, com o outro, com gerações passadas e com a cultura dos povos. Ainda segundo a autora, garantir a brincadeira na escola é habilitar nossas crianças a viverem juntas e assegurar o acesso à herança cultural que a humanidade angariou. A forma com a qual as brincadeiras foram construídas conta a história dos povos que nos antecederam e impedir crianças de brincar na escola é negá-las o acesso a esse patrimônio, um atentado cultural às futuras gerações.

A brincadeira tradicional infantil possui ligações com o folclore e com a mentalidade popular. Sua força vem do poder da expressão oral e ela desenvolve o convívio social. A capacidade que carrega consigo de transmitir experiências espontâneas assegura a presença do lúdico (KISHIMOTO, 2017).

Consoante a Freire (1989, apud COELHO et al., 2021), não se pode separar corpo e mente. A ação pedagógica não deve ser pautada pela visão fragmentada na qual o desenvolvimento cognitivo ocorre na sala de aula, enquanto o físico no pátio.

Na busca por fortalecer ainda mais os argumentos que trazem sentido à brincadeira na escola, citamos a teoria da aprendizagem de Vygotsky. Ele aponta em seus estudos que através do contato com outra pessoa, investimos esforços na tarefa de dar sentido a sua realidade. Sendo assim, a interação e mediação nos processos educacionais assumem papel fundamental na reorganização dos conhecimentos do indivíduo sobre a realidade que o cerca. Em sua teoria, fundamentada na interação entre os seres humanos, o compartilhamento de conhecimentos

favorece o desenvolvimento cognitivo e, por conseguinte, quanto mais interagirem em pares ou grupos, e quanto mais diversificado for o conhecimento dos elementos do grupo, melhor será a aprendizagem (RODRIGUES; DA SILVA; SILVA, 2021).

Por fim, devemos promover a brincadeira na escola uma vez que a brincadeira cobre as necessidades da criança e desenvolvem o imaginário (VYGOTSKY, 2008 apud SANTANA e SANTANA, 2017).

3.2. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o brincar e a quinta competência

3.2.1. A BNCC

A Base Nacional Comum Curricular, ou BNCC, é o documento que regula o conjunto de aprendizagens essenciais aos alunos da Educação Básica. Foi homologada em 2017, mas a iniciativa em estabelecer uma base comum a todo território nacional vem de tempos atrás. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996, e a criação dos Parâmetros Curriculares Nacionais ao final daquela década foram de grande relevância para o assunto em questão, fornecendo o escopo para aquele que viria a ser o documento atual.

Hoje, a análise da BNCC revela um documento amplo que abrange etapas de ensino da Educação Básica brasileira. Ela objetiva assegurar aos estudantes os direitos de aprendizagem e desenvolvimento, expressos como dez competências a serem desenvolvidas. A definição de competência, de acordo com a própria BNCC, é “mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho. ” (BRASIL, 2018, p.8).

O presente estudo disserta sobre as manifestações do brincar no Ensino Fundamental – Anos Iniciais, etapa que vai do primeiro ao quinto ano. Durante essa fase o aluno encara uma série de mudanças relacionadas ao corpo, à mente, às emoções e à sociedade, além de duas transições entre etapas de sua vida escolar, a primeira delas da Educação Infantil para o Ensino Fundamental – Anos Iniciais e uma segunda transição ocorre do Ensino Fundamental – Anos Iniciais para o Ensino Fundamental – Anos Finais.

3.2.2. Um olhar para o brincar no Ensino Fundamental – Anos Iniciais

Neste ponto, uma pergunta se faz pertinente. No que diz respeito à sua idade cronológica, qual o perfil do aluno matriculado nos anos iniciais do Ensino Fundamental?

Para responder a esta pergunta precisamos primeiramente, considerar três importantes recortes. O primeiro deles é a duração da etapa do Ensino Fundamental – Anos iniciais. Sabendo que vai do primeiro ao quinto ano, é fácil anotar que tem a duração de 5 anos; O segundo recorte vem do Estatuto da Criança e Adolescente que, em seu artigo segundo, diz "Considera-se criança, para os efeitos desta Lei, a pessoa até doze anos de idade incompletos..." (BRASIL, 1990); Por fim, o terceiro recorte nasce do Conselho Nacional de Educação, órgão pertencente ao Ministério da Educação, que em seu parecer nº 7, de 19 de abril de 2007, anota que "não deve restar dúvida sobre a idade cronológica para o ingresso no Ensino Fundamental com a duração de nove anos: a criança necessita ter seis anos completos ou a completar até o início do ano letivo" (BRASIL, 2007).

A partir da análise destes recortes, podemos inferir um perfil, uma faixa etária, a qual pertence o aluno matriculado no Ensino Fundamental – Anos Iniciais. Dada a idade obrigatória para o ingresso, 06 anos, e a duração de 05 anos da etapa Ensino Fundamental – Anos Iniciais, podemos concluir que, salvo naqueles casos nos quais o aluno tem idade muito avançada em relação à turma que frequenta, talvez em função de algum infortúnio que possa tê-lo atrasado ou afastado dos estudos, estamos lidando com pessoas que tem de 06 a 11 anos de vida. Logo, de acordo com o Estatuto da Criança a Adolescente já citado, crianças.

Temos, portanto, uma congruência, dois feixes que convergem e sua colisão deve ser explorada. A brincadeira é o primeiro deles, ela viabiliza a experimentação de situações que fornecerão alicerce para novos aprendizados. Representando o segundo feixe a convergir, temos o indivíduo matriculado nos anos iniciais do Ensino Fundamental, uma criança. Que, de acordo com o Fundo das Nações Unidas para a Infância, Unicef, nós, adultos, devemos nos empenhar em garantir o acesso e a oportunidade de brincar (UNICEF BRASIL, 2022). Nesta corrente, todo o levantamento bibliográfico trazido para a discussão até agora aponta que o professor deve permitir, promover e (por que não?) apropriar-se do brincar no Ensino Fundamental – Anos Iniciais.

Ao lançar um olhar sobre as manifestações do brincar no Ensino Fundamental – Anos Iniciais conforme descritos na BNCC, percebemos que há a orientação da organização do trabalho no ambiente escolar voltado para o que chama de "interesses manifestos pelas crianças" (BRASIL, 2018, p.58.), considerando as características dessa faixa etária. No entanto, apesar do texto destacar a intenção de direcionar os esforços para articulação com as

experiências vividas na Educação Infantil, podemos questionar o protagonismo dedicado ao brincar para esta etapa. No documento regulatório, a palavra *brincar* aparece diversas vezes ao longo do texto que define os parâmetros da Educação Infantil e, indo mais além, no trecho onde estão elencados os Direitos de Aprendizagem e Desenvolvimento da Educação Infantil, diz:

> Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL, 2018, p.38).

Enquanto isso, no texto que trata da etapa do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, o termo *brincar* não é anotado, sendo substituído por "valorizar situações lúdicas de aprendizagem" (BRASIL, 2018, p.57.). Na verdade, a palavra brincar só volta a ser utilizada quando consultado o trecho que pauta a atuação da Disciplina de Educação Física. Souza cita Fortuna (2020) ao alertar para os riscos dessa redução no conceito de brincar sob o risco de recorrermos ao que chama de didatização do jogo e da brincadeira, voltada apenas para manipulação da atenção e interesse do aluno.

Assim sendo, com a passagem da Educação Infantil para o Ensino Fundamental – Anos Iniciais, contemplamos um brincar que perde espaço na pedagogia moderna, com jogos e brincadeiras tornando-se relevantes de acordo com sua contribuição para os conteúdos, indicando um caráter instrumental e ao serviço das disciplinas (KUHN e CUNHA, 2021) e, nos leva ao contrassenso sustentado por Goergen (2019), quando cita que, ironicamente, quanto mais a escola se coloca de maneira meritocrática, subserviente ao capitalismo e à produtividade estilo industrial, melhor conceituado costuma ser o modelo pedagógico, numa inversão do que realmente é importante para o desenvolvimento humano.

3.2.3. A quinta competência da BNCC e sua relação com nosso estudo

Configurando peça fundamental a esta presente pesquisa, é imprescindível dissertar sobre o uso das Novas Tecnologias Digitais (NTDs), que serão neste estudo tratadas majoritariamente por Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs).

Uma vez esclarecido o termo *competência* para a BNCC, compilamos abaixo o trecho que descreve o conjunto de conhecimentos e habilidades que se enquadram na quinta competência:

> Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as

> escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2018, p.09).

De acordo com Grass (2020), a introdução das TICs na Educação Básica trouxe alterações consideráveis para o professor que trabalha nos anos iniciais. Elas oportunizam momentos de aprendizagem significativa com os alunos e não lançar mão desta importante ferramenta é perder oportunidades de novas propostas metodológicas. De Melo Leal et al. (2020), anotou que o emprego das TICs tornou mais atrativos e interessantes assuntos antes considerados complexos e difíceis pelos estudantes, tornando a aprendizagem mais significativa por viabilizar diferentes metodologias e formas de aquisição do conhecimento.

Tendo em mente os objetivos estabelecidos para esta pesquisa, proporcionar aos professores novas experiências com a brincadeira e promover o uso das TICs, cabem aqui duas reflexões sobre a quinta competência descrita na BNCC. A primeira delas é a importância dada às NTDs neste importante documento, o que as eleva ao patamar de objeto de estudo cujo direito de aprendizagem deve ser assegurado ao aluno.

Logo, é fundamental planejar atividades permeadas pelas tecnologias digitais para que sejam realizadas *pelas crianças*, pois estas possibilitam o desenvolvimento das habilidades descritas para a competência em questão. Dessa forma, é preciso que o professor se aproprie desta ferramenta (as TICs) para que possa mais habilmente planejar e criar atividades a serem executadas pelos alunos. O que nos leva à segunda reflexão. Admitindo, por tudo o que já foi dito antes, que o tempo de evitar ou negar o uso das TICs já passou, compete aos professores e seus respectivos cursos formativos a atualização, para que sejam, inclusive, mediadores do seu próprio processo contínuo de aprender. Consequentemente, investir em formação, formação continuada, cursos e treinamentos que aperfeiçoem o uso das novas tecnologias com atividades executadas *pelos professores* é mais do que sensato, é necessário.

A esta altura, fica evidente a correlação entre as reflexões aqui manifestadas. Professores precisam estar capacitados para o uso das TICs em sua prática docente para que possam promover atividades permeadas por estas ferramentas com seus alunos, conforme ostentado na BNCC, cumprindo assim com seu dever. Encarar esse cenário tecnológico de maneira positiva requer investimento dos cursos superiores nas disciplinas ligadas às TICs (formação inicial) e capacitação contínua constante (formação continuada) para que o suporte teórico esteja mais próximo da prática (GRASS, 2020); ao passo que Martins (2020) observa que propostas de formação continuada centradas no uso das TICs podem contribuir com o objetivo de tornar o professor mais confortável e seguro na sua utilização.

3.3. Sequência Didática (SD) para formação continuada de professores

Com a obrigação de trazer maiores esclarecimentos acerca dos temas tratados neste capítulo, buscamos sustentação em Arantes (2019), que define sequência didática como um processo de várias etapas que levam em consideração os conhecimentos prévios do aluno; composto por momentos avaliativos que o ressignificam e reconfiguram; seriado e com atividades conectadas entre si, com o objetivo de facilitar o processo de aprendizagem. O uso de uma sequência didática no processo de ensino-aprendizagem pode, como consequência, auxiliar na relação professor-aluno e aluno-aluno (UNICARIOCA DIGITAL, 2023).

Sobre o termo *formação continuada* de professores, Cunha (2022) o descreve como a atualização constante de conhecimentos que vão além de sua formação acadêmica, ou titulação, que possam influenciar sua ação didático-pedagógica, agregando valores e contribuições ao docente. Para Maroquio (2021), a formação continuada de professores pode ser uma oportunidade de desenvolvimento de potencialidades, enfrentamento de desafios, construção de conhecimentos e transformação da prática pedagógica. A mesma autora defende o uso das SDs nas propostas de formação continuada para docentes, alegando que podem contribuir para o desenvolvimento de conhecimentos relacionados ao processo ensino-aprendizagem, através da ação reflexiva e do protagonismo dos participantes.

Concluímos, portanto, que as SDs podem representar mais uma ferramenta facilitadora do ensino e que, juntamente com as TICs, tem o potencial de tornar a aprendizagem mais significativa e motivadora, ao ponto de provocar uma nova postura dentro e fora da escola (BAZHUNI ET AL., 2021). Boldrini (2021), por sua vez, considera que aliadas as TICs, as SDs proporcionam a transformação de ambientes escolares no que diz respeito à interatividade, tirando o aluno da posição passiva de mero receptor de informações, enquanto Bevilaqua et al. (2019), defendem que a elaboração de sequências didáticas que utilizam tecnologias como interface na aprendizagem pode promover a construção do conhecimento, o acesso à informação e a habilidade em resolver problemas de forma crítica, reflexiva e ética, consonante a BNCC.

Antes de prosseguirmos, consideremos alguns pontos importantes para esta pesquisa até agora: nossa inquietação inicial, que é o distanciamento anotado entre a escola tradicional e o brincar durante a etapa do Ensino Fundamental – Anos Iniciais; a perda de espaço e desuso da palavra brincar na BNCC, também durante o Ensino Fundamental – Anos Iniciais, conforme discutido no capítulo anterior; as possibilidades que o brincar pode oferecer para o

desenvolvimento do indivíduo, conforme bibliografia levantada; a importância da apropriação do uso TICs por parte dos professores, para que estes possam cumprir com as demandas da quinta competência da Base Nacional.

Chegamos aqui a um ponto crucial em nossa empreitada. Temos a oportunidade de contribuir com uma proposta pedagógica projetada para mitigar o afastamento entre escola e a brincadeira, no Ensino Fundamental – Anos Iniciais, conforme parágrafo anterior. Paralelamente, a escolha do uso das TICs como elemento chave para fundamentar nossa proposta adiciona mais um passo na direção da familiarização, apropriação, de seu uso por parte dos professores. Essa contribuição virá, portanto, na forma de uma sequência didática repleta de brincadeira e permeada pelas TICs.

Para estruturar a SD apresentada nesta pesquisa utilizaremos o *framework*[1] desenvolvido por Arantes (2022). Segundo a autora, a padronização, estabelecida em seis etapas, pode agilizar a construção de SDs e auxiliar professores na hora de considerar elementos fundamentais a aprendizagem. As etapas propostas são mostradas abaixo, conforme figura 1, e está disponível no link: https://drive.google.com/file/d/1V8u7Et-FMrbHlUz5T1i8kbdDSxiYDMIo/view?usp=drive_link.

Figura 1: Etapas da construção de uma sequência didática



Fonte: Arantes, 2022

3.4. Gamificação e sequência didática

Gamificar uma atividade é utilizar recursos projetados para os jogos em outros contextos (DETERDING, 2011, apud MUANGSRINOON; BOONBRAHM, 2019, tradução nossa). Em adição ao conceito, Moura (2019), esclarece que gamificar é empregar elementos e contextos de algo que não se trata de um jogo a fim de transformá-lo em jogo. Cabe aqui relembrar que a pesquisa apresentada traz consigo uma formação continuada de professores estruturada em uma SD repleta de jogos e brincadeira, ou seja, atividades que já são gamificadas em sua essência,

[1] Estrutura, sistema (FRAMEWORK, 2023)

e diversas outras situações que não necessariamente o são, mas que foram transformadas através da gamificação, tais como: murais colaborativos para tempestade de ideias, dinâmicas para tomada de consciência e avaliações significativas.

Em relação aos possíveis prós da gamificação para os processos de ensino e aprendizagem, destacamos o engajamento defendido por Tolomei (2017), que retrata a sensação prazerosa de realizar uma atividade que, de maneira mais dinâmica, oferece caminhos diferentes para atingir seus objetivos. A gamificação ainda traz consigo a possibilidade de trazer ao debate a aventura, ludicidade e resolução de problemas, se apresentando como alternativa interessante para a prática pedagógica tradicional e linear, servindo como ferramenta para o exercício da interdisciplinaridade, combate à desmotivação dos discentes e desafios dos professores na era da tecnologia (REBOUÇAS; DE MONTEIRO MARQUES; BEZERRA, 2023).

Mais uma vez citando Rebouças, De Monteiro Marques e Bezerra (2023), as sequências didáticas se apresentam como um ambiente fértil à gamificação e, enaltecendo a paridade entre os termos, encontramos amparo em Xavier, Santo, De Abreu Mól (2021), quando apresentam uma sequência didática acompanhada de uma atividade gamificada capaz de transformar questões consideradas sérias e fora do contexto de jogo, em uma eficiente forma de aprendizagem no que diz respeito às normas de combate a incêndio.

Juntam-se aos citados até agora demais autores, cuja contribuição aponta na mesma direção, indicando compatibilidade entre a gamificação e as sequências didáticas. De Queiroz (2023), conclui que professores submetidos a uma SD gamificada podem replicar seu conteúdo com os alunos, corroborando para o que chama de “cultura brincante” (DE QUEIROZ, 2023, p.87). Gonçalves, Azevedo, De Oliveira (2022) invocam o potencial que uma SD gamificada apresenta para desenvolver atividades colaborativas e, de acordo com Pimentel, Nunes, Sales Júnior (2020), o uso da gamificação em uma sequência didática aplicada na formação de professores é capaz de provocar mudanças em sua postura, no tocante ao compromisso com sua própria aprendizagem.

4. PERCURSO METODOLÓGICO

A pesquisa realizada, quanto à natureza, classifica-se como pesquisa-ação participativa, na qual insistimos em lembrar que, de acordo com Thiollent e Colette (2020), permite a conciliação de profissionais diversos, promovendo a interdisciplinaridade e pluralidade de conhecimentos. Aliando assim, produção científica, saberes populares e soluções relacionadas ao contexto social.

Movidos pela nossa inquietação inicial e considerando os objetivos traçados para o presente estudo, idealizamos o percurso metodológico de acordo com a figura 2, mostrada abaixo.

Figura 2 – Percurso metodológico



(fonte: autores da pesquisa)

O primeiro passo foi à construção de uma sequência didática para formação continuada de professores que atuam no Ensino Fundamental - Anos iniciais. A SD em questão, estava repleta de brincadeira tradicionais, contava com o uso das TICs como ferramenta facilitadora do ensino, no que tange a ambientação, proposição e fixação dos conteúdos. Além disso, utiliza o framework desenvolvido por Arantes (2022) para sua estruturação; No segundo passo, desenvolvemos um material didático de apoio (e-book) que acompanharia a SD durante a etapa seguinte; Com a terceira fase, veio a aplicação da SD. Nesta etapa, 69 professores de Educação Física e pedagogos, atuantes no primeiro ao quinto ano do Ensino Fundamental, oriundos da cidade do Rio de Janeiro, de ambos os sexos e idades entre 22 e 60 anos, foram submetidos à

sequência didática, juntamente com respectivo material didático de apoio. O curso de formação continuada teve a duração de 10 horas, das quais 08 foram atividades práticas presenciais, somadas a 02 horas de estudo remoto. Sua aplicação foi efetuada pelo próprio pesquisador; Por fim, a última etapa do percurso foi a de avaliação da aplicabilidade da SD e material de apoio desenvolvidos. Após a aplicação da SD com o grupo de professores, seguimos com a coleta de dados através de um questionário elaborado dentro da escala *Likert*, disponibilizado e aplicado através da plataforma *Google Forms.* Todo o procedimento de coleta ocorreu de maneira coletiva e anônima e era facultado ao participante abster-se da proposição que lhe conviesse.

5. MÉTODO

5.1. Construção da Sequência didática

O passo a passo foi descrito durante o primeiro semestre do ano de 2022, na Disciplina *Metodologia e Prática* do Programa de Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário Carioca. Acerca das revisões e correções, os encontros ocorreram semanalmente, entre os meses de fevereiro a julho, de maneira presencial e remota, até atingirmos o modelo final com todas as etapas da SD, projetada para ser uma formação continuada de professores que atuam no o Primeiro Segmento do Ensino Fundamental - Anos Iniciais com dez horas de duração (08 horas presenciais e duas horas remotas).

Com a SD programada para ser executada em três dias distintos, selecionamos jogos populares que, mediados pelas TICs, foram executados em todos os três dias. Buscamos utilizar jogos com mecânicas e regras diferentes entre si na tentativa de oferecer diferentes vivências aos participantes. Para o primeiro dia de atividades planejamos Piques, Caça ao Tesouro, Mímica e um Quizz; o segundo dia de atividades contou com Gato e Rato, Batalha do Dedão, Mãos Rápidas, Huka Huka e Qual é a Música; no terceiro dia as atividades foram Desafio TikTok, Free Fire Adaptado e, por último, jogos pesquisados no Youtube. Os pormenores de todas as atividades, suas regras e configurações em geral estão descritos na própria SD, disponível no Apêndice A. Na tentativa de elucidar as etapas descritas em sua elaboração disponibilizamos texto e recortes da SD original, configurando as imagens desse capítulo como *figuras* (prints de tela) e não *tabelas* para efeitos do nosso estudo. Dessa forma, somamos a descrição das etapas a prints com as respectivas explanações.

5.1.1. Construção do primeiro dia de SD

Iniciamos o primeiro dia com a etapa de confirmação do eixo temático na qual a SD se insere, formação continuada de professores, e a citação do conteúdo do dia, *o direito de brincar*. Veja abaixo na figura 3.

Figura 3 – Eixo Temático e conteúdo, dia 1

Dia: 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐

Aluno: Aluizio de Freitas Lopes	E-mail: profaluiziolopes@gmail.com
Professor (a) Revisor (a) Sheila Arantes	E-mail: Sheila@csaber.com.br
Eixo Temático: Formação continuada de professores	
Conteúdo: O direito de brincar	
Turma e Segmento que será aplicada a SD: Professores que atuam no Primeiro Segmento do Ensino Fundamental	

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

Objetivos esperados para este dia de aula	- Provocar reflexões e debates sobre o direito de brincar; - Coletar dados sobre o tempo que a escola reservava para que os participantes pudessem brincar (quando criança); - Utilizar as Novas Tecnologias Digitais para fomentar a participação em jogos e brincadeiras; - Proporcionar atividades recreativas para os participantes - Familiarizar-se com a ferramenta Padlet.

(fonte: autores da pesquisa)

Seguimos com a tomada de consciência, momento onde descrevemos o percurso traçado para o dia. Aqui, buscamos explicar as etapas da SD e o papel que cada participante haveria de desempenhar em cada uma delas. Conforme disposto na figura 4.

Figura 4 –Tomada de consciência com atividade diagnóstica, dia 1

1ª Etapa: Tomada de Consciência (Essa etapa é a última que você faz. Aqui você apresenta o que vai acontecer)
Número Máximo de aluno indicado para participar da SD: 80 pessoas
DURAÇÃO TOTAL DO DIA 1 DA SD: 90 minutos
Tempo da 1ª Etapa: 5 minutos

O tema do nosso primeiro dia de SD é o direito de brincar.

Para as etapas a seguir teremos vídeos, debates, brincadeiras e atividades interativas apoiadas nas Novas Tecnologias Digitais;

Segunda etapa: Um arquivo de vídeo trata de uma situação familiar a qualquer professor..., mas cuidado! Pode ser facilmente confundida. O objetivo aqui é debater a cultura que envolve o brincar.
Duração: 15 minutos.

Terceira etapa: Utilizando ferramentas e tecnologias digitais o grupo participará de duas brincadeiras. A primeira delas vai fazer todo mundo correr, gritar e suar; na segunda, vamos atrás do "tesouro".
Duração: 40 minutos

Quarta etapa: Hora de colocar a criatividade em prática.... É hora de criar uma brincadeira enquanto aprende a utilizar a ferramenta da etapa anterior.
Duração: 20 minutos

Quinta etapa: Brincando de avaliação.
Duração: 10 minutos.

(fonte: autores da pesquisa)

Continuamos com objetivo de estabelecer uma conexão entre os conhecimentos prévios do participante e os novos conhecimentos que estão por vir. Esta etapa conta com vídeo, leitura de textos e uma diagnose utilizando a ferramenta Google Forms. Exibido na figura 5.

Figura 5: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos, dia 1

2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) **Tempo: 15 minutos.**	- Reproduzir *VÍDEO 1** para o grupo (duração aproximada: 40 segundos); Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1DabvekzzMn28vEJ8-MbA4eZO78NrBSsC/view?usp=sharing - Apresentar a seguinte citação: https://drive.google.com/file/d/1zBAWXnVveYVC51W3D42nDuDuGQT0quTT/view?usp=sharing - Promover uma discussão sobre o conteúdo do VÍDEO 1 e da citação acima, seus significados e relevância para o tema.
	- Executar um levantamento sobre o tempo que a escola reservava para que os participantes pudessem brincar (enquanto eram crianças) e revelar o resultado final para o grupo. A coleta dos dados ocorrerá na plataforma Google Forms. Disponível em: https://docs.google.com/forms/d/1IVG-anukdWouTGs7HjebMIRTfVGU3TvcE8lOWFM8dVA/edit?usp=sharing - Oferecer material teórico adicional a ser a ser apreciado de maneira remota (em casa) Artigo: https://drive.google.com/file/d/1mLJ8d-l_Qf1-NhxF3dxcuDFf-dpYwk8D/view?usp=drive_link

(fonte: autores da pesquisa)

A etapa conseguinte visava a promoção de atividades lúdicas motivadoras à aprendizagem, utilizando as TICs. Em um primeiro momento, escolhemos a ferramenta Padlet para a criação de um mural com jogos do tipo *pique* conhecidos pelos alunos, ao que se seguiram alguns minutos reservados para executar com os participantes os piques selecionados pela maioria. Em segundo lugar, a ferramenta Wordwall foi adotada para fazer um jogo do tipo *caça ao tesouro*. Disponibilizado ao leitor abaixo, na figura 6.

