CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Paula Andrea Morrone Aragão de Moura

UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS KAHOOT, WHATSAPP E GOOGLE FORMS COMO ALIADAS DOS PROFESSORES NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Rio de Janeiro

2025

M697u Moura, Paula Andrea Morrone Aragão de
Utilização das tecnologias Kahoot, Whatsapp e Google Forms como aliadas dos professores na educação infantil / Paula Andrea Morrone Aragão de Moura; orientadores: Claudio Henrique dos Santos Grecco e Adriana da Silva Lisboa Tomaz. - Rio de Janeiro, 2025.
101 l.

Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) – Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2025.

1.Educação infantil. 2.Tecnologias. 3. Professor. I. Grecco, Claudio Henrique dos Santos, prof. orient. II. Tomaz, Adriana da Silva Lisboa, prof. orient. III. Título.

CDD 371.344

Paula Andrea Morrone Aragão de Moura

Utilização das Tecnologias Kahoot, WhatsApp e Google Forms como Aliadas dos Professores na Educação Infantil

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

Orientadores: Prof. Claudio Henrique dos Santos Grecco, D. Sc.
Prof. Adriana da Silva Lisboa Tomaz, D. Sc.

Rio de Janeiro

2025

PAULA ANDREA MORRONE ARAGAO DE MOURA

UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS KAHOOT, WHATSAPP E GOOGLE FORMS COMO ALIADAS DOS PROFESSORES NA EDUCAÇÃO INFANTIL

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

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

Examinado por:

gov.br
Documento assinado digitalmente
CLAUDIO HENRIQUE DOS SANTOS GRECCO
Data: 05/08/2025 15:22:20-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Cláudio Henrique dos Santos Grecco, D. Sc. (UniCarioca)
Presidente da Comissão Examinadora

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

Prof. Guilherme Dutra Gonzaga Jaime, D. Sc. (IEN)

Rio de Janeiro
2025

Utilização das Tecnologias Kahoot, WhatsApp e Google Forms como Aliadas dos Professores na Educação Infantil

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

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

Examinada por:

_____

Prof. Cláudio Henrique dos Santos Grecco, D. Sc. (UniCarioca)
Presidente da Comissão Examinadora

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

Prof. Guilherme Dutra Gonzaga Jaime, D. Sc. (IEN)

Rio de Janeiro

2025

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha família, especialmente à minha mãe, que fez todos os esforços possíveis para que minha formação se tornasse realidade. Aos meus irmãos, amigos e a todos que, de alguma forma, deram seu apoio e torceram por essa conquista.

Aos meus sobrinhos e sobrinhas: que este momento sirva de exemplo. Não existe idade para seguir os seus sonhos. Estudar é sempre o melhor caminho.

Dedico também a cada criança que acompanhei de alguma forma, a todas as forças positivas que me mostraram os caminhos quando eu me sentia perdida, ao colega de profissão Rhanielly Pereira, que dedicou seu tempo, e aos Brothers 2, que me deram assistência técnica ao longo desses anos.

Temos muitos professores marcantes na vida, mas aquele que me fez vislumbrar novos horizontes e entender que eu podia ir além foi o professor Henrique Garcia Sobreira. Com sua abordagem psicanalítica, ele sacudiu minha mente e desfez muitas das minhas certezas.

Por fim, dedico este trabalho a Manuela Morrone Aragão Moreira.

AGRADECIMENTOS

Muitos obstáculos foram vencidos na jornada até aqui. Conseguimos reconhecer aprendizados e crescimento em cada avanço e, certamente, muitas pessoas foram essenciais para que o que era um projeto se tornasse real. Em primeiro lugar, agradeço a Deus pela força, sabedoria e resiliência que me permitiram seguir em frente, mesmo em face das dificuldades.

Inestimável foi o apoio dos meus familiares que, com seu amor incondicional, deram seu apoio e mantiveram a crença em mim, acompanhando por todas as etapas. O valor da dedicação e do esforço, aprendi com meus pais a quem faço um especial agradecimento por suas vidas e pelo incentivo à minha educação.

Dos meus orientadores, Claudio Henrique dos Santos Grecco e Adriana Tomaz, reconheço a paciência, os ensinamentos e a dedicação e generosidade para me guiar ao longo desta pesquisa. Certamente, seu conhecimento e incentivo foram fundamentais para que este trabalho fosse concretizado.

A jornada se tornou leve e enriquecedora graças a colegas e amigos que compartilharam comigo da caminhada acadêmica. Deles, tive a sorte de ter apoio, motivação e momentos de descontração que trouxeram equilíbrio à árdua tarefa.

Aos professores e funcionários do UniCarioca, por contribuírem para minha formação e por todo o valioso suporte durante essa trajetória.

Fundamental também foi a disponibilização de tempo dos participantes da pesquisa, que gentilmente compartilharam suas experiências, possibilitando que este estudo fosse realizado.

Por fim, sou grata a todos que, direta ou indiretamente, fizeram parte desse processo, deixando sua marca em minha caminhada. Este trabalho é o resultado de um esforço coletivo, e levo comigo a gratidão por cada gesto de apoio e incentivo.

RESUMO

O objetivo deste estudo é contribuir para o desenvolvimento do uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação -TDICs na Educação Infantil, promover práticas pedagógicas inovadoras e facilitar a formação de professores. O estudo foi desenvolvido na Unidade Municipal de Educação Infantil Darcy Ribeiro na cidade de Niterói/RJ e abordou a incorporação TDICs na rotina escolar por meio de uma prática eficaz, respeitando as dificuldades dos professores, especialmente aqueles formados no período pré-digital. Foi utilizada uma metodologia qualitativa para explorar as visões e práticas dos profissionais de educação. Foram criadas três sequências de aula utilizando plataformas digitais comuns (Kahoot, Google Forms e WhatsApp) com o objetivo de ampliar o repertório de ensino do docente e mesclar a tecnologia com as possibilidades pedagógicas. Em segundo lugar, a ferramenta MIRO foi considerada para discussão, mas descartada por não estar de acordo com a realidade dos professores envolvidos. A avaliação ocorreu por meio de formulários digitais e grupos de discussão, evidenciando a necessidade de formação contínua, reflexão sobre o uso da tecnologia digital e valorização da escuta e colaboração entre os professores. O uso das TDICs deve estar em conformidade com a práxis pedagógica e a vida da comunidade escolar, promovendo uma melhor qualidade de educação, mais democrática e inclusiva.

Palavras-chave: Educação Infantil; Tecnologias; Professor.

ABSTRACT

The objective of this study is to contribute to the development of the use of Digital Information and Communication Technologies (DICTs) in Early Childhood Education, promote innovative pedagogical practices and facilitate teacher training. The study was developed at the Darcy Ribeiro Municipal Early Childhood Education Unit in the city of Niterói/RJ and addressed the incorporation of DICTs into the school routine through an effective practice, respecting the difficulties of teachers, especially those trained in the pre-digital period. A qualitative methodology was used to explore the views and practices of education professionals. Three class sequences were created using common digital platforms (Kahoot, Google Forms and WhatsApp) with the aim of expanding the teacher's teaching repertoire and combining technology with pedagogical possibilities. Secondly, the MIRO tool was considered for discussion, but discarded because it did not match the reality of the teachers involved. The assessment was carried out using digital forms and discussion groups, highlighting the need for ongoing training, reflection on the use of digital technology and the importance of listening and collaboration among teachers. The use of ICTs must be in line with pedagogical practice and the life of the school community, promoting a better quality of education that is more democratic and inclusive.

Keywords: Early Childhood Education; Educational Technology; Teacher Training.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Etapas do percurso metodológico da pesquisa 33
Figura 2 — Capa do e-book Utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação como aliadas na Educação Infantil 42
Figura 3 — Capa do Podcast Educação Infantil e Tecnologia 43

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Tempo de atuação dos participantes na Escola Infantil 47
Gráfico 2 – Formação Acadêmica 48
Gráfico 3 – Uso do Celular ou Computador 49
Gráfico 4 – Internet na escola que atua 51
Gráfico 5 – Recursos Próprios 51
Gráfico 6 – Acesso a internet fornecida pela escola 52
Gráfico 7 – A tecnologia pode ser aliada na educação infantil? 53
Gráfico 8 – Você utiliza a tecnologia para outros fins pedagógicos além da sala de aula? 53
Gráfico 9 – Você integra a tecnologia em suas atividades de ensino para a educação infantil? 54
Gráfico 10 – Tecnologias Utilizadas 55
Gráfico 11 – Você conhecia o Kahoot? 56
Gráfico 12 – A ferramenta tecnológica Kahoot já foi utilizada no trabalho pedagógico? 57
Gráfico 13 – Você conhecia o aplicativo do WhatsApp? 58
Gráfico 14 – A ferramenta tecnológica WhatsApp te ajuda no trabalho pedagógico? 59
Gráfico 15 – Você conhecia o aplicativo Google Forms? 60

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Campos de experiências da BNCC para a Educação Infantil 27
Quadro 2 — Eixos temáticos emergentes a partir das respostas discursivas sobre o uso de tecnologias na educação infantil. 65

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT - Associação Brasileira de Normas Técnicas

AI - Inteligência Artificial

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

CNE - Conselho Nacional de Educação

EI - Educação Infantil

LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

PDF - Portable Document Format

PNE - Plano Nacional de Educação

PODCAST - Publicação digital em formato de áudio ou vídeo

RJ - Rio de Janeiro

SD - Sequência Didática

TICs - Tecnologias da Informação e Comunicação

TDICs - Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

UMEI - Unidade Municipal de Educação Infantil

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO16

1.1 Inquietação 13

1.2 Caracterização do problema 14

1.3 Tecnologia na Educação 17

1.4 Relevância 19

1.5 Objetivos 22

1.5.1 Objetivo Geral 22

1.5.2 Objetivos Específicos 23

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 24

2.1 Legislação Educacional Brasileira e as Tecnologias Inseridas na Educação Infantil 24

2.1.1 Campos de Experiência da BNCC 26

2.1.2 Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) 28

2.2 Utilização 33

2.3 Formação de Professores para o uso da Tecnologia 31

3 PERCURSO METODOLÓGICO 33

4 ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO COM A DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS 39

4.1 Tecnologias escolhidas para a composição do material didático 39

4.2 Etapas das atividades do material didático 40

5 ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO 44

6 CONCLUSÃO 70

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 72

8 APÊNDICES 77

9 ANEXOS 100

1 INTRODUÇÃO

1.1 Inquietação

Minha primeira aluna tinha oito anos, enfrentava dificuldades cognitivas e já havia sido reprovada duas vezes. A professora da escola informou à mãe, de forma sutil, que não havia mais o que fazer. Outro aluno, de dez anos, estava na 2ª série e, por diversos motivos, não tinha previsão concreta para alcançar a alfabetização. Infelizmente, esse aluno abandonou o reforço escolar e, mais tarde, a escola. Essas experiências me motivaram a buscar a transformação da realidade de crianças que não se enquadram no ensino formal.

Decidi que não permitiria que o sistema falhasse com aquela aluna. Utilizei o ensino em espaços não formais como alternativa para que o processo de ensino-aprendizagem não fosse interrompido, pois sabia que o sistema seria excludente com ela em dois aspectos: por ser uma criança com necessidades especiais e por ser mulher. Recorri a métodos mais dinâmicos, às metodologias ativas e às Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), desenvolvendo estratégias de comunicação que permitissem que ela compreendesse o que eu dizia e fosse capaz de registrar no papel. Pude acompanhar seus avanços, permaneci envolvida com sua educação até o segundo ano do ensino fundamental e continuo a incentivá-la em sua trajetória atual, já na graduação.

Desde 2019, atuo na educação infantil formal. Durante a pandemia, experimentei o sistema educacional em um novo contexto, utilizando a comunicação intensa por meio de mensagens telefônicas com os responsáveis, a escola e os alunos. Trabalhando com crianças de zero a cinco anos, percebi que as informações fluíam de forma mais rápida e direcionada.

Hoje, após a pandemia, observo que os alunos frequentemente chegam à sala de aula com o celular do responsável nas mãos. Muitas vezes, esses aparelhos são utilizados como uma espécie de recompensa ou moeda de troca para garantir a permanência da criança em sala. Considerando que, durante o período pandêmico, uma das principais formas de ministrar aulas foi por meio de dispositivos móveis e computadores, a dissociação entre o uso da tecnologia e o ambiente escolar tornou-se comprometida.

É notório, ainda que, durante as aulas em que utilizo música, vídeos educativos e outros recursos midiáticos e tecnológicos, os alunos interagem mais e demonstram maior compreensão das propostas pedagógicas.

O contínuo acesso a recursos on-line e uma íntima relação com as mídias digitais são as principais características desta geração de alunos. São os “nativos digitais”, assim definidos por autores como Prensky (2001). Esse cenário lembra, em muitos aspectos, o período vivido durante a pandemia, quando as aulas remotas se tornaram a única alternativa possível e o uso de recursos tecnológicos precisou ser intensificado de forma repentina e marcante.

Além das características próprias dos alunos e todo o recente passado descrito, é possível perceber, em muitos casos, uma tensão dialética: de um lado, crianças e jovens que cresceram imersos em um mundo digital e, do outro, professores que se formaram em um tempo em que a tecnologia não fazia parte da rotina escolar e menos ainda dos currículos de formação docente. Essa tensão entre gerações, em que práticas e visões tradicionais pedagógicas parecem conflitar com modos contemporâneos de aprender, não necessariamente implica em ruptura, mas podem abrir espaço para uma síntese de transformação educacional.

Minha inquietação nasceu ao observar, no cotidiano escolar, o quanto crianças pequenas já se movimentam com naturalidade no mundo digital, enquanto muitos educadores, por vezes, ainda buscam encontrar um ponto de equilíbrio entre suas práticas e essa nova paisagem tecnológica. Em vez de repetir fórmulas prontas, minha proposta parte do desejo de entender como, com consciência crítica e sensibilidade às desigualdades, podemos integrar as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) de forma realmente significativa à Educação Infantil.

1.2 Caracterização do problema

A presença das tecnologias no contexto educacional tem sido pauta constante de reflexão, sobretudo diante das transformações que elas provocam nas formas de ensinar e aprender. Mais do que listar vantagens e desafios, como faz grande parte da literatura, interessa perceber como essas ferramentas reconfiguram, na prática, a relação dos sujeitos com o conhecimento. Como aponta Lévy (2014), pensar a educação na era da cibercultura exige rever as bases sobre as quais construímos o próprio sentido de saber.

Nesse cenário, há indícios promissores: recursos digitais podem favorecer o engajamento dos alunos, enriquecer as metodologias e ampliar a pluralidade de linguagens em sala de aula (Moran, 2011). Ainda assim, os obstáculos são significativos e não apenas de ordem técnica. Educadores lidam com limitações estruturais, lacunas formativas e, muitas vezes, com o peso de terem que se reinventar constantemente diante de ferramentas que avançam em ritmo acelerado (Souza *et al.*, 2022). Esses autores ressaltam que as tecnologias, ao se tornarem extensões do pensamento e dos sentidos humanos, não apenas têm papel de intermediação, mas também expandem as possibilidades de construção do conhecimento. É nesse ponto que reside um de seus maiores potenciais: tornar a aprendizagem mais viva, interativa e conectada com os modos de ser e habitar o mundo das novas gerações.

Bonatto, Silva e Lisboa (2013, p. 67) observam que:

> A presença da tecnologia na educação é vista de maneira diferente por estudantes e professores, sendo que os estudantes geralmente a veem como uma ferramenta atraente, enquanto os professores muitas vezes a percebem com mais cautela. Este contraste de percepções pode influenciar a maneira como as tecnologias são utilizadas nas salas de aula e como elas impactam o processo de ensino e aprendizagem.

A forma como professores e estudantes se relacionam com as tecnologias no ambiente escolar revela traços geracionais que nem sempre se conectam com facilidade. Enquanto os alunos, desde muito cedo, parecem navegar com desenvoltura por dispositivos e linguagens digitais, muitos docentes ainda enfrentam o desafio de compreender como esses recursos podem, de fato, se integrar de maneira crítica e sensível ao cotidiano pedagógico. Para que o uso das TDICs ultrapasse o plano técnico e se torne uma prática significativa, é necessário olhar com mais cuidado para a formação docente, não como simples atualização de competências, mas como um processo que acolha as complexidades culturais, afetivas e educativas presentes nas relações de ensino.

No contexto da Educação Infantil, Lima (2022) observa que a introdução das tecnologias ainda esbarra em obstáculos importantes: a falta de formação específica, a resistência, por vezes sutil, às novas metodologias e a escassez de políticas públicas que garantam continuidade e investimento real na formação dos educadores. A esses fatores soma-se a necessidade urgente de repensar o papel das TDICs na escola, para que não sejam apenas dispositivos a mais, mas instrumentos capazes

de dialogar com os sentidos e ritmos próprios de cada etapa do desenvolvimento infantil.

Nessa direção, Souza e Pataro (2009) apontam que as TDICs, quando integradas de maneira reflexiva, têm o potencial de enriquecer a experiência formativa, não substituindo práticas tradicionais, mas ampliando os vínculos entre o conhecimento escolar e as vivências concretas dos alunos. Tal potencial, no entanto, está diretamente condicionado à existência de dois fatores estruturantes: a qualificação efetiva dos professores e a presença de uma infraestrutura que sustente, de forma estável, o uso pedagógico das tecnologias. Sem esses elementos, o risco é que os recursos digitais se tornem apenas ornamentos, distantes da realidade e das necessidades da prática docente.

Os chamados “nativos digitais”[1] chegam à escola com expectativas e formas de se relacionar com o conhecimento que desafiam os modelos tradicionais. Acostumados a múltiplas conexões e estímulos simultâneos, lidam diariamente com um volume expressivo de informações. Porém, como ressalta Pischetola (2016), é preciso cautela ao generalizar esse perfil. O fato de terem nascido em um mundo digitalizado não garante, por si só, acesso pleno às tecnologias ou competência crítica para navegar por elas. A inclusão digital, neste caso, não é apenas uma questão de acesso, mas de sentido, mediação e pertencimento.

É nesse ponto que o papel do professor ganha centralidade: como mediador, ele se torna agente de inclusão e curadoria do conhecimento, ajudando os alunos a desenvolverem critérios, discernimento e profundidade frente à avalanche de conteúdo. A inquietação que impulsiona esta pesquisa nasce exatamente dessa tensão: como têm se posicionado os profissionais da Educação Infantil diante desse cenário, e de que forma têm utilizado os recursos tecnológicos como aliados na construção de experiências pedagógicas significativas? Essa aliança, como apontava Papert (1980), só é possível quando há intencionalidade, escuta ativa e abertura ao novo.

O maior desafio, nesse contexto, talvez não esteja apenas no acesso às ferramentas, mas na capacidade de lidar com o excesso de informação e na necessidade urgente de formação crítica. A ausência de discernimento entre o que é

[1] Nativos Digitais - O conceito de nativos digitais foi criado pelo educador e pesquisador Marc Prensky (2001) para descrever a geração de jovens nascidos a partir da disponibilidade de informações rápidas e acessíveis na grande rede de computadores.

verdadeiro e o que é falso, somada à pouca compreensão sobre os códigos culturais que circulam nas redes, evidencia uma lacuna formativa entre os próprios estudantes (Pischetola, 2016). Por outro lado, muitos professores, formados em contextos anteriores à revolução digital, ainda enfrentam barreiras para adaptar suas práticas às novas linguagens e sensibilidades que emergem nesse cenário.

Fagundes (2005) ressalta que o uso de tecnologias na Educação Infantil não deve substituir práticas essenciais como brincar, dançar ou pintar, mas dialogar com elas. As ferramentas digitais, quando bem inseridas no cotidiano escolar, podem contribuir para tornar o ambiente mais atraente, plural e conectado ao universo simbólico das crianças.

Assim, compreende-se que a integração das TDICs no campo educativo carrega um enorme potencial, mas também exige um compromisso contínuo com a formação docente, com a escuta das novas gerações e com a superação de resistências ainda marcadas por um certo descompasso entre gerações. O problema central que orienta esta pesquisa reside no desafio enfrentado pelos professores da Educação Infantil quanto à apropriação e ao uso dos recursos tecnológicos disponíveis no ambiente escolar para a mediação do processo de ensino-aprendizagem. Tal problemática torna-se ainda mais complexa ao se considerar o perfil dos alunos, nascidos e inseridos em uma cultura digital, e o conflito geracional que emerge de forma sutil, porém com impactos significativos na dinâmica pedagógica e nas relações escolares.

1.3 Tecnologia na Educação

A presença da tecnologia nas escolas não é novidade, mas seu papel vem se transformando ao longo do tempo. O que antes era pontual, como os primeiros computadores instalados em laboratórios, hoje se amplia em plataformas digitais que atravessam o cotidiano escolar. Mas não se trata apenas de trocar ferramentas antigas por novas: o que está sendo apontado se refere a mudanças mais profundas, que tocam diretamente as formas de ensinar e aprender. Já nos anos 1980, Papert alertava para esse potencial transformador, defendendo que o uso das tecnologias pode favorecer aprendizagens mais ativas, nas quais a criança assume um papel criador, e não apenas receptivo.

Esse cenário se torna ainda mais complexo quando observamos quem são os estudantes de hoje. Lidar com as novas gerações é também lidar com outras formas de pensar e de se relacionar com o conhecimento. Não é apenas uma questão de familiaridade com telas ou dispositivos, é um modo diferente de estar no mundo. Prensky (2001) os chamou de “nativos digitais”, não porque dominam automaticamente a tecnologia, mas pela fluidez com que transitam entre linguagens, imagens e informações desde muito cedo. Isso desloca o papel do professor: não basta mais dominar o conteúdo ou saber operar recursos. É preciso ler os sinais do tempo, escutar os alunos, sustentar perguntas. Como propõe Pischetola (2016), não é a tecnologia em si que transforma a educação, mas a maneira como ela se entrelaça à escuta pedagógica, à intenção formativa, à ética do encontro em sala de aula.

