



**Eixo temático 1: O Estudante e/ou a sua Aprendizagem no contexto das TDIC**

## **APRENDIZADO NA INFÂNCIA: HIPÓTESES, COGNIÇÃO, INTERAÇÃO E TECNOLOGIAS**

### *LEARNING IN CHILDHOOD: HYPOTHESES, COGNITION, INTERACTION AND TECHNOLOGIES*

- **Jakeline Vieira da Silva** (Docente na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Nossa Senhora de Fátima - ajackgirl@gmail.com)
- **Madileide de Oliveira Duarte** (Docente na Fraternidade Espírita Deus Conosco – FRADEC - madileideduarte@gmail.com)

#### **Resumo:**

Apesar do ciclo de medos e incertezas, principalmente no ano de 2020 durante uma pandemia (COVID-19), foram aplicados modos tecnológicos de aprendizagem, cujas ferramentas proporcionaram cada uma a sua maneira desenvolvimento de saberes educacionais. A era digital se torna algo ainda mais potencializado no meio escolar. Desta maneira, o objetivo com esta comunicação é mostrar algumas considerações de como o aprendizado na infância e na era digital durante esta fase da vida, se faz imbuído de hipóteses, cognição, interação, mediante intervenções docentes em espaços escolares (presenciais e virtuais). Os procedimentos metodológicos tratam de relatos de experiências das duas docentes, com crianças do ensino fundamental I (6 a 10 anos), com envolvimento tecnológico, individual e coletivo. Como principais resultados: 1) As inúmeras hipóteses formuladas pela criança contribuem para seu aprendizado e, para compreensão docente, de que maneira novos conhecimentos são adquiridos; 2) A cognição na infância tem características próprias a cada avanço e a cada recuo, quando a criança repensa o caminho em sua trajetória na arte de aprender mais e melhor; 3) A interação ocorre em todo processo no decorrer do ano letivo. Tudo isso levando em consideração a era digital em que se encontram estes infantes.

**Palavras-chave:** Infância. Aprendizado. Tecnologias.

#### **Abstract:**

Despite the cycle of fears and uncertainties, especially in 2020 during a pandemic (COVID-19), technological modes of learning were applied, the tools of which each provided in their own way the development of educational knowledge. The digital era becomes something even more powerful in the school environment. Therefore, the objective of this communication is to show some considerations of how learning in childhood and in the digital era during this phase of life is imbued with hypotheses, cognition, interaction, through teaching interventions in school spaces (in-person and virtual). The methodological procedures deal with reports of experiences from the two teachers, with children from elementary school I (6 to 10 years old), with technological, individual and collective involvement. The main results: 1) The countless hypotheses formulated by the child contribute to their learning and, for teaching understanding, how new knowledge is acquired; 2) Cognition in childhood has its own characteristics with each advance and each retreat, when the child rethinks the path in their trajectory in the art of learning more and better; 3) Interaction occurs throughout the process throughout the school year. All this taking into account the digital era in which these children find themselves.

**Keywords:** Infancy. Apprenticeship. Technologies.

### **1. Introdução**

Há invariavelmente a todo momento, alguém, em algum lugar, se adaptando a determinadas inovações tecnológicas surgidas em seu tempo. Em alguns casos, não de maneira fácil, mas de variadas maneiras possíveis. Então, se no meio social, se nas residências, se nas relações interpessoais, se nos locais de trabalho, se nos entretenimentos; seja na vida adulta, seja



na infância; às variadas inovações descobertas possibilitam modos diferentes de ver o mundo, a vida, a si mesma.

Tais coisas relacionadas e pensadas para introduzir este assunto, especificamente no que diz respeito a infância, é de se imaginar como a criança vai se tornando pessoa ativa socialmente (seja na família, seja na vizinhança, seja na escola). A criança vai seguindo o curso de sua história observando como o mundo adulto se estabelece e como sua própria história se faz vida, também. Ela, por sua vez gera inúmeras hipóteses sobre tudo à sua volta. A criança vai se relacionando com o mundo e desenvolvendo sua cognição e interpretação de tudo aquilo que se interessa e naquilo que a família, a escola, outras convivências, intervêm para seu desenvolvimento pleno. As interações pessoais também fazem parte para que esse desenvolvimento seja favorável na percepção de escolhas éticas, estéticas, e assim por diante. Então, considerando os caminhos de desempenho necessário junto a diversidade em cada era digital, as possibilidades e os esforços que os espaços escolares se nutrem de tecnologias apropriadas para o aprendizado na infância geram as condições para aquisição de múltiplos saberes. É um desafio diário, porém é algo seriamente planejado e atuado na diversidade de personalidades e temperamentos, que desde a infância se manifestam e se traduzem nos modos de ações e pensamentos; no brincar e no fazer; na liberdade de manifestação de ideias; na interação entre os pares entre crianças; com os docentes; com os aprendizados em si; com o mundo no geral.

