

---

## Narrativas Transmídia para Educação: uso do Lúdico e Interativo em processos de ensino e aprendizagem na Educação Infantil<sup>1</sup>

Arielly Kizzy CUNHA<sup>2</sup>

José Anderson Santos CRUZ<sup>3</sup>

José Luiz BIZELLI<sup>4</sup>

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação FACC/UNESP, Bauru/SP

Faculdade Anhanguera de Bauru

Faculdade de Ciências e Letras, FCLAr/UNESP, Araraquara/SP

**RESUMO:** As inovações tecnológicas e as concepções sociais contemporâneas virtuais, digitais, efêmeras, competitivas, imagéticas favorecem o desenvolvimento de novos processos educacionais e a inclusão dessas tecnologias como ferramentas para fomento do aprendizado. Propõe-se observar produtos transmídia já existentes e as distintas plataformas e mídias que corroboram para a narrativa, com público alvo sendo crianças em idade pré-alfabetização. Definir conteúdos que complementam o ensino de expertises essenciais para a formação e conhecimento dessas crianças. Considera-se que o uso desses produtos pode ser benéfico, se mediado, direcionado e planejado pelos responsáveis, educadores e pela equipe de profissionais que os produz.

**PALAVRAS-CHAVE:** Tecnologias de Informação e Comunicação. Aprendizagem Transmídia. Educação Infantil. Lúdico.

### INTRODUÇÃO

As tecnologias tanto nas comunicações interpessoais, quanto socioculturais mudam os interesses dos indivíduos e, conseqüentemente, suas formações, se intensificam os processos de ensino aprendizagem com essas inovações atuando fortemente como ferramentas.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Comunicação e Educação, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia da FAAC/Unesp, Bauru. E-mail: ariellykizzy@gmail.com

<sup>3</sup> Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Educação da FCLAr/Unesp, Araraquara. Docente e professor bolsista. Bolsista CAPES. Editor Adjunto de Periódicos de Educação. Assessor Técnico e Gestor de Periódicos. OrcID: <https://orcid.org/0000-0001-5223-8078>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2419735299778580>. ResearchGate: [https://www.researchgate.net/profile/Jose\\_Santos\\_Cruz](https://www.researchgate.net/profile/Jose_Santos_Cruz). E-mail: joseandersonsantoscruz@gmail.com

<sup>4</sup> Livre docente do Programa de Pós-Graduação em Educação da FCLAr/Unesp, Araraquara. E-mail: bizelli@fclar.unesp.br

---

Atualmente o público infantil já vive imerso nas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), assim o trabalho caracteriza uma metodologia para o estudo no qual o indivíduo é autônomo e curioso, busca seu desenvolvimento, ou seja, procura instintivamente aprofundar o conhecimento e agregar informação, de forma atrativa através de conteúdos e procedimentos do seu interesse, com meios inovadores e inventivos, no processo de apropriação de saberes.

O trabalho pretende estabelecer relações entre conceitos do universo midiático, no contexto da sociedade da informação e do conhecimento, e do ensino e aprendizagem, que ajudam a reduzir a complexidade dos conteúdos e gerar aproximação entre teorias curriculares e práticas cotidianas.

A pesquisa foi desenvolvida primordialmente através de levantamento bibliográfico. Também foi executada pesquisa de campo, junto à Cátedra Latinoamericana de Narrativas Transmídia, em Rosário, Argentina, que desenvolve pesquisas, produtos e metodologia de produção de Narrativas Transmídia (NT) para educação. E está sendo desenvolvida uma pesquisa aplicada, de estudo de caso, baseado em análise episódica, de jogos e produtos desenvolvidos a partir de diversas NT para o público infantil.

### **Narrativas Transmídia e Educação**

A NT com face para a educação pode ser usada para o aprendizado através interação, do lúdico, dos jogos, dos livros, das competições. A aplicação de embasamento pedagógico e dos objetivos das bases curriculares na criação e desenvolvimento do conteúdo é essencial, tanto para transmitir o conteúdo quanto para fomentar o interesse do público, levar ao aprendizado nova motivação e interesse por parte aluno.