Figura 6 – Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras à aprendizagem, permeadas pelas TICs, dia 1

3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo: 40 minutos	- Promover uma atividade utilizando a ferramenta PADLET: O grupo deve postar no frame disponibilizado nomes de piques (brincadeiras onde há um pegador) que costumavam fazer na infância, ou que sejam conhecidos por eles. O objetivo é atingir o maior número de posts possível dentro de 5 minutos. Observações importantes: ➔ Citações repetidas devem ser descartadas (para fins de contagem); ➔ Brincadeiras desconhecidas devem ser explicadas; Link para o PADLET: https://padlet.com/profaluiziolopes/ylfytgazyb6c2vfj - O grupo deve escolher os piques mais interessantes dentre aqueles que foram citados na atividade no PADLET para vivenciar. Um dos participantes será aquele que vai explicar como brincar. --- - Promover uma atividade recreativa no formato de "caça ao tesouro" com os participantes utilizando a plataforma Wordwall: ➔ O nome da brincadeira será FAZENDA; ➔ A plataforma Wordwall será utilizada para a inserção das respostas. Disponível no link: https://wordwall.net/pt/resource/35475919 ; ➔ Separar os participantes em grupos (sugerido 4 ou 5 grupos); ➔ O objetivo dos grupos é encontrar os fazendeiros e perguntar a eles qual o nome do animal que ele cuida; ➔ Selecionar dentre os participantes 8 fazendeiros. Estes não estarão distribuídos nos grupos; ➔ Cada fazendeiro deverá saber a resposta de uma (e apenas uma) das associações animal/nome, como mostrado no Wordwall; ➔ Os participantes que estão à procura dos fazendeiros devem andar de mãos dadas durante toda a atividade; ➔ Os fazendeiros devem se espalhar pelo local onde o jogo será realizado (pátio, sala grande, quadra, etc); ➔ Os fazendeiros não devem dar a reposta "de graça". Ele vai negociar com os demais participantes e o preço é uma prenda; ➔ Exemplos de prendas: Polichinelos, abdominais, cantar uma música, dançar alguma coisa, etc... ➔ Uma vez que o grupo tiver recolhido todas as informações sobre os animais e seus nomes deve retornar para o ponto de partida.

(fonte: autores da pesquisa)

A próxima parte se resume no desenvolvimento das habilidades relacionadas com o aprender a aprender. Trouxemos mais uma vez a ferramenta Padlet, para que o participante pudesse treinar sua utilização criando seu próprio mural. Sugerimos o desenvolvimento de um jogo de mímica, também criado pelos próprios participantes. Veja abaixo, de acordo com a figura 7.

Figura 7 – Desenvolver habilidades relacionadas com o aprender a aprender, dia 1

4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. **Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets.** **Tempo: 20 minutos**	- Utilizando os mesmos grupos da atividade anterior, os participantes devem utilizar a ferramenta Padlet para criar uma base de dados que viabilize a promoção da atividade de mímica (utilizar as postagens para deixar armazenado): ➔ O objetivo é fazer com que os participantes se familiarizem com o uso da ferramenta Padlet; ➔ Cada grupo deve criar seu próprio frame e não pode compartilhar com os demais; ➔ Cada grupo ficará responsável por listar um dos seguintes temas: FILMES; OBJETOS; PROFISSÕES; ESPORTES; SENTIMENTOS; ➔ O Tempo para a criação do frame e listagem é de 5 a 10 minutos; ➔ Ao final do tempo de criação os grupos devem escolher alguns representantes para fazer as mímicas; ➔ Cada grupo entregará sua listagem para os mímicos selecionados do grupo vizinho. O conteúdo não pode ser revelado para aqueles que vão tentar acertar, o sucesso vai depender da performance artística do mímico.

(fonte: autores da pesquisa)

Por fim, uma avaliação significativa utilizando a ferramenta Kahoot, cujo objetivo é averiguar o quanto do conteúdo foi apropriado pelos participantes, possibilitando a reconfiguração da SD. Contemple a figura 8 abaixo.

Figura 8 – Avaliação significativa, dia 1

5º **Avaliação**: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. **Tempo: 10 minutos.**	- Mantendo os grupos da etapa anterior, executar uma atividade competitiva na plataforma KAHOOT. As equipes devem responder "*verdadeiro*" ou "*falso*" para questões abordadas durante o primeiro dia. Observações importantes: ➔ Explicar que as respostas corretas vão valendo menos pontos conforme a passagem de tempo. Link da atividade: https://create.kahoot.it/share/avaliacao-sd-1/4347037e-39a2-47f4-af2f-bcb7b7dceff6 - Promover um debate sobre as respostas.

(fonte: autores da pesquisa)

5.1.2. Construção do segundo dia da SD

Agora, passaremos a exibir prints do segundo dia da SD com suas respectivas atividades. Perceba a manutenção do eixo temático e a mudança do conteúdo a ser discutido no dia. Veja abaixo na figura 9.

Figura 9 – Eixo Temático e conteúdo, dia 2

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐

Aluno: Aluizio de Freitas Lopes	E-mail: profaluiziolopes@gmail.com
Professor (a) Revisor (a) Sheila Arantes	E-mail: Sheila@csaber.com.br
Eixo Temático: Formação continuada de professores	
Conteúdo: Por que brincar na escola?	
Turma e Segmento que será aplicada a SD: Professores que atuam no Primeiro Segmento do Ensino Fundamental	

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

Objetivos esperados para este dia de aula	- Revisar pontos importantes sobre o Dia 1; - Provocar reflexões e debates sobre o direito de brincar na sala de aula; - Coletar dados sobre a opinião dos inscritos sobre a relação: Escola tradicional X Aluno moderno; - Utilizar as Novas Tecnologias Digitais para fomentar a participação em jogos e brincadeiras; - Proporcionar atividades recreativas para os participantes; - Familiarizar-se com a ferramenta Wordwall e Kahoot.

(fonte: autores da pesquisa)

Passamos para a tomada de consciência, com o percurso do dia. Conforme disposto na figura 10.

Figura 10 –Tomada de consciência com atividade diagnóstica, dia 2

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

Número Máximo de aluno indicado para participar da SD: 80 pessoas

DURAÇÃO TOTAL DO DIA 1 DA SD: 90 minutos

Tempo da 1ª Etapa: 5 minutos

No segundo dia de nossa SD o tema abordado é o porquê brincar na escola.

Segunda etapa: Essa etapa está marcada por um vídeo provocativo seguido por um questionário e debates sobre a relação: Escola tradicional X Aluno moderno. Duração: 15 minutos.

Terceira etapa: Vamos brincar de "pega o rato", e também de "história da serpente", utilizando a plataforma Wordwall e sua roda aleatória.

Duração: 40 minutos.

Quarta etapa: Nesta etapa vamos aprender a criar uma "roda aleatória" para inventar nossas próprias brincadeiras.

Duração: 20 minutos.

(fonte: autores da pesquisa)

Vídeos, debates, rodas de conversa continuam com objetivo de estabelecer uma conexão entre os conhecimentos prévios do participante e os novos conhecimentos que estão por vir. Esta etapa culmina com uma atividade diagnóstica que utiliza a ferramenta Mentimeter, no formato de nuvem de palavras, sobre a opinião dos participantes em relação ao ensino tradicional. Exibido na figura 11.

Figura 11: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos, dia 2

2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) **Tempo: 25 minutos.**	- Organizar uma roda de conversa sobre o que foi elucidado acerca do Brincar no Dia 1 da SD; - Apresentar aos participantes o VÍDEO 2 (duração aproximada 43 segundos); Disponível no link: https://drive.google.com/file/d/1K2uHIDP4GuhkzcLkQBTXjVrjhwKfHb5-/view?usp=sharing - Promover uma atividade no formato de "nuvem de palavras" na plataforma MENTIMETER. Link para a atividade: https://www.mentimeter.com/app/presentation/300b09299d9856a42caea8fc3026058a/444c2d557133 Você pode fazer o download do slide da pergunta neste link (caso necessário): https://drive.google.com/file/d/1yH6enxNjfDOXITe9D7KBoDu8jQqySQmd/view?usp=sharing Observações importantes: ➔ O participante pode entregar duas respostas; ➔ Caso faça a dinâmica através de slides, não esquecer de anotar o resultado (respostas). - Fazer a leitura da seguinte citação: Link: https://drive.google.com/file/d/1cNIS2MXATRcq3CZOJdO_4P7NIgb_kyVR/view?usp=sharing
	- Promover um debate entre os participantes tendo o vídeo e a citação acima como referências; - Oferecer material teórico adicional a ser a ser apreciado de maneira remota (em casa) Artigo: https://drive.google.com/file/d/1UuBw4cxR8-0KrLv2FcDqAgwvxDbN6Psz/view?usp=sharing *baixe os slides, para o caso de não contar com serviço de internet no dia.

(fonte: autores da pesquisa)

Na etapa da promoção às atividades lúdicas motivadoras à aprendizagem lançamos mão das ferramentas Wordwall e Kahoot. A primeira delas, fomentou o jogo *gato e rato*, enquanto a segunda foi o escopo de um *quizz* que foi utilizado para dinamizar atividades de *lutas*: *batalha do dedão; a mão mais rápida e Huka Huka.* Disponibilizado abaixo, na figura 12.

Figura 12 – Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras à aprendizagem, permeadas pelas TICs, dia 2

3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) **Tempo: 25 minutos**	- Apresentar aos participantes a "roda aleatória" da plataforma Wordwall para a execução de uma brincadeira: "Pega o rato". Utilizar o link disponível em: https://wordwall.net/pt/resource/35510936 Vídeo com a brincadeira para apreciação dos participantes disponível neste link: https://www.youtube.com/watch?v=enfYlgF2OJg Observações importantes: ➔ Não é necessário cantar a música do vídeo; ➔ Promover troca de gatos e ratos constantemente. ➔ A roda aleatória indica o número de gatos (pegadores) por rodada. *baixe os vídeos, para o caso de não contar com serviço de internet no dia. - Promover uma atividade recreativa, um Quizz na plataforma Kahoot. Disponível no link: https://create.kahoot.it/share/qual-o-nome-desta-brincadeira/0b91a167-cbe3-4b2c-a6f6-f79136694963 Observações importantes: ➔ O nome da atividade é *QUAL É O NOME DESTA BRINCADEIRA?* ➔ Dividir a turma em grupos de 5 pessoas para esta atividade; Você encontra os vídeos nestes links (caso não confie na Internet do local baixe com antecedência): Vídeo 1: https://youtu.be/VQZkyjm_7No Vídeo 2: https://youtu.be/BCpa6EahUAY Créditos: Educação Física na Prática Disponível em: https://www.youtube.com/channel/UC7YyLx7CSp2t-FUR-IjZxgA Acessado em: 08/09/2022. Vídeo 3: https://youtu.be/6Cgf1HBOlSM Créditos: Canal Da Educação Física Disponível em: https://www.youtube.com/c/CanalDaEduca%C3%A7%C3%A3oF%C3%ADsica/featured Acessado em: 08/09/2022. - Executar com os participantes as três brincadeiras da atividade anterior (quizz). Você pode assistir aos vídeos, mas aqui vai uma breve explicação de como funcionam: Atividade 1 – Batalha do dedão: ➔ Os participantes devem dar uma das mãos e pressionar os polegares um contra o outro; ➔ O objetivo é subjugar, segurando o polegar do seu adversário por 3 segundos; ➔ Promover trocas de adversários constantemente. Atividade 2 – A mão mais rápida: ➔ Os participantes devem dar as mãos e revezar a tentativa de acertar um tapa em uma das mãos do adversário; ➔ Promover trocas de adversários constantemente. Atividade 3 – Huka Huka: ➔ Os participantes devem se enfrentar, segurando as mãos ou no ombro do adversário; ➔ O objetivo é fazer seu adversário cair para um dos lados;

	➔ Promover trocas de adversários constantemente.

(fonte: autores da pesquisa)

Na hora de planejar as habilidades relacionadas com o aprender a aprender, apelamos para o uso da ferramenta Wordwall, mais uma vez intentando o desenvolvimento do trato do participante com a referida TIC. Ao que se refere à brincadeira, desta vez o grupo deveria criar um jogo do tipo *Qual é a música?*. Veja na figura 13.

Figura 13 – Desenvolver habilidades relacionadas com o aprender a aprender, dia 2

4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. **Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets.** **Tempo: 30 minutos**	- Orientar os participantes para que estes criem sua própria "roda aleatória" na plataforma Wordwall para executar uma brincadeira do tipo "Qual é a música?". O objetivo é fazer com que os participantes se familiarizem com o uso da plataforma Wordwall; Observações importantes: ➔ Dividir os participantes em grupos de 5 pessoas; ➔ Cada grupo ficará responsável por elencar um conjunto de 20 palavras simples que servirá de base de dados para a "roda aleatória"; ➔ O Tempo para a criação da lista e da "roda aleatória" é de 10 minutos; ➔ Ao final do tempo de criação os grupos devem escolher a ordem na qual seus integrantes vão fazer a roda girar. Um de cada vez; ➔ Na sua vez, o jogador vai girar a roda e terá que cantar uma música que contenha a palavra sorteada. Caso não possa contar com acesso à Internet no dia, você pode realizar a atividade através de sorteio simples de palavras. Basta escrever as palavras em pedaços de papel, dobrar e pedir para os participantes retirá-los de um monte.

(fonte: autores da pesquisa)

Finalizando o segundo dia, temos uma avaliação significativa mediada com a ferramenta Wordwall no formato "TV show". Acompanhe a figura 14.

Figura 14 – Avaliação significativa, dia 2

5º **Avaliação**: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. **Tempo: 15 minutos.**	- Executar uma avaliação interativa, com perguntas sobre os temas abordados neste dia de SD, em formato de "perguntas de programa de tv" na plataforma Wordwall. Link para atividade: https://wordwall.net/pt/resource/35512730 Segue abaixo link das imagens das perguntas e repostas. Você deve levar impresso para o caso de não ter acesso à Internet no local: 1: https://drive.google.com/file/d/13K0mZ10gxccxNMExZlAeE4naq549bhn2/view?usp=sharing 2: https://drive.google.com/file/d/1A-WL7wZueO2uD033MU7BnI7fZVKrpIgj/view?usp=sharing 3: https://drive.google.com/file/d/1KnIzods5Vd3CVdZ78KDcHxCG63JjOpKH/view?usp=sharing 4: https://drive.google.com/file/d/1l0V4FySwSznPzZNZDgH_cqaUcrN4jEIC/view?usp=sharing 5: https://drive.google.com/file/d/1ZsemmK_M_ofkhFtwg-14eNhIeBNaKnN8/view?usp=sharing - Promover um debate sobre as respostas.

(fonte: autores da pesquisa)

5.1.3. Construção do terceiro dia da SD

O último dia da SD com suas respectivas atividades se inicia com a mostra do conteúdo do dia, *quando é hora de brincar?*.Exibido abaixo, na figura 15.

Figura 15 – Eixo Temático e conteúdo, dia 3

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒

Aluno: Aluizio de Freitas Lopes	E-mail: profaluiziolopes@gmail.com
Professor (a) Revisor (a) Sheila Arantes	E-mail: Sheila@csaber.com.br
Eixo Temático: Formação continuada de professores	
Conteúdo: Quando é hora de brincar?	
Turma e Segmento que será aplicada a SD: Professores que atuam no Primeiro Segmento do Ensino Fundamental	

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

Objetivos esperados para este dia de aula	- Revisar pontos importantes sobre o Dia 1 e 2; - Provocar reflexões e debates sobre o quando é hora da criança brincar?; - Coletar dados sobre a opinião dos inscritos no tocante às dificuldades dos professores em promover brincadeiras; - Utilizar as Novas Tecnologias Digitais para fomentar a participação em jogos e brincadeiras; - Proporcionar atividades recreativas para os participantes; - Familiarizar-se com a possibilidade de brincar e pesquisar brincadeiras utilizando o aparelho celular (ou semelhantes).

(fonte: autores da pesquisa)

A tomada de consciência e percurso do dia são exibidos abaixo na figura 16.

Figura 16: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos, dia 3

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

Número Máximo de aluno indicado para participar da SD: 80 pessoas

DURAÇÃO TOTAL DO DIA 1 DA SD: 90 minutos

Tempo da 1ª Etapa: 5 minutos

Para este terceiro e último dia de SD teremos como tema: *Quando é hora de brincar?* Acompanharemos os depoimentos de professores em relação a promoção de brincadeiras; brincaremos e aprenderemos a brincar usando o celular. Terminaremos o dia com uma avaliação participativa.

Segunda Etapa: Declarações importantes serão reveladas por professores que trabalham no Ensino Fundamental. Segue um debate sobre a Hora de Brincar;

Duração: 15 minutos.

Terceira Etapa: Aprenderemos que o aparelho que nos acompanha o tempo todo, o celular, pode ser uma excelente ferramenta na promoção de jogos e brincadeiras;

Duração: 40 minutos.

Quarta Etapa: Aprenderemos a pesquisar e criar brincadeiras que acontecem apenas no campo virtual.

Duração: 20 minutos.

Quinta etapa: Encerraremos o dia e concluiremos a SD com uma avaliação participativa na Plataforma MENTIMETER.

Duração: 10 minutos.

(fonte: autores da pesquisa)

Para correlacionar os conhecimentos antigos e novos dos participantes, planejamos uma roda de conversa, vídeos, textos e debates sobre o tema do dia. A culminância desta fase reflexiva vem através de uma atividade na Plataforma Mentimeter, cujo objetivo é contribuir com postagens. Você pode conferir na figura 17.

Figura 17: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos, dia 3

2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) **Tempo: 15 minutos.**	- Organizar uma roda de conversa sobre o que foi elucidado acerca do Brincar no Dia 1 e 2 da SD; - Apresentar aos participantes o VÍDEO 3 (duração aproximada 4:42 segundos); Disponível no link: https://drive.google.com/file/d/1zOkcpdTPQkjNVVLrAE8WSfgHUlIofxaq/view?usp=sharing - Fazer a leitura do texto contido no link abaixo e seguir com reflexões do grupo acerca do pequeno trecho de *PERSPECTIVAS DE DESENVOLVIMENTO EM UM MUNDO GLOBALIZADO*; Disponível no Link: https://docs.google.com/document/d/1wMOofnnMKy59wnNa5honC1NFXztxremk/edit?usp=sharing&ouid=107836632970036075642&rtpof=true&sd=true - Promover um debate entre os participantes com o tema: *QUANDO É HORA DE BRINCAR?* - Executar com os participantes uma atividade na Plataforma MENTIMETER. Observações importantes: ➔ O objetivo é formar uma apresentação com postagens sobre as dificuldades dos professores em promover brincadeiras com as crianças; ➔ Após o término do tempo da atividade fazer a leitura das postagens. Disponível no link: https://www.mentimeter.com/app/presentation/3b026c03cf15a9717556e36a6f4132c1/a731397a229b https://www.menti.com/i4jqcdmr6t Você pode fazer o download do slide da pergunta neste link (caso necessário): https://drive.google.com/file/d/1Vr0oBoa4Nvj1NfYp-sUw5SBk4GLnUnFl/view?usp=sharing - Oferecer material teórico adicional a ser a ser apreciado de maneira remota (em casa) Artigo: https://drive.google.com/file/d/1vV469RfyFYLIgaNrZ6RIUEDma-a_utPC/view?usp=sharing

(fonte: autores da pesquisa)

A promoção das atividades lúdicas, característica desta fase, ocorre com a utilização dos celulares para realizar dois jogos, um de dança e coreografia e outro que é uma competição. Disponibilizamos abaixo a figura 18 para conferência.

Figura 18 – Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras à aprendizagem, permeadas pelas TICs, dia 3

3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) **Tempo: 40 minutos**	- Realizar com os participantes uma atividade utilizando o celular chamada DESAFIO TIKTOK. Observações importantes: ➔ Dividir os participantes em grupos (recomenda-se 4 ou 5 grupos); ➔ Cada grupo deverá criar uma dancinha de curta duração (30 segundos aproximadamente), gravar e compartilhar no grupo de whatsapp dos participantes (criar o grupo neste momento, caso ainda não o tenha); ➔ Na gravação, todos os membros do grupo devem aparecer dançando, exceto aquele que segura o celular; ➔ Os grupos deverão se dirigir para pontos distintos (para que os outros grupos não possam espiar) e combinar suas coreografias; ➔ Os grupos têm 10 minutos para criar sua dancinha, gravar e postar no whatsapp; ➔ Ao final do tempo cada grupo terá sua dança reproduzida no telão para que os demais tentem imitar. - - - -

Na tentativa de fazer com que o grupo aprenda a pesquisar jogos no YouTube, ainda apoiados no uso do celular, a tarefa consiste em pesquisar jogos e apresenta-los aos demais participantes. Observe a figura 19.

Figura 19 – Desenvolver habilidades relacionadas com o aprender a aprender, dia 3

4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. **Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets.** **Tempo: 20 minutos**	- Promover com os participantes uma atividade de "pesquisação" (pesquisa + ação) utilizando os celulares. Observações importantes: ➔ Dividir os participantes em grupos (recomenda-se 4 ou 5 grupos); ➔ Cada grupo deve pesquisar um jogo ou brincadeira para fazer utilizando o celular (a pesquisa é feita no celular e o jogo é feito no celular); ➔ O jogo deve acontecer inteiramente no dispositivo eletrônico (ex: Jogo de dominó virtual); ➔ Cada grupo deve apresentar o fruto de sua pesquisa para os demais. O uso do compartilhamento de tela é recomendado; ➔ Ao final das apresentações os grupos devem escolher uma das atividades mostradas para brincar/jogar.

(fonte: autores da pesquisa)

Para encerrar o terceiro dia e consequentemente a SD de maneira geral, preparamos uma atividade colaborativa na plataforma Mentimeter, na qual as respostas dos participantes são coletadas e compartilhadas entre todos os presentes. Encerramos a SD com um debate envolvendo todo e qualquer assunto tratado em um dos três dias de aplicação que seja vontade manifesta dos docentes. Você pode acompanhar na figura 20

Figura 20 – Avaliação significativa, dia 3

5º **Avaliação**: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. **Tempo: 10 minutos.**	- Executar com os participantes uma avaliação sobre os aprendizados desta SD na Plataforma MENTIMETER; Link disponível em: https://www.mentimeter.com/app/presentation/34a3db2eb1da7d1713e8b0ff610dfe5e/e75e15342e05 https://www.menti.com/4is4koeh2j Você pode fazer o download dos slides das perguntas nestes links (caso necessário): Pergunta 1: https://drive.google.com/file/d/1YXBWMeR9bDdEbuyZ4EzAxylb30a2G3Wj/view?usp=sharing Pergunta 2: https://drive.google.com/file/d/1yAa1JqX3Y3hKnb3du0q9hovkBwAq-e3i/view?usp=sharing - Promover o último debate sobre a SD, os conteúdos e tudo mais que possa ser relevante; - Encerramento.

5.2. Apresentação dos recursos digitais (TICs) utilizados na SD

Uma vez estabelecidas as etapas da SD e considerando os jogos elencados, a tarefa que se seguiu foi a de escolha dos recursos digitais que pudessem cumprir com o papel de mediar, facilitar a conexão dos participantes com as atividades selecionadas, as TICs. Cada uma delas e suas respectivas justificativas para uso estão descritas abaixo, maiores detalhes e vídeos tutoriais de como utilizá-las podem ser encontrados na própria SD.

5.2.1. Google Forms e Google Drive

A ferramenta Google Forms é gratuita, online e permite a criação de formulários, enquetes e coletas de dados em geral. De acordo com o sustentado por Monteiro e Santos (2019), ela se apresenta como um recurso prático de armazenamento e análise de informações, com agilidade na análise e exibição dos resultados. Para Da Silva Mota (2019), a ferramenta oferece a vantagem de coletar e depois organizar e disponibilizar as informações em planilhas e gráficos, destacando sua utilização prática e facilitadora para o processo de pesquisa. Neste

estudo utilizamos o Google Forms para coletar dados acerca das experiências escolares dos participantes na segunda etapa do primeiro dia de nossa sequência didática e também no questionário de avaliação final efetuado após completa execução da SD, para coletar e gerir os dados resultantes da pesquisa.

Também de uso gratuito, o Google Drive pode, segundo Santos e De Camargo Sant'ana (2019), trazer a sala de aula uma nova forma de aprendizagem e comunicação, de forma síncrona e assíncrona, possibilitando o acompanhamento das atividades realizadas em sala de aula e extraclasse. Da Silva Martins e Da Gama Rangel (2022), citam que tecnologias como o Google Drive apresentam potencial de facilitar a aprendizagem por oferecerem trabalhos colaborativos em momentos assíncronos. Neste sentido, optamos pelo uso do Google Drive como forma de disponibilizar material de estudo adicional remoto para ser acessado e baixado pelo sujeito submetido à SD na etapa de tomada de consciência, etapa segunda, em todos os três dias de aplicação da SD.

5.2.2. Wordwall e Kahoot

Em concordância com De Araújo Loiola e Mourão (2021), a ferramenta Wordwall oferece diversas maneiras de criação de jogos para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem. Da Silva, Silva e Freitas (2022), destacam nela a possibilidade de criação de atividades gamificadas. Indo mais além, o site pode ser utilizado para criar diversas estratégias metodológicas em formato de jogos, disponibiliza atividades criadas por outros usuários e pode ainda ser utilizado no acompanhamento do processo avaliativo (SALES et al., 2022). Sua aplicação na presente pesquisa ocorreu na quarta etapa do primeiro dia de execução da SD, no jogo *caça ao tesouro* e na terceira e quinta etapas do segundo dia, com a ambientação dos jogos *gato e rato* e *qual é a música?*. O recurso pode ser acessado em: https://wordwall.net/pt.

Ao voltarmos nossa atenção à segunda ferramenta, o Kahoot, ficamos com as considerações de Júnior (2017), que evidencia a potencialidade que a ferramenta apresenta para o campo da educação, por viabilizar a criação de atividades interativas e gamificadas através de perguntas de múltipla escolha, de organização, perguntas abertas e questionários em geral, se apresentando, inclusive, como opção para execução de avaliações significativas. Ademais, traz consigo a possibilidade de aumentar o engajamento em seus processos devido à característica intrínseca dos quizz que proporciona (DE FREITAS, FIGUEIREDO E GUIMARÃES, 2020). Está presente na avaliação significativa ao final do primeiro dia de

execução da SD e também na quarta etapa do segundo dia, para gamificar atividades de lutas. Acesso no endereço: https://kahoot.com/

5.2.3. Padlet

Conforme Da Silva Monteiro (2020), a ferramenta possibilita a criação de murais dinâmicos e criativos por meio da hiperligação de arquivos e mídias de características diferentes, tais como imagens, áudios e links. Ainda pautados pelo mesmo autor, o Padlet pode promover a flexibilidade cognitiva, aguçar a curiosidade e ajudar a desenvolver a colaboração entre os participantes. Os autores Da Silva e De Lima (2018) escrevem sobre os benefícios do uso do Padlet e trazem contribuições importantes ao declarar que o recurso permite a interação entre pessoas promovendo a difusão de ideias e a circulação de informações. Nos apegamos a esta ferramenta para utilização como caderno digital capaz de promover debates e tempestade de ideias nas etapas três e cinco do primeiro dia da SD. O endereço é: https://pt-br.padlet.com/.