Com isso, o objetivo que estabelecemos para esta comunicação é mostrar algumas considerações de como o aprendizado na infância e na era digital durante esta fase da vida, se faz imbuído de hipóteses, cognição, interação, no caso mediante intervenções das duas docentes em espaços escolares; observando (inclusive) a cultura a qual os grupos estão inseridos.

## 2. Aprendizado na infância e a cultura digital de seu tempo

Segundo o escritor britânico PHILIP PULLMAN (2012):

Dizemos, e com razão, que toda criança tem direito a alimentação, a abrigo, a educação, a assistência médica e assim por diante. Mas temos de entender que toda criança tem direito a vivenciar a cultura. **Temos de entender verdadeiramente que sem histórias, poemas, pinturas e música, as crianças também passarão fome** (PULLMAN, 2012, *online*). GRIFOS DO AUTOR.

As palavras do escritor britânico nos advertem para esse olhar mais atento ao saudável desenvolvimento da criança e, ainda mais, ele grifa a última frase que, de variadas maneiras, o adulto não se apercebe de sua importância. Isto implica dizer que, a palavra “fome” aqui, é algo dito de forma subjetiva e que deve ser compreendida e atendida em sua essência, sempre que possível. E quando ele diz que a “criança tem direito a vivenciar a cultura”, é nesse lugar inclusive que a era digital também se destaca como acesso a diferentes saberes. Neste sentido, é pensar a infância como uma fase da vida que necessita de cuidados amorosos, éticos, estéticos, sociais interativos etc. (PIAGET, 2011).

Quando nos referimos a era digital (ou cultura digital), devemos pensar que invariavelmente ela se estabelece e se transforma na inovação de novas tecnologias, ora aprimorando as já existentes, ora substituindo outras, com isso, o mundo sendo transformado nas relações sociais a cada momento, salvaguardando a ética das transformações.

E, para que serve a cultura digital na contemporaneidade e na sociedade em geral? Seguem alguns exemplos:



Comunicação e conexão: permite que as pessoas se comuniquem e se conectem de maneira mais rápida e fácil, independentemente de onde estejam;

Acesso à informação: facilita o acesso à informação de maneira mais rápida e eficiente;

Entretenimento: oferece uma ampla variedade de opções de entretenimento, como músicas, vídeos, jogos e filmes, que podem ser acessados de qualquer lugar e a qualquer hora;

Trabalho e negócios: permite que as pessoas trabalhem de maneira mais flexível e eficiente, de modo que elas se conectem e colaborem com outras pessoas de maneira remota;

Inovação: age como fator importante para a inovação, pois permite que as pessoas criem, testem e compartilhem novas ideias e soluções de maneira mais rápida e eficiente (EDUCAMUNDO, 2023, *online*).

E quando nos reportamos ao papel da escola na formação discente, “a cultura digital se refere à forma como a tecnologia da informação e da comunicação é utilizada para promover o aprendizado e o desenvolvimento de habilidades digitais em ambientes de ensino” (EDUCAMUNDO, 2023, *online*).

A criança desde muito cedo vai se inserindo em contextos tecnológicos, de maneira que sua forma de aprender e agir passa por transformações, criações, interpretações, ressignificações etc. (GOMES RIBEIRO *et al*, 2016).

A seguir, dividimos em três tópicos acerca de algumas considerações sobre a compreensão de como se dá a aprendizagem na infância, mais especificamente com crianças do Ensino Fundamental I (6 a 10 anos). A referida divisão não significa fases integralmente separadas, porque há diálogo entre elas e, nem queremos dizer que uma se sobrepõe a outra, mas para exemplificar no processo de compreensão de saberes como crianças chegam a soluções de problemas, dos mais simples aos mais complexos. Considerando ainda as intervenções das duas docentes e troca de experiências com os coleguinhas. Portanto: hipóteses, cognição e interação na construção do conhecimento serão abordagem a seguir.

### **2.1. Infância e Hipóteses – ambientes e modos de aprendizagem**

Enquanto professores, devemos sempre estar em aperfeiçoamento, não só do ponto de vista de cursos profissionalizantes, mas de amadurecimento com a prática, sobretudo quando se diz respeito ao ouvir. Ouvir os alunos em suas teorias, na forma como elaboram seus pensamentos em torno das explicações realizadas, como têm pensado e formulado seus conhecimentos. Buscar uma aproximação, ressignificar nossa prática a fim de alcançar as mais variadas formas de pensar.