Diversas correntes de ensino elucidam essa postura de construção de aprendizagens significativas, são comumente utilizadas como referência teórica para projetos pedagógicos. A fim de definir as mais adequadas, com vistas à aplicação para a abordagem da temática são aprofundadas, destacam-se linhas que refletem os objetivos do produto, ou seja, que aproxima o conteúdo da realidade e possibilita a reflexão, a identificação e a construção de conhecimentos por parte do aluno, com acréscimo das informações advindas da respectiva mídia.

O pensamento é gerado pela motivação, isto é, “por nossos desejos e necessidades, nossos interesses e emoções” (VYGOTSKY, 1993, p. 44). A aprendizagem sempre contém

---

relações interpessoais, que o entendimento do mundo se pauta no outro, não há conhecimento interno pronto que se atualiza sem influência externa, influenciado pelo meio.

As novas gerações necessitam de novas propostas, para expandir seu interesse no conteúdo. Conhecer é um ato criativo e criador de invenção e reinvenção. A NT pode funcionar como ferramenta para corroborar com estas finalidades. Conforme Jenkins (2008) ela ocorre em distintas plataformas, com distintas características, com novos contextos que contribuem para o todo, é uma expansão para diversos universos, a compreensão de cada parte é independente e não redundante.

“O lado atrativo da Narrativa Transmídia é proporcionar, a públicos diferentes, maneiras específicas de viver as narrativas para além do que é apresentado no cinema ou na televisão” (MARTINO, 2015, p. 38), sendo uma inovação tecnológica multiplataforma e multilinguagem, e meio de divulgar informação e conteúdos. É importante, porém salientar, como faz também o autor, que o sucesso depende do engajamento do público com os produtos.

Para Scolari (2013) com a transmídia, a experiência da narrativa se expande, possibilita novos sentidos e até novos conteúdos. A produção de histórias, que acompanha as crescentes possibilidades oferecidas pelas tecnologias de comunicação e informação, expande as possibilidades que temos para contar, ouvir, ver e agora também, ser parte e protagonistas de velhas e novas histórias.

Tal qual a educação teorizada por Paulo Freire,

Só aprende verdadeiramente aquele que se apropria do aprendido, transformando-o em apreendido, com o que pode, por isso mesmo, reinventá-lo, aquele que é capaz de aplicar o aprendido/apreendido a situações concretas. (FREIRE, 2015, p. 27)

Fazer parte do desenvolvimento não é apenas explicitar a informação, mas também vivenciá-la, ser parte engajada, participando efetivamente do processo.

“Vinte e cinco por cento das crianças começam a usar o computador com 02 anos” (PRENSKY, 2012, p. 259). O autor, afirma que apesar da linguagem ainda não estar totalmente desenvolvida, essa faixa etária pensa, tira conclusões, faz previsões, buscar explicações e faz experimentos, para o bem ou para o mal é assim que as crianças do século XXI estão crescendo.

---

## NARRATIVA TRANSMÍDIA E A CULTURA DA CONVERGÊNCIA PARTICIPATIVA

A linguagem narrativa transmite informação, torna possível a comunicação, permite que se organize o tempo cronologicamente, que se descreva a história, torna possível a construção do pensamento lógico, do encadeamento e construção de conhecimento, entendimento, além de garantir que a ciência se estruture e se divulgue, conseqüentemente seu progresso, seu desenvolvimento.

Transmídia: “História que se desdobra em várias plataformas e formatos, cada uma delas trabalhando em sua própria linguagem e acrescentando elementos novos aos conjuntos da história.” (MARTINO, 2015, p. 38).

Para Jenkins (2008) essa narrativa contemporânea é baseada em amplos universos ficcionais, os quais podem sustentar múltiplos entrelaçamentos de personagens e suas histórias. Defende que esse processo de construção de universos encoraja um impulso enciclopédico, tanto em leitores quanto em autores. E considera o interesse de entender todo o sentido da história, o consumidor seria atraído para saber mais sobre um mundo que se expande.