Inserir as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) na escola é, antes de tudo, um convite à escuta. Escutar os alunos, seus repertórios e ritmos. Escutar também os professores, que muitas vezes se veem atravessados por esse novo universo. Não se trata de substituir práticas, mas de criar tessituras com formas mais abertas, dinâmicas e dialógicas de construir conhecimento com uma geração que já não se reconhece em metodologias lineares ou em conteúdos descolados de seu tempo (Prensky, 2001).

Almeida (2004) ressalta o potencial transformador das TDICs na educação. No entanto, enfatiza que tais tecnologias somente adquirem sentido pedagógico quando inseridas na totalidade do ato educativo, ou seja, quando deixam de ser recursos isolados e passam a integrar práticas colaborativas, interdisciplinares e significativas. Para a autora, não basta usar o computador ou outras ferramentas digitais de forma instrumental; é necessário promover uma mudança na forma como se ensina e se aprende.

A inclusão das TDICs permite também superar as limitações físicas da sala de aula, favorecendo uma integração mais ampla entre escola, comunidade local, sociedade da informação e espaços diversos de produção do conhecimento. Isso indica que a tecnologia pode expandir o alcance da aprendizagem, conectando os alunos a um fluxo contínuo de informações e recursos educacionais para além dos muros escolares. Assim, as TDICs não apenas enriquecem o currículo, mas também contribuem para uma educação mais conectada, atualizada e contextualizada com o mundo real.

As transformações sociais e os avanços tecnológicos têm deixado marcas profundas em diversas áreas da vida contemporânea — e o campo do audiovisual talvez seja um dos mais impactados por esse movimento. No contexto educacional, Lima (2022) observa que esse impacto é especialmente evidente entre os chamados nativos digitais, que crescem imersos em linguagens visuais, narrativas interativas e, em particular, na cultura dos jogos eletrônicos.

Os jogos deixaram de ser apenas formas de lazer e passaram a ocupar um lugar mais profundo no cotidiano das crianças e adolescentes, como espaços onde se expressam, experimentam papéis, constroem vínculos e moldam aspectos da própria identidade. Entre avatares, narrativas e desafios, elaboram formas próprias de pensar, sentir e se situar no mundo. Olhar para esse universo com seriedade, reconhecendo-o como parte legítima do repertório cultural dos estudantes, é um passo importante para que possamos ampliar nosso entendimento sobre quem são esses sujeitos e, assim, reinventar também as formas de ensinar. Gee (2003) e Kishimoto (2011) destacam que os *games*[2] podem configurar ambientes potentes de aprendizagem, justamente por sua natureza interativa, envolvente e desafiadora, capazes de mobilizar dimensões cognitivas, sociais e emocionais de forma integrada.

Incorporar os *games* ao cotidiano escolar, portanto, não é uma questão de moda ou de tornar as aulas mais “divertidas”, mas de criar brechas para práticas de aprendizagem mais conectadas à realidade dos alunos. Práticas que acolham o lúdico sem desvalorizar o rigor; que dialoguem com afetos, saberes informais e ritmos distintos, tantas vezes esquecidos pelas abordagens mais tradicionais. Almeida (2004) aponta que o uso das tecnologias em sala de aula deve estar vinculado a uma intencionalidade pedagógica lúcida, atuando como expansão de repertório e não como substituição de vivências fundamentais da infância, como o brincar, o explorar, o criar.

Quando se reconhece o potencial formativo dos jogos digitais, abre-se caminho para práticas mais afinadas com o tempo em que vivemos. Práticas que não se limitam a usar tecnologia, mas que a integram com sentido ao currículo, em um movimento de escuta e criticidade. Cabe aos educadores e às instituições o desafio de construir pontes reais entre os saberes escolares e as culturas juvenis. É nessa travessia que

[2] Utiliza-se o termo “game” para se referir aos jogos eletrônicos de forma abrangente, conforme consolidado na literatura especializada.

reside a chance de formar sujeitos mais atentos, criativos e preparados para um mundo que exige, mais do que nunca, presença, flexibilidade e imaginação.

1.4 Relevância

Esta pesquisa parte de uma pergunta simples: como, na prática, as tecnologias têm sido usadas na Educação Infantil? Em vez de tomar como certo que esses recursos já estão integrados ao cotidiano escolar, a proposta é observar de perto o que vem acontecendo. Em algumas situações, há iniciativas claras. Em outras, o uso ainda se mostra tímido ou pouco conectado à realidade das crianças pequenas. Apesar das mudanças nas formas de ensinar e aprender nos últimos anos, o uso das Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação (TDICs) continua desigual. Muitas vezes, aquilo que se espera dessas ferramentas ainda não se concretiza nas experiências reais da sala de aula. Ter os recursos à disposição não significa, necessariamente, que haja mudança significativa. Muito depende de como esses recursos são compreendidos, mediados e apropriados no contexto real da escola. O que está em questão é a qualidade dessa presença e o quanto ela realmente dialoga com as experiências e ritmos das crianças que crescem imersas em linguagens digitais.

Mesmo com tantos avanços, os obstáculos continuam evidentes, principalmente nas redes públicas. Em sala de aula, não é raro encontrar professores interessados em explorar os recursos disponíveis, mas que se veem atravessados por dificuldades concretas. Falta de formação específica, pouca familiaridade técnica ou até insegurança diante do novo fazem com que, muitas vezes, prevaleçam práticas mais tradicionais, não por resistência, mas por ausência de apoio real e condições adequadas para experimentar. Em alguns casos, o desconhecimento técnico é o ponto crítico. Em outros, o que falta é tempo, incentivo institucional ou espaço para experimentar sem medo de errar. Este estudo parte justamente desse ponto de tensão, buscando compreender como os educadores têm vivenciado esse processo e de que forma é possível construir, com eles, caminhos mais realistas para o uso das tecnologias na Educação Infantil.

Silva e Vieira (2016, p. 21) afirmam que:

> Em pleno século XXI, necessita-se de professores aptos a interagir com uma sociedade informatizada e atualizada, entretanto se percebe que muitos ainda estão com uma formação bem distante no que tange a este assunto.

> Há de se considerar que a mudança deste contexto deverá começar pelo posicionamento do professor em se enxergar como mediador desses novos processos. Sabe-se que a educação precisa ser repensada e que é preciso buscar formas alternativas para aumentar o entusiasmo do professor e o interesse do aluno.

Para que as tecnologias ganhem sentido no contexto educacional, é preciso repensar o papel do professor e isso passa por uma mudança concreta de postura em relação ao ensino. Em vez de ocupar apenas a posição de quem transmite conteúdos, o docente é chamado a atuar como mediador, alguém que orienta, provoca reflexões e cria condições para que o conhecimento seja construído de forma coletiva. Esse movimento é ainda mais importante quando se trata de ambientes mediados por tecnologias digitais. Ao assumir esse novo lugar, o professor pode favorecer práticas mais colaborativas, conectadas à realidade dos estudantes e mais abertas ao uso significativo das TDICs. Ramal, citado por Pereira (2010, p. 9), também adverte que:

> O uso de tecnologias não implica inovação ou modernidade. Nos cursos de formação de professores, muitas vezes a aproximação à informática na educação se dá apenas na capacitação para o uso, quando deveria privilegiar a construção do sentido sobre este uso e sobre suas implicações nos processos educativos, conferindo uma experiência cultural e não só instrumental.

Uma das questões importantes deste estudo diz respeito ao desencontro entre gerações dentro da escola. Muitos alunos de hoje cresceram em contato com jogos digitais, redes sociais e outros recursos tecnológicos, o que molda a forma como se relacionam com o conhecimento. Em contrapartida, parte dos professores passou por uma formação anterior a esse cenário digital, o que pode tornar mais difícil a adaptação das metodologias às novas demandas. Esse contraste acaba interferindo no uso das TDICs e, em alguns casos, limita sua presença em sala de aula. Entender melhor essas dificuldades e pensar em formas de apoiar os docentes nesse processo é um passo importante. Especialmente quando se trata de ampliar o domínio técnico e dar mais liberdade para que criem, experimentem e façam das tecnologias aliadas reais no processo de ensino.

Também se considera aqui o potencial das TDICs de ampliar os espaços onde a aprendizagem acontece. Isso significa, por exemplo, conectar o trabalho da escola com experiências fora dela, com a comunidade ou com outros ambientes onde o conhecimento é produzido. Quando isso acontece, a aprendizagem tende a se tornar

mais viva, mais situada na realidade dos alunos, e mais aberta à diversidade de saberes que circulam fora da sala de aula.

Mendonça (2020, p. 4) reforça essa ideia ao afirmar que:

> Enquanto o uso da tecnologia na educação ainda pode ser discutido, o seu uso na educação inclusiva deve ser obrigatório, já que muitos estudantes precisam desse meio para aprender, para mostrar seu potencial. O uso das tecnologias, além de possibilitar uma aprendizagem significativa, aproxima e fortalece a relação professor-estudante. Neste sentido, o estudante passa da condição de sujeito passivo, que só observa e nem sempre compreende, para um sujeito ativo e participativo. A tecnologia também auxilia o professor na busca de conteúdos atualizados, a fim de tornar as aulas atrativas, participativas e eficazes. Portanto, a ideia não é abandonar o quadro negro, mas inserir as novas tecnologias na sala de aula.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) propõe que o aluno esteja mais envolvido no próprio processo de aprendizagem. Esse princípio também aparece neste estudo, que tenta entender de que maneira a tecnologia pode apoiar tal movimento. O professor, nesse cenário, continua tendo um papel central, mas ganha novas ferramentas para se conectar com os alunos e com o tempo em que vivemos. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca, em sua Competência Geral nº 5, a importância de “compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (...), inclusive na escola” (Brasil, 2017, p. 28).

Entre essas ferramentas, os jogos digitais chamam atenção. Eles despertam interesse e podem ajudar a desenvolver o pensar rápido, o trabalho em grupo, a autonomia. Se forem usados com intenção pedagógica, podem abrir caminhos que nem sempre os métodos tradicionais conseguem alcançar.

Por isso, este trabalho se concentra em entender como os professores estão lidando com esses recursos. Não para criar modelos prontos, mas para escutar o que já está sendo feito e onde ainda existem obstáculos. A ideia é reunir elementos que ajudem a pensar políticas públicas mais próximas da prática e apoiar quem está no chão da escola. A formação continuada, o contato com novas propostas e a disposição para experimentar seguem sendo pontos fundamentais nesse processo.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo Geral

Este trabalho tem como objetivo principal fortalecer o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) na Educação Infantil. A proposta envolve apoiar a formação continuada de professores, estimular o uso dessas ferramentas no cotidiano das escolas públicas e ampliar o alcance de práticas pedagógicas que façam sentido para os alunos de hoje, crianças que já crescem inseridas em um mundo digital.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Analisar o processo de ensino-aprendizagem na educação infantil mediado por tecnologias, identificando como essas ferramentas contribuem para a construção do conhecimento e o desenvolvimento integral dos alunos;
- Investigar as dificuldades enfrentadas por professores da educação infantil no uso de recursos tecnológicos nas escolas públicas, identificando barreiras e limitações que comprometem a eficácia do ensino;
- Desenvolver e propor estratégias de formação continuada para professores, com foco na capacitação para o uso pedagógico das TDICs, visando a melhoria das práticas docentes e a integração das tecnologias no ambiente escolar;
- Construir uma sequência didática para a formação, avaliação e validação dos profissionais da Unidade Municipal de Educação Infantil Darcy Ribeiro, incorporando o uso de tecnologias nas práticas da educação infantil;
- Validar a sequência didática por meio da sua aplicação na Unidade Municipal de Educação Infantil Darcy Ribeiro (UMEI Darcy Ribeiro).

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Legislação Educacional Brasileira e as Tecnologias Inseridas na Educação Infantil

A Educação Infantil representa a base do desenvolvimento humano, uma etapa importante em que a criança começa a formar o seu modo de estar no mundo. Desde os primeiros anos, ela passa por transformações que nem sempre são visíveis de imediato: mudanças no corpo, nas emoções, no modo como percebe e interage com o mundo à sua volta.

Vygotsky (1998) chamava atenção para isso. Segundo ele, o desenvolvimento não é algo que acontece sozinho. Ele depende do contato com o outro, das interações, das influências culturais. É nesse movimento que a criança cresce.

A Constituição também trata com cuidado deste início da vida humana. Em 1988, no artigo 208, ficou definido que garantir a educação básica gratuita é uma obrigação do Estado. Entre as etapas contempladas, estão a creche e a pré-escola, voltadas às crianças de até cinco anos (Brasil, 1988). Isso inclui, desde então, o atendimento em creches e pré-escolas para crianças de até cinco anos (Brasil, 1988). Esse direito, embora hoje pareça consolidado, é fruto de um longo caminho. Um percurso feito de debates, disputas e muitas tentativas.

No século XIX, durante a Assembleia Constituinte de 1823, havia vozes que defendiam uma educação pública organizada por etapas. Um desses nomes foi Martins Francisco de Andrada e Silva, citado por Zichia (2008), que propôs que o Estado assumisse uma função ativa na garantia do ensino. Essa discussão continuaria se desdobrando ao longo dos anos seguintes.

Foi durante o governo provisório de Getúlio Vargas, nos anos 1930, que a discussão sobre a educação voltou a ganhar força. A criação do Conselho Nacional de Educação abriu espaço para um novo olhar sobre o tema. Não muito tempo depois, um grupo de intelectuais publicou o Manifesto dos Pioneiros da Educação Nova — um documento que pressionava por mudanças mais estruturais no sistema educacional e criticava a forma como o país vinha lidando com a formação das novas gerações (Araujo; Azevedo *et al*., 2010).

Em Niterói, onde esta pesquisa foi realizada, a discussão se atualiza com base na Meta 1 do Plano Nacional de Educação (Lei nº 13.005/2014), que propõe a

universalização do acesso à pré-escola e a ampliação de vagas em creches. Para Araújo (2016), a formação dos professores aparece como uma das chaves para que avancemos nesse processo, especialmente porque, em muitos municípios, a maior parte da responsabilidade recai sobre a gestão local.

A Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009, que define as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, afirma em seu artigo 4º que:

> As propostas pedagógicas da Educação Infantil deverão considerar que a criança, centro do planejamento curricular, é sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura. (Brasil, 2009, p. 133).

As propostas pedagógicas na Educação Infantil vão muito além da ideia de recreação. Atividades como brincar, explorar materiais, criar, perguntar e repetir fazem parte de um processo que ajuda a criança a se desenvolver por inteiro, no corpo, na mente, nas relações e na forma de entender o mundo em que vive. Mais do que ocupar o tempo, essas experiências fazem sentido, produzem cultura e dão espaço para que a criança expresse quem é.

Colocar a criança no centro desse processo exige que reconheçamos sua capacidade de agir, decidir, imaginar e propor. Isso significa criar ambientes educativos que respeitem e estimulem sua autonomia. Como lembra Kramer (2007), é preciso olhar para a infância como ela é: complexa, viva, cheia de linguagem própria, e não apenas como uma fase de preparação para algo que virá depois.

Esse cuidado com a primeira infância também aparece na legislação mais recente. A Lei Ordinária nº 3.775/2023, no artigo 3º, orienta que as ações voltadas a essa etapa devem considerar o desenvolvimento integral das crianças como princípio. Já o inciso X do mesmo artigo chama atenção para algo essencial: investir na formação contínua dos profissionais da Educação Infantil, reconhecendo o papel decisivo que eles têm e a importância de oferecer apoio para que continuem crescendo também.

O professor, nesse cenário, não é apenas quem ensina. Ele escuta, observa, acolhe. Atua como alguém que facilita a construção do conhecimento, criando pontes, despertando interesse e ajudando seus alunos a caminhar junto, mesmo com tantas diferenças. Um ambiente de aprendizagem só faz sentido se for inclusivo, sensível e provocador.

Gadotti (2000, p. 38) também traz essa visão ao dizer que a escola precisa ser um espaço de inovação, capaz de “orientar, criticamente, especialmente as crianças e jovens, na busca de uma informação que os faça crescer e não embrutecer”. Essa ideia se conecta com a proposta de uma educação tecnológica que começa desde cedo, não como obrigação, mas como uma possibilidade a mais na formação integral.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) ajuda a dar direção a essas práticas. Ela define os eixos da Educação Básica e, no caso da Educação Infantil, traz seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento que garantem experiências significativas. Esses direitos não são metas frias. Eles buscam dar sentido à construção de si, do outro e do mundo (Brasil, 2017).

Junto da LDB, a BNCC forma uma base legal importante para orientar o trabalho nas escolas. No caso da Educação Infantil, o currículo é organizado em cinco campos de experiência: O Eu, o Outro e o Nós; Corpo, Gestos e Movimentos; Traços, Sons, Cores e Formas; Escuta, Fala Pensamento e Imaginação; e Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações.

Esses campos visam: Desenvolver habilidades cognitivas, sociais e emocionais; Promover a criatividade e imaginação; Estabelecer bases para futuras aprendizagens; Fomentar a autonomia e independência; Desenvolver competências para a vida.

2.1.1 Campos de Experiência da BNCC

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) convida os educadores a pensar em práticas pedagógicas que façam sentido para cada criança. Isso significa olhar para suas diferenças, seus modos de aprender e viver o mundo. A proposta entende a criança como alguém que observa, pergunta, arrisca ideias, faz julgamentos, testa possibilidades. Ela não é espectadora do processo. Está o tempo todo em movimento, construindo e reconstruindo saberes a partir do que vive.

Esses campos dialogam diretamente com os direitos de aprendizagem e desenvolvimento estabelecidos pelas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), como ilustrado no Quadro 1 a seguir:

Quadro 1 – Campos de experiências da BNCC para a Educação Infantil

O EU, O OUTRO E O NÓS	CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS	TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS	ESCUTA, FALA PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES
Identidade e autonomia	Coordenação motora	Criatividade	Oralidade, Linguagem Verbal	Noções espaciais e temporais.
Relações interpes-soais	Percepção corporal	Percepção estética	Imaginação, narração	Quantificação e medida
Empatia e respeito	Habilidades motoras	Expressão artística	Pensamento simbólico	Relações causais

Fonte: Adaptado de (Brasil, 2017) . Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017, p. 39.

Nesse sentido, não é possível pensar a Educação Infantil como uma etapa passiva ou apenas preparatória. A BNCC reforça que as práticas pedagógicas precisam ser planejadas com intenção. É por meio dessa intencionalidade que se torna possível promover o desenvolvimento integral das crianças, tanto nas creches quanto nas pré-escolas. E isso inclui estimular a curiosidade, o pensamento crítico, a capacidade de levantar hipóteses e buscar soluções.

Planejar com intencionalidade não significa engessar a rotina. Pelo contrário, é criar espaços onde a criança possa experimentar, brincar, explorar, descobrir, errar e tentar novamente. O papel do educador é o de quem prepara o terreno fértil: criar ambientes ricos em estímulos e oferecer apoio sem roubar o protagonismo da criança. Vygotsky (2001) já destacava o valor das mediações e da orientação durante esses processos.

A BNCC também reafirma o lugar da criança no centro do currículo. Ela é vista como sujeito de direitos e como parte ativa da história que está vivendo. As experiências cotidianas, as brincadeiras, os momentos de cuidado e até o uso de recursos digitais podem e devem contribuir para a construção da identidade, tanto pessoal quanto coletiva.

Por isso, a Base propõe um equilíbrio. Ela reconhece o valor das tecnologias, mas não renuncia ao brincar. Recomenda-se que os recursos tecnológicos estejam integrados às atividades lúdicas, sem substituir a imaginação, a criatividade ou o

convívio. As práticas pedagógicas precisam dar conta de múltiplas linguagens, respeitar a diversidade cultural e acolher a criança em diferentes tempos e espaços.

Essa perspectiva também chama atenção para as relações. O aprendizado não acontece sozinho. É nas interações com outras crianças e com os adultos que os pequenos ampliam sua visão de mundo, desenvolvem habilidades sociais e emocionais, e aprendem a conviver. Vygotsky (2001) já apontava a importância desses vínculos para o desenvolvimento do pensamento e da linguagem.

Integrar as orientações da BNCC às transformações tecnológicas que marcam o nosso tempo exige uma escuta pedagógica sensível. É essencial criar oportunidades reais para que as crianças participem da construção do conhecimento, vivam experiências significativas e levem para a escola o que já sabem e o que ainda querem descobrir. Educação integral ganha, então, sentido no presente e abre caminhos para o futuro.

2.1.2 Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs)

Falar de tecnologias na educação é lidar com conceitos que, à primeira vista, parecem semelhantes. Entretanto, ao olharmos com mais proximidade para dois termos muito utilizados nesse campo, TICs e TDICs, podemos apontar diferenças importantes entre eles. As Tecnologias da Informação e Comunicação, conhecidas como TICs, dizem respeito a equipamentos e redes que permitem acessar e trocar informações. Estamos falando de computadores, tablets, celulares e conexões com a internet, por exemplo. Moran (2015) observa que esse tipo de tecnologia mudou bastante a forma como ensinamos e aprendemos, tornando a relação com o conhecimento mais aberta e interativa.

Com o passar dos anos, esse conceito ganhou novas camadas. Surgiu então a ideia de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, ou TDICs, que amplia o termo anterior ao incluir recursos digitais mais diversos. Nessa definição, inserem-se os jogos eletrônicos, os aplicativos, as plataformas online, os vídeos, os softwares educativos e os conteúdos multimídia. Valente (2013) explica que essas ferramentas permitem outras formas de participação nas aulas, aproximando o conteúdo das experiências vividas pelas crianças e deixando o ambiente mais envolvente.