5.2.4. Mentimeter

Esta plataforma online e grátis permite criar apresentações interativas e questionários dinâmicos variados, que podem ser acessados por diversas pessoas ao mesmo tempo, e gerar gráficos, tabelas e nuvens de palavras que podem ser compartilhadas pelo apresentador (DE MORAIS E DOS REIS, 2022). Ele torna possível a execução de perguntas com feedback instantâneo e construção de conceitos (DI DOMENICO E DA SILVA BROCARDO, 2022). Em nossa SD foi utilizado de duas maneiras diferentes. Primeiro nos processos de tomada de consciência no segundo e terceiro dia, depois como ferramenta facilitadora no processo de avaliação significativa ao final do último dia de execução da sequência didática. Endereço para acessar: https://www.mentimeter.com/pt-BR.

5.2.5. Youtube

O Youtube é uma plataforma online que possibilita compartilhar vídeos gratuitamente que, de acordo com Nagumo, Teles e De Almeida Silva (2020), pode ser utilizado como uma ferramenta de suporte pelas instituições educativas para diminuir seu distanciamento para com aqueles acostumados a cultura digital. Em seu artigo apresentam que é comum pessoas utilizarem o Youtube para reforçar conteúdos que ainda não puderam compreender completamente. Moran (2017) classifica a plataforma como recurso eficiente para mostrar

ideias e experiências, com a possibilidade de sensibilizar e apoiar a aprendizagem. Durante a construção da nossa SD o Youtube foi utilizado no terceiro dia como recurso para explanação jogos populares nas etapas três e quatro. Uma aplicação do recurso foi a disponibilização de vídeos tutoriais sobre as TICs contidas na SD, cujos links estão presentes no documento. Pode ser acessado em: https://www.youtube.com/ .

5.2.6. Quadro com as TICs utilizadas na SD

Com o intuito de facilitar o acesso elaboramos a tabela abaixo com o nome, ícone e link de acesso a cada uma das ferramentas expostas neste capítulo. Veja abaixo na tabela 1.

Tabela 1 – Informações sobre as TICs utilizadas na SD

Nome	Ícone	Link de acesso
Google Forms		https://docs.google.com/forms/
Google Drive		https://drive.google.com/
Wordwall	Wordwall	https://wordwall.net/pt
Kahoot	Kahoot!	https://wordwall.net/pt
Padlet	padlet	https://pt-br.padlet.com/
Mentimeter	Mentimeter	https://www.mentimeter.com/pt-BR
YouTube	YouTube	https://www.youtube.com/

(fonte: autores da pesquisa)

5.3. Construção do E-book

Com o objetivo de acompanhar a execução da SD e servir como material didático de apoio a sua execução, um e-book foi elaborado. De acordo com o estudo apresentado por Rocha (2021), a utilização deste recurso digital pode aproximar pessoas dos conteúdos e tornar a aprendizagem mais relevante. Jardim (2019) explana os benefícios que o uso de e-books podem trazer para o ensino. Ele destaca a possibilidade de acesso através de dispositivos móveis, maior interesse dos usuários e interação em ambientes virtuais.

A preparação do e-book ocorreu após a elaboração da SD, também no ano de 2022, em encontros presenciais e remotos, entre os autores da pesquisa até atingir o modelo final. O recurso digital foi ambientado na plataforma *Canva*, que é uma ferramenta online de design e comunicação visual para criação de apresentações em formatos diversos. Sua escolha foi em função da simplicidade e praticidade que oferece para qualquer usuário, diversidade de modelos previamente prontos e da possibilidade de acesso através de múltiplos dispositivos (GEHRED, 2020). A versão utilizada foi a *Premium*, concedida de maneira grátis, através de uma conta para professores.

O e-book conta com 20 páginas e disponibiliza conteúdos relacionados à SD, como: conceito de sequências didáticas, aprendizagem significativa, contribuições das TICs na educação e recursos digitais utilizados na SD. Ele foi compartilhado com os participantes através de um grupo de whatsapp, de maneira integral e através do seu link. A figura 21 apresentada mostra a capa do e-book, utilizada para divulgação da formação oferecida.

Figura 21 – Capa do e-book que acompanha a sequência didática para formação de professores



(fonte: autores da pesquisa)

Você pode fazer o download do e-book completo neste link: https://drive.google.com/file/d/1j7Eccw3DdxYUSE8u5whSExrPk_jfcvIN/view?usp=sharing

5.4. Capacitação (aplicação da SD)

Munidos da sequência didática e e-book desenvolvidos, o passo que se seguiu foi a aplicação do curso de capacitação. Participaram deste curso de formação continuada 69 professores de Educação Física e Pedagogia, da Cidade do Rio de Janeiro, atuantes no Ensino Fundamental I, primeiro ao quinto ano, oriundos das Zonas Norte e Oeste, de ambos os sexos, idades entre 22 e 60 anos.

A sequência didática foi aplicada pelo próprio pesquisador com os participantes, que concordaram com a pesquisa e a autorizaram assinando o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), conforme disposto no anexo 2, e teve a duração de 10 horas, das quais 08 horas presenciais e 02 horas de estudos remotos. A aplicação ocorreu em 3 dias distintos e contou com a alternância entre momentos de teoria e de prática, de acordo com etapas de uma SD descritas anteriormente.

5.4.1. Primeiro dia de aplicação da SD

Após uma breve apresentação do pesquisador iniciamos o processo de tomada de consciência acerca do tema do dia: O direito de brincar e o compromisso de assegurá-lo à criança. Na etapa seguinte, com o objetivo de despertar inquietações, os participantes foram duplamente provocados. Primeiro com um vídeo contendo sons de crianças brincando, a segunda provocação foi através de um formulário onde os participantes tiveram que preencher com informações sobre o tempo que a escola os reservava para brincar quando estes eram crianças. A discussão termina com a disponibilização de material teórico para ser apreciado remotamente através de um link do Google Drive, intitulado *vida e morte do brincar*.

Para a próxima etapa deste primeiro dia demos início ao fomento das atividades lúdicas, dos jogos, mediados pelas TICs. Foi disposto aos participantes um link para criação de um mural com a ferramenta Padlet com a meta de reunir o maior número possível de brincadeiras do tipo *pique*. Veja o registro abaixo, na figura 22.

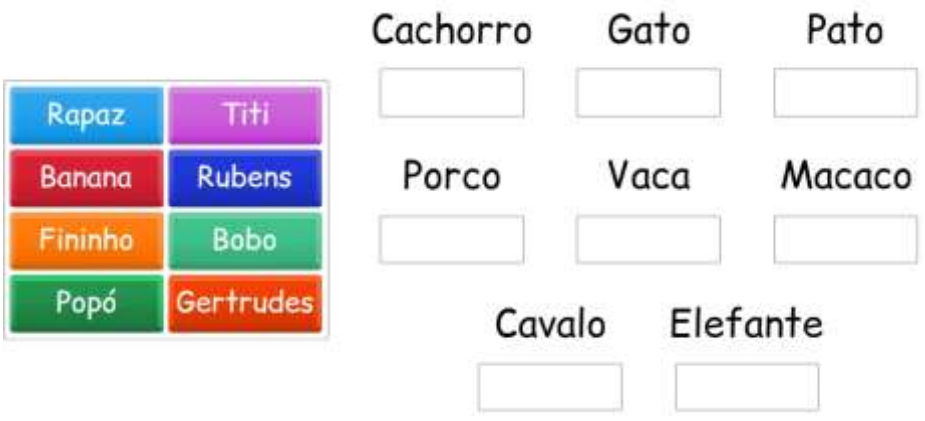
Figura 22 – mural de piques no Padlet



(fonte: autores da pesquisa)

Após a conclusão do mural os participantes escolheram os piques mais interessantes para brincar com todo o grupo. Ainda na mesma etapa realizamos a brincadeira *caça ao tesouro*, utilizando a ferramenta Wordwall, com o objetivo de encontrar respostas que permitissem atribuir os nomes aos respectivos animais. Exibido abaixo, na figura 23.

Figura 23 – Caça ao tesouro com o Wordwall

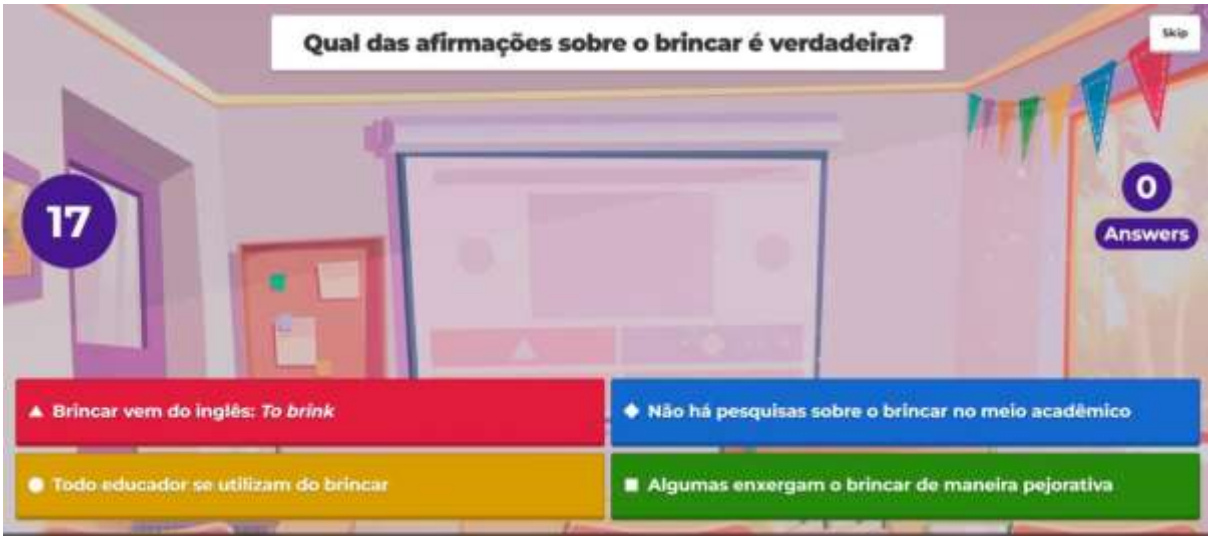


(fonte: autores da pesquisa)

Para a quarta etapa do primeiro dia, o planejamento demandou que o grupo criasse seu próprio mural no Padlet com diferentes temas: profissões, objetos, filmes, sentimentos, entre outros. Com os murais prontos o que se seguiu foi a brincadeira de mímica.

Finalizando o primeiro dia de atividades, realizamos uma avaliação significativa utilizando o Kahoot, veja abaixo na figura 24, seguido por uma conversa que abordou possíveis dúvidas até aquele momento.

Figura 24 – Avaliação significativa com o Kahoot ao final do primeiro dia de SD



(fonte: autores da pesquisa)

5.4.2. Segundo dia de aplicação da SD

Com o tema *por que brincar na escola?*, o segundo dia começa com uma roda de conversa sobre os acontecimentos do encontro anterior, seguido por um momento de reflexão que contou com um vídeo provocativo e um levantamento de opinião acerca das impressões deixadas por ele. Para este levantamento foi utilizada a ferramenta Mentimeter, no padrão de nuvem de palavras. O oferecimento de material teórico adicional, a ser apreciado em um momento posterior, e um debate encerraram nossa primeira e segunda etapa deste dia.

A partir desta etapa disponibilizamos registros fotográficos envolvendo pessoas, tiradas em algum momento do curso de capacitação. Todas essas fotos que exibem pessoas foram desfocadas com o objetivo de preservar o anonimato dos participantes.

A etapa conseguinte retornou com os jogos. Utilizando mais uma vez o Wordwall, promovemos o *gato e rato*, tradicional brincadeira cooperativa, capaz de proporcionar a inclusão. Você pode ver abaixo, na figura 25.

Figura 25 – Atividade cooperativa de inclusão *gato e rato*, mediada pelo Wordwall. No detalhe, amputado. Imagens distorcidas para preservar o anonimato.



(fonte: autores da pesquisa)

Encerramos esta etapa com o uso do Kahoot para mediar mais três brincadeiras dentro do contexto de lutas adaptadas e inclusão: *batalha do dedão, a mão mais rápida e Huka Huka*, esta última exibida na figura 26.

Figura 26 – Huka Huka adaptado. Imagens distorcidas para preservar o anonimato.



(fonte: autores da pesquisa)

A etapa responsável pelo *aprender a aprender* do segundo dia marcou a tentativa de promoção da familiarização da ferramenta Wordwall para que os participantes pudessem criar sua própria atividade. Com base no padrão *roda aleatória*, disponibilizada pela ferramenta, todos foram divididos em grupos e tiveram a tarefa de construir e realizar um jogo do tipo *Qual é a música?*.

Encerramos o dia com uma avaliação significativa e feedback das respostas utilizando o Wordwall no padrão *tv show*.

5.4.3. Terceiro dia de aplicação da SD

O último dia da aplicação da SD teve como tema *quando é hora de brincar?* e, seguindo o modelo do dia anterior, se iniciou com uma roda de conversa abordando dúvidas e experiências.

Na etapa que visa estabelecer relações entre os conhecimentos antigos e novos, foi contemplado um vídeo com depoimentos de professores falando sobre suas dificuldades em promover brincadeiras para os alunos. Após a leitura de um texto reflexivo, todos os participantes foram convidados para utilizar o Mentimeter objetivando criar uma apresentação com postagens sobre as dificuldades dos professores em promover brincadeiras na escola. Também a exemplo dos outros dias, material teórico adicional foi disponibilizado.

A fase mais lúdica deste último dia trouxe a brincadeira *desafio TikTok,* que foi fomentado através da utilização das câmeras dos celulares dos participantes. O objetivo era gravar coreografias curtas que seriam reproduzidas pelos demais. Exibido abaixo, na figura 27

Figura 27 – Desafio Tik Tok. Alguns nomes foram ocultados e a imagem foi distorcida para preservar o anonimato.



(fonte: autores da pesquisa)

Uma segunda brincadeira aconteceu com a utilização dos celulares, uma competição ao estilo Free Fire, cujo objetivo era conseguir fotos nítidas dos adversários.

O momento seguinte foi o de desenvolver as habilidades com as TICs. Os participantes foram divididos em grupos e orientados a pesquisar brincadeiras utilizando o Youtube. Celulares, tablets, notebooks e quaisquer outros aparelhos estavam liberados ao uso. Após a pesquisa por brincadeiras novas, ou seja, ainda não vivenciadas na SD, cada grupo deveria apresentar e realizar uma brincadeira ou jogo, o fruto de sua pesquisa, com os demais inscritos.

A culminância da SD se apresentou como uma avaliação na plataforma Mentimeter, seguida por um debate envolvendo conceitos, dúvidas, feedbacks, ou qualquer outro assunto pertinente a um ou mais envolvidos no processo. A dinâmica de encerramento, exibida na figura 28.

Figura 28 – Dinâmica de encerramento. Nomes ocultados e imagem distorcida para preservar o anonimato.



(fonte: autores da pesquisa)

5.5. Avaliação

O procedimento de avaliação da formação ocorreu durante o mês de agosto de 2022, através de um questionário aplicado de maneira presencial, pelo próprio pesquisador, em datas diferentes e posteriores à aplicação da sequência, cujas respostas seriam de grande valia por atuarem como instrumento de coleta de dados para o presente estudo. Mais uma vez foi exigida a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), disponível no anexo 2, para que as respostas dos participantes fossem validadas.

O questionário foi disponibilizado através da plataforma Google Forms, cujas potencialidades foram já foram apresentadas antes neste estudo, e contava com 59 perguntas: 4 discursivas e 55 de múltipla escolha. As perguntas de múltipla escolha estavam alinhadas com a escala *Likert,* onde havia uma proposição e o participante deveria selecionar uma das opções: concordo totalmente; concordo parcialmente; não concordo, nem discordo; discordo parcialmente; discordo totalmente. Todo o procedimento de coleta das respostas foi coletivo e anônimo, além de ser permitido aos participantes deixar questões com as quais não se sentiam confortáveis em branco.

6. RESULTADOS E ANÁLISE

Os resultados aqui exibidos são originários do questionário de avaliação, conforme descrito no capítulo anterior, e executado com os participantes após a aplicação da SD. Um arquivo foi disponibilizado no Google Forms e as respostas foram agrupadas conforme sua relação com a pesquisa. Uma vez que os participantes foram liberados da obrigação de responder às perguntas com as quais não se sentiam confortáveis, o número de repostas coletadas flutuou a cada proposição. As respostas foram divididas em subcapítulos, ou tópicos, e após sua representação gráfica segue a análise de cada. Dentre as 59 perguntas do formulário, 4 foram descartadas por serem consideradas pelos autores da pesquisa como demasiadamente tangentes ao assunto.

A esta altura lembramos que um aspecto que influenciou a coleta de dados foi a possibilidade de anonimato e abstenção ao responder questões com as quais o indagado estivesse menos confortável. Que, se por um lado permitia a crítica sem expor o indivíduo, por outro lado gerou um número de respostas que variou de uma questão para outra.

6.1. Dados coletados acerca do perfil dos participantes

Conforme já explicitado anteriormente nesta pesquisa, a SD foi aplicada a 69 professores de Educação Física e pedagogos, atuantes no primeiro ao quinto ano do Ensino Fundamental, oriundos da cidade do Rio de Janeiro, de ambos os sexos e idades entre 22 e 60 anos. Para corroborar com a construção do perfil daqueles que se submeteram ao curso de formação continuada oferecido listamos algumas proposições abaixo, mostradas nas imagens 29; 30; 31; 32.

Figura 29 – Proposição sobre o uso das TICs pelos professores



(fonte: autores da pesquisa)

A figura acima revela a relação de proximidade dos participantes com o uso das TICs. Anotamos que dos 67 indivíduos que responderam, 30 alegaram concordar totalmente, mais 20 disseram concordar parcialmente com a afirmação de que utilizam as TICs em suas aulas. Enquanto 04 pessoas não concordam, ou discordam acerca de seu próprio uso das TICs, 05 dos participantes afirmaram discordar parcialmente, seguidos por 08 deles que disseram discordar totalmente da proposição acerca do uso das TICs em suas aulas. Nossa análise vai de encontro ao defendido por Martins et al. (2020), onde se pode anotar que, embora uma parte do grupo não se aproprie do uso das TICs, é perceptível o crescimento do grupo de professores que o fazem.

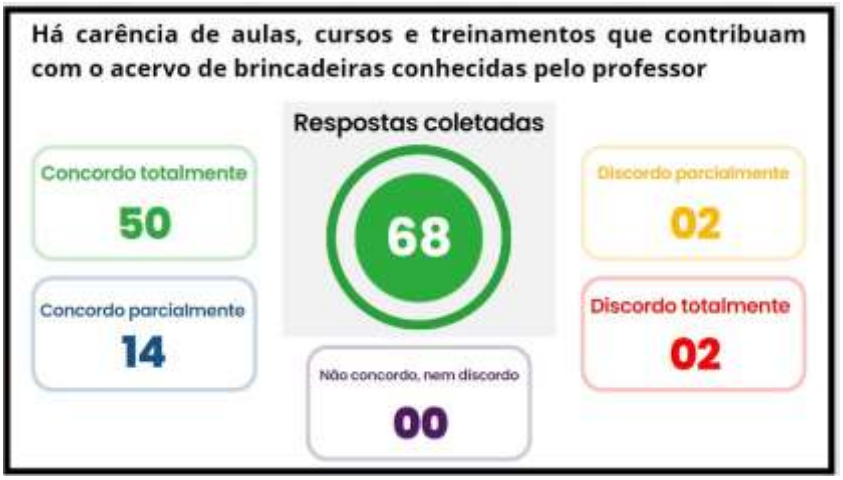
Figura 30 – Proposição sobre opinião dos participantes acerca do tempo que a criança brinca na escola



(fonte: autores da pesquisa)

Acima, temos as opiniões dos participantes no que diz respeito a proposição de que a escola reserva pouco tempo para a criança brincar. Reunimos 69 respostas, das quais 59 pessoas afirmam concordar totalmente e 09 disseram concordar parcialmente com a afirmação. Um único participante alegou descordar totalmente da proposição, enquanto respostas do tipo *não concordo, nem discordo* ou *discordo parcialmente* não foram citadas.

Figura 31 – Proposição sobre carência de cursos relativos ao tema proposto



(fonte: autores da pesquisa)

A proposição analisada apresentou a afirmação de que há carência de cursos e treinamentos que contribuam com o acervo de jogos conhecidos pelo professor e coletou 68 respostas. Destas, 50 pessoas disseram concordar totalmente e 14 concordam parcialmente, ao mesmo tempo que 02 indivíduos discordam parcialmente e 02 discordam totalmente. Não foram anotadas respostas do tipo *não concordo, nem discordo*.

Figura 32 – Proposição sobre a importância do brincar



(fonte: autores da pesquisa)

A proposição da figura acima afirmava que o brincar é essencial do desenvolvimento humano. Das 69 respostas coletadas, tivemos 64 do tipo *concordo totalmente* e 05 do tipo *concordo parcialmente*. Outras respostas não foram coletadas e a análise aponta na mesma direção daquilo defendido por Fortuna (2018, p.47) quando, ao dissertar sobre o brincar, cita que “não costuma ser difícil convencer os professores e demais especialistas da área da

Educação sobre sua importância para o desenvolvimento humano. A prática pedagógica ou mesmo terapêutica constantemente confronta-os com este fato...".

6.2. Dados coletados acerca da sequência didática desenvolvida

6.2.1. Assertividade no planejamento da SD

Proposições disponibilizadas de acordo com as imagens 33; 34; 35; 36.

Figura 33 – Proposição sobre o planejamento da SD



(fonte: autores da pesquisa)

Aqui analisamos a seguinte proposição: *o planejamento da sequência didática foi adequado*. A coleta das respostas reuniu 68 entradas, das quais 57 afirmaram concordar totalmente, 11 parcialmente. Não foram coletadas outras respostas.

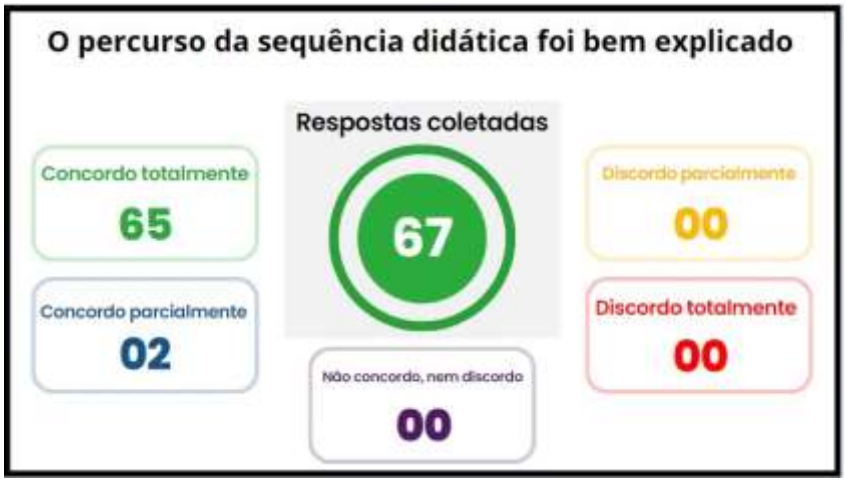
Figura 34 – Proposição sobre a facilidade em aplicar a SD desenvolvida



(fonte: autores da pesquisa)

Sobre a afirmação exibida na imagem acima, 68 participantes contribuíram com sua resposta. Destes, 52 afirmaram concordar totalmente que a sequência didática apresentada é de fácil aplicação, ao passo que 13 pessoas afirmaram concordar parcialmente. Respostas do tipo *não concordo, nem discordo* foram 03 e nenhuma resposta do tipo *discordo parcialmente* ou *discordo totalmente* surgiram. Aqui, o número de respostas que sinalizam a facilidade em reproduzir a sequência didática aplicada corrobora com o sustentado por Arantes (2022), que aponta que uma sequência didática padronizada e estruturada em suas 06 etapas pode auxiliar e trazer agilidade ao processo.

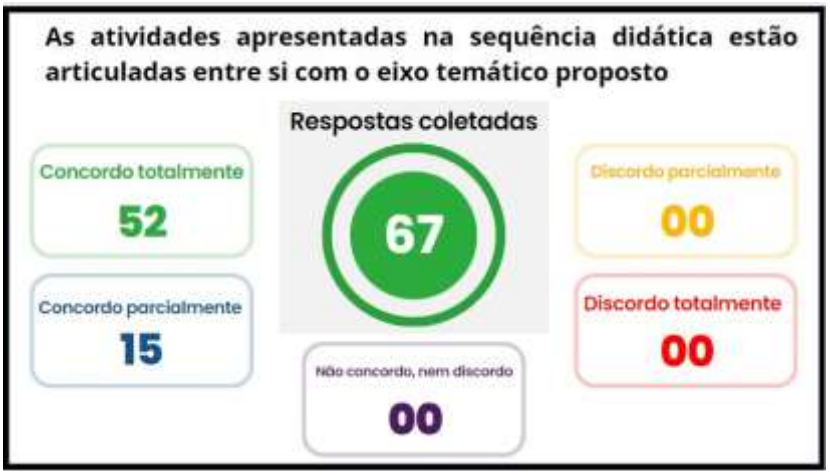
Figura 35 – Proposição sobre a explicação do percurso da SD



(fonte: autores da pesquisa)

A proposição da imagem acima reuniu 67 respostas no total. Destacamos 65 respostas do tipo *concordo totalmente* e 02 do tipo *concordo parcialmente*. Não coletamos outras respostas.

Figura 36 – Proposição sobre a articulação das atividades com o eixo temático



(fonte: autores da pesquisa)

Acerca da articulação entre as atividades executadas na formação e o eixo temático proposto, formação de professores, a pesquisa revelou 52 respostas do tipo *concordo totalmente*, 15 do tipo *concordo parcialmente*, totalizando 67 entradas ao total. Não coletamos outras respostas.

6.2.2. Atividades contidas na SD

Proposições disponibilizadas de acordo com as imagens 37; 38.