Gosciola (2011) relata que nos trouxeram a multiplicação e a complexidade dos meios e dos conteúdos. Amalgamando todas essas propriedades comunicacionais, a narrativa transmídia se empenha na convergência entre os meios e os conteúdos e na coesão entre as narrativas, para que o seu público não se disperse entre as diversas histórias e suas camadas, uma necessária coerência e unicidade entre todas as narrativas.

As narrativas que atualmente transitam entre mídias e entre plataformas são chamadas Transmídia. É a narrativa contemporânea, construída a partir da diversidade de conteúdos independentes entre si, e relacionados, que juntos constituem nova ressignificação.

Uma das características desse novo contexto é a cultura participativa, e as relações bidirecionais entre produtores, consumidores e prosumidores. Ao compartilhar conteúdos o indivíduo está participando da criação de estratégias de negócio. A propagação de textos expressa quem são os consumidores, consolida relações, relacionamentos, comunidades, conscientiza, pode ainda haver maior inclusão, dinamismo, democracia e participatividade.

Baseada nas mudanças de relação entre consumo e produto, pressupõe-se a necessidade da indústria de produção a criação de meios para que ocorra participação imersiva do consumidor, assim também prosumidor, desde a criação do produto e sua concepção

Um mercado em ascensão são as *fanfics* audiovisuais, ou seja, narrativas que se baseiam nos personagens canônicos para gerar novas histórias. Muitas histórias são produzidas para

---

crianças, de forma semelhante ao brincar, com brinquedos de universos e cânones distintos, e são postadas em mídias sociais e páginas como o Youtube.

Esses produtores de vídeo podem subir de nível e obter maior destaque conforme conseguem mais seguidores. Canais no Youtube, como Aquarela Kids, transmitem fanfics com os bonecos dos personagens, em alguns vídeos interagindo com personagens de outros desenhos e cantando paródias.

Os produtores não oficiais gravam vídeos dublando os personagens e criando situações criadas por eles mesmos, mas mantendo as características e possibilidades dos personagens. Esses canais integram diversos Universos sem as devidas licenças, mas levam ao público infantil exatamente o que desejam, ver vídeos e brincadeiras nos quais interagem Batman e Homem-Aranha ou Barbie e Peppa Pig. Assim, as crianças se identificam, com suas brincadeiras e personagens favoritos. A média de acessos dos vídeos desses canais, como o Aquarela Kids é em torno de quinhentos mil.

Por não demandar letramento e pela facilitação do acesso à internet, o público infantil em muitos casos não-alfabetizado é grande consumidor e, em alguns casos, acaba também se tornando produtor, desenvolvendo opinião, informação e transmitindo através do seu canal.

## **APRENDIZAGEM BASEADA NO LÚDICO E NAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**

Alguns dos objetivos da educação são: desenvolver no indivíduo a competência de pensar a vida (como um todo), ensinar a pensar, refletir, problematizar, se integrar, atuar, desenvolver a imaginação, a criatividade.

Um dos meios de fomentar esse desenvolvimento é através da ludicidade, brincadeiras, entretenimento, envolvimento, participatividade. Uma atividade lúdica é uma atividade de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas, relacionada com jogos e com o ato de brincar.

Na formação pedagógica o espaço para tendência tradicional é cada vez mais escasso, os nativos digitais não se identificam com as estruturas coercivas e reprodutivistas de educação. Com a observância das novas gerações, fica claro que a inteligência só funciona frente a desafios, assim se constrói a aprendizagem significativa, quando uma informação nova se relaciona com um conhecimento prévio específico da estrutura cognitiva do indivíduo.

---

Esse tipo de escola gera satisfação e estimula o estudante. O professor desperta atenção e curiosidade, sem cercear a espontaneidade, é um facilitador do aprendizado. Nesse cenário, o processo de conhecimento é mais importante que o produto, pesquisas e experiências são estimuladas, com fins de educar para a autonomia, com responsabilidade e crítica, fornecer à criança a consciência do homem no planeta, na história, fazer com que ela se sinta responsável pela vida na sua totalidade e introduzi-la no mundo.