Adequando-os para a Educação Infantil, ambos os termos assumem contornos muito específicos. O uso das TDICs tem sido uma ponte possível entre o universo tecnológico das crianças e a escola. Muitas delas já lidam com telas e comandos desde bem pequenas, e esse repertório precisa ser considerado. Se as tecnologias forem bem articuladas ao projeto pedagógico, podem enriquecer o que é vivido em sala de aula. Estimulam o pensamento, abrem espaço para a curiosidade, favorecem a troca entre os pequenos e ajudam a desenvolver habilidades sociais e cognitivas.

Segundo Kenski (2012), um dos aspectos centrais das TDICs é a interatividade. Ela não se restringe ao uso de telas e comandos, mas envolve escolhas, construção de significados e relações com o mundo. Valente (2013) complementa essa visão ao afirmar que essas tecnologias permitem que as crianças participem de forma mais autônoma da aprendizagem, experimentando diferentes linguagens e formas de expressão.

Essa abordagem também encontra respaldo nas chamadas metodologias ativas, que têm ganhado espaço no debate educacional contemporâneo. Bacich e Moran (2018) defendem que, quando aliadas às TDICs, essas metodologias tornam o ensino mais dinâmico e colaborativo. Isso muda o papel do aluno, que não permanece em um lugar limitado, restrito a receber o conteúdo pronto. Ele ganha espaço para criar caminhos próprios, fazer escolhas, se envolver de forma mais ativa no que aprende. Mas, para que isso aconteça de fato, os professores precisam ter condições reais de se apropriar dessas ferramentas. Certamente, é necessária a formação continuada. No entanto, reconhecemos que de modo ampliado, o profissional também terá a necessidade de tempo, apoio, liberdade para testar e errar e, principalmente, espaço para planejar com calma.

Valente (2019) salienta que o uso criativo e consciente das tecnologias depende, sobretudo, da mediação pedagógica. Sem ela, corre-se o risco de transformar recursos potentes em apenas mais uma exigência burocrática. Fluckiger (2022) lembra que o simples uso de recursos digitais não é sinônimo de inovação. A diferença está em como essas ferramentas são integradas às intencionalidades do trabalho educativo, com reflexão sobre os objetivos, os contextos e os sentidos de cada proposta.

Em resumo, as TDICs oferecem caminhos para enriquecer a educação das crianças. Mas para que isso aconteça de forma efetiva, é preciso um olhar cuidadoso,

que una formação docente, planejamento pedagógico e sensibilidade para acolher os modos de ser e aprender da infância.

2.2 Utilização de TDICs na Educação Infantil

Nos últimos anos, a tecnologia passou a ocupar um espaço considerável nos diferentes campos do saber, influenciando desde as formas de produzir conhecimento até as dinâmicas de ensino-aprendizagem. E, com um olhar atento para a Educação Infantil, evidencia-se que essas mudanças não atingem só a estrutura: alteram também a forma como as crianças aprendem e se relacionam com o mundo.

Romão et al. (2022) lembram que o lúdico tem um papel relevante no processo de aprendizagem. Quando a criança se diverte e se envolve com a atividade, aprende de um modo mais profundo e prazeroso. Por isso, as tecnologias, assim como os jogos e brincadeiras clássicas, somam-se a este circuito. Elas ajudam a despertar curiosidade, abrir caminhos para o interesse e tornar o aprendizado mais significativo.

Com o tempo, o modo como as crianças acessam informações também sofreu alterações. As chamadas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) fazem parte do cotidiano de muitas delas. Crianças pequenas já dominam o uso de tablets, desenvolvem a habilidade de compartilhar vídeos e até mesmo de criar conteúdos. Deixam de ser apenas espectadores para interagir e inventar. Revela-se uma nova maneira de aprender que passa a exigir da escola novas posturas.

Neste sentido, o professor tem o papel de levar TDICs para a sala de aula, entendendo que isso não significa somente a utilização do aparelho em si. Significa planejar experiências que despertam vontade de explorar, de criar, de investigar através de aplicativos, vídeos, jogos que possam fazer sentido. O que se espera é que esta iniciativa esteja perfeitamente alinhada com a proposta pedagógica e com o que a criança vive, sente e precisa.

Queiroz (2019) destaca que essas transformações afetam, inclusive, a própria ideia de infância. Muitas brincadeiras antigas vão sendo trocadas por telas e sons digitais, o que não é bom e nem ruim por si só. Trata-se apenas de um sinal de que a infância muda com o tempo e que os educadores precisam acompanhar esse movimento.

O desafio, então, é buscar o equilíbrio entre diferentes perspectivas: a que envolve a tecnologia e a do corpo em ação; o da tela e o da roda de conversa. Torna-

se premente integrar TDICs sem que se perca o valor do gesto, do toque, do olhar. E para que isso aconteça, faz-se necessário escutar e propor atividades com intenção.

Ausubel (1980) já dizia que só há aprendizagem real quando o novo se conecta ao que a criança já sabe. Por isso, a presença do professor é insubstituível. É o docente quem costura sentido, quem transforma ferramentas em encontros que deixam marcas e quem faz da tecnologia uma ponte e não um atalho.

2.3 Formação de Professores para o uso da Tecnologia

Reconhecer o modo como as novas gerações se relacionam com a tecnologia é um convite para repensar a escola com mais sensibilidade e presença. As TDICs, quando bem utilizadas, podem ser muito mais do que ferramentas: tornam-se aliadas para criar experiências de aprendizagem mais vivas, significativas e próximas do cotidiano das crianças. Mais do que prepará-las para o futuro, seu uso consciente ajuda a tornar o processo educativo mais coerente com o mundo em que elas já estão inseridas e, assim, contribui também para que construam sentidos sobre si mesmas e sobre o lugar que ocupam na sociedade.

> A partilha e a troca de experiência, ideias e questões sobre o mundo fazem avançar o desenvolvimento psicológico e social de quem aprende, enfatizando o potencial da comunicação como motor do conhecimento e do envolvimento em percurso de pesquisa. (FOLQUE, 2011, p.10)

Para além da ideia de modernização da escola, trata-se de transformar o espaço de aprendizagem em um ambiente onde seja possível cultivar a curiosidade, onde haja incentivo para o diálogo e haja a construção de sentido. O papel do docente não é apenas o de ser aplicador de tecnologia, mas de uma peça fundamental de quem cria experiências para que as crianças explorem, participem e cresçam com mais autonomia.

A autora (Folque, 2011) lembra que encher a escola de computadores ou abrir salas de informática não significa, por si só, garantir aprendizagem. Para (Folque, 2011), a aprendizagem significativa na Educação Infantil não se dá apenas pela presença de tecnologias no ambiente escolar, mas sobretudo pela vivência de experiências autênticas, nas quais a criança possa explorar, experimentar, errar e construir sentidos a partir de sua interação com o mundo.

Para que seja possível a realização desta proposta, é fundamental que os educadores recebam apoio e formação. A Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017) afirma que as crianças devem desenvolver, desde cedo, a capacidade de usar as tecnologias de forma crítica, ética e criativa. Isso exige mais do que aulas expositivas: pede atividades que desafiem, estimulem e façam sentido para quem aprende.

Santos (2016) reforça que formar professores para esse contexto digital não se trata de um luxo, mas de uma necessidade urgente. Entende-se que a formação por si só não consegue preencher todas as lacunas. Também é preciso considerar os desafios reais da escola: acesso, tempo, estrutura, acolhimento. Investigar as barreiras, escutá-las e buscar soluções é parte fundamental do processo.

Reconhecemos o papel fundamental das leis como aliadas na construção deste novo espaço. A Lei nº 11.738/2008, por exemplo, garante que um terço da jornada do professor seja usado para atividades extraclasse. Em Niterói, isso tem sido viabilizado por meio de reuniões de planejamento coletivo e espaços para o planejamento individual, como também previsto na Lei nº 3067/2013. Ou seja, para o bem suceder de todas estas iniciativas, os professores necessitam ter acesso às ferramentas, aos recursos e, sobretudo, ao tempo necessário para planejar com qualidade e presença.

3 PERCURSO METODOLÓGICO

O percurso metodológico deste trabalho está organizado em cinco etapas, conforme ilustrado na imagem a seguir:

Figura 1 – Etapas do percurso metodológico da pesquisa



Fonte: Elaboração da autora (2024).

Este capítulo descreve as etapas metodológicas e os resultados obtidos em cada uma delas. A pesquisa possui caráter qualitativo, com o objetivo de investigar como os professores da Educação Infantil percebem o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs). Segundo Minayo (1994), a pesquisa qualitativa "valoriza os significados, motivações, aspirações, crenças, valores e atitudes dos sujeitos", buscando compreender os fenômenos a partir da ótica de quem os vivencia.

Para analisar o processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil mediado pelas tecnologias, foi realizado um levantamento bibliográfico e uma análise criteriosa das publicações atuais sobre o tema. Utilizei as palavras-chave "Educação Infantil", "Tecnologias" e "Docente" no Google Acadêmico e no portal de Periódicos da Capes. Também cadastrei um alerta no Google Acadêmico para acompanhar novas publicações sobre os termos selecionados, o que possibilitou a identificação de ferramentas úteis à construção do conhecimento.

A escolha do tema foi motivada, em especial, pela facilidade de acesso às plataformas utilizadas (Kahoot, Google Forms e WhatsApp), todas com versões gratuitas e de baixo custo. A metodologia adotada teve como base a construção de três Sequências Didáticas (SDs), aplicadas na Unidade Municipal de Educação Infantil Darcy Ribeiro, localizada em Niterói – Charitas/RJ. Participaram da pesquisa 32 educadores atuantes na Educação Infantil, incluindo docentes e equipe diretiva, abrangendo todo o corpo docente da unidade.

A sequência didática é uma metodologia de ensino que organiza atividades de forma progressiva e articulada, visando à construção significativa do conhecimento. Destaca-se por promover uma aprendizagem ativa, reflexiva e contextualizada. De acordo com Zabala (1988, p. 18), trata-se de "um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecido tanto pelo professor como pelos alunos".

Arantes (2022), em sua obra *Sequência Didática: Fundamentada na Aprendizagem Significativa como Facilitadora no Processo de Alfabetização e Letramento Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais*, propõe uma abordagem inovadora para a elaboração de SDs, especialmente voltadas à alfabetização. Sua metodologia alia fundamentos teóricos consistentes a práticas pedagógicas mediadas por tecnologias digitais, visando à aprendizagem significativa e contextualizada.

Segundo a autora, elementos essenciais para a elaboração de uma SD incluem: fundamentação na aprendizagem significativa, integração das tecnologias, contextualização sociocultural, estruturação em etapas progressivas e avaliação formativa e reflexiva.

Meu conhecimento prévio da unidade escolar contribuiu significativamente para esse processo. Atuei por seis anos na escola, sendo a primeira professora lotada na unidade. Conhecia todas as turmas desde o primeiro ano escolar e havia acolhido os docentes desde a inauguração. Essa trajetória possibilitou uma conexão mais profunda com os profissionais, facilitando a construção das sequências e a identificação de ajustes necessários.

A fundamentação teórica baseou-se em textos indicados pela orientação. A integração das tecnologias ocorreu por meio de diálogos prévios com os docentes. A contextualização sociocultural foi possível graças ao conhecimento das turmas, crianças que já haviam sido minhas alunas, e da equipe docente, formada majoritariamente por profissionais presentes desde a fundação da unidade.

Como parte do Mestrado em Educação e Tecnologias, desenvolvi um material didático para apoiar a formação continuada de professores no uso das tecnologias em sala de aula. O objetivo era criar um recurso acessível e prático, que dialogasse com a realidade docente e incentivasse o uso pedagógico e consciente das TDICs no cotidiano escolar.

Esse material foi consolidado em um *eBook* intitulado *Utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação*. Nele, abordei temas como as diferentes formas de aprender entre as gerações e os caminhos para uma aprendizagem significativa, com o uso de ferramentas como Kahoot, WhatsApp e Google Forms. A proposta foi provocar reflexões e oferecer sugestões alinhadas ao dia a dia da prática docente.

Almeida (2012) ressalta que a produção de materiais didáticos digitais é uma estratégia relevante para promover inovação pedagógica, à medida que integra tecnologias aos processos formativos, potencializando práticas mais interativas, colaborativas e centradas no aluno.

A contextualização sociocultural também ocorreu por meio das respostas ao Google Forms, utilizado para investigar as dificuldades enfrentadas pelos professores na aplicação de tecnologias no ensino. Os dados permitiram identificar barreiras e limitações que impactam diretamente a eficácia pedagógica.

Hoffmann (2001), em *Avaliar para Promover: as Setas do Caminho*, defende uma avaliação que vá além da mensuração de resultados, propondo um processo contínuo de reflexão que contribua para o desenvolvimento do aluno e do educador. Ela destaca a importância de considerar as diferenças individuais, promovendo autonomia e pensamento crítico.

Na avaliação reflexiva e validação das sequências, utilizamos perguntas abertas no Google Forms, que geraram respostas ricas sobre temas como gamificação, planejamento, formação continuada e uso de recursos audiovisuais.

A primeira sequência didática teve como tema as gerações e suas formas de aprender. Nela, foi apresentada a ferramenta Kahoot, uma plataforma digital de aprendizado baseada em jogos, lançada em 2013. O acesso pode ser feito pelo site oficial (www.kahoot.com) ou por meio do aplicativo disponível para Android e iOS. A plataforma oferece planos gratuitos e pagos, com funcionalidades adicionais no modelo premium. Seu principal propósito é tornar o ensino uma experiência divertida, por meio de quizzes e atividades interativas.

Os quizzes podem ser personalizados conforme os objetivos pedagógicos, permitindo que os docentes adaptem o conteúdo às necessidades específicas de suas turmas. Segundo Santos e Silva (2023), "a plataforma Kahoot! permite que os professores criem questionários interativos personalizados, nos quais os alunos podem participar em tempo real, utilizando seus próprios dispositivos." Essa tecnologia contribui significativamente para a promoção de uma aprendizagem significativa.

O objetivo desta sequência foi incentivar os professores a identificarem a qual geração pertencem e, a partir disso, refletirem sobre suas práticas docentes. A ideia era mostrar como uma ferramenta digital pode ser atrativa, estimulando o aprendizado por meio de atividades lúdicas e interativas. A proposta visava à experimentação do Kahoot como instrumento de retenção de conteúdo e avaliação.

O conhecimento prévio sobre as turmas e os docentes permitiu ajustes na segunda sequência didática, com a análise das ferramentas propostas antes da aplicação. Para o bem da pesquisa, optei por não utilizar a plataforma MIRO, pois percebi que sua aplicação não seria viável no cotidiano dos docentes da unidade.

Ainda assim, a segunda sequência foi elaborada com o título: "O que é Aprendizagem Significativa? E conhecendo o MIRO", com o objetivo de convocar os professores à reflexão sobre o uso da tecnologia em suas práticas. Nessa proposta,

a plataforma MIRO foi apresentada como uma ferramenta de gestão e organização de conteúdo. Utilizei como exemplo a história *Leandra, a experimentadora de comidas de verdade*, para contextualizar sua aplicação.

O MIRO é um quadro branco digital colaborativo que permite interação simultânea entre vários usuários. Sua interface intuitiva oferece recursos como *post-its* virtuais, mapas mentais, diagramas, fluxogramas e *templates* para planejamento. Segundo o site oficial (www.miro.com/pt/lousa-online), a plataforma visa otimizar a comunicação entre equipes, tornando o processo mais visual e criativo. De acordo com Silva & Costa (2023), o MIRO favorece a organização do pensamento e o trabalho colaborativo, além de estimular a inovação e a produtividade. Oliveira (2022) também aponta seu uso crescente em ambientes acadêmicos e corporativos. A plataforma possui versão gratuita com recursos básicos e planos pagos com funcionalidades avançadas.

O objetivo da segunda sequência era ampliar o repertório dos professores, promovendo a experimentação do MIRO como apoio à aprendizagem significativa. Apesar da não aplicação prática com os docentes, a proposta gerou reflexões importantes sobre viabilidade e adaptação tecnológica.

A terceira sequência didática, intitulada "Revisão das Sequências Didáticas Utilizadas", teve como propósito revisitar as ferramentas apresentadas nas propostas anteriores e construir uma reflexão coletiva. Após uma conversa prévia com os docentes, retomei o uso do WhatsApp e do Google Forms como ferramentas eficazes no cotidiano da Educação Infantil.

O WhatsApp foi abordado como ferramenta de comunicação com os responsáveis, fortalecendo o vínculo escola-família. Já o Google Forms foi apresentado como recurso para o planejamento coletivo e diagnóstico de práticas, promovendo uma gestão mais colaborativa do trabalho pedagógico.

O quarto momento do percurso metodológico corresponde à aplicação das sequências didáticas durante as reuniões de planejamento. Nessa etapa, expliquei por que o MIRO não foi adotado e apresentei o uso do WhatsApp e do Google Forms como alternativas viáveis. Também compartilhei um podcast desenvolvido como produto do mestrado, abordando as tecnologias aplicadas.

Como estratégia de feedback, foi criado um grupo de WhatsApp com os participantes da formação para promover o retorno e a discussão contínua sobre as sequências didáticas.

O quinto momento envolveu a aplicação de um questionário online, com o objetivo de investigar o conhecimento prévio dos professores sobre o uso de tecnologias e avaliar as sequências implementadas. O recorte foi composto por todos os docentes da Unidade Municipal de Educação Infantil Darcy Ribeiro.

Hoje, é comum que as crianças cheguem à escola já bastante familiarizadas com telas, sons digitais e múltiplas formas de interação online. Esse contexto desafia a escola a rever suas práticas, buscando caminhos que dialoguem com o universo da infância tal como ele se apresenta. As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), quando incorporadas com cuidado ao projeto pedagógico, podem aproximar o currículo da vivência real das crianças. Mas isso só acontece quando seu uso vem acompanhado de escuta, sensibilidade e intenção educativa — respeitando o tempo de cada criança e reconhecendo a complexidade do processo de aprender.

Compreender as formas singulares com que as novas gerações se relacionam com a tecnologia é também um convite a pensar propostas pedagógicas mais conectadas com a experiência contemporânea. Não se trata apenas de preparar as crianças para o amanhã, mas de reconhecer os sentidos que constroem no hoje. É nesse gesto que a escola pode contribuir não só para o aprendizado de conteúdos, mas também para a formação de identidades curiosas, criativas e mais conscientes do mundo que habitam.

4 ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO COM A DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS

4.1 Tecnologias escolhidas para a composição do material didático

As tecnologias escolhidas para compor o material didático surgiram de um critério essencialmente simples: escutar os profissionais que vivem na sala de aula todos os dias. Os professores da escola demonstraram não só interesse, mas também disposição real em explorar recursos digitais que pudessem fazer sentido em sua prática. E foi a partir dessa abertura que as escolhas aconteceram.

O Kahoot foi o primeiro recurso pensado. A proposta da plataforma é envolver os alunos em jogos educativos e interativos, com perguntas e desafios em tempo real. Na prática, observa-se um bom retorno na intenção de mantermos a atenção das crianças, que se divertem enquanto aprendem. Silva (2020) aponta que “O Kahoot! tem se mostrado uma ferramenta eficaz para promover a participação ativa dos estudantes, além de favorecer a aprendizagem lúdica e colaborativa.” A fala do autor apenas confirma o que foi possível perceber na experiência com as turmas: a alegria em participar se transforma em aprendizado.

Outra ferramenta incorporada foi o WhatsApp, já bastante presente no cotidiano das famílias. Criado em 2009 por Jan Koum e Brian Acton (Koum e Action, 2009), o aplicativo evoluiu de um simples substituto do SMS para uma plataforma de comunicação completa. Hoje, ele permite o envio de textos, áudios, imagens, vídeos e até chamadas, recursos disponibilizados de forma instantânea.

Na escola, o uso do WhatsApp tem encurtado distâncias. Muitas famílias não conseguem estar presentes fisicamente por motivos de trabalho, mas conseguem acompanhar a rotina escolar dos filhos por meio das mensagens. Além disso, a possibilidade de gravar áudios se mostra inclusiva para quem tem dificuldade de leitura. Já houve situações em que o contato por WhatsApp foi fundamental, como em casos de mal-estar infantil em que o responsável foi localizado com agilidade. Para Rocha e Silva (2020), a ferramenta, quando usada com intencionalidade, contribui para fortalecer os vínculos entre educadores, alunos e famílias, além de tornar a aprendizagem mais interativa.

Por fim, o Google Forms foi escolhido como uma forma simples e funcional de organizar a escuta da comunidade escolar. Trata-se de uma plataforma gratuita, que

pode ser acessada por celulares, computadores e tablets, e que permite criar formulários para diversos fins: avaliações, enquetes, planejamentos, convites e muito mais.

Na unidade escolar, o Forms tem sido usado em reuniões pedagógicas, planejamentos conjuntos e pesquisas de opinião com os responsáveis. Segundo Mota (2019), essa ferramenta pode ser bastante eficaz na coleta de dados para fins acadêmicos, justamente por oferecer praticidade e dinamismo na interação entre professores e alunos.

Em resumo, a escolha dessas tecnologias não buscou inovação por si só, mas sim ampliar as possibilidades de diálogo, escuta e participação no ambiente escolar. Quando o digital se coloca a serviço da construção coletiva do conhecimento e não como substituto do afeto ou do olhar pedagógico, ele pode, de fato, somar na construção de um contexto mais sensível às necessidades reais da comunidade escolar.

4.2 Etapas das atividades do material didático

O material didático foi construído a partir de uma pesquisa bibliográfica realizada no Google Acadêmico, utilizando os termos “aprendizagem significativa”, “gerações e formas de aprender”, “tecnologias” e “educação infantil”. Esses filtros permitiram mapear discussões atuais e relevantes para a prática pedagógica.

Segundo Ausubel (2003), a aprendizagem só se torna realmente significativa quando o aluno consegue conectar o novo conteúdo a algo que já conhece, de forma estruturada e com sentido. Com essa ideia em mente, aprofundei o estudo sobre três ferramentas digitais específicas: Kahoot, WhatsApp e Google Forms, buscando entender como elas funcionam e de que maneira poderiam ser utilizadas de forma acessível pelos professores.