Colocar-nos numa posição de aprendizes e sermos capazes de discutir a forma como a criança pensa, antes de descarregarmos nossas regras e acusá-la de falta de atenção. Segundo Duarte (2022, p. 8) “As crianças têm capacidade de intensa ressignificação sobre as coisas”. E ainda, quando Magda Soares chama atenção para a cultura do escrito, como reconhecimento dos “modos de relacionamento com a escrita em diferentes grupos sociais, um conhecimento que é importante sobretudo para professoras/es que trabalham com crianças das camadas populares ou de meios rurais” (SOARES, 2020, p. 288).



E assim, seguem algumas experiências escolares, em ambientes e modos de aprendizagem sobre capacidade de ouvir, criar hipóteses e transformá-las em interpretações.

### **2.1.1 Hipóteses, Grupo de crianças 1 (relato da coautora) – (DUARTE, 2022)**

Num encontro virtual, através do *Google Meet*, diante de 5 vídeos extraídos do *YOUTUBE* e apresentados para análise, um após o outro, crianças foram emitindo suas hipóteses do que entendiam acontecer entre músicas e danças, nacionais e internacionais (DUARTE, 2022). No primeiro vídeo, a experiência com jogos de videogame há o reconhecimento que o formato do jogo, as cores das roupas dos rapazes (azul) e a coreografia da dança tudo era associado ao jogo do boneco Mário. No segundo vídeo, diante da imagem de bonecos descendo e subindo por entre duas cordas, era isso o relato por crianças. A música de Beethoven, nada se dizia sobre ela. Certamente, aquelas crianças não reconheciam música erudita, nem partituras de música. No terceiro vídeo, há um estranhamento com relação ao batuque e a cantoria, que mesmo em língua portuguesa, as crianças não se dão conta da língua cantada; muito embora, a descrição dos dançarinos e danças engraçadas, eram relações traduzidas por elas. No quarto vídeo, tratava-se de uma música eletrônica, então uma das crianças diz reconhecer a batida da música, mesmo sem entender o que se cantava nela. No quinto vídeo, suas apreensões visuais/auditivas vêm dos corpos seminus vestidos por tintas coloridas, somado ao estranhamento da composição musical.

Tendo em conta, como significado da palavra hipótese, “Juízo, opinião, afirmação etc. que se consideram como válidos antes de comprovados, geralmente usado como ponto de partida para sua demonstração e comprovação [...]” (@ULETE DIGITAL), é de se reconhecer no âmbito do repertório dessas crianças que as hipóteses elaboradas continuamente e, que sem “medo de errar”, dizem coisas pertinentes sobre cada vídeo exibido na aula virtual.

O que se pode aventar também sobre a hipótese é que se trata de um processo complexo que pode ter origem na imaginação fértil, inspiradora, por ventura em ideias especulativas, às quais subjaz um fundo reflexivo (PRAIA, CACHAPUZ; GIL PÉREZ, 2022). Consideramos nesse sentido a formulação de hipóteses do ponto de vista de como a criança pensa, e expondo seus pensamentos nas discussões em sala de aula (virtual e/ou presencial), estruturam suas ideias e as transformam em conhecimento.

### **2.1.2 Hipóteses, Grupo de crianças 2 (relato da autora)**

Traremos outro grupo de crianças, sendo aqui em sala de aula presencial, em 3 (três) momentos ricos em formulação de hipóteses, discussão e refutação de ideias. A primeira situação, aconteceu com uma criança quando questionada sobre o tipo de escrita realizada na relação com o desenho correspondente, uma vez que na sua escrita utiliza letras de forma aleatória até preencher o espaço da linha vertical em seu caderno e, sem conexão alguma com o respectivo desenho. Na sequência da intervenção docente a criança repensa sobre o que escreveu e encontra um caminho mais seguro na trajetória de desvendar a escrita de palavras através de indagações provocativas. Pouco a pouco, no percurso escolar, a criança passa de uma representação escrita de hipótese pré-silábica para silábica com valor qualitativo, segundo Ferreiro e Teberosky (1999), na qual já diferencia letras, desenhos e outros sinais gráficos e estabelece uma relação de oralidade e escrita.