A criança precisa ter a possibilidade de explorar, de descobrir, de entusiasmar-se com as descobertas e de sentir um desejo incessante pela busca de coisas novas, através do ambiente escolar que reflete mundo da criança, respeita seu ritmo, suas possibilidades e suas limitações físicas e intelectuais, a aprendizagem deve ser um ato prazeroso.

A escola não deve se desconectar com a realidade, ao contrário, deve ser aplicável na prática, sendo que todo esse conhecimento é problematizável. Assim, o educando criaria sua própria educação, fazendo seu caminho único em vez de seguir algum construído previamente, seguindo e criando o rumo do seu aprendizado.

O contexto do aprendizado pode ser lúdico, a fim de que o indivíduo tenha prazer em aprender, não exclusivamente com referência a jogos e brincadeiras, mas o lúdico enquanto pesquisa, viagem, observação, significado e envolvimento com o conteúdo, aproveitando as possibilidades (BRASIL, 1998, p. 33).

Nakasawa (2004) introduz que jogos são agora uma epidemia entre crianças e adolescentes no Japão e estão além de suas fronteiras. É fundamental para os pesquisadores aplicados olhar para além de suas próprias culturas e tomar consciência de como as mudanças globais afetam no desenvolvimento da infância.

Prensky (2010) afirma que há uma grande quantidade de evidências de que games bem desenvolvidos produzem aprendizado, a solução é fazer os jogos educativos serem atraentes para ser tão utilizado quanto os jogos que as crianças costumam jogar.

O vocabulário e as habilidades de linguagem melhoraram 25% a mais entre as crianças que jogam do que as que não jogam, e a capacidade de resolver problemas matemáticos tornou-se 50% maior no primeiro grupo (PRENSKY, 2010, p. 70).

Prensky (2010) expõe que as crianças crescem imersas na cultura digital, tendo sido chamada de *game generation*, essa utilização dos jogos foi responsável por mudar algumas habilidades cognitivas desta geração que pode absorver diversas informações ao mesmo tempo. Os jogos são parte de um sistema social e de aprendizado numa troca participativa de opiniões,

---

instruções, sugestões, dicas, códigos, resenhas, *sites* oficiais, revistas, sites de fãs, blogs, chats, tudo conectado ao jogo.

As crianças acessando as tecnologias consideram ter sua própria cabeça nas mãos e à sua frente, bem cheia, haja vista a quantidade enorme de informações disponíveis, mas também bem constituída, já que os motores de busca trazem à vontade textos e imagens, e busca o saber em sua própria máquina, quebrando a ordem estabelecida pela ‘classe’ que, frequentemente, aprisiona e desmotiva a descoberta criativa e a invenção. Os alunos acessam livre e diretamente o saber, fato que cobra mudanças e constantes invenções no campo da educação (SERRES. 2013, P. 35-36).

Premsky (2010) alerta que se forem espertos os educadores descobrirão como oferecer seu produto de uma maneira adaptada à vida digital – e aos celulares - de seus alunos. As crianças podem aprender qualquer coisa com o celular, se os educadores planejarem corretamente, entre as formas de aprendizado mais eficazes estão escutar, observar, imitar, questionar, refletir, tentar, avaliar, prever, cogitar e praticar.

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) fomentam a autonomia e curiosidade do indivíduo, de forma inovadora e inventiva, nos processos de aprendizado e apropriação de saberes.

Aspectos positivos das TIC nos processos de ensino e aprendizagem dependem da participação dos profissionais da educação bem como também da sociedade. A interatividade é propriedade intrínseca da comunicação digital: a imersão é intensa quando o usuário é envolvido no espaço da realidade virtual. Na escola, o ambiente tem que se preparar para o pensar digital que orientará uma existência repleta de experiências que gravitam entre o mundo concreto e o universo virtual.

## **PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS EDUCATIVOS PARA NTS**

Os conteúdos Transmídia mudam a forma como o conteúdo audiovisual é produzido, a princípio a história era adaptada à sua plataforma e cada plataforma deve contar uma história diferente, hoje os profissionais são habilitados para função específica, com visão global, são equipes integradas multidisciplinares de diversas áreas atuando conjunta e simultaneamente.