No caso do Kahoot, criei uma conta na plataforma, assisti a tutoriais no YouTube e explorei a versão paga para conhecer todos os recursos. No entanto, percebi que mesmo a versão gratuita já oferece ferramentas suficientes para construir atividades didáticas engajadoras e criativas.

Já o WhatsApp é uma ferramenta com a qual tenho familiaridade desde seu lançamento. Ainda assim, busquei referências teóricas que discutem seu uso educacional, especialmente na Educação Infantil. É importante destacar que a

integração do WhatsApp com a Meta AI, lançada apenas em 9 de outubro de 2024, não foi abordada neste material, pois a escrita e a finalização do e-book ocorreram antes dessa data.

Quanto ao Google Forms, além da leitura de artigos acadêmicos, testei a ferramenta na prática, explorando suas funcionalidades em diferentes dispositivos, o que me ajudou a criar orientações claras e objetivas para os docentes.

Com o levantamento teórico e prático consolidado, iniciei a redação do e-book, cuja estrutura foi pensada a partir das contribuições dos próprios professores que participaram do processo. A formatação e a diagramação contaram com o apoio técnico de uma profissional da área, contribuindo para um resultado mais claro, funcional e atrativo.

O e-book, cuja capa é mostrada na Figura 2, recebeu o título *A Utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação como Aliadas na Educação Infantil* reúne três Sequências Didáticas (SDs), pensadas para formações continuadas de professores. Cada uma delas propõe o uso intencional das tecnologias selecionadas em contextos educativos reais, partindo sempre do princípio de que a ferramenta deve servir à prática pedagógica, e não o contrário.

O podcast, cuja capa é mostrada na Figura 3, recebeu o título de *Educação Infantil e Tecnologias Caminhando Juntas.* Esse Podcast é um estudo que se concentra em promover a caracterização do problema como os professores da educação infantil estão utilizando os recursos tecnológicos disponíveis para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem?, considerando o contexto de alunos nativos digitais e os desafios de um possível conflito de gerações entre educadores e alunos?. Para a abordagem dos questionamentos, foi entrevistada a professora Jaqueline Santos. O debate explorou o tema e apontou questões relevantes para a dissertação.

A implementação dessas sequências mostrou, na prática, que é possível tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, produtivo e acessível, principalmente quando as tecnologias são integradas de maneira planejada. Cada SD inclui sugestões de atividades e momentos de avaliação, permitindo que os professores façam adaptações e melhorias conforme suas realidades.

Em síntese, a formação continuada aliada às sequências didáticas representa uma estratégia fundamental para garantir uma educação de qualidade e preparar os educadores para os desafios de um mundo em constante transformação.

Figura 2 — Capa do e-book Utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação como aliadas na Educação Infantil



Fonte: Elaboração da autora (2024). Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1vi1XSxtaEBCDttTx1Izqidz9UKMvJMTa/view. Acesso em: 4 jun. 2025.

Figura 3 — Capa do Podcast Educação Infantil e Tecnologia



Fonte: Elaboração da autora(2024). Disponível em: https://podcasters.spotify.com/pod/show/morrone/episodes/Educao-Infantil-e-Tecnologias-Juntas-e2le3ii . Acessado em 10 jun. 2025.

5 ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO

Este capítulo nasce da tentativa de entender, a partir de uma postura de escuta ativa, como os professores da Unidade Municipal de Educação Infantil Darcy Ribeiro têm se relacionado com as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) no dia a dia da sala de aula. Mais do que verificar se usam ou não, o que se buscou foi perceber o “como”: como se apropriam, como sentem, como se adaptam, especialmente no uso do Kahoot, do WhatsApp e do Google Forms.

Para sustentar essa leitura, caminhei junto a três autores que ajudaram a iluminar o percurso: Ausubel (1980), com sua ideia de que a aprendizagem só é significativa quando se conecta ao que o aluno já sabe; Moran (2015), que convida a pensar a tecnologia como mediação crítica e não como solução mágica; e Pischetola (2016) e Fluckiger (2022), que falam sobre inovação educacional a partir de um uso refletido e enraizado na prática.

Como parte desse processo, escrevi um e-book que reúne três Sequências Didáticas pensadas para os encontros formativos que conduzi com o grupo de professores da unidade, nos dias 07, 14 e 21 de agosto de 2024. Esse material foi sendo construído aos poucos, em diálogo com as demandas da escola, com o que os docentes já faziam, e com o que expressaram desejar experimentar. Ele é, ao mesmo tempo, resultado e ponto de partida, pois nasceu como produto da dissertação, mas se tornou também espaço de troca, escuta e formação viva.

Mais do que apresentar ferramentas digitais, os encontros promoveram trocas significativas. Foram momentos de escuta qualificada, em que os professores puderam compartilhar suas percepções, receios, experiências e sugestões sobre o uso das tecnologias no cotidiano escolar. Essas conversas revelaram não apenas os obstáculos encontrados na implementação das TDICs, mas também as potências que emergem quando o uso da tecnologia é atravessado pela sensibilidade pedagógica e pelo olhar atento ao contexto da Educação Infantil.

O primeiro encontro, marcado por um clima de acolhimento, começou com música ambiente e uma mesa com aperitivos pensada com cuidado, levando-se em conta as restrições alimentares da equipe, como a necessidade de opções sem glúten para uma professora celíaca. Esse gesto de atenção ao detalhe contribuiu para criar um ambiente mais leve e receptivo.

Durante essa primeira formação, o Kahoot foi apresentado como recurso de gamificação, com potencial para tornar o ensino mais dinâmico, participativo e prazeroso. Embora a proposta tenha sido bem recebida, surgiram limitações importantes, especialmente relacionadas à conexão instável da internet na escola, que prejudicou a experiência de alguns professores, inclusive da gestão. Além disso, foi apontada a necessidade de adaptar a linguagem da ferramenta, que ainda está mais próxima dos anos iniciais do Ensino Fundamental do que da realidade da Educação Infantil.

Essa constatação dialoga com o que traz Kenski (2012, p. 14), ao afirmar que “as modernas tecnologias de comunicação e informação criam novas formas de aprendizado e ensino”, mas que seu real potencial esbarra, muitas vezes, na infraestrutura precária das escolas públicas e na falta de adequação às especificidades das faixas etárias mais jovens.

O segundo encontro trouxe o *WhatsApp e o Google Forms* para o centro da conversa. O WhatsApp foi valorizado como um canal de comunicação direto, acessível e inclusivo, que facilita o contato com as famílias, especialmente com aquelas que enfrentam dificuldades de leitura ou têm rotinas incompatíveis com os horários escolares. Como reforçam Rocha e Silva (2020), “quando utilizado de forma planejada, o WhatsApp pode tornar a aprendizagem mais interativa, fortalecendo o vínculo entre os envolvidos no processo educacional”.

O formulário *Google Forms* destacou-se como um instrumento de organização pedagógica e escuta ativa. Seu uso foi associado à melhoria do planejamento coletivo e à coleta de dados que ajudam na tomada de decisões de forma mais ágil e participativa. Para Mota (2019), o uso de formulários digitais contribui para “um dinamismo na coleta de dados pedagógicos e administrativos, contribuindo para a tomada de decisões mais ágeis e democráticas”.

No terceiro e último encontro, que teve caráter integrador e avaliativo, os professores revisitaram as ferramentas já apresentadas e refletiram sobre como poderiam adaptá-las à realidade concreta da escola. Houve espaço para sugestões, críticas e trocas sobre o que, de fato, fazia sentido ser incorporado às suas rotinas.

Foi nesse momento que a plataforma MIRO, inicialmente prevista como recurso colaborativo para planejamento, acabou sendo descartada pela equipe. A maioria considerou a ferramenta pouco acessível, com uma curva de aprendizagem alta e demanda de tempo incompatível com o cotidiano escolar. Essa escolha do grupo

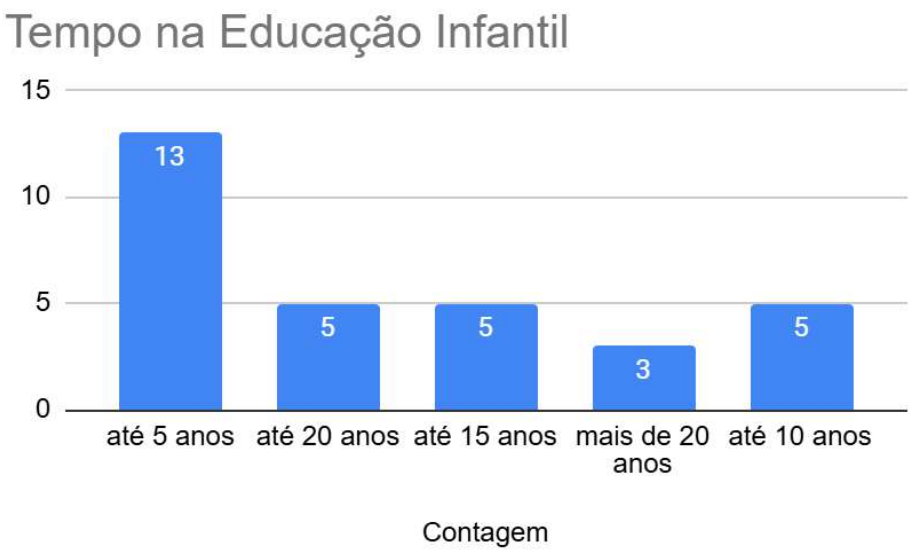
reafirma o que afirma Fluckiger (2022, p. 18): “a simples adoção de ferramentas digitais não garante a inovação pedagógica; é necessário refletir criticamente sobre sua pertinência, usabilidade e conexão com o cotidiano escolar”.

A coleta de dados ocorreu entre 21 de agosto e 13 de setembro de 2024. As respostas ao questionário online aplicado após os encontros estão disponíveis integralmente no anexo desta dissertação. Ao todo, foram recebidas 31 respostas.

A análise dessas respostas permitiu a construção dos gráficos apresentados a seguir, além de apontar reflexões relevantes. Um dado importante revelado foi o reconhecimento unânime, por parte dos participantes, do potencial das tecnologias como aliadas da Educação Infantil, desde que acompanhadas de formação continuada, tempo para planejamento e políticas públicas que incentivem práticas inovadoras e reflexivas.

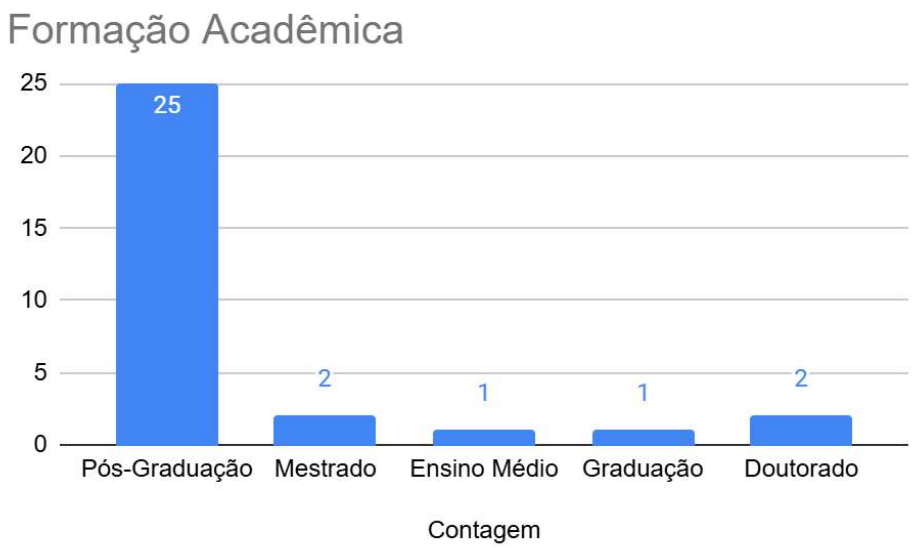
As respostas também indicaram que a maioria dos participantes tem até seis anos de experiência na Educação Infantil e está em processo de formação continuada, o que contribuiu para a abertura às propostas apresentadas. A boa adesão às Sequências Didáticas e o uso espontâneo do WhatsApp como ferramenta de comunicação e troca mostram um grupo disposto a refletir sobre sua prática e a experimentar novas possibilidades.

Gráfico 1 – Tempo de atuação dos participantes na Escola Infantil



Fonte: Elaboração da autora (2024).

Gráfico 2 – Formação Acadêmica



Fonte: Elaboração da autora (2024).

Entre os professores com até cinco anos de experiência na Educação Infantil, foi possível perceber uma postura mais aberta ao novo. Esse grupo, ainda em início de trajetória, se mostra mais disposto a explorar ferramentas tecnológicas, testar metodologias diferentes e lidar com atualizações constantes do universo digital. Muitos deles viveram a formação inicial já imersos na presença das TDICs, o que contribui para uma maior familiaridade tanto com as linguagens digitais quanto com o uso de dispositivos em contextos pedagógicos.

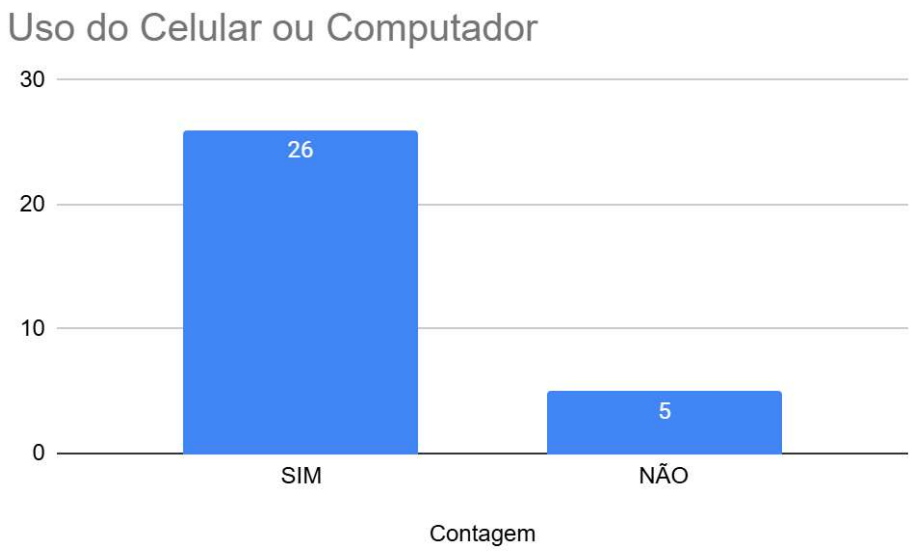
Mas essa abertura, embora seja de grande valor, também pede atenção. Justamente por estarem mais habituados à tecnologia, esses docentes podem acabar recorrendo a ela com certa automatização, às vezes sem o tempo necessário para refletir sobre o propósito de cada uso. Quando a tecnologia entra no lugar da mediação consciente, corre-se o risco de transformar o recurso em um fim, e não em um meio.

O perfil desses professores, marcado por menor tempo de atuação e, muitas vezes, por uma formação acadêmica mais recente e conectada à educação continuada (como especializações ou pós-graduações), tende a favorecer uma mudança no modo de olhar para a prática. A maioria deles possui formação específica em Educação Infantil, o que revela uma preocupação cada vez mais presente com a qualificação e com o alinhamento às demandas da infância contemporânea.

Esse movimento aponta para um cenário interessante: a tecnologia começa a deixar de ser apenas “um suporte a mais” e passa a ocupar o lugar de mediadora do conhecimento. Quando usada com consciência, planejamento e sentido, ela pode enriquecer as experiências pedagógicas, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico, acessível e significativo para as crianças.

A pergunta “Você usou o telefone ou computador nos nossos encontros?” o no gráfico 3 ilustra bem essa presença constante dos dispositivos nas práticas docentes e nas interações do dia a dia. Ao mesmo tempo, essa mesma presença levanta uma reflexão importante: por que o celular se tornou o principal instrumento de mediação digital e o que isso significa?

Gráfico 3 – Uso do Celular ou Computador



Fonte: Elaboração da autora (2024).

O celular, por sua portabilidade e presença quase permanente junto ao usuário, é hoje o recurso mais utilizado em ambientes escolares. Ele entra nas práticas com naturalidade. No entanto, isso não significa, necessariamente, que favoreça práticas pedagógicas mais aprofundadas. Como lembra Lévy (1999), o verdadeiro potencial das tecnologias está em sua capacidade de ampliar a inteligência coletiva — algo que exige intencionalidade, estrutura e espaços para colaboração real. E, nesse aspecto, o computador ainda pode ser mais apropriado.

O uso qualificado do computador tende a oferecer melhores condições para atividades de planejamento, escrita, organização de ideias e criação de conteúdos.

Reconhecer isso é essencial, principalmente quando se pensa na formação dos futuros professores. Não se trata de diminuir a importância do celular, mas de entender seus limites — especialmente num contexto em que a cultura digital muitas vezes favorece o consumo rápido, a dispersão e o uso superficial.

Jenkins *et al.* (2009) apontam a importância de uma cultura participativa, na qual não se trata apenas de consumir conteúdo, mas de criar, colaborar e compartilhar. Nesse cenário, o computador possibilita experiências mais autorais e colaborativas, como a construção coletiva de projetos, o registro de processos e a produção acadêmica.

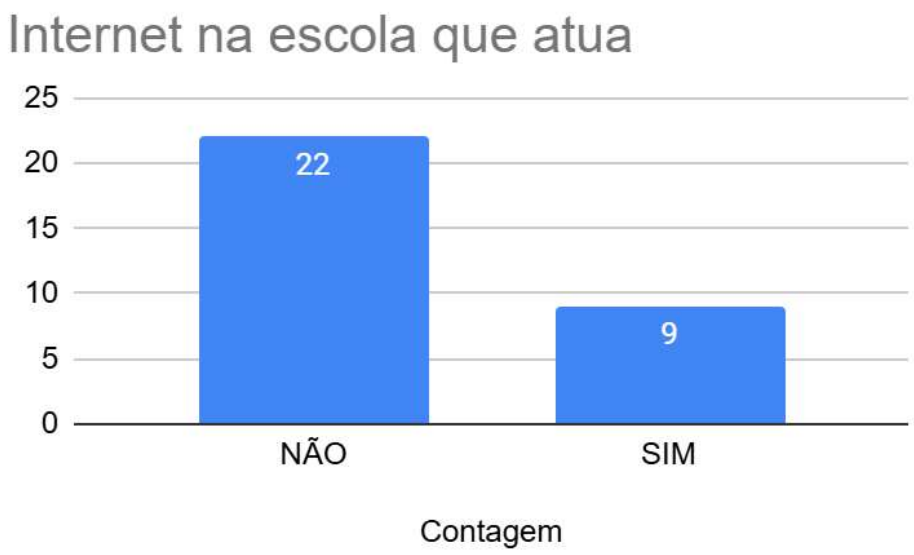
Como lembra Moran (2015), não basta ensinar o “como usar” as tecnologias. Formar professores na cultura digital exige promover uma atitude crítica, criativa e reflexiva. Isso significa, também, pensar estrategicamente sobre quando usar o celular, quando optar pelo computador e por quê.

Quando se trata de acesso à internet, o principal obstáculo relatado foi a limitação da conectividade dentro da própria escola. Como forma de enfrentamento, a equipe diretiva sugeriu a instalação de roteadores em espaços-chave da unidade. O recurso financeiro para essa ação vem do Programa Dinheiro Direto na Escola (PDDE) interativo, inserido no escopo do Programa de Inovação Educação Conectada. Esse programa tem como objetivo ampliar o acesso à internet de alta velocidade e incentivar o uso pedagógico das tecnologias digitais na educação básica, estruturando-se em quatro dimensões: visão, formação, recursos educacionais e infraestrutura.

Entre as ações previstas, estão: preparar os espaços escolares para receber conexão adequada; ampliar o acesso dos professores a novos conteúdos; e garantir aos estudantes o contato com tecnologias educacionais mais inovadoras.

Enquanto essas medidas ainda não são plenamente implementadas, o que se observa é que muitos professores seguem utilizando seus próprios pacotes de dados móveis para acessar recursos digitais. Essa realidade foi evidenciada pelas respostas à pergunta “Você tem acesso à internet na escola onde atua?”, ilustrada no gráfico 4 e retrata com nitidez o cenário atual de conectividade enfrentado por esses educadores.

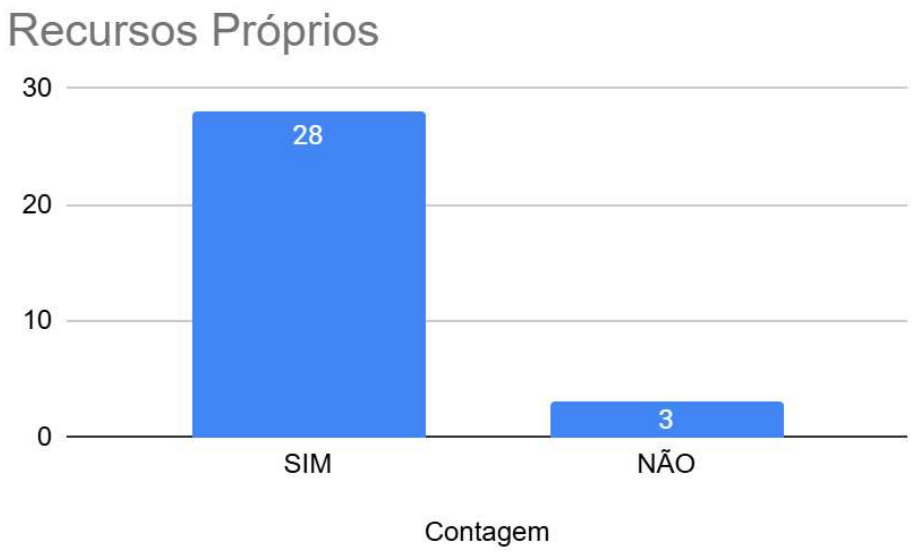
Gráfico 4 – Internet na escola que atua



Fonte: Elaboração da autora (2024).