Figura 37 – Proposição sobre a relação entre atividades e objetivos

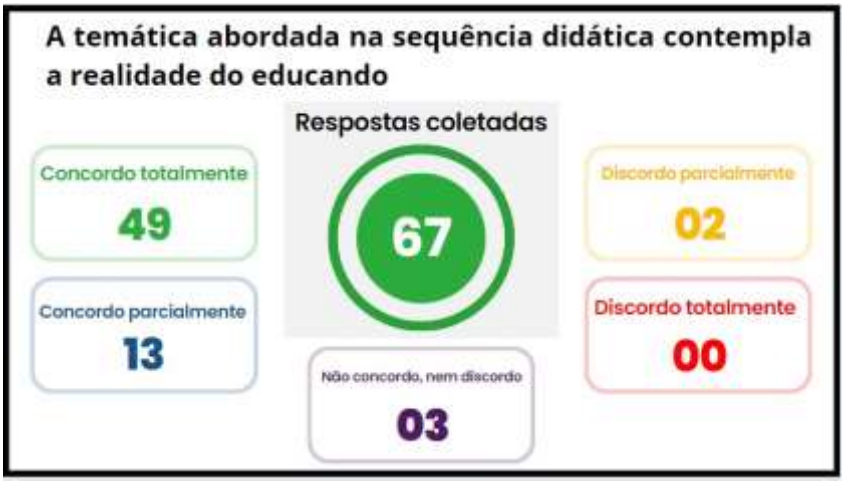


(fonte: autores da pesquisa)

Ao refletir sobre a relação das atividades apresentadas e os objetivos propostos na sequência didática os participantes sinalizaram com 68 respostas no total, sendo 63 do tipo

concordo totalmente, 04 do tipo *concordo parcialmente* e 01 do tipo *não concordo, nem discordo*.

Figura 38 – Proposição sobre o a relação entre a SD e o educando



(fonte: autores da pesquisa)

Ao analisar se a temática abordada na sequência didática contemplava a realidade do professor participante da formação a proposição acima reuniu 67 respostas. Destacamos 49 respostas do tipo *concordo totalmente* e 13 do tipo *concordo parcialmente*. Ainda coletamos 03 respostas do tipo *não concordo, nem discordo*, mais 02 do tipo *discordo parcialmente*.

6.2.3. Flexibilidade da SD

Proposições disponibilizadas de acordo com as imagens 39; 40; 41; 42.

Figura 39 – Proposição sobre adaptação para outros públicos



(fonte: autores da pesquisa)

Aqui, temos a análise da opinião dos participantes no tocante a proposição que diz que a sequência didática executada pode ser facilmente adaptada para diferentes públicos. Dentro do total de 68 respostas, 57 disseram concordar totalmente, 10 concordar parcialmente. Um único indivíduo optou por responder que não concorda, nem discorda da proposição. Neste ponto, vale destacar o expressivo número de respostas que corroboram com Rebouças; De Monteiro Marques; Bezerra (2023), ao apontar que uma SD gamificada se apresenta como um produto multidisciplinar e interessante recurso paralelo a prática pedagógica tradicional.

Figura 40 – Proposição sobre aplicação em outros segmentos de ensino



(fonte: autores da pesquisa)

Desta vez os participantes deveriam se posicionar acerca da proposição que apontava que a sequência didática poderia ser utilizada em vários segmentos do ensino. As respostas coletadas totalizaram 65, com 53 participantes afirmando concordar totalmente com a proposição e 12 afirmando concordar parcialmente. Não foram coletadas quaisquer outras respostas.

Figura 41 – Proposição sobre uso em metodologias inovadoras



(fonte: autores da pesquisa)

A imagem 41 acima e sua respectiva proposição revelou 68 respostas. *Concordo totalmente* apareceu 56 vezes, *concordo parcialmente, 10. Não concordo, nem discordo,* 02 vezes. Não foram anotadas respostas do tipo *discordo parcialmente* ou *discordo totalmente.* A análise desta proposição converge com o que fora defendido anteriormente no que concerne as SDs aliadas as TICs. Elas são capazes de transformar o ambiente escolar, tirando o aluno da condição de mero receptor de informações (BOLDRINI, 2021).

Figura 42 – Proposição sobre a possibilidade de replicar a SD



(fonte: autores da pesquisa)

A reflexão trouxe 67 respostas e tratava da seguinte proposição: *eu me sinto confortável para aplicar a sequência didática com meus alunos.* Reportamos 52 respostas do tipo *concordo totalmente* e 11 do tipo *concordo parcialmente. Não concordo, nem discordo* foi citado 03 vezes e *discordo parcialmente,* 01. Não foi anotada nenhuma ocorrência de *discordo totalmente.*

6.2.4. Elementos multidisciplinares que compõem a SD

Respostas disponibilizadas de acordo com as imagens 43; 44; 45; 46.

Figura 43 – Proposição sobre a presença dos conteúdos da área da brincadeira



(fonte: autores da pesquisa)

A análise da proposição sobre a presença do conteúdo sobre o brincar apresentou 67 respostas. Foram 54 do tipo *concordo totalmente*, 11 do tipo *concordo parcialmente*. Apenas 01 resposta do tipo *discordo parcialmente*, enquanto respostas do tipo *não concordo, nem discordo* ou *discordo totalmente* não aconteceram. Aqui, apesar de aplicarmos uma SD com jogos em todos os 03 dias de duração da formação, um dos participantes discordou parcialmente da presença de elementos pertinentes à brincadeira. Nesse ponto, duas conclusões excludentes surgem, talvez o participante tenha clicado errado na hora de enviar sua resposta, ou ele realmente entende a brincadeira como algo diferente dos demais, manifestando o que fora defendido por Masek e Stenros (2021, tradução nossa), corroborando que o conceito de brincadeira varia e sua definição é ambígua.

Figura 44 – Proposição sobre a presença dos conteúdos da área de educação



(fonte: autores da pesquisa)

A proposição da figura 32 era sobre a presença dos elementos da área da educação e apresentou 67 respostas. Totalizaram 49 as do tipo *concordo totalmente*, 16 do tipo *concordo parcialmente.* Apenas 01 resposta do tipo *não concordo, nem discordo*, nenhuma do tipo *discordo parcialmente e* 01 do tipo *discordo totalmente*. A manifestação de um participante que afirma parece duvidar da presença de conhecimentos da área de educação e de outro que alega discordar totalmente da mesma proposição pode indicar que os argumentos apresentados na SD acerca do papel do brincar dentro do processo educacional pode ser melhorado.

Figura 45 – Proposição sobre a presença dos conteúdos da área de tecnologia

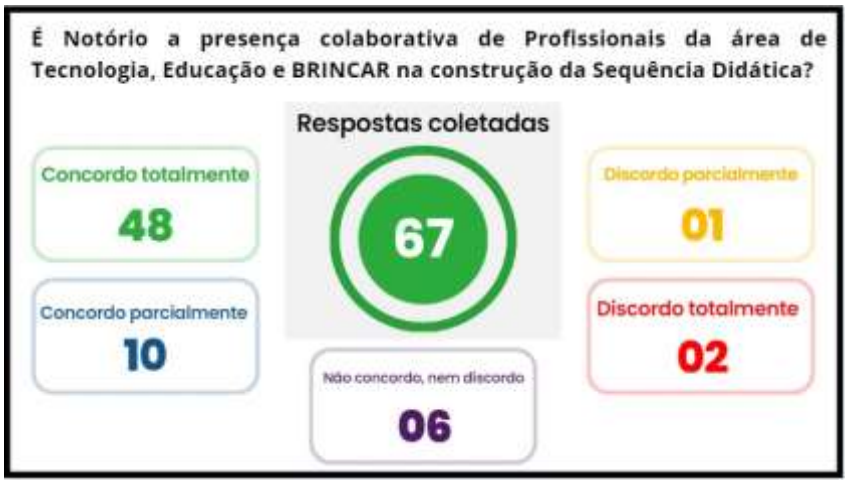


(fonte: autores da pesquisa)

Sobre a afirmação exibida na imagem acima, 67 participantes contribuíram com sua resposta. Destes, 55 afirmaram concordar totalmente com a presença de conhecimentos da área de tecnologia na construção da SD, 09 pessoas afirmaram concordar parcialmente. Respostas

do tipo *não concordo, nem discordo* foram 02, 01 resposta do tipo *discordo parcialmente* surgiu. *Discordo totalmente,* não foi assinalado.

Figura 46 – Proposição sobre a presença de elementos multidisciplinares na SD



(fonte: autores da pesquisa)

Avaliando a afirmação da figura 34, o total de respostas coletados foi de 67. Destes, 48 afirmaram concordar totalmente com a presença colaborativa de profissionais de diferentes áreas na construção da SD, 10 pessoas afirmaram concordar parcialmente. Respostas do tipo *não concordo, nem discordo* foram 06 e 01 resposta do tipo *discordo parcialmente* surgiu. *Discordo totalmente,* foi citado 02 vezes. Aqui, as respostas que concordam totalmente ou parcialmente com a proposição inicial ainda se mostram elevadas, mas, em relação as perguntas anteriores, podemos perceber um aumento das respostas que discordam.

6.2.5. Ineditismo da SD aplicada

Respostas disponibilizadas de acordo com as imagens 47; 48; 49; 50.

Figura 47 – Proposição sobre ineditismo da SD apresentada



(fonte: autores da pesquisa)

Acima, temos as opiniões dos participantes no que diz respeito a proposição de que a SD aplicada é algo inédito. Reunimos 65 respostas, das quais 43 pessoas afirmam concordar totalmente e 18 disseram concordar parcialmente com a afirmação. 03 participantes alegaram não concordar, ou descordar da proposição, enquanto 01 resposta do tipo *discordo parcialmente* foi anotada. *Discordo parcialmente* não foi citada.

Figura 48 – Proposição sobre ineditismo de uma SD permeada pelas TICs



(fonte: autores da pesquisa)

A proposição acima reuniu 69 respostas, das quais 48 foram do tipo *concordo totalmente* e 06 do tipo *concordo parcialmente*. *Não concordo, nem discordo* apareceu 07 vezes, enquanto respostas do tipo *discordo parcialmente* e *discordo totalmente* foram selecionadas 05 e 03 vezes, respectivamente. Nesta análise podemos perceber que as respostas coletadas apontam na mesma direção daquilo atestado por Martins (2020), ao confirmar que apesar da defasagem no

trato com as TICs por parte dos professores que atuam na Educação Básica, o panorama vem mudando gradativamente, por exigência da lei, inclusive.

Figura 49 – Proposição sobre ineditismo da SD para desenvolver o conteúdo da brincadeira



(fonte: autores da pesquisa)

Desta vez, o total de respostas coletadas foi de 68. *Concordo totalmente* foi citado 56 vezes, *concordo parcialmente,* 12. Não foram citadas outras respostas. Aqui nossa análise vem reafirmar o ineditismo da proposta elaborada na pesquisa, isto é, a volume das respostas em concordância que afirmam que a capacitação apresentou uma forma ainda desconhecida de desenvolver o conteúdo da brincadeira é expressivo.

Figura 50 – Proposição sobre ineditismo da SD no que diz respeito à prática docente



(fonte: autores da pesquisa)

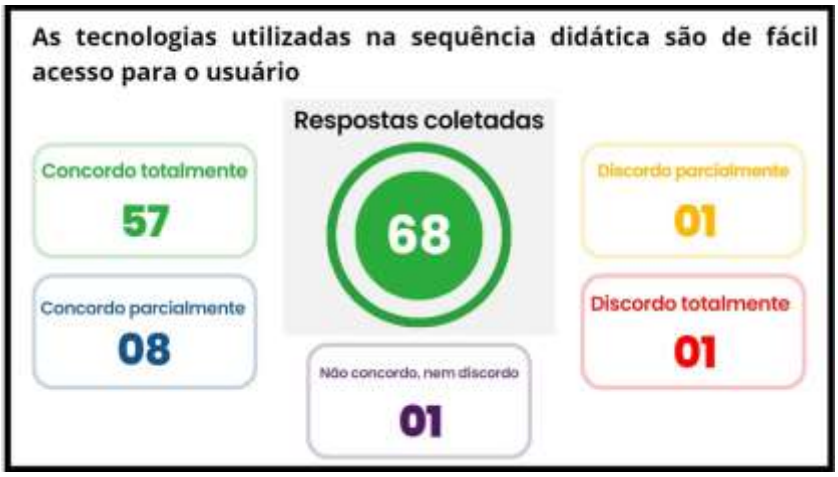
Nossa análise da figura 50 em muito se assemelha com a da sua antecessora. Foi expressivo o número de respostas coletadas que apontam para o ineditismo apresentado durante

a execução da capacitação no que diz respeito à maneira de se desenvolver uma sequência didática. Coletamos 66 respostas, das quais *Concordo totalmente* foi citado 49 vezes e *concordo parcialmente* 15. Não foram citadas respostas do tipo *não concordo, nem discordo* ou *discordo totalmente*, mas tivemos 02 ocorrências de respostas do tipo *discordo parcialmente*. Cabe ressaltar aqui que o volume de respostas que discordam parcialmente, apenas 02, pode indicar participantes que estejam acostumados com o uso de sequências didáticas e, talvez, com o framework de Arantes (2022) utilizado.

6.3. Dados coletados acerca das TICs utilizadas na sequência didática

Respostas disponibilizadas de acordo com as imagens 51; 52.

Figura 51 – Proposição sobre a facilidade em utilizar as TICs da SD



(fonte: autores da pesquisa)

Das 68 respostas coletadas desta vez, 57 participantes afirmaram concordar totalmente com a proposição acima. Aqueles que concordam parcialmente foram 08, enquanto apenas 01 afirmou não concordar, nem discordar. Participantes que discordam parcialmente e outros que discordam totalmente foram 01 em ambos os casos. As tecnologias utilizadas estão descritas no capítulo *5.2 Apresentação dos recursos digitais (TICs) utilizados na SD.* Neste ponto, vale ressaltar que o número de participantes que concordam totalmente ou parcialmente com a proposição representa mais de 95% do total de respostas coletadas.

Figura 52 – Proposição sobre o uso das TICs como ferramenta motivadora da aprendizagem



(fonte: autores da pesquisa)

Ao propor que as TICs utilizadas contribuem para o fomento da aprendizagem, tivemos 69 respostas. *Concordo totalmente* foi citado 60 vezes e *concordo parcialmente 09.* Não ocorreu respostas de qualquer outro tipo. Considerando as TICs utilizadas, explicitadas no capítulo *5.2 Apresentação dos recursos digitais (TICs) utlilizados na SD*, sua escolha corrobora com o anotado por De Melo Leal et al. (2020), quando aponta que o emprego das TICs pode tornar a aprendizagem mais significativa por viabilizar diferentes metodologias.

6.4. Dados coletados acerca do e-book desenvolvido

Os resultados exibidos nesta etapa refletem as opiniões coletadas no que se refere ao e-book desenvolvido como material didático de apoio à execução da SD. As respostas são exibidas nas figuras 53; 54; 55

Figura 53 – Proposição sobre acesso ao e-book



(fonte: autores da pesquisa)

A proposição da vez reuniu 69 respostas. Os participantes que se posicionaram concordando totalmente foram 61, enquanto 08 concordaram parcialmente quando confrontados com a afirmação de que o material didático estava acessível durante a capacitação. Não houve manifestações do tipo *não concordo, nem discordo, discordo parcialmente* e *discordo totalmente.* Podemos inferir daqui, inclusive, que todos os participantes tiveram acesso ao material, quando necessário.

Figura 54 – Proposição sobre a facilidade no uso do e-book



(fonte: autores da pesquisa)

Com a obrigação de analisar a proposição sobre a facilidade de utilizar o material didático apresentamos 69 respostas. Dentre aquelas que são do tipo *concordo totalmente* tivemos 62 ocorrências, as do tipo *concordo parcialmente* foram 06. Apenas um participante afirmou não concordar, nem discordar da proposição em questão. Não coletamos respostas do tipo *discordo parcialmente* e *discordo totalmente*. Em tempo, cabe aqui assinalar que a escolha do Canva para a confecção do material didático, e-book, se mostrou acertada pq...

Figura 55 – Proposição sobre acessibilidade do material didático de maneira assíncrona



(fonte: autores da pesquisa)

Sobre a afirmação exibida na imagem acima, 69 participantes contribuíram com suas respostas. Destes, 57 afirmaram concordar totalmente com a facilidade em acessar o material didático de maneira assíncrona, 12 pessoas afirmaram concordar parcialmente. Respostas do tipo *não concordo, nem discordo,* do tipo *discordo parcialmente* e *discordo totalmente*, não ocorreram.

6.5. Dados coletados acerca da capacitação realizada com professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental

6.5.1. Objetivos e cronograma da capacitação

Respostas disponibilizadas de acordo com as imagens 56; 57; 58; 59; 60.

Figura 56 – Proposição sobre clareza no objetivo da capacitação



(fonte: autores da pesquisa)

Tivemos 69 respostas sobre a afirmação acima. Destas, 65 foram do tipo *concordo totalmente* e 04 do tipo *concordo parcialmente.* Não obtivemos nenhum outro tipo de resposta. Parece seguro afirmar que, de acordo com as respostas coletadas, não houve participante que tenha ficado por entender o objetivo proposta para a capacitação.

Figura 57 – Proposição sobre cumprimento dos objetivos



(fonte: autores da pesquisa)

À exemplo da questão anterior, das 69 respostas coletadas, 62 foram do tipo *concordo totalmente* e 07 do tipo *concordo parcialmente.* Não obtivemos nenhum outro tipo de resposta. Apontando, assim como na análise da questão predecessora, que não houve participante que apontasse que o objetivo não fora atingido.

Figura 58 – Proposição sobre o cronograma da capacitação



(fonte: autores da pesquisa)

Sobre a análise das respostas acerca da distribuição do cronograma, reunimos 58 respostas do tipo *concordo totalmente;* 10 do tipo *concordo parcialmente;* 01 do tipo *não concordo, nem discordo*. Não foi coletado respostas em desacordo com a proposição, de um total de 69. Aqui, podemos destacar a presença de um indeciso.

Figura 59 – Proposição sobre a condução dos encontros



(fonte: autores da pesquisa)

Acima, temos as opiniões dos participantes no que diz respeito a sua satisfação com a condução dos encontros. As respostas reunidas totalizaram 69, das quais 66 pessoas afirmam concordar totalmente e 03 disseram concordar parcialmente com a afirmação. Não houve manifestação das demais opções de resposta. Neste ponto, há a possibilidade de apontar uma possível interferência no estudo, uma vez que a capacitação e o questionário de avaliação foram aplicados pelo próprio pesquisador, sua presença pode ter influenciado as respostas dos participantes, conforme aborda De Godoy (2019).

Figura 60 – Proposição sobre o tempo de duração dos encontros



(fonte: autores da pesquisa)

Das 69 respostas coletadas desta vez, 55 participantes afirmaram concordar totalmente com a proposição acima. Aqueles que concordam parcialmente foram 13, enquanto apenas 01 afirmou discordar parcialmente. Não houve participantes que não concordam, nem discordam, ou que discordam totalmente. Aqui, frisamos que o número de participantes que concordam totalmente ou parcialmente com a proposição acima representa mais de 98% do total de respostas coletadas.

6.5.2. Desempenho e postura do aplicador da SD

Respostas disponibilizadas de acordo com as imagens 61; 62; 63; 64.

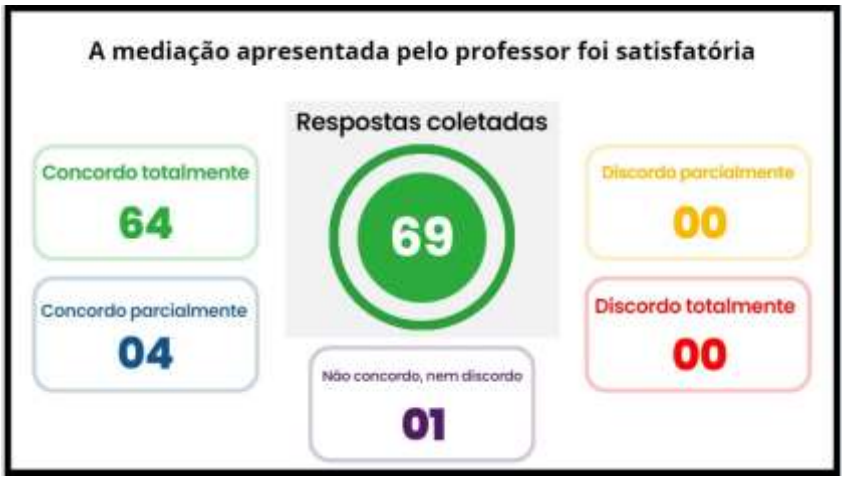
Figura 61 – Proposição sobre recursos pedagógicos utilizados na capacitação



(fonte: autores da pesquisa)

Com 69 respostas coletadas acerca dos recursos pedagógicos utilizados na aplicação da SD, 61 participantes afirmaram estar totalmente de acordo. Aqueles que concordam parcialmente com sua utilização foram 07 e 01 participante afirmou não concordar, nem discordar. Não houve participantes que discordassem do uso dos recursos pedagógicos. Terminamos a análise desta questão com a marca de 01 indeciso e mais de 98% de pessoas que concordaram totalmente ou parcialmente com a utilização dos recursos pedagógicos durante a SD.

Figura 62 – Proposição sobre a mediação apresentada pelo aplicador



(fonte: autores da pesquisa)

Sobre a análise das respostas acerca da mediação apresentada pelo professor aplicador da SD vale destacar que reunimos 64 respostas do tipo *concordo totalmente;* 04 do tipo *concordo parcialmente;* 01 do tipo *não concordo, nem discordo.* Não houve respostas do tipo *discordo parcialmente* ou *discordo totalmente*, de um total de 69. Podemos inferir, portanto, uma avaliação positiva, com mais de 98% de pessoas concordando com a mediação apresentada e 01 indeciso.

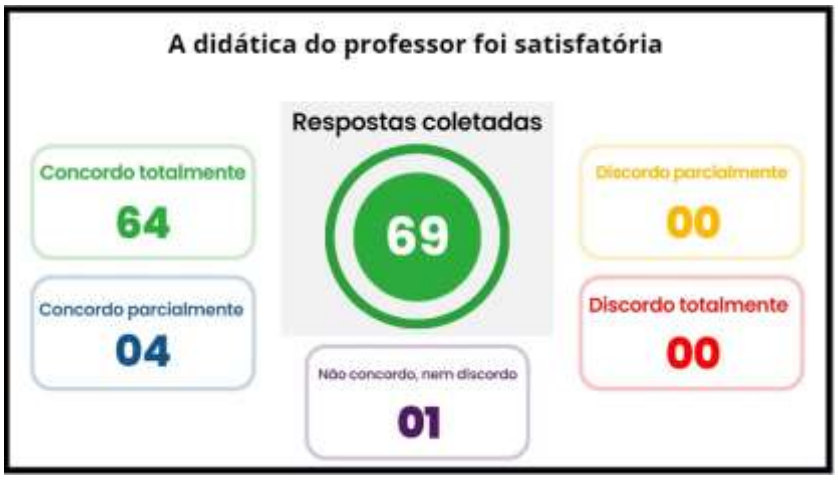
Figura 63 – Proposição sobre o domínio do conteúdo apresentado pelo aplicador



(fonte: autores da pesquisa)

A análise da proposição acima reuniu 69 respostas ao todo. Do tipo *concordo totalmente* foram 63*;* do tipo *concordo parcialmente* foram 06. Do tipo *não concordo, nem discordo, discordo parcialmente* e *discordo totalmente* não houve. Aqui, atingimos 100% de concordância total ou parcial com o fato de que o aplicador da SD domina seu conteúdo. Atentemos para a presença do pesquisador na aplicação da SD e do questionário mais uma vez.

Figura 64 – Proposição sobre a didática utilizada pelo aplicador da SD



(fonte: autores da pesquisa)

Aqui, a proposição sobre a didática utilizada pelo aplicador da SD revelou 69 respostas. Foram 64 do tipo *concordo totalmente* e 04 do tipo *concordo parcialmente.* Ocorreu uma resposta do tipo *não concordo, nem discordo,* enquanto *discordo parcialmente* e *discordo totalmente* não houve.

6.5.3. Opinião sobre a avaliação significativa executada ao final da formação

Respostas disponibilizadas de acordo com as imagens 65; 66; 67.

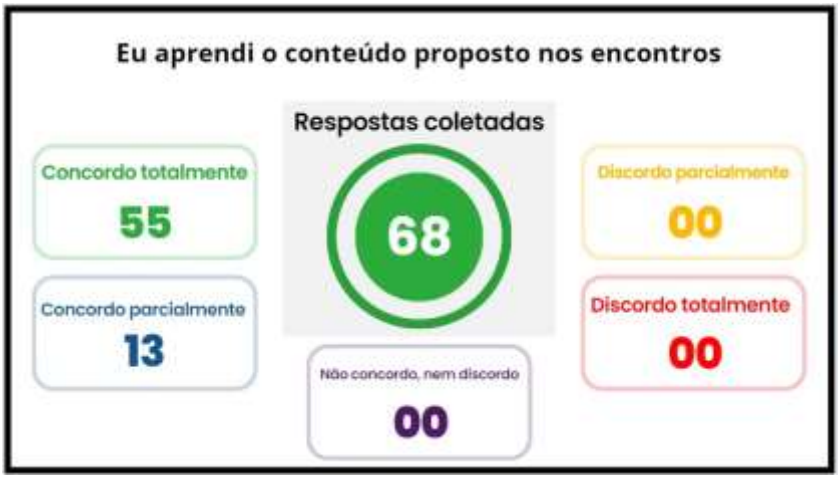
Figura 65 – Proposição sobre a avaliação final da SD



(fonte: autores da pesquisa)

Sobre a avaliação aplicada ao final da capacitação, em suas 69 respostas coletadas tivemos 60 do tipo *concordo totalmente* e 09 do tipo *concordo parcialmente*. Não houve qualquer outro tipo de repostas. Aqui, mais uma vez atingimos 100% de concordância total ou parcial com a proposição supracitada, reforçando o evidenciado por Júnior (2017) e já explicitado anteriormente durante o texto, a potencialidade da ferramenta escolhida para a execução da avaliação final, o Kahoot.

Figura 66 – Proposição sobre o quanto o participante declara ter aprendido



(fonte: autores da pesquisa)

Analisando a imagem acima, das 68 respostas coletadas, observamos 55 participantes que afirmaram concordar totalmente com a declaração de que aprenderam o conteúdo proposto, o que nos remete a aproximadamente 80% das respostas. Aqueles que afirmaram concordam parcialmente somaram 13, representando aproximadamente 19% das respostas. Não houve participante que tenha declarado qualquer outra resposta possível.

Figura 67 – Proposição sobre a participação nas atividades



(fonte: autores da pesquisa)

Tivemos 69 respostas sobre a proposição acima. Destas, 60 foram do tipo *concordo totalmente* e 07 do tipo *concordo parcialmente.* Aqueles que declararam *não concordo, nem discordo* foram 02 participantes. Não obtivemos nenhum outro tipo de resposta. Nesta análise vale destacar que 02 participantes estão em dúvida em relação a ter participado ativamente de todas as atividades. Apesar de não ser possível apontar precisamente a razão, um dos prováveis motivos pode ser a utilização de aparelhos celulares em conjunto em determinadas atividades. Por fim, o índice declarado de participação se apresentou elevado, potencializando o que fora apontado por Tolomei (2017) que destacou o engajamento promovido por uma SD permeada pelas TICs.