---

É planejado desde a criação do produto o desenvolvimento de *crossmedia* e *transmídia*, e licenciado, possibilitando aos consumidores desfrutar de janelas diferentes e de maneiras diferentes.

A Cátedra Latinoamericana de Narrativas Transmídia desenvolve pesquisas sobre metodologia de produção, com conteúdos produtos relacionados a atividades educativas.

Os produtos são desenvolvidos por uma produtora, um núcleo denominado DCM Team - Produções Transmídia, que é uma equipe da Universidade Nacional de Rosario (UNR). O núcleo descreve em seu site (2019) que cada história possui uma experiência transmídia e que seu trabalho é criar, desenhar e contar essas histórias, com todos os meios, através do desenvolvimento de conteúdos para múltiplas plataformas.

Um dos projetos observados, inclusive em sua aplicação, é a incorporação de conteúdos digitais e interativos no Complexo Museológico de San Lorenzo, que surgiu de uma parceria entre UNR e o Município de San Lorenzo. Foram incorporados conteúdos imersivos, lúdicos e atrativos, através de estratégias inovadoras de comunicação.

O projeto inclui conforme descrição de Irigaray (2019): Quadros vivos - através de sensores, vídeos em forma de quadros de personagens históricos narram a história em primeira pessoa; Estações de realidade virtual - através de óculos é possível ver em 360º diferentes momentos do combate de 03 de fevereiro de 1813, que levou os feridos ao local que hoje é o Museu, a tecnologia favorece imersão; Infográficos interativos – que traz mais informação; Aplicativo móvel – escaneando peças do museu são exibidas informações em realidade aumentada.

O Museu conta a história do único combate de San Martin em solo Argentino, uma experiência que integrou jesuítas e franciscanos, crescimento da região, nascimento da pátria independente, processo emancipador.

A tecnologia favorece sentimentos de emoção e participação, pois a localidade é histórica, e através da realidade virtual é possível se sentir na batalha.

Esse projeto traz conhecimento e inovação em mídia e tecnologia, através de novos processos e renovação cultural. Esse complexo é o único museu do país com essa tecnologia, um museu pensado para as crianças, a faixa etária das visitas escolares é a partir de 07 anos e são feitas visitas de estudantes de todo o país, e é um museu aberto ao público em geral.

O que gera, conforme observação *in loco*, é interesse, envolvimento, entendimento pela visualização, os quadros interagem com o visitante, o QRCode traz informação extra e mais



---

imagens que exemplificam e revisam a importância e significado dos objetos, o jogo de celular estimula pela ludicidade.

## **APRENDIZAGENS PARA EDUCAÇÃO INFANTIL**

O entretenimento favorece a construção de valores, trazendo também informação que interfere positivamente no aprendizado e possibilitando uso consciente dos meios de comunicação e das Tecnologias de Informação e Comunicação.

A cultura transmidiática favorece que se consolide relacionamentos, comunidades, conscientiza, possibilita que haja maior inclusão, dinamismo, democracia e participatividade, nesses processos de entretenimento, ludicidade e aprendizagem.

Na criação do conteúdo audiovisual é necessário definir aspectos pedagógicos adequados para fomentar o interesse aluno. Este trabalho se propõe, a partir das bases nacionais de educação, a delimitar expertises essenciais de aprendizado para crianças na faixa etária entre três e cinco anos, pré-escolares, e a estudar casos possíveis produtos de narrativa transmídia já existentes e disponíveis, que supram as respectivas demandas de conteúdo.

A exemplo do que preconiza a Proposta pedagógica para a Educação Infantil do Sistema Municipal de Ensino de Bauru/SP (2016), a educação para as crianças na Educação Infantil objetiva transmitir conceitos da língua portuguesa, matemática, ciências naturais, ciências da sociedade e cultura corporal.