Na sequência, a pergunta "Você tem acesso à internet por recursos próprios na escola onde atua?", ilustrada no gráfico 5, aprofundando a compreensão sobre as condições de conectividade enfrentadas pelos professores. Os dados revelam em que medida os profissionais dependem de seus próprios meios para garantir o acesso às ferramentas digitais no ambiente escolar.

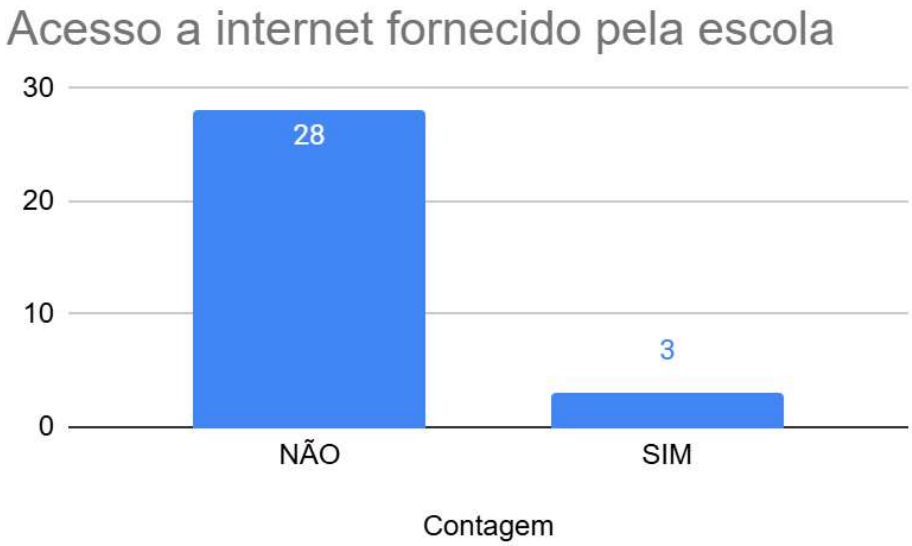
Gráfico 5 – Recursos Próprios



Fonte: Elaboração da autora (2024).

O gráfico 6 mostra as respostas da pergunta "Você tem acesso à internet fornecida pela escola onde atua?" e busca compreender em que medida as instituições de ensino oferecem infraestrutura digital básica aos seus profissionais.

Gráfico 6 – Acesso a internet fornecida pela escola

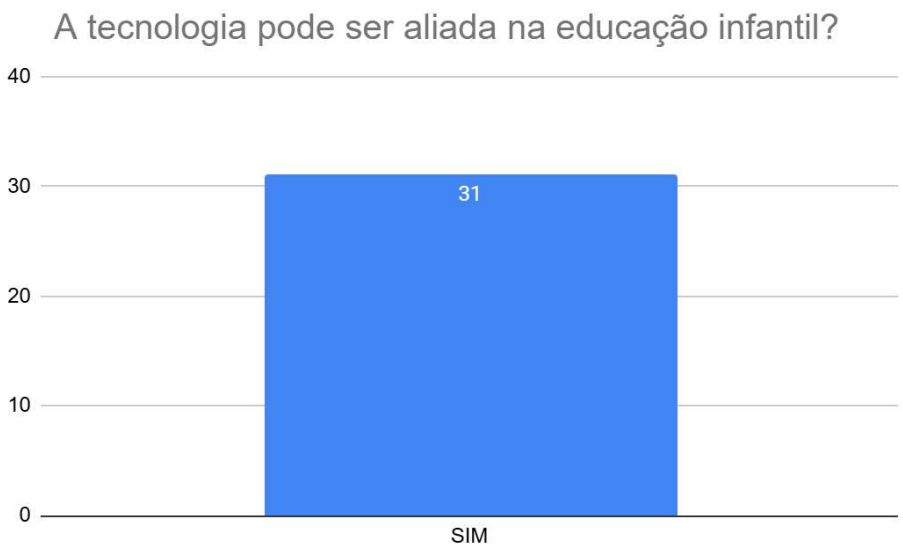


Fonte: Elaboração da autora (2024).

Conforme a equipe diretiva e administrativa da unidade escolar, a verba disponibilizada pela esfera federal precisa ser aprovada pelo Órgão Central da prefeitura. Atualmente, o processo encontra-se em análise para que os recursos possam ser implementados, permitindo a instalação de cabos de rede e roteadores, com o objetivo de expandir o acesso à internet para além do espaço administrativo.

A questão seguinte apresenta um viés que revela a real possibilidade de mudança ou evolução: a partir do momento em que o docente acredita na aliança entre educação infantil e tecnologia, o campo se abre para inúmeras possibilidades. Os dados mostram que 100% dos participantes acreditam nessa parceria. Mesmo entre aqueles que ainda não utilizam ou não integraram plenamente as ferramentas disponíveis, há um reconhecimento do potencial transformador que essa articulação pode proporcionar, como demonstra a indagação "Você acredita que a tecnologia pode ser aliada na educação infantil?" conforme gráfico 7.

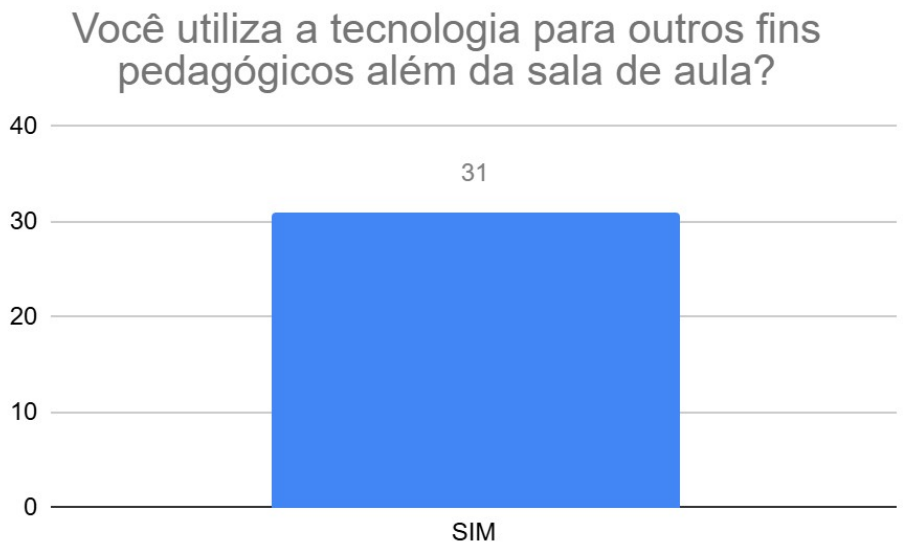
Gráfico 7 – A tecnologia pode ser aliada na educação infantil?



Fonte: Elaboração da autora (2024).

A seguir, busca-se compreender se o uso da tecnologia pelos docentes ultrapassa os limites da sala de aula. A indagação "Você utiliza a tecnologia para outros fins pedagógicos além da sala de aula?" mostrada no gráfico 8, permite identificar de que forma os recursos digitais estão sendo incorporados em outras dimensões do trabalho educativo.

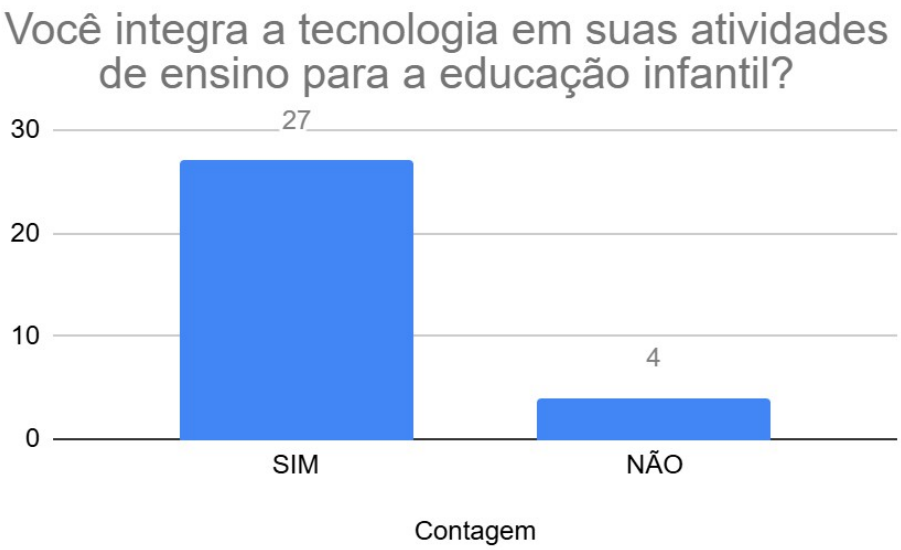
Gráfico 8 – Você utiliza a tecnologia para outros fins pedagógicos além da sala de aula?



Fonte: Elaboração da autora (2024).

O gráfico 9 referente à questão "Você integra a tecnologia em suas atividades de ensino para a educação infantil?", mostra como os docentes têm incorporado essas ferramentas em suas propostas educativas, refletindo o grau de inserção tecnológica no cotidiano escolar.

Gráfico 9 – Você integra a tecnologia em suas atividades de ensino para a educação infantil?



Fonte: Elaboração da autora (2024).

Os resultados evidenciam que a ferramenta com maior frequência de uso pelos educadores da Educação Infantil é o celular, principalmente para “encontrar atividades de acordo com o tema semanal trabalhado com as crianças”. Nesse sentido, é importante destacar recursos que facilitam a busca por materiais digitais e ferramentas pedagógicas adequadas à faixa etária dos alunos (Kenski, 2012).

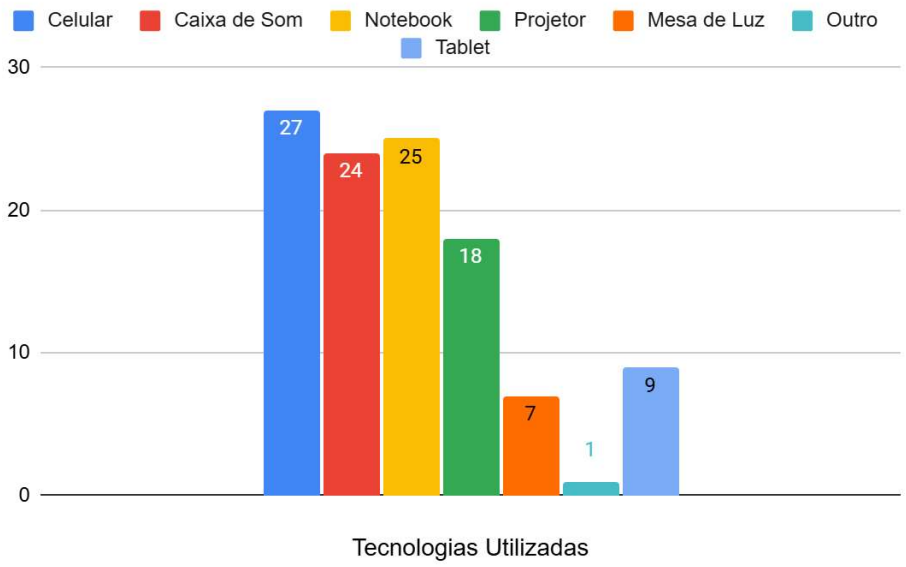
Em situações que demandam a narração de histórias ou a execução de *playlists*, a caixa de som é amplamente utilizada para reforçar o áudio. Esse dispositivo também atrai o engajamento das crianças, o que explica a proximidade entre seu uso e o do celular.

O projetor, por sua vez, é empregado especialmente para a exibição de curtas animações ou pequenos documentários que contextualizam os conteúdos abordados. Além desses recursos, os laptops têm sido aliados no planejamento e na organização de materiais audiovisuais. A mesa luminosa, embora utilizada com menor frequência,

é incorporada em propostas com atividades sensoriais, oferecendo experiências visuais que estimulam a percepção e a curiosidade (Valente, 2015).

O gráfico 10 referente à questão "Quais ferramentas tecnológicas você utiliza para fins pedagógicos?", permite visualizar quais dispositivos e recursos digitais estão presentes no cotidiano dos docentes e como eles são incorporados às práticas educativas.

Gráfico 10 – Tecnologias Utilizadas



Fonte: Elaboração da autora (2024).

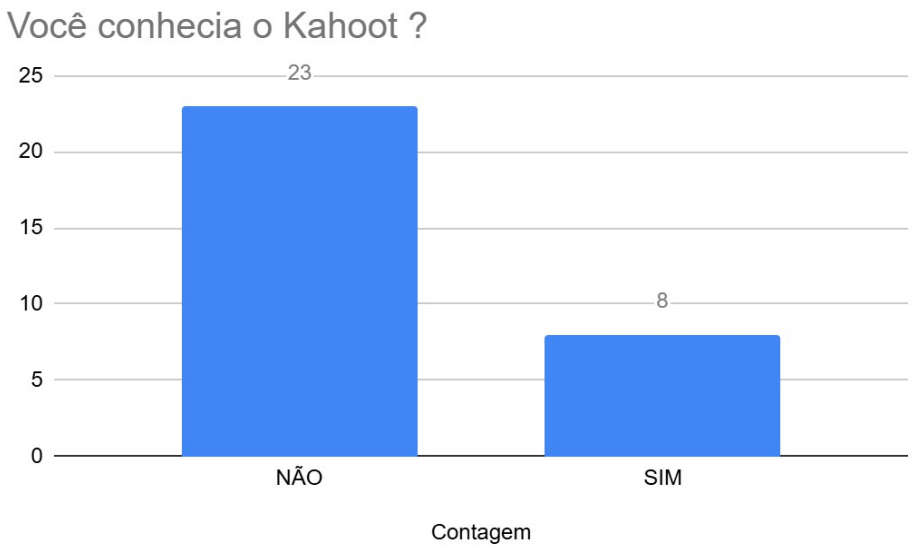
Na pergunta “Você ouviu falar do Kahoot?”, representada no gráfico 11, os dados revelam um dado curioso: embora 93,5% dos docentes já tivessem ouvido falar da ferramenta antes da formação, esse contato prévio era, na maioria das vezes, superficial — algo mais próximo de uma menção ou curiosidade distante do que de uma prática efetiva. Ou seja, mesmo sabendo da existência do Kahoot, poucos o haviam experimentado de fato em suas rotinas pedagógicas.

O cenário começou a mudar durante o dia da formação. Para 74,2% dos participantes, aquele foi o primeiro contato real com a ferramenta — com acesso direto, experimentação e troca. E isso fez diferença: o interesse foi visível, tanto nas falas quanto nas mensagens trocadas no grupo de WhatsApp criado especialmente para a formação. Muitos se mostraram empolgados com a possibilidade de usar o Kahoot em seus próximos planejamentos.

Esse movimento confirma algo importante: apresentar uma tecnologia não é o suficiente. O verdadeiro desafio das formações está em ajudar os professores a se apropriarem das ferramentas de forma crítica, sentindo que aquilo pode, de fato, dialogar com suas práticas e com a realidade da sala de aula. Quando o digital se conecta ao que é vivido, ele ganha sentido.

Após a formação, ficou evidente um avanço no envolvimento dos professores com a proposta. A ideia de tornar o ensino mais interativo e dinâmico com o uso do Kahoot foi acolhida com entusiasmo, reforçando o que já apontavam Almeida e Valente (2011) sobre o potencial das tecnologias em tornar a aprendizagem mais significativa.

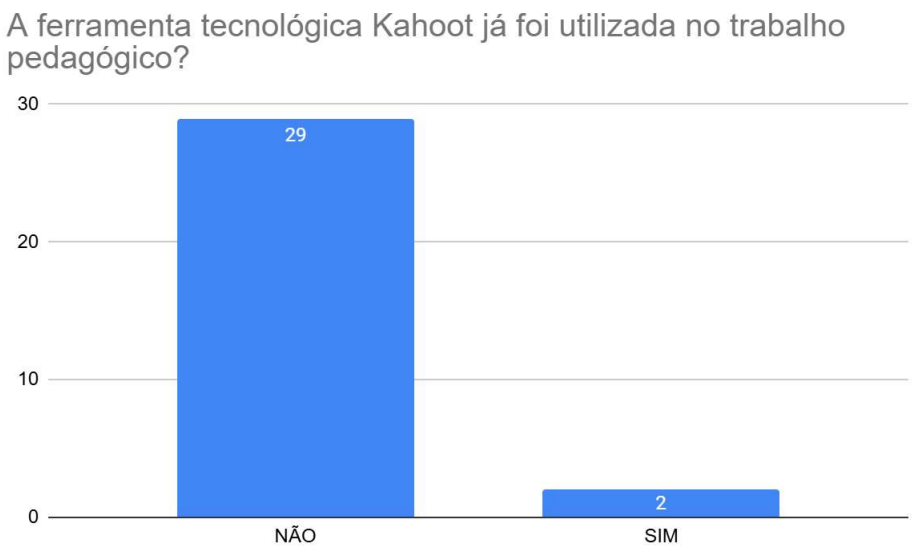
Gráfico 11 – Você conhecia o Kahoot?



Fonte: Elaboração da autora (2024).

O gráfico 12 aponta na pergunta “ A ferramenta tecnológica Kahoot já foi utilizada no trabalho pedagógico”, um ponto que merece destaque, mesmo apenas dois professores utilizando o Kahoot, o papel dos professores que já utilizavam a ferramenta antes do encontro trouxe experiências que foram generosamente compartilhadas com os colegas, criando uma rede de apoio e inspiração concreta. Esse tipo de troca é o que fortalece a formação continuada: quando o saber circula entre pares, ele se torna mais vivo e aplicável.

Gráfico 12 – A ferramenta tecnológica Kahoot já foi utilizada no trabalho pedagógico?



Fonte: Elaboração da autora (2024).

Uma análise dos dados coletados nos gráficos 13 e 14 indicam que todos os participantes do treinamento (100%) eram usuários ativos do aplicativo WhatsApp, consolidando-o como a ferramenta digital mais popular entre os professores investigados. Destes, 93,5% relataram utilizar o aplicativo em sua prática pedagógica. Suas aplicações foram diversas: desde o compartilhamento de conteúdos e planejamentos até a busca por atividades e o engajamento direto com a comunidade escolar. O WhatsApp destacou-se como um meio ágil e acessível de comunicação entre professores, equipe gestora e famílias, favorecendo uma rotina escolar mais participativa e eficiente (LÉVY, 2010; KENSKI, 2012).

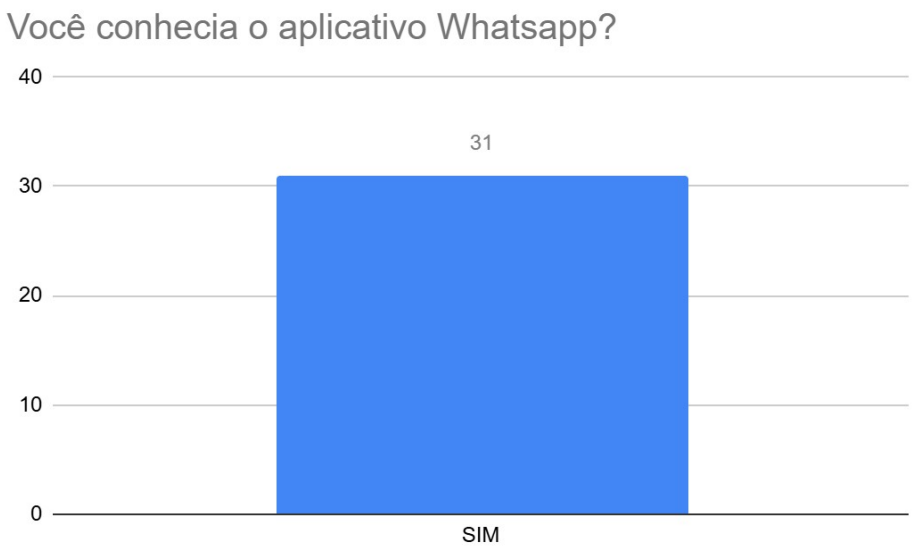
No contexto institucional, a unidade escolar pesquisada atende 186 alunos da Educação Infantil, totalizando 320 estudantes. A criação de grupos no Whatsapp com os responsáveis foi uma estratégia de gestão adotada para facilitar a troca de informações e resolver questões de maneira mais eficaz, conforme mostrado na figura 3. Esses grupos têm se mostrado valiosos para comunicar eventos relevantes, como interrupções no fornecimento de energia, situações de violência no entorno da escola, reuniões ou avisos de atividades coletivas. Essa comunicação ágil e eficaz consolida o WhatsApp não apenas como ferramenta administrativa, mas como um instrumento estratégico de gestão escolar, com potencial para estreitar os laços entre escola e comunidade (ALMEIDA; VALENTE, 2011).

Figura 5 – Uso do WhatsApp como ferramenta de comunicação institucional



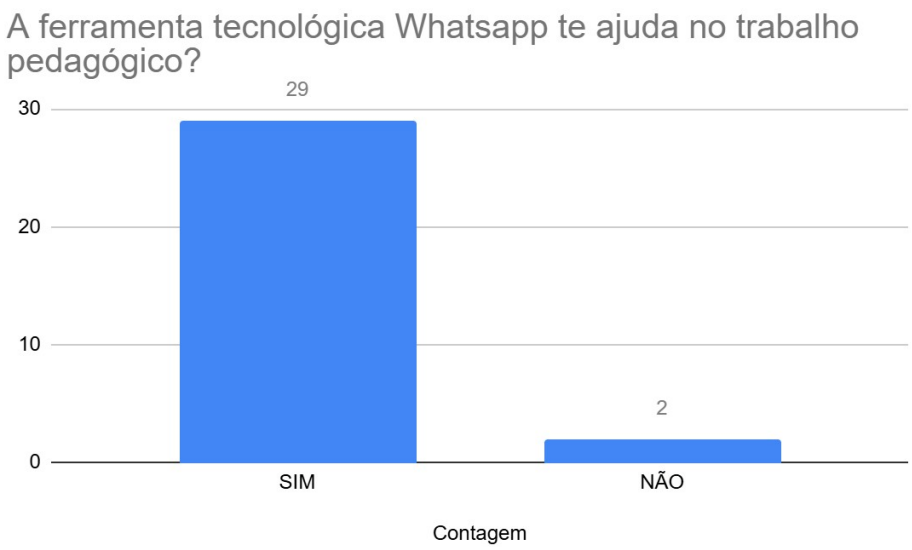
Fonte: Elaboração da autora (2024).