6.5.4. Modelo de curso e suas potencialidades

Respostas disponibilizadas de acordo com as imagens 68; 69; 70; 71; 72; 73; 74.

Figura 68 – Proposição sobre interesse em realizar outros cursos



(fonte: autores da pesquisa)

Das 69 respostas coletadas na questão acima, os participantes que estão totalmente de acordo somam 59, enquanto os que concordam parcialmente foram 08. Apenas 02 participantes optaram por responder que não concordam, nem discordam da proposição. Isto é a mesma coisa que dizer que aproximadamente 97% dos participantes concordam em algum grau em participar de outro curso de capacitação.

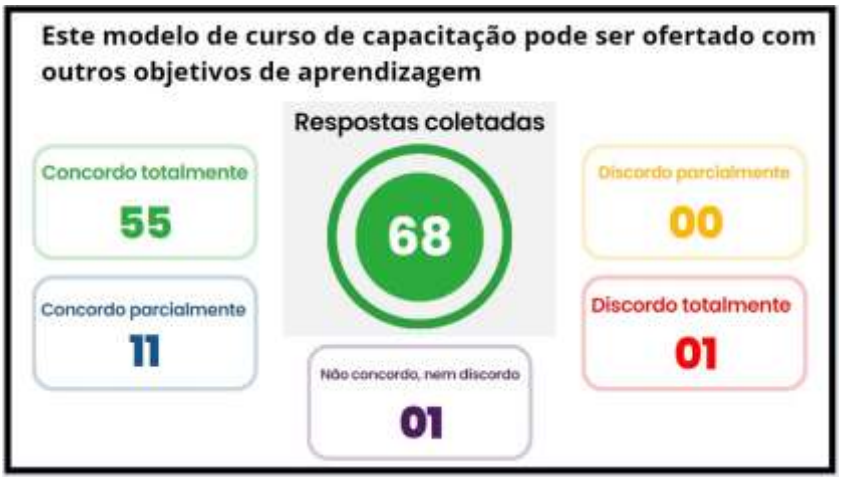
Figura 69 – Proposição sobre potencial indicação



(fonte: autores da pesquisa)

De acordo com a opinião de 69 participantes, 61 deles concordam totalmente que indicariam a capacitação executada para outros professores, ao passo que 08 concordam parcialmente com a mesma afirmação. Não houve manifestação de outras respostas. Logo, todos os participantes declararam que estão dispostos a indicar totalmente ou parcialmente a capacitação aplicada.

Figura 70 – Proposição sobre a possibilidade de aplicação do curso com objetivos distintos



(fonte: autores da pesquisa)

Nossa próxima análise apontou que 55 dos participantes, ou aproximadamente 80%, concordam totalmente que este modelo de curso de capacitação pode ser ofertado com outros objetivos de aprendizagem. Aqueles que concordam parcialmente com a proposição somam 11, ou 16%. Um único participante afirmou não concordar, nem discordar, o que representa aproximadamente 1,5% e o mesmo índice se repete dentre aqueles que afirmam discordar totalmente com a proposição acima. Não houve resposta do tipo *discordo parcialmente*. O total de 68 repostas foi computado.

Figura 71 – Proposição sobre a possibilidade do curso ser oferecido a docentes de áreas distintas

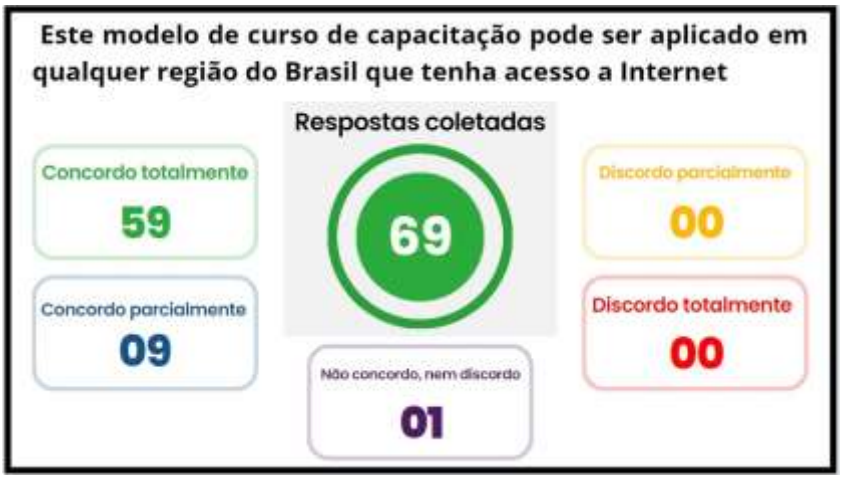


(fonte: autores da pesquisa)

Tendo em mente a presunção acima, de um total de 69 participantes, 47 manifestaram estar totalmente de acordo. Concordam parcialmente 19 indivíduos; não concordam, nem discordam totalizou 02; um indivíduo respondeu concordar parcialmente e nenhum manifestou

discordar totalmente. Uma ressalva, em tempo, o curso foi aplicado com professores de Educação Física e Pedagogia.

Figura 72 – Proposição sobre a possibilidade de ofertar o curso em demais regiões do país



(fonte: autores da pesquisa)

Sobre a possibilidade de aplicação do curso em outras regiões do Brasil, aproximadamente 85% dos participantes concordaram totalmente com a hipótese, 13% concordam parcialmente. Apenas um participante, aproximadamente 1,5% das respostas, apresentou dúvida na hora de confirmar ou negar a frase citada. Nenhum dos participantes discorda da possibilidade de aplicação em outras regiões do país.

Figura 73 – Proposição sobre a inovação metodológica apresentada



(fonte: autores da pesquisa)

A proposição analisada aqui apresentou coletou 68 respostas. Destas, 61 pessoas disseram concordar totalmente e 07 concordam parcialmente. Não foram anotadas respostas do tipo *não concordo, nem discordo*, *discordo parcialmente* e *discordo totalmente*.

Figura 74 – Proposição sobre o potencial de envolvimento da capacitação apresentada



(fonte: autores da pesquisa)

Conforme visto anteriormente, as questões que envolvem o engajamento dos participantes obtiveram respostas positivas. Nesta, dos 68 que responderam, um total de 58 participantes disseram *concordo totalmente* e 09 disseram *concordo parcialmente*. Não houve outras respostas. Então, podemos inferir que todos os participantes concordam, ainda que em graus diferentes, que o curso de capacitação apresentou uma forma diferenciada de envolvimento.

6.6. Dados coletados acerca das reflexões dos participantes ao final do curso

Respostas disponibilizadas de acordo com as imagens 75; 76; 77; 78; 79.

Figura 75 – Proposição sobre a relação entre SDs e a brincadeira



(fonte: autores da pesquisa)

A análise em questão é sobre a teoria de que as sequências didáticas podem se configurar como uma forma diferente de desenvolver os conceitos relativos à brincadeira nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Todas as pessoas que contribuíram com suas respostas concordaram com a sugestão acima. Destas, aproximadamente 82% concordam totalmente e aproximadamente 18% concordam parcialmente.

Figura 76 – Proposição sobre a relação entre as TICs e a brincadeira



(fonte: autores da pesquisa)

No momento, a análise da figura acima é importante para nosso estudo. Foram 69 as respostas coletadas. Aproximadamente 87% dos participantes concordam totalmente com a proposição de que as TICs utilizadas na formação podem aproximar os professores da brincadeira, enquanto os demais 13% concordam parcialmente com a ideia.

Figura 77 – Proposição sobre revisão das estratégias de ensino



(fonte: autores da pesquisa)

Agora, estamos avaliando as respostas sobre as estratégias de ensino utilizadas pelos participantes. Destacamos mais de 79% dos participantes como aqueles que concordam totalmente com a tese acima e 16% como aqueles que concordam parcialmente. Daqueles que não concordam, nem discordam anotamos aproximadamente 3%, enquanto os que discordam parcialmente somaram quase 2%. Não tivemos respostas do tipo *discordo totalmente.* Das informações aqui contidas podemos perceber que uma pequena parte dos professores submetidos à SD ficaram na dúvida ou discordaram parcialmente sobre a necessidade de mudanças em suas estratégias de ensino, aproximadamente 5%.

Figura 78 – Proposição sobre revisão da atuação docente



(fonte: autores da pesquisa)

A suposição acima recolheu 67 respostas. *Concordo totalmente* reuniu 52, portanto, mais de 77%. *Concordo parcialmente* reuniu 12 respostas, portanto, aproximadamente 18%. Os indecisos, aqueles que responderam *não concordo, nem discordo*, foram 03, portanto,

aproximadamente 4,5%. Evidenciamos aqui a grande maioria de participantes admitindo uma possível reflexão em sua postura na escola, aproximadamente 95%.

Figura 79 – Proposição sobre desenvolvimento do acervo de jogos do participante



(fonte: autores da pesquisa)

Para a última sugestão avaliada angariamos 68 respostas. Destas, 57 foram do tipo *concordo totalmente* e 09 do tipo *concordo parcialmente.* Entradas do tipo *discordo parcialmente* e *discordo totalmente* foram 01 para cada. Não foi coletada resposta do tipo *não concordo, nem discordo*. Destaca-se aqui que, apesar da coleta das respostas acerca da relação entre a SD aplicada e a brincadeira ter reunido respostas majoritariamente positivas, ocorreu duas manifestações em desacordo com a proposição analisada, com um dos participantes selecionando a resposta *discordo totalmente*.

6.7. Dados coletados através de questões abertas

Para analisar as respostas subsequentes utilizamos o método de análise de conteúdo de Bardin. Os dados coletados foram categorizados *a posteriori*, de acordo com o material pertinente e a unidade de registro utilizada no processo de codificação foi a *palavra* (CARDOSO; DE OLIVEIRA; GHELLI, 2021).

As respostas aqui exibidas são transcrições *ipsis litteris* daquelas coletadas de acordo com as questões abaixo, disponibilizadas de acordo com as tabelas 02; 03; 04; 05.

Tabela 2 – Questão sobre os aspectos positivos e negativos no uso das TICs na escola

Escreva os aspectos positivos e negativos que favorecem ou dificultam a utilização dos recursos digitais na escola

Resposta A	Positivo- Para apenas quem tem acesso Negativo - Para quem.nao tem acesso
Resposta B	O acesso a internet
Resposta C	Positivo: facilidade Negativo: acessibilidade
Resposta D	Falta de sinal e Internet nos lugares.
Resposta E	Positivo facilita muito o aprendizado negativo nem todas as escolas tem
Resposta F	Negativa é de quem não tem acesso a internet
Resposta G	Aspectos positivos, podemos inovar as brincadeiras antigas, dificuldade ter acesso a internet com facilidade.
Resposta H	As vezes o sinal de wifi da internet oscila e pode travar o conteúdo.
Resposta I	O negativo e a interne pois varios alunos não tem acesso somente na escola , o positivo o muito de conhecimento que pode alcançar na internet
Resposta J	Alguns ponto sem sinal de internet dificultaram um pouco
Resposta K	Muitas escolas ainda estão atrasadas sobre esse contexto de tecnologia
Resposta L	Ma conexão ou falta de internet e o acesso a uma tecnologia que o aluno pode não ter (alguns alunos podem não possuir celular, ou a escola pode não ter computadores)
Resposta M	Favorecem no uso da tecnologia de formas diferentes
Resposta N	Positivos é a interação com às tecnologias negativos não teve
Resposta O	sinal de internet da escola negativo . nao uso de celular em algumas escolas negativo
Resposta P	A carência de algumas famílias a ter acesso a essas tecnologias e assim dificuldade saber de algumas brincadeiras.
Resposta Q	Nem todos possuem celular
Resposta R	Hoje em dia praticamente todos fazem o uso do celular nas escolas.
Resposta S	Usar o celular foi bom
Resposta T	O fato de infelizmente não termos uma rede de wi-fi em todas redes de ensino, pois nem todos ainda infelizmente não tem acesso a internet ou não conseguem custia infelizmente
Resposta U	Positivo aplicativos de fácil acesso Negativo disponibilidade de internet
Resposta V	Foi de grande informações para minha vida profissional e não observei nada de negativo
Resposta W	Internet e a falra de um celular
Resposta X	Um aspecto negativo é a distração. E o positivo é que usamos o "mal do século" para aprendizagem.
Resposta Y	Aspectos positivos: ajuda na aprendizagem intelectual Aspectos negativos: nem todas as escolas oferece internet e aparelhos eletrônicos
Resposta Z	Em um ambiente controlado totalmente pelo professor não existe problemas, porém se não tiver um controle pode gerar problemas.
Resposta AA	Ponto negativo pelo o fato das escolas públicas não terem em maioria o acesso a Internet e muito menos seus alunos em casa.

Resposta AB	Positivo aproximar a criança a brincadeira, negativo e que a criança nao vivencia isso na pratica
Resposta AC	Positivo: as crianças se interessam mais por internet gera mais interesse Negativo: nem todas as crianças tem acesso

(fonte: autores da pesquisa)

Para a questão cujas entradas estão exibidas na tabela acima, reunimos 30 respostas. Após o descarte de uma, que se revelou totalmente fora do contexto, as 29 restantes foram utilizadas para gerar nossa análise. Salta à vista uma das respostas mais recorrentes, que incide em um aspecto negativo explanado por Rebouças, De Monteiro Marques; Bezerra (2023), que admitem que a dificuldade com acesso à internet e equipamentos de processamento de dados podem prejudicar o uso das TICs no processo de aprendizagem.

Positivamente, podemos destacar as palavras *facilidade, inovação, favorecem, interação* e *interesse* que se repetem e se manifestam em respostas de significado paralelo, corroborando com o notabilizado por Cardoso; Almeida; Silveira (2021), ao notabilizarem que a inserção de atividades que utilizam as TICs pode ressignificar os processos educacionais tradicionais.

Tabela 3 – Questão sobre sugestões de atividades para incluir na capacitação

Quais sugestões de atividades você nos dá para incluir na capacitação?	
Resposta A	Mais brincadeiras
Resposta B	Atividade com dança
Resposta C	Novas brincadeiras .
Resposta D	Cobra cega, pique esconde, amarelinha
Resposta E	Nenhuma, todas as atividades foram excelentes
Resposta F	Poderia ser otima porem os meios fora adaptado
Resposta G	Mais atividades, fora dos piques
Resposta H	Incentivar os alunos a desenvolverem na prática as atividades propostas, dando aula para assimilar o conteúdo e perder a inibição
Resposta I	Não sei
Resposta J	turmas menores
Resposta K	Pega o pato
Resposta L	Pega o pato
Resposta M	Pique cola com usando a matemática do celular.
Resposta N	Brincadeiras com bamboles
Resposta O	Que esses projeto possa alcançar mas áreas.
Resposta P	Sem sugestão
Resposta Q	Nada a acrescentar
Resposta R	Modelo usando o celular, porém, offline
Resposta S	Jogos de carta.

Resposta T	Atividades adaptadas para pessoas com deficiência.
Resposta U	Nada a declarar
Resposta V	Cobra cega
Resposta W	Atividade de dinâmica com alguns percursos competição de damas dominó e amarelinhae outro etc...
Resposta X	Pega o pato
Resposta Y	No momento nenhuma.
Resposta Z	Brincadeira do elastico,taco,as treis marias,vivo ou moto
Resposta AA	Ouvir mais as crianças!

(fonte: autores da pesquisa)

Desta vez as respostas reunidas totalizam 27, não houve descarte. Dentre as muitas respostas diferentes destacamos as sugestões para inclusão de mais jogos populares, aqueles mais tradicionais, ampliação da utilização de atividades ministradas pelos participantes para melhor assimilação do conteúdo e a inclusão de mais jogos adaptados para pessoas com deficiência.

Tabela 4 – Questão sobre pontos positivos e negativos da capacitação

	Comente sobre os pontos positivos e negativos da capacitação
Resposta A	Positivo - Eu adquiri mais conhecimento
Resposta B	Positivo (ter mais comunicação com as pessoas)negativo (ter mais aulas assim)
Resposta C	Positivos: objetivo, aprendizagem rápida… negativo: acabou
Resposta D	Um bom método de ensino de forma que influenciem as crianças a participarem ainda mas da brincadeira.
Resposta E	Acho que só teve pontos positivos
Resposta F	Positivo: Um conteúdo inédito de aprendizado Negativo: foi por pouco tempo
Resposta G	Mostrou que podemos usar a tecnologia ao nosso favor nas aulas, negativos precisava de mais tempo
Resposta H	As ferramentas e as dinâmicas foram totalmente satisfatórias, trazendo uma nova perspectiva de ensino e aprendizagem, mostrando como deixar as aulas mais dinâmicas
Resposta I	Pontos positivos, as dinâmicas foram muito interessante e o conteúdo bem explicativo.
Resposta J	Somente pontos positivos
Resposta K	Muito boa a parte lúdica
Resposta L	Pontos positivos foram os conteúdos bem informativo e de suma importância para minha formação acadêmica, e negativos foi apenas o amigos pegando os doces da premiação e deixando os premiados sem prémio

Resposta M	Alguns pontos positivos foram: aprender que podemos utilizar a tecnologia a nosso favor em sala de aula, ideias com gameficaçoes. Ponto negativo sinceramente eu não vi, mas em relação a ter controle com as turmas, quando for trabalhar com a tecnologia em sala de aula
Resposta N	Não teve ponto negativos, tudo que o professor passou foi interessante.
Resposta O	Tudo bem explicado e transparente
Resposta P	Todos os pontos na minha visão, foram positivos
Resposta Q	Aprendizagem usando a tecnologia Não teve ponto negativo
Resposta R	A dinâmica e apresentação foram bem trabalhadas Não considero ponto negativo, mas poderia ter um tempo maior, nada que tivesse atrapalhado a apresentação
Resposta S	O professor é muito divertido e não teve negativo
Resposta T	Negativo: turma as vezes pouco concentrada Positivo:didatica do professor
Resposta U	Fiquei mais perto das brincadeiras
Resposta V	Positivos: a aula é bem didática, negativos, eu não achei.
Resposta W	Positivos: a aula é bem didática, negativos, eu não achei.
Resposta X	Não vi pontos negativos
Resposta Y	Aula muito boa Dinâmico Fácil de absorver o conteúdo
Resposta Z	Os positivo foram que a ampla variedade de material com a tecnologia e os negativos é que nem todos vão ter tecnologia a favor deles.
Resposta AA	Positivo: Incluir as pessoas com as tecnologia Negativo: Nem todo mundo possui acesso a tecnologia
Resposta AB	Adorei, pois aprendi muito. Acho que deveria acontecer mais vezes
Resposta AC	Muitas brincadeiras legais
Resposta AD	Positivo o empenho do profissional, em mostrar que temos que nos moderniza conforme a evolução que estamos tendo em relação internet Negativo que infelizmente ainda não temos esse recursos em toda nossa rede de ensino.
Resposta AE	Positivo Aprendizado Negativo não vi pontos negativos
Resposta AF	Positivo d mais e amei a forma abordada e não encontrei nada de negativo no que foi proposto
Resposta AG	Boas brincadeiras e faltou mais tempo para desenvolver mais brincadeiras.
Resposta AH	Nos apresentou novas possibilidades de brincadeiras. Possibilidades essas que ficam dependente de celular e internet
Resposta AI	Estive mais próxima de brincadeiras de forma super descontraída.

Resposta AJ	Foi muito satisfatório o curso de capacitação. Abriu meus olhos e me deu uma nova visão a respeito das brincadeiras dentro da escola e, de formas de utilizar as tecnologias juntamente com a brincadeira para atingir um determinado objetivo e de modernizar as aulas na época que estamos vivendo.
Resposta AK	POSITIVO:Foi perfeito o curso, NEGATIVO: deveria ter mais tempo
Resposta AL	Gostei muito, pois ensina e estimula todas na participação.
Resposta AM	A inclusão de brincadeiras no ambiente escolar das crianças.
Resposta AN	Muito dinâmico e de interação. Pontos negativos: Mais horas de curso.
Resposta AO	Ponto positivo entender e aplicar que as crianças tem que brincar mas, ponto negativo e que nagativo deveria ter mas tempo para vivenciarmos mas.
Resposta AP	Positivos: a aula é bem didática, negativos, eu não achei.
Resposta AQ	Só tem pontos positivos.

(fonte: autores da pesquisa)

Aproveitamos 43 das 45 respostas, duas descontextualizadas foram descartadas. Como aspectos positivos, destacamos aqui repostas que enaltecem o aprendizado adquirido pelos participantes e sua satisfação com a capacitação. Também é recorrente a presença de respostas que reconhecem o planejamento e a condução da formação, assim como o desempenho do professor aplicador. Fica claro mais uma vez as referências às potencialidades das TICs como aliadas dos processos de ensino e aprendizagem, quando 23% das respostas válidas se apropriam de termos como *inclusão, interação, tecnologia, inovação* ou similares. Por fim, como aspecto positivo ainda podemos afirmar que a palavra *brincar, brincadeiras e lúdico*, ou similares, surge em mais de 25% das respostas válidas, indicando que o assunto esteve sempre presente na cabeça destes participantes. Negativamente, a resposta que mais se repetiu e é importante relatarmos é o tempo de duração do curso, 9 das respostas válidas, aproximadamente 21%, se referem a dispor mais tempo para as atividades.

Tabela 5 – Questão sobre a experiência de participar da capacitação

	Como foi a sua experiência em participar desta capacitação pedagógica?
Resposta A	Ótima
Resposta B	Foi satisfatório
Resposta C	Muito boa
Resposta D	Maravilhosa. Acrescentou demais!
Resposta E	Muito boa
Resposta F	Foi muito boa com muitos conhecimentos e ideias de novas metodologia de aulas para seus alunos.
Resposta G	Muito boa

Resposta H	Ótima, o professor pode voltar para passar mais inovações
Resposta I	Foi extremamente gratificante e de um aprendizado sem igual
Resposta J	Foi maravilhosa, o professor Aluízio conduziu a turma perfeitamente e expandiu os nossos horizontes em relação ao educar utilizando as tecnologias
Resposta K	Foi uma ótima experiência e imersão de conhecimento na área
Resposta L	Gostei da ideia de ensinar utilizando a tecnologia, abri minha mente
Resposta M	Aprendi muito material novo e interessante que pode ser usado em vários locais com pouco custo e criatividade
Resposta N	Satisfatório
Resposta O	Foi uma experiência muito boa !
Resposta P	Muito boa!!
Resposta Q	Maravilhosa!
Resposta R	Muito positiva, fez enxergar o ensino de uma forma totalmente diferente e positiva
Resposta S	Aprendi bastante e espero usar lá na frente
Resposta T	Muito boa
Resposta U	Divertida
Resposta V	Foi uma boa experiência, aprendi diversas atividades
Resposta W	Participativa, tendo tomado conhecimento de plataformas novas, foi ee muita utilidade até mesmo para minha vida particular, brincar com filhos e netos
Resposta X	Ótima e de muito aprendizado
Resposta Y	Boa
Resposta Z	Achei muito produtivo e aprendi muito e acho que fiquei mais próximo das brincadeiras
Resposta AA	Experiência maravilhosa, aprendi demais e com certeza vou utilizar nas minhas aulas
Resposta AB	Maravilhosa
Resposta AC	Ótima!
Resposta AD	Ótima!
Resposta AE	Muito boa
Resposta AF	Extremamente top
Resposta AG	Foi ótimo, acrescentou muito na minha formação.
Resposta AH	Foi ótima, acho que esse conteúdo deve ser passado para mais pessoas
Resposta AI	Muito boa, excelente trabalho
Resposta AJ	Excelente 👍
Resposta AK	Muito boa
Resposta AL	Agregação de conteúdos de fácil acessibilidade para os alunos
Resposta AM	Foi maravilhosa, uma experiência única.
Resposta AN	Excelente
Resposta AO	Produtiva Me fez repensar na maneira de educar de uma forma muito mas construtiva
Resposta AP	Quebrar barreira no quesito aparelho e brincadeira ativas.
Resposta AQ	Muito construtiva na minha vida profissional e particular

Resposta AR	Muito boa, me fez relembrar algumas brincadeiras quando era mais novo.
Resposta AS	Muito boa
Resposta AT	Incrível. Me sinto apta para capacitar as crianças com brincadeiras.
Resposta AU	Foi em interessante e algo diferente
Resposta AV	Foi ótima. Aprimorou tudo o meu conhecimento que já tinha adquirido por conta da minha formação (Curso Normal) através da matéria brinquedoteca.
Resposta AW	Dou maravilhosa, minha formação é Bacharel e estou pensando muito em fazer licenciatura
Resposta AX	Foi ótima, gostei bastante do modo em que ele nos passou o ensino e utilizarei no futuro ! 💪
Resposta AY	Foi muito boa. Aprendi uma forma diferente de aplicar as brincadeiras utilizando algo que as crianças convivem, o celular.
Resposta AZ	Pontos positivos: A conscientização das brincadeiras como um ponto fundamental e importante para criança e seu desenvolvimento humano. Trazendo brincadeiras populares agregadas à tecnologia.
Resposta BA	Foi fundamental para o meu aprendizado na formação da minha diciplina dentro da área de educação física. Que eu esto cursando.
Resposta BB	Ótima!
Resposta BC	Bem gratificante.
Resposta BD	Foi maravilhoso participar
Resposta BE	Me fez abrir a mente sobre a importância do brincar
Resposta BF	Aprendi em socializar mais com as pessoas

(fonte: autores da pesquisa)

Dentre as questões abertas, essa foi a que mais angariou respostas, 58. Não houve descarte. O estudo das respostas coletadas revelou um total de 34 entradas do tipo *muito boa/ótima/excelente*, ou similares, o que nos leva a mais de 58% do total. Respostas do tipo *gostei/satisfatória/interessante*, ou similares, foram 9, ou 15,5% do total, aproximadamente. Não houve quem manifestasse descontentamento com o curso. Para finalizar, 10 participantes, aproximadamente 17,2%, se manifestaram usando os termos *aprendi/participativa/fundamental*, ou similares.

7. CONCLUSÃO

Fomentando todo o presente estudo temos a necessidade da promoção de metodologias que promovam a conexão dos professores à brincadeira. Nessa pesquisa averiguamos se uma sequência didática repleta de jogos e fomentada pelas Tecnologias da Informação e Comunicação pode proporcionar aos professores novas experiências com a brincadeira, provocando reflexões sobre sua atuação profissional no que tange ao brincar no Ensino Fundamental, Anos Iniciais.