**Tabela 1 - Matriz curricular Bauru**

PROPOSTA PEDAGÓGICA PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL DO SISTEMA MUNICIPAL DE ENSINO DE BAURU/SP		
- MATRIZ CURRICULAR -		
ÁREA	OBJETIVO GERAL <i>O trabalho pedagógico na educação infantil visa garantir à criança a possibilidade de:</i>	EIXOS
LÍNGUA PORTUGUESA	Compreender o uso social da linguagem oral e escrita como meio de diálogo, elaboração de ideias, registro e transmissão de conhecimentos e de auto-regulação da conduta, desenvolvendo gradativamente as capacidades de ouvir e falar, ler e escrever e de comunicar e interpretar ideias a serviço do máximo desenvolvimento afetivo-cognitivo.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Oralidade</li> <li>2. Leitura</li> <li>3. Escrita</li> </ol>
MATEMÁTICA	Identificar nos objetos e fenômenos da realidade a existência e a variação de quantidades, reconhecendo a matemática como produto das necessidades humanas que permite compreender e operar com relações quantitativas por meio das medidas, dos números e operações e das formas geométricas no espaço.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Espaço e forma</li> <li>2. Grandezas e Medidas</li> <li>3. Números</li> <li>4. Operações</li> <li>5. Tratamento da informação</li> </ol>
CIÊNCIA	<b>Ciências da natureza</b> Compreender os fenômenos da natureza em sua dinâmica de permanência e mudança, sua gênese e seu desenvolvimento, tendo como eixo a transformação da natureza, isto é, a relação da humanidade com os elementos naturais.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Seres vivos;</li> <li>2. Elementos do meio ambiente e fenômenos naturais;</li> <li>3. O universo;</li> <li>4. Ser humano e qualidade de vida</li> </ol>
	<b>Ciências da sociedade</b> Conhecer o modo de produção e organização da vida social e as práticas culturais de sua época e de outras, a fim de que perceba que a forma de viver em sua sociedade diferencia-se de outros contextos histórico-culturais, reconhecendo o homem como sujeito histórico e agente transformador da realidade física e social.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Relação indivíduo-sociedade</li> <li>2. Trabalho e relações de produção</li> <li>3. Tempo histórico e espaço geográfico</li> <li>4. Práticas culturais</li> </ol>
CULTURA CORPORAL	Ampliar as possibilidades de domínio consciente e voluntário das ações corporais de natureza lúdica, artística e de destreza por meio da apropriação de atividades da cultural corporal tais quais as brincadeiras de jogo, de dança e de ginástica.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Brincadeiras de situações opositivas</li> <li>2. Brincadeiras de destreza e desafios corporais</li> <li>3. Brincadeiras de imitação/criação de formas artísticas</li> </ol>

Fonte: Proposta pedagógica para a Educação Infantil do Sistema Municipal de Ensino de Bauru/SP [recurso eletrônico] / Organizadoras: Juliana Campregher Pasqualini, Yaeko Nakadakari Tshako. – Bauru: Secretaria Municipal de Educação, 2016.

Ainda que as áreas do conhecimento abordadas sejam disciplinas regulares, algumas aprendizagens são relevantes para a faixa etária como: desenvolvimento de inteligência emocional, integração, relações interpessoais, regras de convívio, diversidade, direitos humanos.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (2018), nas últimas décadas consolida-se, na Educação Infantil, a relação indissociável entre educação e cuidado, desta forma o acolhimento ampliaria o universo de experiências, conhecimentos e habilidades dessas crianças, para tanto o diálogo e o compartilhamento de responsabilidades entre a instituição de Educação Infantil e a família são essenciais.

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil definem a criança como

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).

Este currículo propõe-se a responder a anseios, aspirações e desafios postos à educação infantil com vistas à formação de todas as crianças, em suas capacidades e habilidades humanas, como instrumento para que a escola possa articular projetos coletivos em direção a propiciar uma formação que amplie os horizontes de apropriação cultural da criança.

Para que esses conteúdos sejam de interesse do educando, é importante que possua: Clareza dos Objetivos; Adequação dos objetivos ao conteúdo; Coerência na subdivisão do conteúdo; Adequação do conteúdo ao tempo disponível; Seleção apropriada do material didático; Relação de continuidade entre o plano e o desenvolvimento da aula; Linguagem clara, correta e adequada ao conteúdo; Abordagem das ideias fundamentais ao conteúdo; Sequência lógica do conteúdo dissertado; Articulação entre as ideias apresentadas; Aplicações e informações atualizadas; Conteúdo com informações corretas; Adequação do conteúdo em função do tempo estipulado para a prova; Estrutura da aula, evidenciando introdução, desenvolvimento e conclusão; Uso adequado do material didático.