Gráfico 13 – Você conhecia o aplicativo do WhatsApp?



Fonte: Elaboração da autora (2024).

Gráfico 14 – A ferramenta tecnológica WhatsApp te ajuda no trabalho pedagógico?



Fonte: Elaboração da autora (2024).

A análise do gráfico 15 revelou um dado interessante, embora talvez não surpreendente: todos os participantes da pesquisa (100%) afirmaram já ter familiaridade com o uso do Google Forms. Esse dado aponta para o quanto a ferramenta já está integrada ao cotidiano docente, possivelmente por ser intuitiva, gratuita e acessível tanto em celulares quanto em computadores, como já destacavam Pretto e Assis (2008).

No discurso educacional, o Google Forms vem ganhando espaço não apenas pela facilidade técnica, mas pela sua versatilidade. Ele tem sido utilizado para diferentes finalidades: aplicação de testes diagnósticos, autoavaliações, enquetes, formulários de escuta ativa e até atividades lúdicas, como tutoriais interativos ou caças ao tesouro online. Tudo depende do olhar e da criatividade de quem o utiliza.

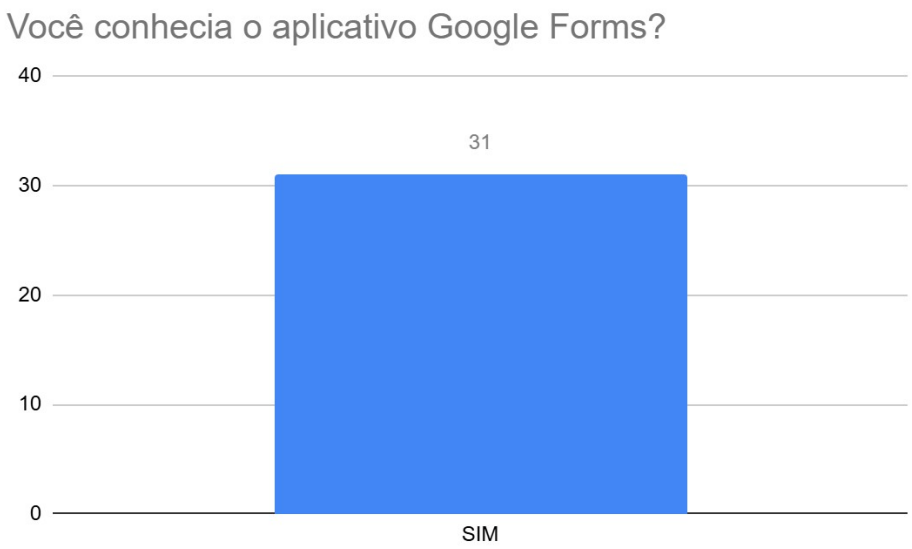
Durante a formação, surgiram sugestões espontâneas de como ampliar seu uso: alguns professores compartilharam ideias como envolver as famílias por meio de formulários iniciais, usar o recurso para registrar frequência das crianças ou avaliar o andamento de projetos temáticos. Essas ideias partiram das próprias vivências e mostraram que, quando há abertura e confiança, o Google Forms pode se tornar um verdadeiro aliado da prática pedagógica.

No contexto da escola, o recurso também tem sido usado como ferramenta de escuta entre os professores, seja para sugerir ações pedagógicas, seja para organizar

o planejamento coletivo. Nesses casos, ele contribui para tornar o trabalho mais flexível, participativo e dialogado.

Essas experiências vão ao encontro do que Moran (2015) e Almeida e Valente (2011) defendem: o uso das tecnologias precisa ser pensado como um apoio à construção da autoria e à participação ativa dos educadores,não como substituição, mas como extensão das mãos que planejam, escutam e reinventam o cotidiano da sala de aula.

Gráfico 15 – Você conhecia o aplicativo Google Forms?



Fonte: Elaboração da autora (2024).

Durante a formação, um dos retornos mais recorrentes entre os participantes foi o desejo de continuidade. Muitos professores expressaram vontade de ter pelo menos mais um encontro, especialmente para colocar em prática as atividades discutidas. Esse pedido revela não só o engajamento do grupo com a proposta, mas também o reconhecimento da importância de formações que dialoguem com a realidade concreta da sala de aula (Formosinho & Machado, 2008). Infelizmente, a solicitação não pôde ser atendida, pois o calendário do segundo semestre da escola já estava previamente definido, com datas obrigatórias que não permitiam ajustes.

Ainda no planejamento inicial da formação, foi considerada a possibilidade de incluir o uso do MIRO, uma plataforma colaborativa digital voltada à organização de ideias e construção conjunta de planejamentos. No entanto, ao ser apresentada, a

ferramenta encontrou resistência por parte dos professores. A maioria sinalizou dificuldade para se familiarizar com seus comandos, além de considerar inviável incorporar algo que exigisse tempo extra diante de uma rotina já sobrecarregada. Essa experiência reafirma um ponto central: o potencial inovador das tecnologias digitais só se realiza quando há compatibilidade com o tempo, as condições de trabalho e a curva de aprendizagem dos docentes (Kenski, 2012; Moran, 2015).

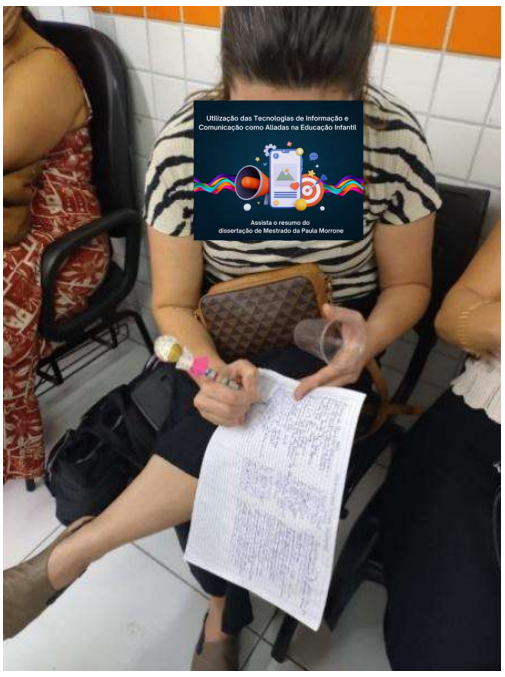
Em contrapartida, ferramentas como Kahoot, WhatsApp e Google Forms foram rapidamente bem recebidas e integradas às práticas dos professores. Isso se deu, em grande parte, por sua interface simples, seu caráter intuitivo e pela forma como conseguem trazer leveza e dinamismo para momentos de avaliação, comunicação e atividades em grupo. Essa aceitação imediata reforça a importância de considerar não apenas o valor pedagógico das tecnologias, mas também sua usabilidade prática e a realidade das escolas onde serão aplicadas (Valente, 2015). Os registros visuais dos momentos vivenciados durante a formação, apresentados nas próximas páginas, evidenciam como a simplicidade e a familiaridade com certas ferramentas podem ser decisivas para o sucesso de sua implementação.

Figura 6 – Criação do grupo no Whatsapp para os docentes que participaram da formação



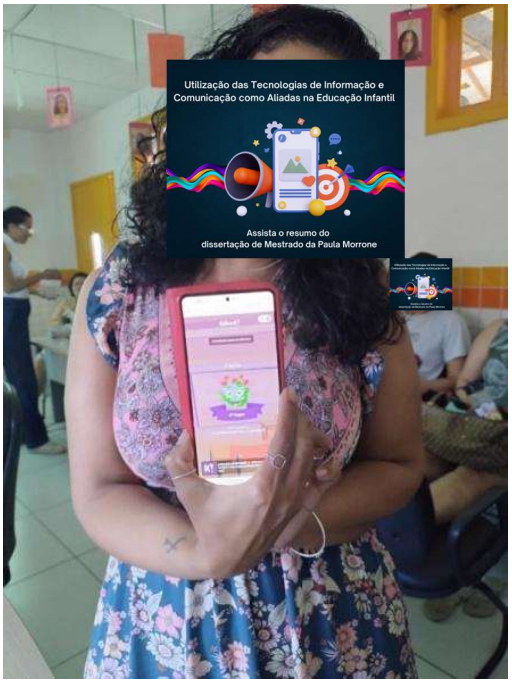
Fonte: Elaboração da autora (2024).

Figura 7 – Assinatura da lista de presença pela professora.



Fonte: Elaboração da autora (2024).

Figura 8 – Reação da professora e da diretora ao final da dinâmica com o Kahoot



Fonte: Elaboração da autora (2024).

Figura 9 – Participantes ao final da formação continuada



Fonte: Elaboração da autora (2024).

Figura 10 – Professores no pódio da atividade com o Kahoot



Fonte: Elaboração da autora (2024).

O link para a pesquisa com as perguntas completas está disponível também nos anexos: https://docs.google.com/forms/d/1kytk6IWznn67qIR3FsTmMI1BIw4v3m5b-EB3NO1Xu7Y/edit#settings

A partir das respostas discursivas, identificaram-se cinco eixos temáticos emergentes:

(i) gamificação como estratégia de engajamento;

(ii) importância do planejamento pedagógico coletivo mediado por tecnologia;

(iii) necessidade de formações continuadas sobre recursos digitais;

(iv) relevância do audiovisual como ferramenta de mediação.

A demanda dos próprios professores em relação à gamificação confirma seu valor como abordagem adequada para entreter e educar os nativos digitais na Educação Infantil. A experiência com o Kahoot demonstrou que atividades tradicionais podem ser transformadas em vivências lúdicas, significativas e interativas. Recursos com características de jogos — como pontos, recompensas e desafios — contribuem

para captar a atenção das crianças e incentivá-las a participar ativamente das atividades.

Huizinga (2014) nos lembra que o brincar não é apenas uma atividade espontânea, mas uma expressão cultural central no desenvolvimento humano. No campo da Educação, autores como Werbach e Hunter (2012) reforçam essa ideia ao mostrar que sistemas de gamificação bem estruturados conseguem articular dimensões cognitivas, socioafetivas e colaborativas, favorecendo o envolvimento real dos alunos no processo da aprendizagem.

Na prática docente, o planejamento pedagógico coletivo ganha força quando mediado por tecnologias digitais. Ferramentas como Google Drive ou WhatsApp, ao permitirem o compartilhamento de planejamentos entre os professores, abrem caminhos para práticas mais integradas e sensíveis às singularidades de cada turma. Essa forma de trabalhar em rede, com trocas reais e constantes, pode gerar uma integração curricular mais viva e personalizada. Para Kenski (2012), as tecnologias são mediadoras na educação: elas não substituem o professor, mas criam possibilidades de diálogo, tempo e espaço para o trabalho colaborativo. Quando bem utilizadas, essas ferramentas não anulam a intencionalidade pedagógica, ao contrário, a ampliam e ajudam a conectá-la com o cotidiano das crianças que já nascem imersas no mundo digital.

Nesse cenário, a formação continuada dos professores se torna um pilar fundamental. Ainda há muitos docentes que enfrentam dificuldades com o uso das tecnologias, seja pela falta de familiaridade técnica, seja por não terem sido preparados pedagogicamente para esse uso. Isso escancara a necessidade de políticas públicas sérias e constantes voltadas à formação digital dos educadores. Como defende Moran (2015), a formação docente no contexto atual precisa ser contínua, colaborativa e, acima de tudo, reflexiva, especialmente diante da velocidade com que as tecnologias se transformam e atravessam a escola.

A Base Nacional Comum para a Formação de Professores da Educação Básica (Brasil, 2019) também reconhece a competência digital como uma dimensão essencial para o exercício da docência no século XXI. Isso significa que investir em formações que não se limitem ao aspecto técnico, mas que incluam também a dimensão pedagógica do uso das TDICs, é indispensável para garantir práticas mais coerentes com as necessidades da primeira infância.

Outro ponto importante a destacar é o papel dos recursos audiovisuais no contexto da Educação Infantil. Pela predominância do sensorial e do visual nessa etapa da vida, vídeos, imagens, animações e sons têm se mostrado aliados importantes para ampliar o repertório das crianças e apoiar a construção de sentido. Quando mediados por um professor atento, esses recursos ajudam a tornar conteúdos abstratos mais compreensíveis, a reforçar aprendizagens e até mesmo a revisitar temas já explorados em sala. Baccega (2010) lembra que os meios audiovisuais não apenas informam: eles educam quando promovem sentidos, despertam imaginação e convidam à ampliação cultural.

Moran (2012) também destaca esse potencial, sobretudo quando os recursos são usados de maneira crítica, criativa e integrada ao planejamento pedagógico. Nessa perspectiva, audiolivros e histórias breves, como as que aparecem no Quadro 2, tornam-se escolhas valiosas, especialmente pela forma como respeitam os tempos da infância e favorecem experiências de escuta e imaginação que acolhem, encantam e ensinam.

Quadro 2 — Eixos temáticos emergentes a partir das respostas discursivas sobre o uso de tecnologias na educação infantil.

i - Gamificação	**ii - Planejamento**	**iii – Formação continuada**	**iv - Audiovisual**
Gamificação, jogos que favorecem o pensamento computacional	Acredito que pensar políticas públicas aliadas ao acesso da tecnologia em espaço escolar para os alunos e professores seja um caminho proveitoso.	Mais formações e ações para profissionais que precisam aprender a utilizar as ferramentas digitais.	Filmes e documentários!
Mais jogos educativos	Conhecer o uso das tecnologias pelas famílias e pelos nossos alunos em casa pode contribuir com o planejamento pedagógico.	Pesquisa maravilhosa. Caso possa acrescentar outras ferramentas tecnológicas para a educação infantil e fundamental.	
Utilização do Youtube para jogos musicais.	A utilização de alguns aplicativos para auxiliar o professor na escrita/produção dos seus planejamentos.	Penso em: Desenvolvimento da Criatividade. Uma análise como ferramentas tecnológicas, como softwares de	

		criação artística ou programação básica, podem estimular a criatividade nas crianças e Formação de Educadores e também a possibilidade de examinar a importância da formação continuada para educadores em relação ao uso eficaz das tecnologias na sala de aula.	
Sugiro a inclusão de games que auxiliam no desenvolvimento pedagógico na Educação infantil		Quais outros recursos são usados na educação infantil? Quais são suas utilidades?	
Jogos educativos		Sugiro uma maior discussão no campo das políticas públicas para a formação de profissionais de informática educativa nas escolas. Como trazer a tecnologia a favor da aprendizagem.	
		Os benefícios e os malefícios da tecnologia para nossas crianças.	
		Sugiro que sejam incorporadas às pesquisas, a mudança em nível cerebral que ocorreu na nova geração. Como o cérebro se transformou e vem	

		se transformando com o uso das tecnologias. Mudanças sinápticas, cognitivas.	
		Seria interessante investigar práticas pedagógicas que integrem tecnologia de forma criativa e intencional, alinhando-se aos princípios do desenvolvimento integral e ao uso responsável da tecnologia.	
		As importâncias de uma escola conectada para a construção do conhecimento e prática escolar.	
		Seria interessante investigar a formação de professores para o uso de tecnologias na sala de aula.	
		A continuidade dessa formação em nossa umei	

Fonte: Adaptado de Baccega (2010).

Ao escutar o que os professores trouxeram sobre as potencialidades dos recursos audiovisuais, ficou evidente que os filmes podem funcionar como mediadores potentes no processo de ensino na Educação Infantil. Nessa etapa da vida, especialmente até os cinco anos, a imaginação, a linguagem e a construção de valores sociais e emocionais estão em pleno desenvolvimento. É nesse contexto que os filmes, com sua combinação de imagens, sons e narrativas, ganham força: eles captam a atenção das crianças, despertam curiosidade e ajudam na construção de sentidos, estimulando a oralidade, a escuta atenta e a capacidade de interpretar o que veem.

Barbosa e Horn (2008) destacam que as linguagens visuais têm papel central na aprendizagem das crianças pequenas, porque dialogam diretamente com a forma como elas compreendem o mundo. Já Moran (2012) aponta que, quando usados com clareza de objetivos, os meios audiovisuais oferecem uma mediação sensível, que acolhe e amplia experiências. Por isso, os filmes não devem ser vistos apenas como entretenimento ou "recompensa", mas como recursos educativos capazes de gerar boas conversas, ampliar repertórios e dar suporte ao trabalho com temas transversais, desde que acompanhados de uma mediação ativa por parte do educador.

Integrar práticas digitais ao cotidiano da Educação Infantil pode ser um avanço importante para a pedagogia contemporânea, desde que isso seja feito com criticidade e intenção pedagógica. Tablets, aplicativos e plataformas digitais, quando bem escolhidos, criam contextos de aprendizagem mais significativos, abrindo caminhos para o desenvolvimento da linguagem, da cognição e das relações sociais. Plataformas como o YouTube e o Spotify, por exemplo, podem ser aliadas no planejamento docente, seja por meio de *playlists* para os momentos de acolhida e transição, seja como suporte a atividades específicas.

Essas observações reforçam que não basta incluir a tecnologia: é preciso saber por quê, como e para quem ela está sendo usada. Isso exige conhecimento sobre o público infantil, sensibilidade ao contexto da escola e intencionalidade no planejamento. Bonatto, Silva e Lisboa (2013, p. 67) lembram que "a presença da tecnologia na educação é vista de maneira diferente por estudantes e professores", e que essa diferença de olhares só pode ser atravessada por formações que valorizem a escuta, o pensamento crítico e o fortalecimento do papel do professor.

Apesar de a maioria reconhecer as tecnologias como facilitadoras, alguns docentes compartilharam experiências negativas, como sobrecarga de tarefas e ausência de suporte técnico. Essas falas fazem eco às reflexões de Pischetola (2016), que adverte: o acesso às ferramentas digitais, por si só, não garante que elas se tornem parte efetiva do fazer pedagógico. Como aponta a autora, "a presença das mídias digitais no cotidiano escolar não implica, por si só, em inovação educativa; é preciso garantir sentido pedagógico e intencionalidade formativa" (Pischetola, 2016, p. 45).

Diante dos dados obtidos, é possível afirmar que a integração do Kahoot, WhatsApp e Google Forms à prática pedagógica na Educação Infantil é plenamente viável, desde que sustentada por formação continuada, apoio institucional e abertura

para o diálogo entre os professores. Construir um ambiente educacional mais colaborativo, inclusivo e alinhado aos desafios do presente exige reconhecer o professor como sujeito ativo no processo de transformação. Como reforça Moran (2015, p. 23), “a formação docente deve articular conhecimento técnico e sensibilidade humana, para que o uso da tecnologia seja realmente transformador”.

Em síntese, os dados da pesquisa indicam que, quando bem integradas ao projeto pedagógico e à realidade da escola, as tecnologias digitais podem ampliar as possibilidades de aprendizagem, fortalecer os vínculos entre os sujeitos da comunidade educativa e favorecer práticas mais criativas, significativas e afetivamente potentes na Educação Infantil.

6 CONCLUSÃO

Esta pesquisa se propôs a investigar, com escuta atenta e olhar crítico, como as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) vêm sendo integradas ao cotidiano pedagógico da Educação Infantil. O foco esteve em três ferramentas específicas: Kahoot, WhatsApp e Google Forms, escolhidas por sua acessibilidade e presença concreta nas práticas escolares.

Ao longo do percurso, o que se revelou foi algo que vai além da simples adoção de tecnologias: quando usadas com intenção pedagógica e sensibilidade ao contexto, essas ferramentas têm o potencial de fortalecer vínculos, tornar as experiências de aprendizagem mais significativas e, sobretudo, aproximar a escola do universo digital já tão presente na vida das crianças.

O **Kahoot** se destacou por inspirar práticas de interação e avaliação mais leves e motivadoras, especialmente quando adaptado à idade das crianças e mediado com afeto e escuta pelo professor.

O **WhatsApp** apareceu como um elo fundamental entre escola e família, não só como canal de recados, mas como espaço de vínculo e pertencimento compartilhado.

O **Google Forms**, por sua vez, se mostrou eficaz tanto na organização do planejamento quanto na escuta ativa dos envolvidos, funcionando também como ferramenta democrática de gestão.

A proposta metodológica, de natureza qualitativa, buscou compreender como essas TDICs têm sido utilizadas nas práticas cotidianas dos professores da UMEI, que dificuldades emergem nesse processo e de que forma elas podem, de fato, enriquecer os caminhos educativos com crianças de 0 a 5 anos.

As três Sequências Didáticas aplicadas durante a formação indicaram que o maior fator de impacto não é a ferramenta em si, mas o espaço formativo onde ela é discutida, testada, ressignificada coletivamente. Professores demonstraram interesse real em ampliar seu repertório digital, mesmo diante de desafios como instabilidade da internet, excesso de demandas e insegurança frente ao novo. Esses achados reforçam o que Valente (2013) já apontava: o entrave não é a presença das tecnologias, mas a ausência de formações que ajudem a dar sentido ao seu uso.

Também ficou evidente a importância de respeitar o ritmo dos professores, especialmente aqueles formados antes da cultura digital se tornar dominante. Integrar

novas práticas exige mais do que domínio técnico: requer reconhecimento de trajetórias, disponibilidade emocional e apoio institucional consistente. Na Educação Infantil, mais ainda, é preciso garantir que o brincar, a escuta sensível e a presença sigam como fundamentos e que a tecnologia, quando utilizada, seja recebida como aliada, e não como ruído.