Para tecermos conclusões que serão explicitadas nos parágrafos abaixo, consideremos mais uma vez os objetivos específicos propostos: a construção de uma sequência didática e material didático de apoio (e-book); a aplicação da sequência didática com professores que atuam do primeiro ao quinto ano do Ensino Fundamental do Rio de Janeiro e a avaliação da aplicabilidade de ambos.

Sobre o perfil dos participantes, a análise de suas respostas nos leva a concluir que a formação ocorreu com um grupo cuja grande maioria, já está habituada a utilização dos recursos tecnológicos digitais em suas aulas. Ainda foi possível averiguar que mesmo antes de participar da formação já acreditavam quase de maneira unânime na importância do brincar para o desenvolvimento humano, que o tempo reservado para a criança brincar na escola é pouco e que 64 de 68 deles pensa haver escassez de aulas, cursos e treinamentos que contribuam com o acervo de jogos conhecidos pelos docentes. Logo, é possível detectar um conceito prévio acerca dos temas supracitados, provável consequência da área de atuação dos indivíduos, Educação Física e Pedagogia. Também é possível inferir através da análise das respostas dos participantes que há um pequeno grupo que já teve contato com uma SD permeada pelas TICs, mas que sua utilização para desenvolver o tema brincadeira é inédito a todos.

Acerca da construção da SD, podemos concluir, baseado nas opiniões dos participantes, que fora bem planejada e seu percurso é claro. Suas atividades dialogam muito bem com o eixo temático proposto, isto é, formação continuada de professores. Desconsiderando pouquíssimas respostas que indicam o contrário, foi apontada na SD a notoriedade de elementos multidisciplinares das áreas de Educação e Tecnologia. Posto isso, em virtude dos argumentos apresentados, concluímos que a sequência didática foi bem desenvolvida e a estruturação utilizada para tanto, o framework, foi de suma importância para atingir esse propósito.

Sobre o e-book desenvolvido, os dados coletados indicam que ele é de fácil utilização, e foi evidenciada sua capacidade de estar disponível durante todo o tempo, o que quer dizer que

pode ser acessado a qualquer momento, mesmo fora da capacitação. Não foram coletadas informações que levassem em consideração seu conteúdo. Arrematamos, portanto, que o produto chega ao participante com facilidade e este o acessa sempre que preciso, mas seu conteúdo não foi testado.

No que diz respeito à aplicação da sequência didática, durante a capacitação realizada os participantes afirmaram de maneira uníssona que seu objetivo estava claro e foi atingido, seu cronograma foi bem dimensionado e a condução satisfatória. As opiniões recolhidas indicam que o tempo de duração dos encontros foi satisfatório para todos, exceto um participante. O desempenho do professor aplicador da capacitação também foi alvo da coleta de dados e sua mediação e condução apresentada, didática e domínio do conteúdo foram muito bem avaliados por todos, exceto um duvidoso. A avaliação executada ao final da formação foi considerada coerente e os professores sujeitos a capacitação declararam ter participado de todas as atividades, à exceção de dois duvidosos. Embora todos aleguem ter aprendido o conteúdo programado, 4 dos participantes se mostraram em dúvida em relação à facilidade de reaplicar a SD, com um deles inclusive discordando de sua capacidade em fazê-lo. Levando em consideração o exposto neste parágrafo, a aplicação da SD com os 69 professores teve influência do aplicador, agradou os participantes e foi capaz de estabelecer novos conceitos nas estruturas cognitivas dos docentes. Dessa forma, replicar a capacitação e obter os mesmos resultados positivos, dadas as mesmas condições, se mostra provável.

Em relação ao modelo de curso adotado e suas potencialidades, é seguro afirmar que os participantes concordam que gostariam de participar de outra capacitação similar e que a indicariam a outros professores, sem exceções. Os mesmos ainda opinam majoritariamente que este modelo de curso de capacitação pode ser ofertado com outros objetivos de aprendizagem e que pode ser utilizado com docentes de outras áreas, com pouquíssimas manifestações de dúvida ou discordância, apenas 3. Para os participantes a capacitação apresenta um jeito novo de envolver o participante e pode ser ofertada em demais regiões do país que possuam acesso à Internet. Portanto, manifesta-se flexível e viável um modelo de curso que adote o mesmo formato, atestando a favor da metodologia adotada na pesquisa.

Nos inclinamos sobre as respostas dos professores declaradas ao final da formação, suas reflexões, no esforço de responder à questão levantada por nosso objetivo geral: A sequência didática desenvolvida, repleta de jogos e fomentada pelas Tecnologias da Informação e Comunicação, proporcionou aos professores que atuam nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental novas experiências com a brincadeira? Nossas considerações denunciam que a

SD apresentou uma forma diferenciada de desenvolver a brincadeira, assim como foi unânime o apontamento que as TICs utilizadas podem aproximar os professores da brincadeira. Olhando para as respostas coletadas, 65 dos 69 participantes atestaram que o curso foi capaz de fazê-los repensar sobre as estratégias de ensino, enquanto 64 deles afirmam que a atuação na escola será influenciada positivamente por conta da participação. Dentre os que se submeteram à aplicação da SD, 66 concordam que uma sequência didática repleta de jogos e permeada pelas TICs pode ajudar a desenvolver o acervo de atividades lúdicas conhecidas pelo professor.

Refletindo sobre a mensagem final deixada pelos professores, completamos apontando mais uma vez o sucesso das TICs e grau de satisfação com a formação, que culmina com muitos testemunhos de avanço na direção da ampliação dos conceitos trazidos ao grupo. Deduzimos, por conseguinte, que sim, a sequência didática desenvolvida repleta de jogos e fomentada pelas Tecnologias da Informação e Comunicação pode proporcionar aos Professores que atuam nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental novas experiências com a brincadeira.

A coleta dos dados angariou ainda opiniões sobre assuntos satélites a esta investigação. De maneira contributiva, utilizando suas próprias palavras, os participantes ratificaram as potencialidades e os desafios do uso das TICs na escola, sublinhando a facilitação e inovação dos processos de ensino, estimulação do interesse em aprender e da capacidade de promover as interações sociais; negativamente, destacaram o receio de lidar com a dificuldade de acesso à internet e com os equipamentos de processamento de dados quando atuando na escola. Uma outra análise complementar revela que os participantes confessaram o desejo de dispor de mais tempo para brincadeira durante a formação, de maneira contraditória a manifestação de que estavam satisfeitos com o cronograma do curso, conforme disposto no sétimo parágrafo deste capítulo. Ainda que o ocorrido possa indicar simplesmente a vontade de continuar brincando, considerando o efeito causado pela brincadeira e as TICs, a informação lança uma dúvida sobre o dimensionamento do cronograma. Podemos arrematar também que em sua opinião a SD pode ser enriquecida com mais jogos populares, assim como poderia ser reconfigurada para proporcionar mais momentos nos quais os professores ministrem as brincadeiras, isto é, pretendam ser professores. Por fim, segundo alguns dos que se submeteram à formação, a SD carece de mais atividades adaptadas para pessoa com deficiência.

Dentre os percalços e dificuldades encontradas, aquilo que deu errado, na pesquisa podemos destacar: a dificuldade em alternar entre os momentos teóricos e práticos, o grupo de participantes queria continuar brincando e a falta de estabilidade de sinal de internet de alguns usuários, o que ocasionou o abandono momentâneo de algumas atividades virtuais.

Ficamos com algumas questões a averiguar e pesquisas futuras poderiam elucidar alguns pontos deixados em aberto. Para os que assim desejarem, apontamos a necessidade de aplicar o curso de formação com docentes de outras áreas além de Educação Física e Pedagogia; aplicar o curso com docentes menos familiarizados com as TICs; averiguar os predicados do e-book desenvolvido, no que se refere ao seu conteúdo teórico, em outras palavras, sua qualidade; aplicar a SD com um professor aplicador diferente; averiguar se o cronograma da SD desenvolvida está realmente bem dimensionado; reconfigurar a SD com mais jogos populares e atividades adaptadas para pessoas com deficiência, aplicar e avaliá-la.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Tiago. O governo da infância: o brincar como técnica de si. **Arquivos Brasileiros de Psicologia**, v. 70, n. spe), p. 152-166, 2018.

ARANTES, Sheila. **Sequência didática**: Fundamentada na aprendizagem significativa como facilitadora no processo de alfabetização e letramento mediada pelas novas tecnologias digitais. 1. ed. Curitiba: Appris, 2022.

ARANTES, Sheila da Silva Ferreira. **Reforço Escolar em sociedades civis em prol da alfabetização: interface entre sequências didáticas e tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: UniCarioca, 2019. 290f. - Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação). Disponível em: https://drive.google.com/file/d/0B0OK9kyQe8uzTDJTMHk1TE5jTWFjQ08tOVpqemtXR0RZWVJZ/view?resourcekey=0-0sJAsV_PLJ0P4udYFYLjuw . Acesso em: mar/2023.

BAZHUNI, Rosayna et al. Sequências Didáticas permeadas por tecnologias digitais: Uma proposta inovadora para a Educação Infantil. **RECITE- Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação**, Rio de janeiro, v. 5, n. especial, 2021. Disponível em: https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/197/189. Acesso em: 20 04/2023.

BEVILAQUA, Ariadne Rolli et al. Reforço na alfabetização e letramento de alunos: uma sequência didática com uso de tecnologias digitais. **Revista Interdisciplinar de Ciência Aplicada**, v. 4, n. 8, p. 37-46, 2019.

BOLDRINI, Tássia Adalgisa Marques. **Letramento digital na formação continuada de professores de educação infantil: um paradigma emergente na interface entre sequências didáticas e tecnologias digitais.** – Rio de Janeiro, 2021, 138f. Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário Carioca, Rio de Janeiro, 2021. Disponível em: https://url.gratis/ITe4jr . Acesso em: maio/2023

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/ Acesso em 15 de novembro de 2022.

BRASIL. Lei 8.069, de 13 de julho de 1990. **Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências**. Diário Oficial da União, Brasília, 16 jul. 1990.

BRINCAR. *In*: Dicionário Etimológico: etimologia e origem das palavras. Porto: 7Graus, 2023. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/brincar/>. Acesso em: 04/03/2023.

CARDOSO, Márcia Regina Gonçalves; DE OLIVEIRA, Guilherme Saramago; GHELLI, Kelma Gomes Mendonça. Análise de conteúdo: uma metodologia de pesquisa qualitativa. **Cadernos da FUCAMP**, v. 20, n. 43, 2021.

CARDOSO, Milena Jansen Cutrim; ALMEIDA, Gil Derlan Silva; SILVEIRA, Thiago Coelho. Formação continuada de professores para uso de Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) no Brasil. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 29, p. 97-116, 2021.

COELHO, Vitor Antonio Cerignoni et al. O brincar e se movimentar na educação infantil: reflexões sobre a legislação, os documentos oficiais e a prática pedagógica na escola. **Humanidades & Inovação**, v. 8, n. 32, p. 155-170, 2021.

CUNHA, Fernando Icaro Jorge et al. Formação continuada de docentes na Educação Básica: uma revisão sistemática. **Research, Society and Development**, v. 11, n. 7, p. e10511729383-e10511729383, 2022.

DA SILVA, Ana Paula Niza; SILVA, Marcos Antonio; FREITAS, Victor Gonçalves Glória. NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS ESTIMULANDO A APRENDIZAGEM: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA FOCADA NA GAMIFICAÇÃO. **Humanidades & Inovação**, v. 9, n. 22, p. 201-211, 2022.

DA SILVA MARTINS, Rodrigo; DA GAMA RANGEL, Ingrid Ribeiro. A adoção de tecnologias digitais em aulas de educação física no ensino médio: uma revisão sistematizada da literatura. **Revista Tecnologia e Sociedade**, v. 18, n. 51, p. 286-300, 2022.
DA SILVA MONTEIRO, Jean Carlos. PADLET: um novo modelo de organização de conteúdo hipertextual. **Revista Encantar**, v. 2, p. 01-11, 2020.

DA SILVA, Patrícia Grasel; DE LIMA, Dione Sousa. Padlet Como Ambiente Virtual De Aprendizagem Na Formação De Profissionais Da Educação. **RENOTE**, v. 16, n. 1, 2018.

DA SILVA MOTA, Janine. Utilização do Google Forms na pesquisa acadêmica. **Humanidades & Inovação**, v. 6, n. 12, p. 371-373, 2019.

DE ARAÚJO LOIOLA, Brena; MOURÃO, Charles Ielpo. Jogo didático: a utilização do Wordwall® como abordagem metodológica para contribuição no processo de ensino aprendizagem: Didactic game: the use of Wordwall® as a methodological approach to contribute to the teaching-learning process. **Revista Cocar**, v. 15, n. 33, 2021.

DE ARAÚJO, Rodrigo SA et al. **Sala de Aula Invertida e Modelo de Rotação por Estações: Uma Breve Revisão de suas Aplicações no Ensino de Ciências**. 2023.

DE FREITAS, Daniela Fernanda; FIGUEIREDO, Flávio Junior Barbosa; GUIMARÃES, Talita Antunes. O processo ensino aprendizagem utilizando o aplicativo Kahoot. **IntegraEaD**, v. 2, n. 1, p. 6-6, 2020.

DE GODOY, Renata. O ‘antropólogo turista’e a arqueologia no Brasil: da retórica à prática. **PASOS. Revista de Turismo y Patrimonio Cultural**, v. 17, n. 6, p. 1191-1205, 2019.

DE MELO LEAL, Geovane et al. As tics no ensino de quimica e suas contribuições na visão dos alunos. **Brazilian Journal of Development**, v. 6, n. 1, p. 3733-3741, 2020.,

DE MORAIS, Roberta Alves; DOS REIS, Deyse Almeida. Recursos digitais como instrumentos didáticos: utilização do Mentimeter para uma aula interativa. **Research, Society and Development**, v. 11, n. 11, p. e23111133128-e23111133128, 2022.

DE QUEIROZ, Monique D.'Oliveira Mendes et al. Sequência didática gamificada: promover a aprendizagem baseada em jogos digitais na educação infantil. **Revista EDaPECI**, v. 23, n. 1, p. 76-90, 2023.

DI DOMENICO, Adriana Sbardelotto; DA SILVA BROCARDO, Isabella. FUNCIONALIDADES E APLICAÇÕES DO MENTIMETER NO ENSINO PRESENCIAL E REMOTO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA. **EducEaD-Revista de Educação a Distância da UFVJM**, v. 2, n. 1, p. 74-90, 2022.

FORTUNA, Tânia Ramos. Brincar é aprender. **Jogos e ensino de história.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018. P. 47-71, 2018.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Paralapracá: Assim se brinca - Por que brincar na escola?** Youtube, 06/04/2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=DktRJz8usXA. Acesso em: 09/04/2023.

FORTUNA, Tânia Ramos; FONSECA, Vicente Fernandes Dutra; FAGUNDES, Vitória. Entrevista com Tânia Ramos Fortuna. **Revista da Extensão**, p. 11-11, 2019.

FRAMEWORK. In: **Dicionário online Cambridge**. Cambridge. Disponível em: https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/framework Acesso em: 15/03/2023

FREITAS, P. dos S. C. de; SOUSA, C. E. B. de. THE CONNECTION BETWEEN PIAGET'S THEORY AND COGNITIVE NEUROSCIENCE IN PHYSICS TEACHING. SciELO Preprints, 2022. DOI: 10.1590/SciELOPreprints.4378. Disponível em: https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/4378. Acesso em: 16 mar. 2023.

GADÊLHA, George Tawlinson Soares et al. O brincar na educação física infantil: uma revisão sistemática. **Brazilian Journal of Development**, v. 6, n. 7, p. 54014-54028, 2020.

GEHRED, Alison Paige. Canva. **Journal of the Medical Library Association**, v. 108, n. 2, p. 338–340-338–340, 2020.

GOERGEN, Pedro Laudinor. Educação e democracia no contexto do capitalismo neoliberal contemporâneo. **Educação**, v. 43, n. 2, p. e36221-e36221, 2020.

GOMES, Cristiane; ROSA, Lúcia. Contribuições da gamificação para a formação continuada de professores: o escape book como estratégia metodológica. **ETD: Educaçao Temática Digital**, v. 24, n. 1, p. 133-150, 2022.

GONÇALVES, Inácia de Jesus Henriques; AZEVEDO, Breno Fabrício Terra; DE OLIVEIRA, Sergio Rafael Cortes. Gamificação em um Ambiente Virtual de Aprendizagem: relatos da aplicação de uma sequência didática gamificada sobre o conteúdo de Funções em um curso superior. **RENOTE**, v. 20, n. 1, p. 163-172, 2022.

GRASS, Thiago Soares Valentim. As TICs na escola: desafios para a ação e formação docente. **COGNITIONIS Scientific Journal**, v. 3, n. 1, p. 1-9, 2020.

HUANG, Yu-Chia. Comparison and contrast of Piaget and Vygotsky's Theories. In: **7th International Conference on Humanities and Social Science Research (ICHSSR 2021)**. Atlantis Press, 2021. p. 28-32.

JARDIM, Carlos Eduardo H. et al. 93. Dispositivos para ensino e aprendizagem nas aulas de Língua Portuguesa: as potencialidades do e-book como propósito pedagógico. **Revista Philologus**, v. 25, n. 75 Supl., p. 1304-13, 2019.

JOGAR. *In*: Dicionário Etimológico: etimologia e origem das palavras. Porto: 7Graus, 2023. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/jogar/>. Acesso em: 04/03/2023.

JOGO. *In*: Dicionário Etimológico: etimologia e origem das palavras. Porto: 7Graus, 2023. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/jogo/>. Acesso em: 04/03/2023.

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

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora, 2017.

KUHN, Roselaine; CUNHA, António Camilo; COSTA, Andrize Ramires. Sem tempo para brincar: as crianças, os adultos e a tirania dos relógios. **Kinesis,** v. 33, n. 1, 2015.

KUHN, Roselaine; CUNHA, António Camilo. A criança e o brincar. Tempo e temporalidades (im) possíveis. 2021.

LÚDICO. *In*: Dicionário Etimológico: etimologia e origem das palavras. Porto: 7Graus, 2023. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/lúdico/>. Acesso em: 05/03/2023.

MARTINS, Ana Ligia da Conceição Ferreira et al. O professor e as tics: da formação inicial à continuada. **Revista Psicologia & Saberes**, v. 9, n. 17, p. 201-216, 2020.

MAROQUIO, Vanusa Stefanon. Sequências didáticas como recurso pedagógico na formação continuada de professores Didactic sequences as a pedagogical resource in continuing teacher education. **Brazilian Journal of Development**, v. 7, n. 10, p. 95397-95409, 2021.

MARTINS, Ana Ligia da Conceição Ferreira et al. O professor e as tics: da formação inicial à continuada. **Revista Psicologia & Saberes**, v. 9, n. 17, p. 201-216, 2020.

MASEK, Leland; STENROS, Jaakko. The meaning of playfulness: A review of the contemporary definitions of the concept across disciplines. **Eludamos: Journal for Computer Game Culture**, v. 12, n. 1, p. 13-37, 2021.

MONTEIRO, Marluce Maria Costa. Desafios da pratica docente no processo educacional. **Revista GeTeC**, v. 8, n. 21, 2019.

MONTEIRO, R.L. de S.; SANTOS, D.S. A utilização da ferramenta google forms como instrumento de avaliação do ensino na escola superior de guerra. **Revista Carioca de**

Ciência, Tecnologia e Educação, v. 4, n. 2, 2019. Disponível em: https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/72. Acesso em 20 mai. 2023.

MORAN, José. Tecnologias digitais para uma aprendizagem ativa e inovadora. **MORAN, José. A Educação que Desejamos: novos desafios e como chegar lá**, v. 5, p. 1-232, 2017.

MOREIRA, Marco Antonio. Aprendizagem significativa em ciências: condições de ocorrência vão muito além de pré-requisitos e motivação. **Ensino de Ciências e Tecnologia em Revista–ENCITEC**, v. 11, n. 2, p. 25-35, 2021.

MOURA, Adelina. Uma estratégia de gamificação para envolver os alunos na aprendizagem de obras literárias. **Inovar para a qualidade na educação digital**, p. 63-76, 2019.

MUANGSRINOON, Sakchai; BOONBRAHM, Poonpong. Game elements from literature review of gamification in healthcare context. **JOTSE: Journal of Technology and Science Education**, v. 9, n. 1, p. 20-31, 2019.

NAGUMO, Estevon; TELES, Lúcio França; DE ALMEIDA SILVA, Lucélia. A utilização de vídeos do Youtube como suporte ao processo de aprendizagem (Using Youtube videos to support the learning process). **Revista Eletrônica de Educação**, v. 14, p. 3757008, 2020.

PEREIRA, Danilo Cesar; DE SOUZA SILVA, Daniel. A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA. **Educere-Revista da Educação da UNIPAR**, v. 21, n. 1, 2021.

PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante; NUNES, Andréa Karla Ferreira; SALES JÚNIOR, Valdick Barbosa De. Formação de professores na cultura digital por meio da gamificação. **Educar em Revista**, v. 36, 2020.

REBOUÇAS, Marcos Sergio Carvalho; DE MONTEIRO MARQUES, Carla Katarina; BEZERRA, Diogo Pereira. GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA. **Revista Eletrônica Científica Ensino Interdisciplinar**, v. 9, n. 29, 2023.

RIO DE JANEIRO, Lei nº 10.048 de 30 de junho de 2023. Institui a Semana do Brincar. **Diário Oficial do Estado do Rio de Janeiro**: Parte 1, Rio de Janeiro, RJ, ano XLIX, nº120-A.

ROCHA, Beatriz Paiva et al. Estratégias educativas em tempos de pandemia: Um relato de experiência acerca da utilização de e-book, quiz e materiais de apoio no processo de ensino e aprendizagem no ensino superior. **Brazilian Journal of Development**, v. 7, n. 9, p. 90951-90963, 2021.

RODRIGUES, R. G.; DA SILVA, J. L. T.; SILVA, M. A. APROFUNDANDO O CONHECIMENTO SOBRE A ZONA DE DESENVOLVIMENTO PROXIMAL (ZDP) DE VYGOTSKY. **REVISTA CARIOCA DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO**, *[S. l.]*, v. 6, n. 1, p. 2–15, 2021. DOI: 10.17648/2596-058X-recite-v6n1-1. Disponível em: https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/123. Acesso em: 5 set. 2023.

SALES, Devair Oliveira et al. O uso da plataforma wordwall como estratégias no ensino de química The use of wordwall platform as strategies in teaching chemistry. **Brazilian Journal of Development**, v. 8, n. 3, p. 16959-16697, 2022.

SANTANA, Edwar Santos; SANTANA, Viviane Hatab Coelho. O lúdico e o processo ensino-aprendizagem: parceria essencial na educação infantil. **Revista Logos e Veritas**, Vol. 04, nº 10, 2017, pp. 34-43.

SANTOS, Zenildo; DE CARMARGO SANT'ANA, Claudinei. Integração do Google Drive e WhatsApp como ambiente de aprendizagem em uma disciplina no ensino superior. **Revista de Ciência da Computação**, v. 1, n. 1, p. 1-10, 2019.

SANTOS, Marcelo Silva Saback et al. **Os processos das abstrações mentais na construção do conhecimento musical a partir de Piaget: uma revisão integrativa**. 2020.

SOUZA, Luiza Maia de. O brincar nos anos iniciais do Ensino Fundamental: análise de resumos de TCCs da Licenciatura em Pedagogia da FACED/UFRGS (2000-2020). 2020.

SPOLAOR, Gabriel da Costa. **O ato de brincar na escola: um estudo sobre o seu processo de significação**. 2019. Tese de Doutorado. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas. 94p.

THIOLLENT, Michel Jean Marie; COLETTE, Maria Madalena. Pesquisa-ação, universidade e sociedade. **Revista Mbote**, v. 1, n. 1, p. 042-066, 2020.

TOLOMEI, Bianca Vargas. A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. **EAD em foco**, v. 7, n. 2, 2017.

TONUCCI, Francesco. O direito de brincar: uma necessidade para as crianças, uma potencialidade para a escola e a cidade. **Práxis Educacional**, v. 16, n. 40, p. 234-257, 2020.

UNICARIOCA DIGITAL. **Você sabe o que é uma sequência didática?**. Disponível em: https://www.unicarioca.edu.br/acontece/noticias/voce-sabe-o-que-e-uma-sequencia-didatica. Acesso em: 29 abr. 2023.

UNICEF BRASIL. **Convenção sobre os Direitos da Criança**. Disponível em: https://www.unicef.org/brazil/convencao-sobre-os-direitos-da-crianca. Acesso em: 15 mar. 2023.

WORDPRESS.COM. **Semana Mundial do Brincar**. Disponível em: https://semanamundialdobrincar.wordpress.com/. Acesso em: 6 jul. 2023.

XAVIER, Marcos Antonio Gomes; SANTO, André Cotelli Espírito; DE ABREU MÓL, Antonio Carlos. FIRE IN RIO. **REVISTA CARIOCA DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO**, v. 6, n. 1, p. 16-36, 2021.

ZOSH, Jennifer M. et al. Accessing the inaccessible: Redefining play as a spectrum. **Frontiers in psychology**, v. 9, p. 1124, 2018.

APÊNDICE A- Sequência didática desenvolvida no framework de Arantes (2022)

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐

Aluno: Aluizio de Freitas Lopes	E-mail: profaluiziolopes@gmail.com
Professor (a) Revisor (a) Sheila Arantes	E-mail: Sheila@csaber.com.br
Eixo Temático: Formação continuada de professores	
Conteúdo: O direito de brincar	
Turma e Segmento que será aplicada a SD: Professores que atuam no Primeiro Segmento do Ensino Fundamental	

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

Objetivos esperados para este dia de aula	- Provocar reflexões e debates sobre o direito de brincar; - Coletar dados sobre o tempo que a escola reservava para que os participantes pudessem brincar (quando criança); - Utilizar as Novas Tecnologias Digitais para fomentar a participação em jogos e brincadeiras; - Proporcionar atividades recreativas para os participantes - Familiarizar-se com a ferramenta Padlet.

1ª Etapa: Tomada de Consciência (Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem).
Número Máximo de aluno indicado para participar da SD: 80 pessoas
DURAÇÃO TOTAL DO DIA 1 DA SD: 90 minutos
Tempo da 1ª Etapa: 5 minutos

O tema do nosso primeiro dia de SD é o direito de brincar.