Alguns casos de NT para crianças pré-escolares observados são: Show da Luna, Peg+Gato, Peppa Pig, Super Mario Bros.

## **CONSIDERAÇÕES**

O que vai ser disso tudo? Diante do tal questionamento, é necessário repensar o uso das tecnologias na educação e por parte dos sujeitos. O acesso às TICs é, de certa forma, crescente, mas apropriar-se para que o sujeito se torne um cidadão crítico e reflexivo é ainda um caminho a ser cada vez mais explorado.

A educação do futuro, na sociedade da informação e tecnológica atual com o uso das tecnologias, várias possibilidades existem, mas os profissionais da educação, da sociologia, da saúde devem interagir e promover discussões de forma multi e interdisciplinar.

No existir digital, as tecnologias devem se prestar para a integração e motivação do aluno dando condições de desenvolvimento para um ser humano mais reflexivo, mais crítico, mais criativo e mais colaborativo.

Comprometimento com a construção do conhecimento deve ser o pacto estabelecem que entre si as escolas, professores, estudantes e a comunidade circunvizinha. Só assim se recupera o interesse pela Educação, identificando-a com o presente – o mundo concreto, as

---

condições materiais de existência – e com o futuro aberto pelas possibilidades do pensar digital – mundo virtual que certamente será a ponte para as transformações necessárias para a vida cidadã, pensamento global, novos processos, e renovação da cultura.

**AGRADECIMENTOS:** À CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior; à Faculdade Anhanguera de Bauru.

### Referências bibliográficas

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para Educação**. Volume 1. Brasília: MEC/SEF,1998.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009. Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. **Diário Oficial da União**, Brasília, 18 de dezembro de 2009, Seção 1, p. 18. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=2298-rceb005-09&category\\_slug=dezembro-2009-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=2298-rceb005-09&category_slug=dezembro-2009-pdf&Itemid=30192) Acesso em: 23 out. 2018.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 51ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2015.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas**. 3. ed. revista e ampliada São Paulo: Senac, 2010

IRIGARAY, Fernando. Plan de Modernizacion complejo museológico San Lorenzo. 2018. Disponível em: <http://www.dcmteam.com.ar/3/transmedia/50/Plan-de-Modernizacion-Complejo-Museologico-San-Lorenzo>. Acesso em 10 de abr. de 2019.

JENKINS, Henry. **A cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

MARTINO, Luis Mauro Sá. **Teoria da Mídias Digitais**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2015.

NAKASAWA, Maki. **Attitudes toward the use of ICT in schools in Japan**. Disponível em: [http://www.childresearch.net/data/school/2014\\_01.html](http://www.childresearch.net/data/school/2014_01.html). Acesso em 15 de jun. de 2017.

PASQUALINI, Juliana Campregher; NAKADARI, Yaeko Tshako (Org.). **Proposta pedagógica para a Educação Infantil do Sistema Municipal de Ensino de Bauru/SP [recurso eletrônico]**. Bauru: Secretaria Municipal de Educação, 2016. Disponível em: [http://www.bauru.sp.gov.br/arquivos2/arquivos\\_site/sec\\_educacao/proposta\\_pedagogica\\_educacao\\_infantil.pdf](http://www.bauru.sp.gov.br/arquivos2/arquivos_site/sec_educacao/proposta_pedagogica_educacao_infantil.pdf) Acesso em 12 de mar. De 2019.

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

PRENSKY, Marc. **“Não me atrapalhe, mãe - estou aprendendo”**. São Paulo: Phorte editora, 2010.

SCOLARI, Carlos Alberto. **Narrativas transmedia**. Cuando todos los medios cuentan. Centro Libros PAPP. Barcelona. 2013.

SERRES, Michel. **Polegarzinha**. Rio de Janeiro: Bartrand, 2013.

VYGOTSKY, Lev S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.