A formação que ocorreu na escola mostrou isso na prática: ouvir os professores, permitir trocas entre pares e construir propostas a partir das vivências compartilhadas foi o que sustentou o processo. Como nos lembra Freire (1996), o conhecimento nasce do encontro entre sujeitos, e é nesse encontro que as inovações verdadeiramente acontecem.

A não adoção da plataforma MIRO foi outro exemplo importante. Apesar do potencial da ferramenta, o grupo optou por não a incluir naquele momento, reconhecendo que nem todo recurso se encaixa em todo contexto. Saber escolher também é parte da formação crítica.

Tratar as TDICs como modismo ou imposição externa seria um erro. Quando acolhidas com critério, criatividade e respeito, essas tecnologias ampliam os horizontes do fazer pedagógico e criam possibilidades para fortalecer a mediação do professor, incentivar a autonomia das crianças e aproximar ainda mais escola, família e comunidade.

Os resultados desta pesquisa corroboram que a inovação educativa começa pelo professor. Quando seus saberes são valorizados, quando a formação respeita seus contextos e quando há espaço para escuta e experimentação, as TDICs deixam de ser apenas ferramentas e se tornam, de fato, parceiras na construção de uma Educação Infantil mais sensível, potente e alinhada ao nosso tempo.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUSUBEL, David Paul. Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Plátano, 2003.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. Inclusão digital do professor: formação e prática pedagógica. São Paulo: Editora Articulação, 2004. Disponível em: http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/me003152.pdf. Acesso em: 04 de abril de 2025.

ARAÚJO, Andréa Barbosa de. Histórico da Educação Infantil: de um direito negligenciado ao reconhecimento legal. Revista Educação e Políticas em Debate, Ceará, v. 5, n. 1, p. 131-150, 2016.

BARBOSA, Maria Carmen Silveira; HORN, Maria da Graça Souza. Organização do tempo e do espaço na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2008.

BACCEGA, M. A. Comunicação e educação: a linguagem audiovisual na sala de aula. São Paulo: Moderna, 2010.

BONATTO, F. R. de O.; SILVA, A. F. da; LISBOA, P. Tecnologia nas atividades escolares: perspectivas e desafios. In: VALLE, L. E. L. R. do; MATTOS, M. J. V. M. de; COSTA, J. W. da (Org.). Educação digital: a tecnologia a favor da inclusão. Porto Alegre: Penso, 2013. Cap. 3. p. 58-74.

BUCKINGHAM, David. Media education: literacy, learning and contemporary culture. Cambridge: Polity Press, 2007.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 5 out. 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 17 de maio de 2024.

BRASIL. Lei no 13.005, de 25 de junho de 2014. Aprova o Plano Nacional de Educação – PNE e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 26 jun. 2014.

BRASIL. Lei Ordinária no 3775/2023. Dispõe sobre a política de atenção integral à primeira infância. Diário Oficial da União, Brasília, 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/. Acesso em: 17 de maio de 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Resolução CNE/CEB n. 5, de 17 de dezembro de 2009. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, p. 18-20, 18 dez. 2009. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 17 de maio de 2024.

FAGUNDES, Léa. Entrevista com Léa Fagundes sobre a inclusão digital. Nova Escola, [s.d.]. Disponível em: https://novaescola.org.br/conteudo/987/entrevista-com-lea-fagundes-sobre-a-inclusao-digital. Acesso em: 04 abr. 2025.

FORMOSINHO, João; MACHADO, Júlia Oliveira. Formação de educadores: aprendizagem ao longo da vida e construção do conhecimento. Porto: Porto Editora, 2008.

FREITAS, F. (2024, outubro 22). Meta AI no WhatsApp testa recurso de salvar informações sobre usuários. Mobilon Mídia LTDA. Disponível em: https://tecnoblog.net/noticias/meta-ai-no-whatsapp-testa-recurso-de-salvar-informacoes-sobre-usuarios/. Acesso em: 17 de maio de 2024.

GADOTTI, Moacir. Educação e tecnologia: o novo ritmo da informação. São Paulo: Cortez, 2000.

GEE, James Paul. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

JENKINS, Henry et al. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2009.

HEINSFELD, B. D.; PISCHETOLA, M. Cultura digital e educação, uma leitura dos Estudos Culturais sobre os desafios da contemporaneidade.Revista IberoAmericana de Estudos em Educação, Araraquara, v. 12, n. esp. 2, p. 1349-1371, ago./2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.21723/riaee.v12.n.esp.2.10301>. Acesso em: 02 de abril de 2025.

HOFFMANN, Jussara. Avaliar para Promover: as Setas do Caminho. Porto Alegre: Mediação, 2001.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2014.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2011.

KENSKI, V. M. Tecnologias e ensino presencial e a distância. Campinas, SP: Papirus, 2012.

KRAMER, Sônia. A infância e sua singularidade. In: KRAMER, Sônia (org.). Infância e educação infantil: uma abordagem histórica. 6. ed. São Paulo: Ática, 2007. p. 25-38.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.

Lei Ordinária 3067 2013 de Niterói RJ. ([s.d.]). Com.br. Recuperado 25 de janeiro de 2025, de https://leismunicipais.com.br/a/rj/n/niteroi/lei-ordinaria/2013/307/3067/lei-ordinaria-n-3067-2013-institui-o-novo-plano-unificado-de-cargos-carreira-e-vencimentos-dos-servidores-da-fundacao-municipal-de-educacao-de-niteroi

LIMA, Hannah Moreira Ferraz de. A relação do uso da Tecnologia na Educação Infantil – Uma construção de conhecimento. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-Graduação em Mídias na Educação) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2018. Disponível em: https://repositorio.ufjf.br/jspui/bitstream/ufjf/8864/1/hannahmoreiraferrazdelima.pdf. Acesso em: 15 de maio de 2024.

MENDONÇA, Ana Abadia dos Santos. A educação inclusiva e as novas tecnologias. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO - CONEDU, 2020, João Pessoa. Anais... João Pessoa: Editora Realize, 2020. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MD1_SA19_ID5946_28082020222210.pdf. Acesso em: 20 de maio de 2024.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2014.

MORAN, J. M. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. 6. ed. Campinas: Papirus, 2015. Brasil. Base Nacional Comum para a Formação Inicial de Professores da Educação Básica. Brasília: MEC, 2019.

MORAN, J. M. O uso de tecnologias na educação. Revista Multimídia, São Paulo, n. 4, p. 10-17, 2012.

MOURA, Paula Andrea Morrone Aragão de; GRECCO, Claudio Henrique dos Santos; TOMAZ, Adriana da Silva Lisboa (org.). Utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação como Aliadas na Educação Infantil. Rio de Janeiro, RJ: UniCarioca, 2024. E-book (68p.) color. ISBN: 978-65-00-97989-3. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1vi1XSxtaEBCDttTx1Izqidz9UKMvJMTa/view?usp=sharing. Acesso em: 12 fev. 2025.

MOTA, Janine da Silva. Utilização do Google Forms na pesquisa acadêmica. Revista Humanidades & Inovação, Araguaína, v. 6, n. 10, p. 389–399, out. 2019. Disponível em: https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/1106. Acesso em: 9 maio 2025.

NITEROI. Referenciais Curriculares da Rede Pública Municipal de Educação de Niterói – Educação Infantil. Niteroi, RJ: SME/FME, 2022. Disponível em: https://www.educacao.niteroi.rj.gov.br/referenciais-curriculares. Acesso em: 25 de janeiro de 2025.

Plataforma MIRO https://miro.com/pt/lousa-online/). Acesso: 12/02/25.

PAPERT, Seymour. A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artmed, 1994.

PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. OntheHorizon, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001.

PRETTO, Nelson de Luca; ASSIS, Alessandra de. Cultura digital e educação: redes já! In: PRETTO, Nelson de Luca; SILVEIRA, Sérgio Amadeu da (org.). Além das redes

de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder. Salvador: EDUFBA, 2008. p. 173–190.

QUEIROZ, José Lucas Dantas de. O Brincar e as Tecnologias digitais na Educação Infantil. Monografia. Universidade Federal de Alagoas. 2019. Disponível em: https://www.repositorio.ufal.br/bitstream/riufal/5319/1/O%20brincar%20e%20as%20tecnologias%20digitais%20na%20educação%20infantil.pdf. Acesso em: 16 de maio de 2024.

ROCHA, Fernanda de Burgos; SILVA, Ivanderson Pereira da. Implicações do uso do WhatsApp na educação. Revista Educação e Linguagens, v. 9, n. 19, p. 1–15, 2020. Disponível em: https://periódicos.unemat.br/index.php/educação linguagens/article/view/4202. Acesso em: 9 maio 2025.

ROMÃO, Carla Auxiliadora Barreto; SANTOS, Ednil Maria Ribeiro da Cunha; PAGNUSSAT, Lucélia Gomes Rodrigues; SANTOS, Marlene Diniz de Souza; SANTOS, Marli Rodrigues dos; FERREIRA, Sandra Lucia; REIS, Jaqueline Lopes dos. As tecnologias digitais na educação infantil. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, São Paulo, v. 8, n. 10, p. 12, out. 2022. ISSN 2675-3375. Disponível em: https://doi.org/10.51891/rease.v8i10.7309. Acesso em: 20 de maio de 2024.

SANTOS, José Vicente dos. Formação do professor frente às novas tecnologias. 2016 Disponível em: https://portal.fslf.edu.br/wp-content/uploads/2016/12/Formacao_do_professor_frente_as_novas_tecnologias.pdf. Acesso em 25 de maio 2024.

SILVA, Glaucilene Vidal da; VIEIRA, Merilane de Almeida. Desafios na utilização de recursos tecnológicos nas escolas públicas de ensino fundamental. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Computação) – Universidade Federal Rural da Amazônia, Campus de São Miguel do Guamá, São Miguel do Guamá, 2016. Disponível em: https://bdta.ufra.edu.br/jspui/bitstream/123456789/724/1/Desafios%20na%20utilização%20de%20recursos%20tecnológicos%20nas%20escolas%20públicas%20de%20ensino%20fundamental..pdf. Acesso em: 16 de maio de 2024.

SOUZA, Débora Aparecida; GARCIA, Mariane; FAJAN, Fabiana Danielle; NABARRO, Cíntia Betti Mascarenhas; OLIVEIRA, Maria Aparecida Madureira de. O uso dos recursos tecnológicos nas escolas públicas no município de Bragança Paulista-SP. FATEC, 2022. Disponível em: https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos17/12425102.pdf. Acesso em: 15 de maio de 2024.

SOUZA, R. de. J.. PATARO, p. R.M. Vontade de saber matemática. 1a Ed. São Paulo: FTD, 2009.

TEIXEIRA, A. Educação para a democracia. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1956.

VALENTE, J. A. O computador na sociedade do conhecimento: repensando a educação. Revista Ciência Hoje, São Paulo, v. 25, n. 147, p. 24-29, 1999.

VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WERBACH, K.; HUNTER, D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

ZICHIA, Simone Rocha. História das políticas públicas de educação infantil no Brasil. Revista Brasileira de Política e Administração da Educação, Porto Alegre, v. 24, n. 2, p. 171-184, 2008.

8 APÊNDICES

APÊNDICE A – Ficha de Material Didático

Título: Material Didático: Utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação como aliadas na Educação Infantil.
Título em inglês: Didactic Material: Use of Information and Communication Technologies as allies in Early Childhood Education.

Descrição do Material Didático e de sua finalidade: E-book interativo que apresenta três sequências didáticas voltadas para o uso pedagógico de ferramentas digitais na Educação Infantil.
Natureza:
(x) Digital (E-book Online)
( ) Impressa
Finalidade: Promover práticas pedagógicas inovadoras por meio do uso intencional de tecnologias digitais, fortalecendo a aprendizagem e o planejamento docente.
Demanda:
(x) Externa
( ) Edital
( ) Interna
Avanços tecnológicos/grau de novidade:
( ) Produção com alto teor inovativo: desenvolvimento com base em conhecimento inédito
(x) Produção com médio teor inovativo: combinação de conhecimentos pré-estabelecidos
( ) Produção com baixo teor inovativo: adaptação de conhecimento existente
( ) Produção sem inovação aparente: produção técnica

Descrição da Abrangência realizada: Aplicado com professores da Unidade Municipal de Educação Infantil Darcy Ribeiro (Niterói), abordando gamificação e integração de tecnologias digitais no cotidiano pedagógico.

Descrição da Abrangência potencial: Aplicável em instituições públicas ou privadas de todo o país, com potencial de transformar práticas pedagógicas por meio da formação docente mediada por tecnologias.

Descrição da Replicabilidade: Pode ser replicado em outras instituições de Educação Infantil e adaptado para outras áreas do conhecimento, como alfabetização e letramento digital.

APÊNDICE B –

PODCAST – PROGRAMA DE ENTREVISTA DE RÁDIO André Spinelli

Título: EDUCAÇÃO INFANTIL E TECNOLOGIAS CAMINHANDO JUNTAS

Título em Inglês: Early Education And Technologies Walking Together

Ano Produto: 2024

Descrição do Material Didático e de sua finalidade: Esse Podcast é um estudo que se concentra em promover a caracterização do problema Como os professores da educação infantil estão utilizando os recursos tecnológicos disponíveis para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, considerando o contexto de alunos nativos digitais e os desafios de um possível conflito de gerações entre educadores e alunos?. Para a abordagem dos questionamentos, foram entrevistados Jaqueline Santos. O debate explorou o tema e apontou questões relevantes para a dissertação: UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS KAHOOT, WHATSAPP E GOOGLE FORMS COMO ALIADAS DOS PROFESSORES NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Cadastrar Produção Intelectual

Natureza: Digital (Podcast)

Finalidade: Este Podcast foi criado com o intuito de aplicar os conhecimentos aprendidos sobre essa ferramenta digital na criação de conteúdo em Audiovisual na direção de desenvolver e explorar a problemática da pesquisa para a dissertação. Como finalidade temos um aprofundamento por metodologia qualitativa para a pesquisa exploratória na etapa de caracterização do problema.

Instituição Promotora: Centro Universitário UniCarioca

Demanda:

(X) Externa

( ) Edital

( ) Interna

URL: https://podcasters.spotify.com/pod/show/morrone/episodes/Educao-Infantil-e-Tecnologias-Juntas-e2le3ii

Avanços tecnológicos/grau de novidade:

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

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

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

( ) Produção sem inovação aparente: produção técnica.

Informando:

Docentes Autores:

Luciane Medeiros Conrado de Souza CPF: 044.647.937-38

Discentes Autores:

Nome: Paula Andrea Morrone Aragão de Moura

CPF: 099.774.627-04

Conexão com a Pesquisa

Produção vinculada à Linha de Pesquisa: "EXPLORANDO O POTENCIAL DA PRODUÇÃO DE VÍDEO, PODCAST E SUA DIFUSÃO EM PLATAFORMAS DE STREAMING"

Recursos e vínculos da Produção Tecnológica

Data início: 17/02/2024 **Data término: 28/06/2024**

Total investido: Não houve investimento. Os discentes fizeram uso de recursos próprios já existentes
Fonte do Financiamento: Sem financiamento

Aplicabilidade da Produção Tecnológica: Promover uma metodologia com a integração e o uso estratégico da tecnologia, especialmente por meio da plataforma

de Produção de Vídeos, Podcast e sua difusão em plataformas de Streaming, podem aprimorar a qualidade e a eficácia e os debates acerca do problema. Como os professores da educação infantil estão utilizando os recursos tecnológicos disponíveis para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, considerando o contexto de alunos nativos digitais e os desafios de um possível conflito de gerações entre educadores e alunos?, considerando o contexto da indústria audiovisual em constante evolução, visando à melhoria da educação nessa área. Este objetivo geral está alinhado com a busca por soluções que aproveitem as capacidades da tecnologia para abordar os desafios identificados na educação cinematográfica e promover um ensino mais eficaz e adaptável.

Descrição da Abrangência realizada: esse material foi oriundo do projeto de divulgação de pesquisa da disciplina interculturalidade e está disponível na plataforma Spotify, youtube e pode ter uma abrangência nacional e internacional.

Descrição da Abrangência potencial: Por ser um Podcast, este material tem grande potencial de abrangência, devido a facilidade de compartilhá-lo. Este recurso didático, além de fornecer importantes informações, também promove reflexões sobre o tema de extrema relevância.

Descrição da Replicabilidade: O material encontrado neste Podcast, explica, orienta e pode auxiliar outros profissionais em pesquisas na busca por métodos de ensino da Educação no Audiovisual e pares que desejam desenvolver a sua pesquisa.

A produção necessita estar no repositório? Sim

O Podcast está disponível em:
https://podcasters.spotify.com/pod/show/morrone/episodes/Educao-Infantil-e-Tecnologias-Juntas-e2le3ii

APÊNDICE C
TCLE E QUESTIONÁRIO APLICADO NO GOOGLE FORMS

Foi disponibilizado pelo Google Forms, sendo que existe a condição de aceite por parte do participante do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e de que o

respondente possui mais de 18 anos, professor da Educação Infantil da Unidade Municipal de Educação Darcy Ribeiro.

Pesquisa de Mestrado: Utilização das Tecnologias Kahoot, WhatsApp e Google Forms como Aliadas dos Professores na Educação Infantil.

Olá, me chamo Paula Morrone, sou pesquisadora do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação, e convido você, professor(a) com experiência no ensino na Educação Infantil, a participar desta pesquisa. Sua participação consistirá em apreciar o material didático digital disponibilizado, que contém uma estratégia gamificada e ferramentas digitais através das formações e, posteriormente, responder ao questionário.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado(a) a participar da pesquisa intitulada "Utilização das Tecnologias Kahoot, WhatsApp e Google Forms como Aliadas dos Professores na Educação Infantil". O objetivo principal desta pesquisa é aprimorar o uso das TIC nas escolas públicas por meio do desenvolvimento de estratégias formativas para os educadores. Este Termo de Consentimento é destinado exclusivamente a professores com experiência na Educação Infantil.

Este documento contém todas as informações necessárias sobre a pesquisa em andamento. Sua participação é voluntária, e a decisão de participar é inteiramente sua. Leia atentamente as informações abaixo e sinta-se à vontade para esclarecer quaisquer dúvidas antes de decidir. Caso opte por não participar ou decida desistir a qualquer momento, isso não acarretará nenhum prejuízo. Além disso, se houver algum dano, você poderá buscar seus direitos por meio de indenização. O risco envolvido é que a estratégia gamificada proposta pode não ser bem aceita ou não produzir os resultados esperados.

Para participar, será necessário responder a um questionário com perguntas abertas e fechadas sobre a estratégia gamificada e as ferramentas digitais contidas no manual didático digital. Ao concordar em participar, você autoriza a análise dessas informações pelos pesquisadores. Suas respostas serão mantidas em sigilo, analisadas e armazenadas de forma segura.

Seus dados pessoais serão preservados em sigilo e, nos resultados da pesquisa, não haverá nenhuma identificação de sua participação. Os resultados poderão ser publicados em revistas acadêmicas, no site da UniCarioca na seção de dissertações,

entre outros meios, sem identificação dos participantes. Os dados e instrumentos relacionados à pesquisa serão mantidos em posse dos pesquisadores por um período de cinco anos e, após esse prazo, serão destruídos.

DECLARAÇÃO:

Declaro que sou maior de 18 anos e professor(a) com experiência como docente no ensino para Educação Infantil.

ESCLARECIMENTO DE DÚVIDAS:

Em caso de dúvidas ou preocupações, você pode entrar em contato a qualquer momento com a coordenadora da pesquisa, Paula Andrea Morrone Aragão de Moura, pelo telefone (21) 97699-3705 ou pelo e-mail paulamorronemoura@gmail.com.
Agradecemos a sua disposição em colaborar com esta pesquisa. Sua participação é anônima e voluntária, e suas informações serão mantidas em sigilo por até cinco anos.
O preenchimento do questionário levará aproximadamente 10 minutos.

CONSENTIMENTO:

Eu concordo em participar da pesquisa intitulada "Utilização das Tecnologias Kahoot, WhatsApp e Google Forms como Aliadas dos Professores na Educação Infantil". Compreendo os possíveis benefícios e riscos associados à minha participação e estou ciente de que posso desistir a qualquer momento, sem sofrer qualquer prejuízo.
Diante das explicações fornecidas, declaro que me considero suficientemente informado(a) sobre a pesquisa e concordo, de livre e espontânea vontade, em participar como colaborador(a).