Para as etapas a seguir teremos vídeos, debates, brincadeiras e atividades interativas apoiadas nas Novas Tecnologias Digitais;

Segunda etapa: Um arquivo de vídeo trata de uma situação familiar a qualquer professor..., mas cuidado! Pode ser facilmente confundida. O objetivo aqui é debater a cultura que envolve o brincar.
Duração: 15 minutos.

Terceira etapa: Utilizando ferramentas e tecnologias digitais o grupo participará de duas brincadeiras. A primeira delas vai fazer todo mundo correr, gritar e suar; na segunda, vamos atrás do "tesouro".
Duração: 40 minutos

Quarta etapa: Hora de colocar a criatividade em prática.... É hora de criar uma brincadeira enquanto aprende a utilizar a ferramenta da etapa anterior.
Duração: 20 minutos

Quinta etapa: Brincando de avaliação.
Duração: 10 minutos.

2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) **Tempo: 15 minutos.**	- Reproduzir *VÍDEO 1** para o grupo (duração aproximada: 40 segundos); Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1DobvekzzMn2BvEJ8-MbA4eZO78NrBSsC/view?usp=sharing - Apresentar a seguinte citação: https://drive.google.com/file/d/1zBAWXnVveYVC51W3D42nDuDuGQT0quTT/view?usp=sharing - Promover uma discussão sobre o conteúdo do VÍDEO 1 e da citação acima, seus significados e relevância para o tema.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	- Executar um levantamento sobre o tempo que a escola reservava para que os participantes pudessem brincar (enquanto eram crianças) e revelar o resultado final para o grupo. A coleta dos dados ocorrerá na plataforma Google Forms. Disponível em: https://docs.google.com/forms/d/1IVG-anukdWouTGs7HjebMIRTfVGU3TvcE8IOWFM8dVA/edit?usp=sharing - Oferecer material teórico adicional a ser a ser apreciado de maneira remota (em casa) Artigo: https://drive.google.com/file/d/1mLI8d-I_QI1-NhxF3dxcuDFf-dpYwk8D/view?usp=drive_link
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) **Tempo: 40 minutos**	- Promover uma atividade utilizando a ferramenta PADLET: O grupo deve postar no frame disponibilizado nomes de piques (brincadeiras onde há um pegador) que costumavam fazer na infância, ou que sejam conhecidos por eles. O objetivo é atingir o maior número de posts possível dentro de 5 minutos. Observações importantes: ➔ Citações repetidas devem ser descartadas (para fins de contagem); ➔ Brincadeiras desconhecidas devem ser explicadas; Link para o PADLET: https://padlet.com/profaluiziolopes/ylfytgazyb6c2vfj - O grupo deve escolher os piques mais interessantes dentre aqueles que foram citados na atividade no PADLET para vivenciar. Um dos participantes será aquele que vai explicar como brincar. --- - Promover uma atividade recreativa no formato de "caça ao tesouro" com os participantes utilizando a plataforma Wordwall: ➔ O nome da brincadeira será FAZENDA; ➔ A plataforma Wordwall será utilizada para a inserção das respostas. Disponível no link: https://wordwall.net/pt/resource/35475919 ; ➔ Separar os participantes em grupos (sugerido 4 ou 5 grupos); ➔ O objetivo dos grupos é encontrar os fazendeiros e perguntar a eles qual o nome do animal que ele cuida; ➔ Selecionar dentre os participantes 8 fazendeiros. Estes não estarão distribuídos nos grupos; ➔ Cada fazendeiro deverá saber a resposta de uma (e apenas uma) das associações animal/nome, como mostrado no Wordwall; ➔ Os participantes que estão à procura dos fazendeiros devem andar de mãos dadas durante toda a atividade; ➔ Os fazendeiros devem se espalhar pelo local onde o jogo será realizado (pátio, sala grande, quadra, etc); ➔ Os fazendeiros não devem dar a reposta "de graça". Ele vai negociar com os demais participantes e o preço é uma prenda; ➔ Exemplos de prendas: Polichinelos, abdominais, cantar uma música, dançar alguma coisa, etc... ➔ Uma vez que o grupo tiver recolhido todas as informações sobre os animais e seus nomes deve retornar para o ponto de partida.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. **Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets.** **Tempo: 20 minutos**	- Utilizando os mesmos grupos da atividade anterior, os participantes devem utilizar a ferramenta Padlet para criar uma base de dados que viabilize a promoção da atividade de mímica (utilizar as postagens para deixar armazenado): ➔ O objetivo é fazer com que os participantes se familiarizem com o uso da ferramenta Padlet; ➔ Cada grupo deve criar seu próprio frame e não pode compartilhar com os demais; ➔ Cada grupo ficará responsável por listar um dos seguintes temas: FILMES; OBJETOS; PROFISSÕES; ESPORTES; SENTIMENTOS; ➔ O Tempo para a criação do frame e listagem é de 5 a 10 minutos; ➔ Ao final do tempo de criação os grupos devem escolher alguns representantes para fazer as mímicas; ➔ Cada grupo entregará sua listagem para os mímicos selecionados do grupo vizinho. O conteúdo não pode ser revelado para aqueles que vão tentar acertar, o sucesso vai depender da performance artística do mímico.
5º Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. **Tempo: 10 minutos.**	- Mantendo os grupos da etapa anterior, executar uma atividade competitiva na plataforma KAHOOT. As equipes devem responder *"verdadeiro"* ou *"falso"* para questões abordadas durante o primeiro dia. Observações importantes: ➔ Explicar que as respostas corretas vão valendo menos pontos conforme a passagem de tempo. Link da atividade: https://create.kahoot.it/share/avaliacao-sd-1/4347037e-39a2-47f4-af2f-bcb7b7dceff6 - Promover um debate sobre as respostas.
Recursos Digitais	- Celulares; - Computadores; - Tablets; - Projetor; - Telão.
Recursos Analógicos utilizados	- Folhas impressas com as questões presentes nas Etapas 2 e 3 (caso seja necessário executar as atividades de maneira off-line); - Quadro branco.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Não há.
Observações: **Tutoriais disponibilizados para aprendizado e utilização das ferramentas e plataformas apresentadas:** Como criar um formulário no Google Forms: https://www.youtube.com/watch?v=C87YFYToHTA (duração: 4:33 minutos) Google Drive: https://www.youtube.com/watch?v=KSryVw66jLI (duração: 2:33 minutos) Criar uma um produto interativo no Wordwall: https://www.youtube.com/watch?v=NgblLmOznDw (duração 3:11 minutos); Criar Quizz no Kahoot: https://www.youtube.com/watch?v=f8Noae_d3ec (duração: 2:43 minutos) Como utilizar o Padlet: https://youtu.be/6hWA2hhBB-o (duração: 5:34 minutos)	

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐

Aluno: Aluizio de Freitas Lopes	E-mail: profaluiziolopes@gmail.com
Professor (a) Revisor (a) Sheila Arantes	E-mail: Sheila@csaber.com.br
Eixo Temático: Formação continuada de professores	
Conteúdo: Por que brincar na escola?	
Turma e Segmento que será aplicada a SD: Professores que atuam no Primeiro Segmento do Ensino Fundamental	

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

Objetivos esperados para este dia de aula	- Revisar pontos importantes sobre o Dia 1; - Provocar reflexões e debates sobre o direito de brincar na sala de aula; - Coletar dados sobre a opinião dos inscritos sobre a relação: Escola tradicional X Aluno moderno; - Utilizar as Novas Tecnologias Digitais para fomentar a participação em jogos e brincadeiras; - Proporcionar atividades recreativas para os participantes; - Familiarizar-se com a ferramenta Wordwall e Kahoot.

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

Número Máximo de aluno indicado para participar da SD: 80 pessoas

DURAÇÃO TOTAL DO DIA 1 DA SD: 90 minutos

Tempo da 1ª Etapa: 5 minutos

No segundo dia de nossa SD o tema abordado é o porquê brincar na escola.

Segunda etapa: Essa etapa está marcada por um vídeo provocativo seguido por um questionário e debates sobre a relação: Escola tradicional X Aluno moderno. Duração: 15 minutos.

Terceira etapa: Vamos brincar de "pega o rato", e também de "história da serpente", utilizando a plataforma Wordwall e sua roda aleatória.

Duração: 40 minutos.

Quarta etapa: Nesta etapa vamos aprender a criar uma "roda aleatória" para inventar nossas próprias brincadeiras.

Duração: 20 minutos.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Quinta etapa: Terminaremos o dia com uma avaliação em formato de TV SHOW. Hora de checar os conhecimentos adquiridos. Duração: 10 minutos.	
2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) **Tempo: 25 minutos.**	- Organizar uma roda de conversa sobre o que foi elucidado acerca do Brincar no Dia 1 da SD; - Apresentar aos participantes o VÍDEO 2 (duração aproximada 43 segundos); Disponível no link: https://drive.google.com/file/d/1K2uHIDP4GuhkzcLkQBTXjVrjhwKfHb5-/view?usp=sharing - Promover uma atividade no formato de "nuvem de palavras" na plataforma MENTIMETER. Link para a atividade: https://www.mentimeter.com/app/presentation/300b09299d9856a42caea8fc3026058a/444c2d557133 Você pode fazer o download do slide da pergunta neste link (caso necessário): https://drive.google.com/file/d/1yH6enxNjfDOXlTe9D7KBoDu8jQqySQmd/view?usp=sharing Observações importantes: ➔ O participante pode entregar duas respostas; ➔ Caso faça a dinâmica através de slides, não esquecer de anotar o resultado (respostas). - Fazer a leitura da seguinte citação: Link: https://drive.google.com/file/d/1cNlS2MXATRcq3CZOJdO_4P7Nlgb_kyVR/view?usp=sharing

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	- Promover um debate entre os participantes tendo o vídeo e a citação acima como referências; - Oferecer material teórico adicional a ser a ser apreciado de maneira remota (em casa) Artigo: https://drive.google.com/file/d/1UuBw4cxR8-0KrLv2FcDqAgwvxDbN6Psz/view?usp=sharing *baixe os slides, para o caso de não contar com serviço de internet no dia.
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) **Tempo: 25 minutos**	- Apresentar aos participantes a "roda aleatória" da plataforma Wordwall para a execução de uma brincadeira: "Pega o rato". Utilizar o link disponível em: https://wordwall.net/pt/resource/35510936 Vídeo com a brincadeira para apreciação dos participantes disponível neste link: https://www.youtube.com/watch?v=enfYlgF2OJg Observações importantes: ➔ Não é necessário cantar a música do vídeo; ➔ Promover troca de gatos e ratos constantemente. ➔ A roda aleatória indica o número de gatos (pegadores) por rodada. *baixe os vídeos, para o caso de não contar com serviço de internet no dia. --- - Promover uma atividade recreativa, um Quizz na plataforma Kahoot. Disponível no link: https://create.kahoot.it/share/qual-o-nome-desta-brincadeira/0b91a167-cbe3-4b2c-a6f6-f79136694963 Observações importantes:

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	➔ O nome da atividade é *QUAL É O NOME DESTA BRINCADEIRA?* ➔ Dividir a turma em grupos de 5 pessoas para esta atividade; Você encontra os vídeos nestes links (caso não confie na Internet do local baixe com antecedência): Vídeo 1: https://youtu.be/VQZkyjm_7No Vídeo 2: https://youtu.be/BCpa6EahUAY Créditos: Educação Física na Prática Disponível em: https://www.youtube.com/channel/UC7YyLx7CSp2t-FUR-IjZxgA Acessado em: 08/09/2022. Vídeo 3: https://youtu.be/6Cgf1HBOISM Créditos: Canal Da Educação Física Disponível em: https://www.youtube.com/c/CanalDaEduca%C3%A7%C3%A3oF%C3%ADsica/featured Acessado em: 08/09/2022. - Executar com os participantes as três brincadeiras da atividade anterior (quizz). Você pode assistir aos vídeos, mas aqui vai uma breve explicação de como funcionam: Atividade 1 – Batalha do dedão: ➔ Os participantes devem dar uma das mãos e pressionar os polegares um contra o outro; ➔ O objetivo é subjugar, segurando o polegar do seu adversário por 3 segundos; ➔ Promover trocas de adversários constantemente. Atividade 2 – A mão mais rápida: ➔ Os participantes devem dar as mãos e revezar a tentativa de acertar um tapa em uma das mãos do adversário; ➔ Promover trocas de adversários constantemente.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Atividade 3 – Huka Huka: ➔ Os participantes devem se enfrentar, segurando as mãos ou no ombro do adversário; ➔ O objetivo é fazer seu adversário cair para um dos lados; ➔ Promover trocas de adversários constantemente.
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. **Tempo: 30 minutos**	- Orientar os participantes para que estes criem sua própria "roda aleatória" na plataforma Wordwall para executar uma brincadeira do tipo "cante uma música". O objetivo é fazer com que os participantes se familiarizem com o uso da plataforma Wordwall; Observações importantes: ➔ Dividir os participantes em grupos de 5 pessoas; ➔ Cada grupo ficará responsável por elencar um conjunto de 20 palavras simples que servirá de base de dados para a "roda aleatória"; ➔ O Tempo para a criação da lista e da "roda aleatória" é de 10 minutos; ➔ Ao final do tempo de criação os grupos devem escolher a ordem na qual seus integrantes vão fazer a roda girar. Um de cada vez; ➔ Na sua vez, o jogador vai girar a roda e terá que cantar uma música que contenha a palavra sorteada. Caso não possa contar com acesso à Internet no dia, você pode realizar a atividade através de sorteio simples de palavras. Basta escrever as palavras em pedaços de papel, dobrar e pedir para os participantes retirá-los de um monte.
5º Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. **Tempo: 15 minutos.**	- Executar uma avaliação interativa, com perguntas sobre os temas abordados neste dia de SD, em formato de "perguntas de programa de tv" na plataforma Wordwall. Link para atividade: https://wordwall.net/pt/resource/35512730 Segue abaixo link das imagens das perguntas e repostas. Você deve levar impresso para o caso de não ter acesso à Internet no local: 1: https://drive.google.com/file/d/13K0mZ10gxccxNMExZlAeE4naq549bhn2/view?usp=sharing 2: https://drive.google.com/file/d/1A-WL7wZueO2uD033MU7BnI7fZVKrpIgj/view?usp=sharing

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	3: https://drive.google.com/file/d/1KnIzods5Vd3CVdZ78KDcHxCG63JjOpKH/view?usp=sharing 4: https://drive.google.com/file/d/1l0V4FySwSznPzZNZDgH_cqaUcrN4jEIC/view?usp=sharing 5: https://drive.google.com/file/d/1ZsemmK_M_ofkhFtwg-14eNhIeBNaKnN8/view?usp=sharing - Promover um debate sobre as respostas.
Recursos Digitais	- Celulares; - Computadores; - Tablets; - Projetor; - Telão.
Recursos Analógicos utilizados	- Folhas impressas com o texto da Etapa 2 e os slides das Etapas 4 e 5 (caso seja necessário executar as atividades de maneira off-line); - Quadro branco; - Caneta marcadora de quadro branco.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Não há.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒

Aluno: Aluizio de Freitas Lopes	E-mail: profaluiziolopes@gmail.com
Professor (a) Revisor (a) Sheila Arantes	E-mail: Sheila@csaber.com.br
Eixo Temático: Formação continuada de professores	
Conteúdo: Quando é hora de brincar?	
Turma e Segmento que será aplicada a SD: Professores que atuam no Primeiro Segmento do Ensino Fundamental	

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

Objetivos esperados para este dia de aula	- Revisar pontos importantes sobre o Dia 1 e 2; - Provocar reflexões e debates sobre o quando é hora da criança brincar?; - Coletar dados sobre a opinião dos inscritos no tocante às dificuldades dos professores em promover brincadeiras; - Utilizar as Novas Tecnologias Digitais para fomentar a participação em jogos e brincadeiras; - Proporcionar atividades recreativas para os participantes; - Familiarizar-se com a possibilidade de brincar e pesquisar brincadeiras utilizando o aparelho celular (ou semelhantes).

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

Número Máximo de aluno indicado para participar da SD: 80 pessoas

DURAÇÃO TOTAL DO DIA 1 DA SD: 90 minutos

Tempo da 1ª Etapa: 5 minutos

Para este terceiro e último dia de SD teremos como tema: *Quando é hora de brincar?* Acompanharemos os depoimentos de professores em relação a promoção de brincadeiras; brincaremos e aprenderemos a brincar usando o celular. Terminaremos o dia com uma avaliação participativa.

Segunda Etapa: Declarações importantes serão reveladas por professores que trabalham no Ensino Fundamental. Segue um debate sobre a Hora de Brincar;

Duração: 15 minutos.

Terceira Etapa: Aprenderemos que o aparelho que nos acompanha o tempo todo, o celular, pode ser uma excelente ferramenta na promoção de jogos e brincadeiras;

Duração: 40 minutos.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Quarta Etapa: Aprenderemos a pesquisar e criar brincadeiras que acontecem apenas no campo virtual. Duração: 20 minutos. **Quinta etapa:** Encerraremos o dia e concluiremos a SD com uma avaliação participativa na Plataforma MENTIMETER. Duração: 10 minutos.	
2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) **Tempo: 15 minutos.**	- Organizar uma roda de conversa sobre o que foi elucidado acerca do Brincar no Dia 1 e 2 da SD; - Apresentar aos participantes o VÍDEO 3 (duração aproximada 4:42 segundos); Disponível no link: https://drive.google.com/file/d/1zOkcpdTPQkjNVVLrAE8WSfgHUIiofxaq/view?usp=sharing - Fazer a leitura do texto contido no link abaixo e seguir com reflexões do grupo acerca do pequeno trecho de *PERSPECTIVAS DE DESENVOLVIMENTO EM UM MUNDO GLOBALIZADO*; Disponível no Link: https://docs.google.com/document/d/1wMOofnnMKy59wnNa5honC1NFXztxremk/edit?usp=sharing&ouid=107836632970036075642&rtpof=true&sd=true - Promover um debate entre os participantes com o tema: *QUANDO É HORA DE BRINCAR?* - Executar com os participantes uma atividade na Plataforma MENTIMETER.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Observações importantes: ➔ O objetivo é formar uma apresentação com postagens sobre as dificuldades dos professores em promover brincadeiras com as crianças; ➔ Após o término do tempo da atividade fazer a leitura das postagens. Disponível no link: https://www.mentimeter.com/app/presentation/3b026c03cf15a9717556e36a6f4132c1/a731397a229b https://www.menti.com/i4jqcdmr6t Você pode fazer o download do slide da pergunta neste link (caso necessário): https://drive.google.com/file/d/1Vr0oBoa4Nvj1NfYp-sUw5SBk4GLnUnFl/view?usp=sharing - Oferecer material teórico adicional a ser a ser apreciado de maneira remota (em casa) Artigo: https://drive.google.com/file/d/1vV469RfyFYLlgaNrZ6RlUEDma-a_utPC/view?usp=sharing
3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) **Tempo: 40 minutos**	- Realizar com os participantes uma atividade utilizando o celular chamada DESAFIO TIQUE TOQUE. Observações importantes: ➔ Dividir os participantes em grupos (recomenda-se 4 ou 5 grupos); ➔ Cada grupo deverá criar uma dancinha de curta duração (30 segundos aproximadamente), gravar e compartilhar no grupo de whatsapp dos participantes (criar o grupo neste momento, caso ainda não o tenha); ➔ Na gravação, todos os membros do grupo devem aparecer dançando, exceto aquele que segura o celular; ➔ Os grupos deverão se dirigir para pontos distintos (para que os outros grupos não possam espiar) e combinar suas coreografias; ➔ Os grupos têm 10 minutos para criar sua dancinha, gravar e postar no whatsapp; ➔ Ao final do tempo cada grupo terá sua dança reproduzida no telão para que os demais tentem imitar.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	--- - Promover com os participantes uma atividade competitiva, utilizando seus celulares, chamada Frifaire. Observações importantes: ➔ Contextualizar o jogo que inspirou a criação desta atividade. Você pode assistir a um gameplay aqui: https://www.youtube.com/watch?v=I20HUx6RB6k. Créditos: Agun Games, disponível em: https://www.youtube.com/c/AGUNGAMING007; ➔ Atividade individual; ➔ O jogador deve utilizar a câmera dos seus celulares para tentar capturar fotos do "inimigo"; ➔ Cada foto nítida equivale a um abate (um ponto); ➔ Delimitar um espaço para a brincadeira; ➔ Não vale entrar em locais de acesso restrito e/ou seletivo (banheiros, secretaria, etc...); ➔ Não é permitido subir em escadas, árvores, etc... ➔ Para defender-se o jogador pode virar o rosto, evitando ceder uma foto nítida sua; ➔ A rodada dura 2 minutos; ➔ Ao final da brincadeira o número de "abates" é contabilizado.
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. **Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets.** **Tempo: 20 minutos**	- Promover com os participantes uma atividade de "pesquisação" (pesquisa + ação) utilizando os celulares. Observações importantes: ➔ Dividir os participantes em grupos (recomenda-se 4 ou 5 grupos); ➔ Cada grupo deve pesquisar um jogo ou brincadeira para fazer utilizando o celular (a pesquisa é feita no celular e o jogo é feito no celular); ➔ O jogo deve acontecer inteiramente no dispositivo eletrônico (ex: Jogo de dominó virtual); ➔ Cada grupo deve apresentar o fruto de sua pesquisa para os demais. O uso do compartilhamento de tela é recomendado;

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	➔ Ao final das apresentações os grupos devem escolher uma das atividades mostradas para brincar/jogar.
5º Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximos. **Tempo: 10 minutos.**	- Executar com os participantes uma avaliação sobre os aprendizados desta SD na Plataforma MENTIMETER; Link disponível em: https://www.mentimeter.com/app/presentation/34a3db2eb1da7d1713e8b0ff610dfe5e/e75e15342e05 https://www.menti.com/4is4koeh2j Você pode fazer o download dos slides das perguntas nestes links (caso necessário): Pergunta 1: https://drive.google.com/file/d/1YXBWMeR9bDdEbuyZ4EzAxylb30a2G3Wj/view?usp=sharing Pergunta 2: https://drive.google.com/file/d/1yAa1JqX3Y3hKnb3du0q9hovkBwAq-e3i/view?usp=sharing - Promover o último debate sobre a SD, os conteúdos e tudo mais que possa ser relevante; - Encerramento.
Recursos Digitais	- Celulares; - Computadores; - Tablets; - Projetor; - Telão.
Recursos Analógicos utilizados	- Folhas impressas com o texto da Etapa 2 e os slides das Etapas 2 e 5 (caso seja necessário executar as atividades de maneira off-line);

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	- Quadro branco; - Caneta marcadora de quadro branco.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Não há.

Observações:

Tutoriais disponibilizados para aprendizado e utilização das ferramentas e plataformas apresentadas

Criar uma atividade de respostas livres no Mentimeter (ativar as legendas do Youtube, pois está em inglês):

https://www.youtube.com/watch?v=_TrJ_M2lDHI (duração 2:52 minutos);

Google Drive:

https://www.youtube.com/watch?v=KSryVw66jLI (duração: 2:33 minutos);

APÊNDICE B – Questionário aplicado ao final da capacitação com os professores, copiado do Google Forms, transcrito ipsis litteris

Pesquisa sobre uma sequência didática permeada pelas Novas Tecnologias projetada para conectar professores às brincadeiras

TCLE - Termo de Consentimento Livre Esclarecido

Olá! Gostaria de começar agradecendo sua participação em nossa Capacitação Pedagógica (Conectando Professores às Brincadeiras).

A sua avaliação é de extrema importância para esta pesquisa, não tomaremos muito o seu tempo.

Por favor, responda a cada questão com muita atenção, e lembre-se, não existe certo ou errado, estamos interessados na sua avaliação. Sua participação é voluntária e anônima.

Saiba que sua informação individual será confidencial e a análise dos resultados serão condizentes exclusivamente em grupo.

Seu preenchimento será em poucos minutos.

Mais uma vez, obrigado.

Esse questionário faz parte de uma pesquisa sobre o uso das Novas Tecnologias Digitais para elaboração de uma sequência didática que conecte os professores às brincadeiras, feita pelo aluno Aluizio Lopes no mestrado em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário Unicarioca.

profaluiziolopes@gmail.com Alternar conta

Não compartilhado

1- O objetivo pedagógico proposto na capacitação estava claro

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

2- O objetivo pedagógico proposto na capacitação foi atingido

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

3- Os recursos pedagógicos utilizados pelo professor foram adequados

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

4- O cronograma estava bem dimensionado

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

5- A condução dos encontros foi satisfatória

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

6- A mediação apresentada pelo professor foi satisfatória

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

7- A avaliação foi coerente com a capacitação realizada

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

8- O professor mostrou domínio sobre o conteúdo

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

9- A didática do professor foi satisfatória

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

10- Eu aprendi o conteúdo proposto nos encontros

Concordo totalmente

Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

11- Eu participei ativamente de todas as atividades da capacitação

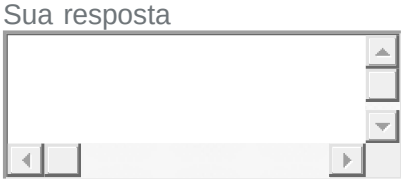
Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

12- O tempo de duração dos encontros se mostrou satisfatório

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

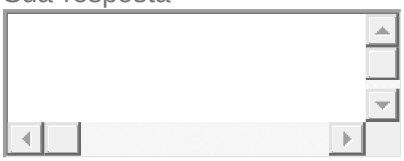
13- Comente sobre os pontos positivos e negativos da capacitação

Sua resposta



14- Quais sugestões de atividades você nos dá para incluir na capacitação?

Sua resposta



15- Você participaria de outro curso de capacitação

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

16- Você indicaria esta capacitação para outros professores

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

17- Este modelo de curso de capacitação pode ser ofertado com outros objetivos de aprendizagem.

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

18- Este curso pode ser aplicado com docentes de outras áreas

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

19- Este modelo de curso de capacitação pode ser aplicado em qualquer região do Brasil que tenha acesso a Internet

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

20- O material didático estava acessível durante a capacitação

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

21- O material didático foi de fácil utilização durante a capacitação

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

22- O material didático estava acessível mesmo fora do momento da capacitação

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

23- Brincar é essencial ao desenvolvimento humano

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo

Discordo parcialmente
Discordo totalmente

24- A criança brinca pouco tempo na escola

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

25- Há carência de aulas, cursos e treinamentos que contribuam com o acervo de brincadeiras conhecidas pelo professor

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

26- As ferramentas digitais utilizadas podem aproximar os professores das brincadeiras

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

27- As ferramentas digitais utilizadas contribuem para o fomento da aprendizagem

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

28- Uma sequência didática repleta de brincadeiras e permeada pelas Novas Tecnologias Digitais pode ajudar a desenvolver o acervo de brincadeiras conhecidas pelo professor

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

29- Escreva os aspectos positivos e negativos que favorecem ou dificultam a utilização dos recursos digitais na escola

Sua resposta



30- As tecnologias utilizadas na sequência didática são de fácil acesso para o usuário

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

31- A sequência didática com brincadeiras permeadas por novas tecnologias digitais é algo inédito.

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

32- É a primeira vez que você teve contato com uma sequência didática permeada por novas tecnologias digitais para sua prática docente

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

33- A Sequência Didática apresenta uma forma inédita de se atingir (construir) habilidades da Base Nacional Comum Curricular

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

34- As sequências didáticas apresentam uma forma diferenciada de trabalhar o conteúdo BRINCADEIRAS nas séries iniciais?

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

35- Você utiliza recursos tecnológicos digitais em suas aulas

Concordo totalmente
Concordo parcialmente

Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

36- Este curso me fez repensar as estratégias de ensino e aprendizagem que habitualmente utilizava?

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

37- O curso pode me ajudar a potencializar a aplicação da Base Nacional Comum Curricular

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

38- O curso me proporcionou a mudar positivamente a minha atuação na escola

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

39- O curso de capacitação apresentou uma metodologia inovadora de capacitar o professor no uso de sequência didática

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

40- O curso de capacitação apresentou uma forma diferenciada de envolver os participantes

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

41- A forma de se trabalhar a sequência didática é inédita na sua prática docente

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

42- As atividades apresentadas na sequência didática estão articuladas entre si com o eixo temático proposto

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

43- As atividades apresentadas estão de acordo com os objetivos propostos na sequência didática

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

44- A temática abordada na sequência didática contempla a realidade do educando

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

45- As propostas de atividades utilizadas viabilizam o acesso às variadas fontes de informação do aluno

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

46- Eu me sinto confortável para aplicar a sequência didática com meus alunos

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

47- O recurso digital utilizado nas Sequencias didáticas podem despertar o interesse dos alunos nas aulas

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

48- Eu me sinto confortável para aplicar a sequência didática com meus alunos

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

49- O planejamento da sequência didática foi adequado

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

50- A Sequência Didática é de fácil aplicação

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

51- A Sequência Didática pode ser facilmente adaptada para diferentes públicos

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

52- A Sequência Didática pode ser utilizada em vários segmentos de ensino

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

53- É possível utilizar uma sequência didática como esta para auxiliar alunos com dificuldades em acompanhar estratégias de ensino mais tradicionais

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

54- O percurso da Sequência didática foi bem explicado

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

55- É notório a presença de conhecimentos da área de TECNOLOGIA para construção da Sequência Didática?

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

56- É Notório a presença de conhecimentos da área de EDUCAÇÃO para a construção da Sequência Didática?

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

57- É Notório a presença de conhecimentos da área do BRINCAR para a construção da Sequência Didática?

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

58- É Notório a presença colaborativa de Profissionais da área de Tecnologia, Educação e BRINCAR na construção da Sequência Didática?

Concordo totalmente
Concordo parcialmente
Não concordo e nem discordo
Discordo parcialmente
Discordo totalmente

59- Como foi a sua experiência em participar desta capacitação Pedagógica?

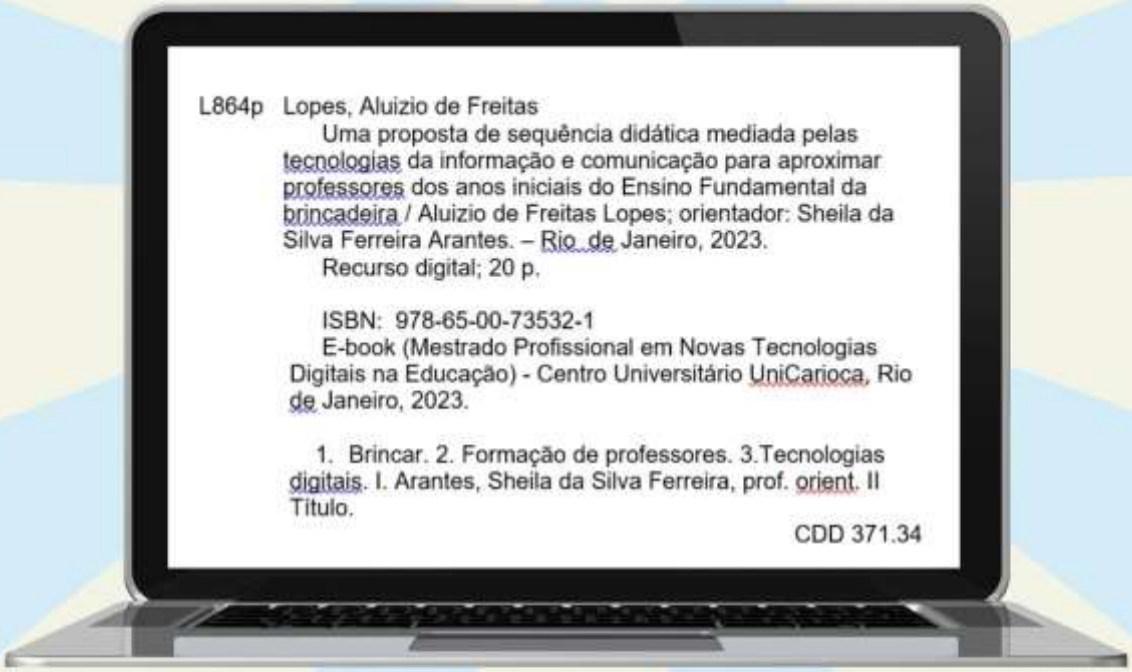
APÊNDICE C – E-book que acompanha a sequência didática desenvolvido como material didático de apoio




UNICARIOCA
Centro Universitário
Aluizio de Freitas Lopes, 2023
20 páginas
Uma proposta de sequência didática mediada pelas tecnologias da informação e comunicação para aproximar professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental da brincadeira
Orientadores:
Sheila da Silva Ferreira Arantes
André Cotelli do Espirito Santo
Coordenadores do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação:
Prof. D. Sc Antônio Carlos de Abreu Mól
Prof. D. Sc Ana Paula Legey
Diretor Acadêmico
Neury Nunes Cardoso
Reitor: Celso Niskier

UNICARIOCA
Centro Universitário

Ficha catalográfica



L864p Lopes, Aluizio de Freitas
Uma proposta de sequência didática mediada pelas tecnologias da informação e comunicação para aproximar professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental da brincadeira / Aluizio de Freitas Lopes; orientador: Sheila da Silva Ferreira Arantes. – Rio de Janeiro, 2023.
Recurso digital; 20 p.

ISBN: 978-65-00-73532-1
E-book (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2023.

1. Brincar. 2. Formação de professores. 3.Tecnologias digitais. I. Arantes, Sheila da Silva Ferreira, prof. orient. II Título.

CDD 371.34

UNICARIOCA
Centro Universitário

Sumário

1- Introdução 5

2- Desenvolvimento 6

2.1 Público alvo 6

2.2 O brincar 6

2.3 A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) 7

2.3.1 A BNCC e o brincar 8

2.3.1 A BNCC e a quinta competência geral 8

2.4 Aprendizagem significativa 10

2.5 As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) como facilitadores no processo de aprendizagem 11

2.6 As TICs usadas na Sequência Didática (SD) 12

2.7 Sequência didática 13

2.8 Framework 15

3- Conclusão 16

4- Referências bibliográficas 17

Introdução

5

A criança tem o direito de brincar assegurado, referendado pela Organização das Nações Unidas e nós adultos devemos nos empenhar na sua promoção (UNICEF BRASIL, 2022).

A brincadeira alicerça aquilo que nos define: imaginação, sentimentos e outros atributos. É importante para o desenvolvimento humano, é através da brincadeira que o indivíduo interage e recria a realidade, com ela, o indivíduo se torna quem é (FORTUNA, 2018).

De acordo com Kuhn, Cunha e Costa (2015), a estruturação do tempo escolar está na contramão da brincadeira. A instituição escolar pode ser comparada a uma indústria e os alunos à trabalhadores, com sua identidade sendo forjada pela performance. A exigência em seguir rigorosamente com a agenda escolar esgota o tempo para manifestações espontâneas que envolvem o brincar.

Sob a perspectiva de que as TICs se apresentam como ferramentas com potencial para mitigar problemas de aprendizagem e conectar planejamentos aos objetivos, nesta pesquisa figuram como importante alicerce para a elaboração de uma proposta pedagógica que objetiva conectar os professores às brincadeiras. Esta proposta será apresentada em forma de uma Sequência Didática (SD) suportada pelas TICs pois, de acordo com Gomes e Rosa (2022):

> Considerando que a tecnologia não é mais uma opção nos processos de ensino e de aprendizagem, mas uma realidade importante a ser considerada, faz-se necessário que os processos formativos de professores se atualizem, a tal ponto de se ter nas salas de aula, sejam elas físicas, híbridas ou virtuais, docentes preparados para serem mediadores desses processos, inclusive do seu próprio processo de aprender constantemente. (GOMES E ROSA, 2022, p. 149)

Desenvolvimento 6

2.1 Público alvo

Este e-book apresenta uma sequência didática permeada pelas tecnologias digitais desenvolvida para a formação continuada de professores que atuam nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental da Educação Básica e gostariam de se (re)conectar com as brincadeiras.



2.2 O Brincar

O conceito de brincadeira varia de acordo com a disciplina que o tenta definir, explicitando a ambiguidade de descrever o que é brincar, apesar de todos conhecermos sua sensação (Masek e Stenros (2021, tradução própria).

Brincar pode ser definido como atividade feita por vontade própria, onde o processo é mais importante que o objetivo final. Isto quer dizer que os significados são mais importantes que os fins (Smith e Pellegrini apud Zosh, 2018).

7

Tonucci (2020) disserta que brincar é esculpir o mundo constantemente, enquanto Fortuna (2018) afirma que brincar é atividade que alicerça e edifica o que há de humano em nós.

Ainda de acordo com Fortuna (2017), a brincadeira nos conecta com o núcleo do nosso ser e com o outro e brincar na escola é criar vínculo. Vínculo consigo, com o outro, com gerações passadas e com a cultura dos povos. Ainda segundo a autora, garantir a brincadeira na escola é habilitar nossas crianças a viverem juntas e assegurar o acesso à herança cultural que a humanidade angariou.



2.3 A Base Nacional Comum Curricular (BNCC)

A Base Nacional Comum Curricular, ou BNCC, é o documento que regula o conjunto de aprendizagens essenciais aos alunos da Educação Básica. Foi homologada em 2017, mas a iniciativa em estabelecer uma base comum a todo território nacional vem de tempos atrás. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996, e a criação dos Parâmetros Curriculares Nacionais ao final daquela década foram de grande relevância para o assunto em questão, fornecendo o escopo para aquele que viria a ser o documento atual.



8

2.3.1 A BNCC e o brincar

Ao analisarmos a BNCC apontamos uma inconsistência. Embora durante a etapa da Educação Infantil o texto apresente diversas vezes a palavra brincar, quando olhamos para o trecho que trata dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental percebemos que o termo é substituído por "valorizar situações lúdicas de aprendizagem" (BRASIL, 2018, p.58)

Souza cita Fortuna (2020) e alerta para os riscos dessa redução no conceito de brincar e da apropriação da brincadeira didatizada, voltada para manipular a atenção do aluno.



2.3.2 A BNCC e a quinta competência

Uma vez que as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) configuram peça fundamental a este trabalho, se faz imprescindível a discussão da sua utilização nos processos educacionais. Para Grass (2020), as TICs oportunizaram novas propostas metodológicas para os professores da Educação Básica. De Melo Leal et al. (2020) anotou que o emprego das TICs auxilia a aprender assuntos mais complexos e difíceis.

9

O assunto é de tamanha importância que a própria BNCC dedica a quinta competência geral às Tecnologias Digitais. O texto determina que o aluno deve ser capaz de:

> **Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2018, p.09).**

Considerando a necessidade do professor em apropriar-se do uso das tecnologias em sua prática pedagógica, ficamos com as considerações de Martins (2020), quando observa que propostas de formação continuada centradas no uso das TICs podem contribuir com o objetivo de tornar o professor mais confortável e seguro em sua utilização.

Fica evidente a urgência da atualização dos cursos de formação inicial e continuada para que o suporte técnico esteja mais próximo da prática dos professores (GRASS, 2020).



10

2.3 Aprendizagem Significativa

A Teoria da Aprendizagem que referencia a SD companheira deste e-book é a Teoria da Aprendizagem Significativa de David Ausubel, psicólogo americano envolvido com processos educacionais que viveu de 1918 a 2008.

A aprendizagem significativa pode ser definida como a interação cognitiva entre conhecimentos novos e prévios, onde o novo se relaciona com algum conhecimento anterior que seja relevante para o assunto explorado (MOREIRA, 2021). Conforme afirmado por Arantes (2019), para que a aprendizagem significativa ocorra o novo conhecimento necessita de um conhecimento prévio onde possa se ancorar, estabelecendo um link entre conhecimentos novos e antigos.



2.5 As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) como facilitadoras no processo de aprendizagem

Na busca por propostas que aproximem escola e aluno, Monteiro (2019) diz que para romper metodologias conteudistas é preciso contextualizar e significar sua prática, enquanto Moran (2017) afirma que a escola precisa ser mais acolhedora e criativa, em oposição ao modelo que predomina a memorização.

Gomes e Rosa (2022) consideram que as TICs não são mais uma opção, mas uma realidade, ao refletirmos sobre ferramentas pedagógicas capazes de mitigar problemas de aprendizagem e conectar planejamentos aos objetivos.

A introdução das TICs na Educação Básica trouxe alterações positivas para o campo da educação (GRASS, 2020). De Melo Leal (2020), disserta que o emprego das TICs torna mais atrativos e interessantes assuntos antes considerados complexos e difíceis pelos alunos. Tornando a aprendizagem mais significativa por viabilizar diferentes metodologias e formas de aquisição do conhecimento.



12

2.6 As TICs utilizadas na sequência didática

Considerando os jogos elencados na Sequência Didática (SD) que acompanha este e-book, escolhemos recursos digitais que pudessem cumprir com o papel de facilitar a conexão dos participantes com as atividades selecionadas. Cada uma delas e suas respectivas justificativas para uso estão descritas abaixo, maiores detalhes e vídeos tutoriais de como utilizá-las podem ser encontrados na própria SD.

2.6.1 Google Forms e Google Drive

A adoção da ferramenta Google Forms em nossa SD para a função de coleta de dados ocorreu de acordo com o sustentado por Monteiro e Santos (2019), quando afirmam se tratar de um recurso prático de armazenamento e análise de informações, apresentando agilidade na análise e exibição dos resultados.

Adotamos o Google Drive como recurso para armazenar e disponibilizar material de estudo adicional remoto , pois tal ferramenta pode trazer a sala de aula uma nova forma de aprendizagem e comunicação, de forma síncrona e assíncrona, possibilitando o acompanhamento das atividades realizadas em sala de aula e extraclasse (SANTOS e DE CAMARGO SANT'ANA, 2019).





13

2.6.2 Kahoot e Wordwall

A ferramenta Wordwall oferece diversas maneiras de criação de jogos para auxiliar na aprendizagem (DE ARAÚJO LOIOLA E MOURÃO, 2021). Segundo Sales et al. (2022), disponibiliza diversas atividades criadas por outros usuários e pode ser utilizado para acompanhar avaliações.

O recurso pode ser acessado em: www.wordwall.net/pt



Quanto a segunda ferramenta, o Kahoot, Júnior (2017), evidencia a potencialidade que a ferramenta apresenta para o campo da educação, por viabilizar a criação de atividades interativas e gamificadas e execução de avaliações significativas.

Acesso no endereço: www.kahoot.com



14

2.6.3 Padlet

Adotamos o uso do Padlet como caderno digital capaz de promover debates e levantamento de ideias em atividades presentes em nossa SD, uma vez que a ferramenta possibilita a criação de murais dinâmicos e criativos por meio da hiperligação de arquivos e mídias de características diferentes, tais como imagens, áudios e links (DA SILVA MONTEIRO, 2020).

O endereço é: https://pt-br.padlet.com/.



2.6.4 Mentimeter

Esta plataforma online e grátis permite criar apresentações interativas e questionários dinâmicos variados, que podem ser acessados por diversas pessoas ao mesmo tempo, e gerar gráficos, tabelas e nuvens de palavras que podem ser compartilhadas pelo apresentador (DE MORAIS E DOS REIS, 2022). Ele torna possível a execução de perguntas com feedback instantâneo e construção de conceitos (DI DOMENICO E DA SILVA BROCARDO, 2022). Em nossa SD foi utilizado nos processos de tomada de consciência.

Endereço para acessar: www.mentimeter.com/pt-BR

15

2.6.5 Youtube

O Youtube é uma plataforma online que possibilita compartilhar vídeos gratuitamente que, de acordo com Nagumo, Teles e De Almeida Silva (2020), pode ser utilizado como uma ferramenta de suporte pelas instituições educativas para diminuir seu distanciamento para com aqueles acostumados a cultura digital. Em seu artigo apresentam que é comum pessoas utilizarem o Youtube para reforçar conteúdos que ainda não puderam compreender completamente. Durante a construção da nossa SD o Youtube foi utilizado como recurso para explanação de algumas brincadeiras e para exibição de vídeos tutoriais.

Pode ser acessado em: www.youtube.com



16

2.7 Sequência didática

Arantes (2019) define sequência didática como um processo de várias etapas que levam em consideração os conhecimentos prévios do aluno; composto por momentos avaliativos que o ressignificam e reconfiguram; seriado e com atividades conectadas entre si, com o objetivo de facilitar o processo de aprendizagem. O uso de uma sequência didática no processo de ensino-aprendizagem pode, como consequência, auxiliar na relação professor-aluno e aluno-aluno (UNICARIOCA DIGITAL, 2023).

A SD apresentada está dividida em três dias de jogos e brincadeiras para serem vivenciados pelos participantes.

Utilizando das ferramentas tecnológicas descritas anteriormente, seu objetivo é promover a conexão entre professores e brincadeiras.

Você pode fazer o download da sequência didática neste link:

https://drive.google.com/file/d/1VBu7Et-FMrbHlUz5T1i8kbdDSxiYDMIo/view?usp=drive_link





17

2.8 Framework

A SD apresentada utiliza o framework [I] desenvolvido por Arantes (2020). Segundo a autora a padronização em seis etapas pode agilizar a construção de SDs e auxiliar professores na hora de considerar elementos fundamentais a aprendizagem.



Fonte: https://proximal.unicarioca.edu.br/portal/construindo-sequencias-didaticas-sd/



[I] Estrutura, sistema (FRAMEWORK, 2023)

18

3 Conclusão

Este e-Book acompanha uma sequência didática voltada para a formação continuada de professores que trabalham nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental para que possam se conectar com brincadeiras e jogos.

Ao longo do texto explicitamos a importância do brincar, fundamental para o desenvolvimento do ser humano e de como ele pode estar desvalorizado no documento regulatório da Educação Básica nacional, a BNCC. Ainda sobre a BNCC, discutimos sua quinta competência que trata da cultura digital.

A teoria da aprendizagem que embasa a SD aqui disponibilizada é a da Aprendizagem Significativa, de David Ausubel. Nela, novos conhecimentos são desenvolvidos quando conseguem se conectar com conhecimentos pré-existentes no indivíduo.

As TICs adotadas representam mais do que meros recursos voltados para gamificar conteúdos, elas representam, de fato, propostas metodológicas que objetivam romper com métodos de ensino tradicional.

A SD foi estruturada em um padrão de seis etapas, com atividades divididas em três dias e conta com: Eixo temático, tomada de consciência com diagnose, atividades significativas, atividades lúdicas, fixação de conteúdos e avaliação significa.

Agora vão e brinquem!



4 Referências bibliográficas

ARANTES, Sheila da Silva Ferreira. Reforço Escolar em sociedades civis em prol da alfabetização: interface entre sequências didáticas e tecnologias digitais. Rio de Janeiro: UniCarioca, 2019. 290f. - Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação). Disponível em: https://drive.google.com/file/d/0B0OK9kyQe8uzTDJTMHkITE5jTWFjQO8tOVpqemtXRORZWVJZ/view?resourcekey=0-OsJAsV_PLJOP4udYFYLjuw . Acesso em: mar/2023.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/ Acesso em 15 de novembro de 2022.

BRASIL. Lei 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 16 jul. 1990.

DA SILVA MONTEIRO, Jean Carlos. PADLET: um novo modelo de organização de conteúdo hipertextual. Revista Encantar, v. 2, p. 01-11, 2020.

DE ARAÚJO LOIOLA, Brena; MOURÃO, Charles Ielpo. Jogo didático: a utilização do Wordwall® como abordagem metodológica para contribuição no processo de ensino aprendizagem: Didactic game: the use of Wordwall® as a methodological approach to contribute to the teaching-learning process. Revista Cocar, v. 15, n. 33, 2021.

DE MELO LEAL, Geovane et al. As tics no ensino de química e suas contribuições na visão dos alunos. Brazilian Journal of Development, v. 6, n. 1, p. 3733-3741, 2020.,

DE MORAIS, Roberta Alves; DOS REIS, Deyse Almeida. Recursos digitais como instrumentos didáticos: utilização do Mentimeter para uma aula interativa. Research, Society and Development, v. 11, n. 11, p. e23111133128-e23111133128, 2022.

DI DOMENICO, Adriana Sbardelotto; DA SILVA BROCARDO, Isabella. FUNCIONALIDADES E APLICAÇÕES DO MENTIMETER NO ENSINO PRESENCIAL E REMOTO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA. EducEaD-Revista de Educação a Distância da UFVJM, v. 2, n. 1, p. 74-90, 2022.

FORTUNA, Tânia Ramos. Brincar é aprender. Jogos e ensino de história. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018. P. 47-71, 2018.

FORTUNA, Tânia Ramos. Paralapracá: Assim se brinca - Por que brincar na escola? Youtube, 06/04/2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=DktRJz8usXA. Acesso em: 09/04/2023.

FRAMEWORK. In: Dicionário online Cambridge. Cambridge. Disponível em: https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/framework Acesso em: 15/03/2023

GOMES, Cristiane; ROSA, Lúcia. Contribuições da gamificação para a formação continuada de professores: o escape book como estratégia metodológica. ETD: Educaçao Temática Digital, v. 24, n. 1, p. 133-150, 2022.

GRASS, Thiago Soares Valentim. As TICs na escola: desafios para a ação e formação docente. COGNITIONIS Scientific Journal, v. 3, n. 1, p. 1-9, 2020.



KUHN, Roselaine; CUNHA, António Camilo; COSTA, Andrize Ramires. Sem tempo para brincar: as crianças, os adultos e a tirania dos relógios. Kinesis, v. 33, n. 1, 2015.

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

MARTINS, Ana Ligia da Conceição Ferreira et al. O professor e as tics: da formação inicial à continuada. Revista Psicologia & Saberes, v. 9, n. 17, p. 201-216, 2020.

MASEK, Leland; STENROS, Jaakko. The meaning of playfulness: A review of the contemporary definitions of the concept across disciplines. Eludamos: Journal for Computer Game Culture, v. 12, n. 1, p. 13-37, 2021.

MONTEIRO, Marluce Maria Costa. Desafios da pratica docente no processo educacional. Revista GeTeC, v. 8, n. 21, 2019.

MONTEIRO, R.L. de S.; SANTOS, D.S. A utilização da ferramenta google forms como instrumento de avaliação do ensino na escola superior de guerra. Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação, v. 4, n. 2, 2019. Disponível em: https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/72. Acesso em 20 mai. 2023.

MORAN, José. Tecnologias digitais para uma aprendizagem ativa e inovadora. MORAN, José. A Educação que Desejamos: novos desafios e como chegar lá, v. 5, p. 1-232, 2017.

MOREIRA, Marco Antonio. Aprendizagem significativa em ciências: condições de ocorrência vão muito além de pré-requisitos e motivação. Ensino de Ciências e Tecnologia em Revista-ENCITEC, v. 11, n. 2, p. 25-35, 2021.

NAGUMO, Estevon; TELES, Lúcio França; DE ALMEIDA SILVA, Lucélia. A utilização de vídeos do Youtube como suporte ao processo de aprendizagem (Using Youtube videos to support the learning process). Revista Eletrônica de Educação, v. 14, p. 3757008, 2020.

SALES, Devair Oliveira et al. O uso da plataforma wordwall como estratégias no ensino de química The use of wordwall platform as strategies in teaching chemistry. Brazilian Journal of Development, v. 8, n. 3, p. 16959-16697, 2022.

SANTOS, Zenildo; DE CARMARGO SANT'ANA, Claudinei. Integração do Google Drive e WhatsApp como ambiente de aprendizagem em uma disciplina no ensino superior. Revista de Ciência da Computação, v. 1, n. 1, p. 1-10, 2019.

SOUZA, Luiza Maia de. O brincar nos anos iniciais do Ensino Fundamental: análise de resumos de TCCs da Licenciatura em Pedagogia da FACED/UFRGS (2000-2020). 2020.
TONUCCI, Francesco. O direito de brincar: uma necessidade para as crianças, uma potencialidade para a escola e a cidade. Práxis Educacional, v. 16, n. 40, p. 234-257, 2020.

UNICARIOCA DIGITAL. Você sabe o que é uma sequência didática?. Disponível em: https://www.unicarioca.edu.br/acontece/noticias/voce-sabe-o-que-e-uma-sequencia-didatica. Acesso em: 29 abr. 2023.
UNICEF BRASIL. Convenção sobre os Direitos da Criança. Disponível em: https://www.unicef.org/brazil/convencao-sobre-os-direitos-da-crianca. Acesso em: 15 mar. 2023.

ZOSH, Jennifer M. et al. Accessing the inaccessible: Redefining play as a spectrum. Frontiers in psychology, v. 9, p. 1124, 2018.

ANEXO A – Modelo em branco do framework de Arantes (2022) para o desenvolvimento de sequências didáticas

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐

Autor(a) da SD:	E-mail:
Revisora da SD: Sheila Arantes	E-mail: Sheila@csaber.com.br
Eixo Temático:	
Conteúdo:	
Tema:	

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

Objetivos esperados	.

1ª Etapa: Tomada de Consciência – (Essa etapa é a última que você faz. Aqui você apresenta o que vai acontecer) Tempo:	
2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo	
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo	
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo	
5º Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximo se possível com algum recurso tecnológico. O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu. Tempo	
Recursos Digitais	
Recursos Analógicos utilizados	
Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações:	