INSCRIÇÃO

Formação sobre o uso das Tecnologias na Educação Infantil com a Mestranda Paula Morrone da UniCarioca.
Formação para quem deseja utilizar as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) como aliadas na Educação Infantil.
Dias 07, 14 e 21/08/2024
Duração: 2h30 min
Local: Sala de professores da Umei Darcy Ribeiro em Charitas / Niterói
* Indica uma pergunta obrigatória

1. E-mail *

2. Nome Completo *

3. Qual e-mail para receber o certificado e material de participação da formação? *

4. Telefone de contato com Whatsapp para participar da formação e receber materiais? *

5. Qual o nome da escola onde você trabalha? *

6. Qual a sua formação? *
( ) Ensino Médio ( ) Graduação ( ) Pós-Graduação ( ) Mestrado ( ) Doutorado

7. Tem interesse em participar de outra formação continuada? *
( ) SIM ( ) NÃO

8. Você atualmente está na sala de aula da Educação Infantil? *
( ) SIM ( ) NÃO

9. Quanto tempo você possui na sala de aula da Educação Infantil? *
( ) até 5 anos ( ) até 10 anos ( ) até 15 anos ( ) até 20 anos ( ) mais de 20 anos

10. Você usou o telefone ou computador nos nossos encontros? *
( ) SIM ( ) NÃO

11. Você tem acesso à internet na escola onde atua? *
( ) SIM ( ) NÃO

12. Você tem acesso à internet por recursos próprios na escola onde atua? *
( ) SIM ( ) NÃO

13. Você tem acesso à internet fornecida pela escola onde atua? *
( ) SIM ( ) NÃO

14. Você acredita que a tecnologia pode ser aliada na educação infantil? *
( ) SIM ( ) NÃO

15. Você utiliza a tecnologia para outros fins pedagógicos além da sala de aula? *
( ) SIM ( ) NÃO

16. Quais ferramentas tecnológicas você utiliza para fins pedagógicos? *
[ ] Celular [ ] Tablet [ ] Notebook [ ] Caixa de som [ ] Projetor [ ] Mesa de luz [ ] Outro

17. Você integra a tecnologia em suas atividades de ensino para a educação infantil?*
( ) SIM ( ) NÃO
18. Você conhecia o Kahoot? *
( ) SIM ( ) NÃO

19. A ferramenta tecnológica Kahoot já foi utilizada no trabalho pedagógico? *
( ) SIM ( ) NÃO

20. Você conhecia o aplicativo WhatsApp? *
( ) SIM ( ) NÃO

21. A ferramenta tecnológica WhatsApp te ajuda no trabalho pedagógico? *
( ) SIM ( ) NÃO

22. Você conhecia o aplicativo Google Forms? *
( ) SIM ( ) NÃO

23. A ferramenta tecnológica Google Forms te ajuda no trabalho pedagógico? *
( ) SIM ( ) NÃO

24. Escreva sugestões para acrescentar na pesquisa sobre Educação Infantil e Tecnologias.

APÊNDICE D – SEQUÊNCIA DIDÁTICA 1 – KAHOOT COMO FERRAMENTA DE AVALIAÇÃO FORMATIVA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Título da Sequência Didática: Kahoot como ferramenta de avaliação formativa na Educação Infantil.

Objetivo Geral: Promover o uso do Kahoot como recurso pedagógico para avaliação formativa, com foco na escuta ativa e na ludicidade como instrumentos de aprendizagem significativa.

Público-alvo: Professores da Educação Infantil com turmas de crianças entre 4 e 5 anos de idade.

Duração: 3 encontros formativos de 2h cada + aplicação em sala de aula.

Etapas da Sequência:

1. **Primeiro Encontro (Formação Teórica)**
    - Apresentação da proposta.
    - Discussão sobre avaliação formativa.
    - Introdução ao conceito de gamificação.
    - Navegação pelo Kahoot: exemplos e possibilidades.
2. **Segundo Encontro (Oficina Prática)**
    - Criação colaborativa de um jogo no Kahoot.
    - Alinhamento com objetivos curriculares.
    - Planejamento da aplicação em sala de aula.
3. **Terceiro Encontro (Compartilhamento de Experiências)**
    - Socialização das experiências vividas em sala.
    - Reflexão sobre os ganhos e desafios.
    - Coleta de feedback.

Recursos Utilizados: Computador ou celular, acesso à internet, projetor ou Smart TV, aplicativo Kahoot.

Avaliação: Observação das interações das crianças durante a atividade, análise das respostas no Kahoot e escuta ativa dos relatos das professoras.

Resultados Esperados:

- Estimular o uso pedagógico de ferramentas digitais de forma lúdica.
- Incentivar o protagonismo infantil na construção do conhecimento.
- Desenvolver estratégias avaliativas inovadoras e sensíveis.

Sequência Didática: *Onde estamos, qual é a nossa geração e o que conhecemos sobre ela?*

Sequência 1

Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

Dia: 1 X 2 □ 3 □

Instituição onde será a 1ª aplicação: UMEI DARCY RIBEIRO	**Data:**

Educador Autor(a): Paula Andrea Morrone Aragão de Moura	**E-mail:** paulamorronemoura@gmail.com
Professor revisor (a): Sheila Arantes	**E-mail:** sheila@csaber.com.br

Público-alvo: Professores da Educação Infantil da escola UMEI Darci Ribeiro	Carga horária desta aula: 120 Minutos
Título da SD: Onde estamos, qual é a nossa geração e o que conhecemos sobre ela?	
Conteúdo: Abordagem e esclarecimentos sobre a linha do tempo entre os professores . Gerações e suas formas de aprender, apresentação do kahoot.	

Eixo Temático: Letramento digital; cidadania digital; e tecnologia e sociedade.
Locais que serão utilizados: □ Sala de Aula □ Pátio X Uma formação na sala dos professores.

Objetivos esperados	Que o profissional descubra, quais são suas principais dificuldades no acesso a tecnologia e qual a sua geração para *repensar e refletir* a sua forma de *aprender e ensinar*. Mostrar que uma tecnologia pode ser atrativa para aprender brincando. Propor utilização do kahoot como forma de experimentação, retenção do conteúdo e avaliação.

1ª Etapa: Tomada de Consciência - (Tempo de duração) (20 minutos)

1-Apresentação do tema proposto e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem, em seguida apresentar meu lattes http://lattes.cnpq.br/4755715507407324 aos professores esclarecendo que há propriedade e estudo sobre todas as sugestões sugeridas.

2- Esclarecer que vamos trabalhar uma Sequência Didática (SD) e o que significa dentro da Aprendizagem Significativa baseada na leitura do texto Sequência Didática fundamentada na Aprendizagem Significativa como facilitadora no processo de Alfabetização e Letramento mediada pelas novas tecnologias digitais.

3-Distribuição do texto impresso. Gerações X, Y, Z e Alfa: como cada uma se comporta e aprende https://beieducacao.com.br/geracoes-x-y-z-e-alfa-como-cada-uma-se-comporta-e-aprende/#:~:text=Voc%C3%AA%20%C3%A9%20de%20ouvido,se%20comportar%20em%20diferentes%20ambientes. Resumo do texto no slide do powerpoint para apresentar à turma.

3.1 Video sobre gerações https://www.youtube.com/watch?v=B5oA5c7zew

4-Aplicação do Kahoot https://create.kahoot.it/share/geracoes/5f346da3f-c37b-4e56-abd1-f3a56a6483f2

5-Preenchimento da Avaliação https://miro.com/app/board/uXjVNNEbd-Q=/

2ª Etapa: **(30 minutos)** Estabelecer relações dos novos conteúdos com conhecimentos prévios. (Atenção aqui às subunções)	Conversamos sobre formas diferentes de aprender, esclarecer que não há questionamento certo ou errado. Explorando a dimensão emocional pretendo neste momento mostrar que outros colegas apresentam os mesmos interesses, valores e emoções. Trechos principais que os profissionais trazem, do que eles acham que seria uma sequência didática.

3ª Etapa: **(30 minutos)** Promover atividades lúdicas, embasadas por tecnologias digitais, que os relacionem com o conteúdo proposto e que incentivem uma aprendizagem significativa.	Apresentar os slides com o resumo do texto Distribuição do texto impresso. Gerações X, Y, Z e Alfa: como cada uma se comporta e aprende, em seguida. Dentro dos novos conteúdos a serem alcançados a prática pedagógica desses profissionais não está sendo questionada, e sim ofertada novas possibilidades do alcance ao aprendizado, por isso proponho um vídeo sobre Gerações. https://www.youtube.com/watch?v=BGoAGcTaqsw Precisão

4ª Etapa: **(30 minutos)** Elaborar atividades que estejam alinhadas com as habilidades de 'aprender a aprender' de maneira significativa. Praticar a escrita, dando preferência, quando possível, ao uso de cadernos digitais.	Como exemplo de uma ferramenta utilizada pela geração atual e passando pelas anteriores, trago o exemplo de uma aula Gerações, onde utilizamos o Kahoot como forma de apresentar a ferramenta, retenção do conteúdo e avaliação. Slide sobre a importância do Kahoot. Quiz de perguntas e respostas que pode ser utilizado na sala de aula. https://create.kahoot.it/share/geracoes/5f34dc38-c32b-4e3d-ebd2-f3e50a680302
5ª Avaliação (30 minutos) No link a seguir será feito o preenchimento da avaliação para saber o que precisa ser melhorado e até implementado de forma diferente ao grupo, farei o envio pelo WhatsApp ou por e-mail como o grupo decidir. Vou aguardar o preenchimento na sala antes de encerrar a Sequência Didática. https://miro.com/app/board/uXjVNNfSaLQ=/	

Recursos Digitais	Iremos utilizar Miro, powerpoint, WhatsApp, Datashow , kahoot e o celular.
Recursos Analógicos utilizados	Todos os textos serão ofertados impressos para consulta futuras dos profissionais.

Observações:

Bibliografia:

ARANTES, Sheila. Sequência Didática fundamentada na Aprendizagem Significativa como facilitadora no processo de Alfabetização e Letramento mediada pelas novas tecnologias digitais. Editora Appris /2022. Capítulos 6 e 7.

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades acessado em 09/10/2023

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades acesso em 10/10/2023.

https://beleducacao.com.br/geracoes-x-y-z-e-alfa-como-cada-uma-se-comporta-e-aprende/#:~:text=Voc%C3%AA%20%C3%A1%20dever%20ter%20ouvido,se%20comporta%20em%20diferentes%20ambientes, acessado em 11/10/2023

https://beleducacao.com.br/por-que-e-importante-promover-a-aprendizagem-significativa/ acessado em 11/10/2023

https://curriculo.rieb.net.br/curriculo acessado em 11/10/2023

Recurso utilizado Kahoot Descrição: Andriy Onufriyenko/Moment/Getty Images

https://www.unicarioca.edu.br/acontece/noticias/voce-sabe-o-que-e-uma-sequencia-didatica acessado em 30/11/023

APÊNDICE E – SEQUÊNCIA DIDÁTICA 2 – WHATSAPP COMO FERRAMENTA DE COMUNICAÇÃO ENTRE ESCOLA E FAMÍLIA

Título da Sequência Didática: WhatsApp como ferramenta de comunicação entre escola e família.

Objetivo Geral: Fortalecer a parceria entre escola e família por meio do uso pedagógico do WhatsApp, promovendo uma comunicação eficaz, afetiva e colaborativa.

Público-alvo: Professores da Educação Infantil da UMEI Darcy Ribeiro.

Duração: 2 encontros formativos de 2h cada + atividades práticas ao longo de duas semanas.

Etapas da Sequência:

1. **Primeiro Encontro (Formação Reflexiva)**
    - Apresentação dos objetivos.
    - Debate sobre a importância da comunicação com as famílias.
    - Análise de boas práticas e cuidados éticos no uso do WhatsApp.
    - Levantamento de demandas reais da escola.
2. **Segundo Encontro (Planejamento e Aplicação)**
    - Planejamento conjunto de estratégias de comunicação.
    - Criação de mensagens-modelo e protocolos para grupos.
    - Simulações de interações com famílias.
    - Orientações para escuta sensível e gestão de conflitos.

Atividade Prática: Aplicação das estratégias em grupos reais da escola. Compartilhamento de informações, envio de vídeos, lembretes, registros das crianças etc.

Recursos Utilizados: Celular com WhatsApp, internet, computador, projetor.

Avaliação: Relatos dos professores sobre o uso do WhatsApp, resposta das famílias e autoavaliação da qualidade da comunicação estabelecida.

Resultados Esperados:

- Estimular o uso estratégico do WhatsApp para engajamento das famílias.
- Fortalecer vínculos afetivos e comunicacionais.
- Criar uma rotina de comunicação clara, respeitosa e colaborativa.

Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

1ª Etapa: Tomada de Consciência - (Tempo de duração) (20 minutos) 1-Os conceitos de tecnologia e sua aplicação. Slide com figuras remetendo educação e tecnologias de forma positiva e negativa. https://forms.gle/KTdfR7hbR9vABDyfA Conversa introdutória com uma roda apresentando várias imagens que refletem a tecnologia e a educação, com o preenchimento do Google forms. Pontos de reflexão: • quais as tecnologias que você conhece dentro da sua realidade; • já aplicaram alguma tecnologia na sala de aula; • conhece alguém ou algo sobre o como aplicar; • gostaria de conhecer? Se sim ou não porquê? • essa tecnologia pode te ajudar de alguma forma na sala de aula? 2- Aprendizagem significativa à luz da Teoria de Ausubel. Contribuições de David Ausubel para a intervenção psicopedagógica. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0103-84862015000200009 3 - Conhecendo a MIRO com o vídeo https://www.youtube.com/watch?v=Ai_nHTodyO8 *Acessar o https://miro.com/pt/ versão em Português. *Clicar em Criar conta gratuita, pode criar pela conta do Google 4- Aplicação da MIRO na História Leandra e a Experimentadora de Comidas https://www.mentimeter.com/app/presentation/al32z8ip96hqgsvrb4zn84ouq2thczzk9/1a12ua2aym6o/edit 5-Preenchimento da avaliação na Miro. https://miro.com/app/board/uXjVNNEbd-Q=/	
2ª Etapa: (30 minutos) **Estabelecer relações dos novos conteúdos com conhecimentos prévios.** **(Atenção aqui aos subsunçores)**	O que é Aprendizagem Significativa? Baseada no texto Contribuições de David Ausubel para a intervenção psicopedagógica. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0103-84862015000200009 (15 minutos)
3ª Etapa: (40 minutos) **Promover atividades lúdicas, enriquecidas por tecnologias digitais, que se relacionem com o conteúdo proposto e que incentivem uma**	Mostrar o MIRO como funciona. Vídeo tutorial https://www.youtube.com/watch?v=olN_CZpGT6Y (13:50 minutos)
4ª Etapa: (30 minutos) **Elaborar atividades que estejam alinhadas com as habilidades de 'aprender a aprender' de maneira significativa. Praticar a escrita, dando preferência, quando possível, ao uso de cadernos digitais.**	Utilizando a história Leandra a Experimentadora de Comidas de Verdade vamos apresentar e esclarecer como funciona para trabalhar o MIRO na apresentação do conteúdo ao aluno e na avaliação diagnóstica sobre alimentação.

5ª Avaliação (30 minutos)

No link a seguir será feito o preenchimento da avaliação para saber o que precisa ser melhorado e até implementado de forma diferente ao grupo, farei o envio pelo WhatsApp ou por e-mail como o grupo decidir. Vou aguardar o preenchimento na sala antes de encerrar a Sequência Didática. Utilizando o link https://miro.com/app/board/uXjVNNEbd-Q=/

(10 minutos)

Recursos Digitais	Iremos utilizar Google forms, WhatsApp, Datashow, MIRO e o celular.
Recursos Analógicos utilizados	Os textos impressos para consulta futuras dos profissionais.

Observações:

Bibliografia:

ARANTES, Sheila. Sequência Didática fundamentada na Aprendizagem Significativa como facilitadora no processo de Alfabetização e Letramento mediada pelas novas tecnologias digitais. Editora Appris /2022. Capítulos 6 e 7.

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades acessado em 09/10/2023

ORSTLER, Rafaela Regina. Contribuições de david ausubel para a intervenção psicopedagógica. Rev. psicopedag. [online]. 2015, vol.32, n.98, pp. 191-199. ISSN 0103-8486. Contribuições de david ausubel para a intervenção psicopedagógica acessado em 28/10/2023

https://beleduca.ao.com.br/por-que-e-importante-promover-a-aprendizagem-significativa/ acessado em 11/10/2023

APÊNDICE F – SEQUÊNCIA DIDÁTICA 3 – GOOGLE FORMS COMO FERRAMENTA DE AVALIAÇÃO E PLANEJAMENTO

Título da Sequência Didática: Google Forms como ferramenta de avaliação e planejamento participativo.

Objetivo Geral: Explorar o uso do Google Forms como ferramenta de coleta de dados, avaliação formativa e planejamento pedagógico colaborativo.

Público-alvo: Professores da Educação Infantil da UMEI Darcy Ribeiro.

Duração: 2 encontros formativos de 2h cada + aplicação prática do formulário nas atividades escolares.

Etapas da Sequência:

1. **Primeiro Encontro (Exploração da Ferramenta)**
    - Apresentação da interface do Google Forms.
    - Demonstração de criação de formulários com diferentes tipos de perguntas.
    - Exemplos de usos pedagógicos: diagnósticos, autoavaliações, devolutivas para famílias.
2. **Segundo Encontro (Criação Coletiva e Planejamento)**
    - Criação de formulários personalizados para as turmas.
    - Planejamento de atividades associadas aos dados coletados.
    - Orientações sobre análise de respostas e uso para ajustes no planejamento.

Atividade Prática: Aplicação de um formulário criado pelos professores com as famílias ou alunos. Análise das respostas e discussão sobre os achados em coletivo.

Recursos Utilizados: Computadores, celulares, internet, Google Forms, projetor multimídia.

Avaliação: Discussão em grupo sobre o impacto da coleta de dados. Relatos dos professores sobre o uso dos resultados para adaptar suas práticas pedagógicas.

Resultados Esperados:

- Desenvolver habilidades no uso de formulários digitais.
- Estimular a escuta ativa e o planejamento participativo.
- Envolver famílias e alunos no processo avaliativo de forma simples e eficiente.

Sequência 3

Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

Dia: 1.□ 2.□ 3.X

Instituição onde será a 3ª aplicação: UMEI DARCY RIBEIRO	**Data:**

Educador Autor(a): Paula Andrea Morrone Aragão de Moura	**E-mail:** paulamorronemoura@gmail.com
Professor revisor (a): Sheila Arantes	**E-mail:** sheila@roseber.com.br

Público-alvo: Professores da Educação Infantil da escola UMEI Dom Ribeiro	Carga horária desta aula: 150 Minutos
Título da SD: Revisitar as tecnologias apresentadas durante as sequencias didáticas.	
Conteúdo: Sequencias Didáticas e sua aplicação.	

Eixo Temático: Letramento digital; cidadania digital; e tecnologia e sociedade.

Locais que serão utilizados: □ Sala do Aula □ Pátio X Uma formação na sala dos professores.

Objetivos esperados	Que o professor(a) desperte o interesse e vislumbre a possibilidade concreta de executar uma atividade para seu grupo utilizando a tecnologia apresentadas durante os três dias de aplicação.

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

1. Música relevante, com uma mesa de lanche e uma roda de conversa descontraída sobre a retomada das sequências didáticas utilizadas e todas as tecnologias apresentadas.
2. Slides do Kahoot
3. Sequencias Didáticas o que são e como vimos elas na prática.
4. Caixa de sugestões de propostas com um quiz de perguntas e respostas no Kahoot sobre a proposta votada.
5. Preenchimento da avaliação no Google forms com encerramento das Sequencias Didáticas.

2ª Etapa: **(Tempo de duração)** Estabelecer relações dos novos conteúdos com conhecimentos prévios. (Atenção aqui aos subsunçores)	Apresentar o video: (14 minutos	https://www.youtube.com/watch?v=w_jr73sc7k1Y Sobre a utilização das ferramentas do Kahoot, vamos revisita-la para na prática tentar conectar a sua realidade.
3ª Etapa: **(Tempo de duração)** Promover atividades lúdicas, enriquecidas por tecnologias digitais, que se relacionem com o conteúdo proposto e que incentivem uma aprendizagem significativa.	Sequência Didática o que são e o que vimos na prática. (20 minutos) Baseada na perspectiva da professora Sheila Arantes.
4ª Etapa: **(Tempo de duração)** Elaborar atividades que estejam alinhadas com as habilidades de 'aprender a aprender' de maneira significativa. Praticar a escrita, dando preferência, quando possível, ao uso de cadernos digitais.	Caixa de sugestões de propostas que o grupo trouxer no momento da discussão sobre as tecnologias trabalhadas nas Sequências Didáticas e a seguir um quiz de perguntas e respostas pelo Kahoot com duas questões pertinentes a proposta tirada em votação. (40 minutos) Vamos montar o quiz ao vivo durante a aula. www.kahoot.com

5ª **Avaliação : (Tempo de duração):** No link a seguir será o preenchimento da avaliação para saber o que precisa ser melhorado e até implementado de forma diferente ao grupo, farei o envio pelo Whatsapp ou por e-mail. Vou aguardar o preenchimento na sala antes de encerrar a SD. (10 minutos). Fala de encerramento da aplicação das Sequências Didáticas. https://forms.gle/PRLgtCHWeBQiDLLa6	
Recursos Digitais	Iremos utilizar Google forms, WhatsApp, Datashow , kahoot, celular, caixa de som.
Recursos Analógicos utilizados	Um texto impresso para consulto futuras dos profissionais.

Observações:

Bibliografia:

ARANTES, Sheila. Sequência Didática fundamentada na Aprendizagem Significativa como facilitadora no processo de Alfabetização e Letramento mediada pelas novas tecnologias digitais. Editora Appris /2022. Capítulos 6 e 7.

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/133-tecnologias-digitais-de-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades acessado em 09/10/2023

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/133-tecnologias-digitais-de-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades acesso em 10/10/2023.

https://beleducacao.com.br/geracoes-x-y-i-e-alfa-como-cada-uma-se-comporta-e-aprende/#:~:text=Nas%20d%C3%A9cadas%20de%20anos%20,um%20comporta%20em%20diferentes%20ambientes acessado em 11/10/2023

https://beleducacao.com.br/por-que-e-importante-promover-a-aprendizagem-significativa/ acessado em 11/10/2023

https://curriculo.ueb.net.br/curriculo acessado em 11/10/2023

https://edu.google.com/intl/ALL_br/jamboard/ acessado em 11/11/2023

https://kahoot.com/ acessado em acessado em 12/11/2023

9 ANEXOS

ANEXO A – Ficha Catalográfica do Material Didático



FICHA CATALOGRÁFICA

M924u Moura, Paula Andrea Morrone Aragão de Utilização das tecnologias de informação ecomunicação como aliadas na educação infantil/
Paula Andrea Morrone Aragão de Moura; orientador: Claudio Henrique dos Santos Grecco coorientaora: Adriana da Silva Lisboa Tomaz. – Rio de Janeiro, 2024.
Recurso digital; 68 p.

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

1. Educação Infantil. 2.Tecnologias. 3. Formação de professores. I. Grecco, Cláudio Henrique dos Santos. II. Adriana da Silva Lisboa Tomaz III. Título.

CDD 372.21