Nas palavras de Soares (2020),





Cada momento do desenvolvimento da criança na compreensão do sistema alfabético, cada faceta do desenvolvimento da consciência fonológica e fonêmica, cada faceta do processo de conhecimento das letras, cada passo em direção à aprendizagem das relações fonemas-grafemas, cada etapa na apropriação de normas ortográficas, cada componente do desenvolvimento de habilidades de ler e interpretar textos e de produzir textos, elas são facetas que demandam, cada uma, ações pedagógicas diferenciadas, mas compõem, reunidas, a totalidade da aprendizagem inicial da leitura e da escrita pela criança (SOARES, 2020, p. 289).

Observa-se que a cada hipótese lançada pelas crianças, que os tiram de um lugar já preestabelecido, renova-se sua confiança e abre caminho para novas indagações porque foi lhes dado uma abertura para validá-las.

Na segunda situação, a criança não reconhecia o uso didático na matemática da palavra “mais aproximado” apontando sempre para o número à direita ou à esquerda na divisão. Durante uma aula, quando perguntado sobre o número mais aproximado ele escreveu e apontou para o número vizinho e disse – Porque é o mais perto! Então foi percebido que ele não compreendia a fala da professora sobre “o número mais perto”. Com isso, buscou-se uma forma mais concreta de explicar o significado de “mais perto, mais aproximado” mostrando na reta numérica a proximidade da qual falava. “Ahh”! – disse a criança –, como alguém que havia acabado de fazer uma grande descoberta, – “Era isso!

Segundo Praia, Cachapuz; Gil Pérez (2022), o professor precisa incentivar os alunos a consciencializarem suas dificuldades, acompanhando sua evolução e lhes dando confiança no processo.

Na terceira situação, sobre o poder de proteção no campo da religiosidade e da fé, diante da parábola: *A aranha e a fé*, a hipótese de uma criança era que se o muro é muito mais forte, não tinha porque a utilização da teia que é muito mais fraca. Concretamente a criança presta atenção a fragilidade da teia da aranha, em detrimento de um muro de proteção. Logo, a hipótese tem um papel de articulação e de diálogo entre o observado e o experimentado, servindo de guia à própria investigação, seja para aceitar ou refutar (PRAIA, CACHAPUZ; GIL PÉREZ, 2022).

Validar a ideia do outro, dar-lhe voz, incentivar na contribuição e na percepção das coisas, seus sentimentos, vale um sorriso, uma “pulga atrás da orelha”, vale fazê-los sentir que são participantes da construção do seu conhecimento. É o que faz toda uma diferença no trabalho docente, “[...] pelo desenvolvimento de estratégias e técnicas planejadas cujo foco é a aprendizagem, e o estudante é corresponsável por este processo e pelos resultados” (CASTRO; MILL; OLIVEIRA COSTA, 2022, p. 3).

## **2.2. Infância, cognição e aspectos peculiares ao uso da tecnologia**

Cognição é a ação ou resultado de ter ou adquirir conhecimento. Capacidade ou processo de adquirir e assimilar percepções, etc [...] (@ULETE DIGITAL) e “Cultura digital é um conceito que descreve o molde que a tecnologia e a internet estão formando, principalmente nos meios de comunicação e na interação com a sociedade” (EDIFY EDUCATION, 2023). Sendo a cognição a capacidade de assimilar e a cultura digital um dos moldes da interação social, a infância e a cognição, sobretudo desde 2020 em decorrência da pandemia COVID-19, se entrelaçaram no movimento da cultura digital oportunizando o acesso aos meios tecnológicos de variadas maneiras através, sobretudo dos sistemas de ensino para dar continuidade aos processos educativos.



Enfatizando a mudança de cenário da sala de aula para as telas de celulares e computadores, de anotações no caderno para participações em *chat*, de encontros presenciais para encontros *online*. “Boa tarde professora”, “olá coleguinhas” e atualizações de conversas antes do início da aula, permaneceram – como a capacidade de adaptação à cultura digital e interação desse meio com a mesma facilidade: abrir o áudio, ligar a câmera mostrando seus espaços de convivência – uns em espaços eufóricos outros de extremo silêncio, todos postos em um novo desafio. E que desafio!

Segundo Silva; Vieira Silva; Duarte (2021, p. 2): “[...] entre a utilização das tecnologias por meio de entretenimento e utilização sistemática de ensino há muitos avanços a serem alcançados, seja pela criança, pelo jovem; seja na relação com o professor”.

Gravando vídeos se apresentando, realizando leituras, falando em português ou em outro idioma, fazendo esculturas de papel etc., cada atividade realizada demonstra como as novas tecnologias, os aplicativos, as interações são inerentes aos novos aprendizes. “A cultura digital está presente na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e permeia diferentes áreas do conhecimento. O documento normativo reconhece a importância de preparar os alunos para a sociedade contemporânea, marcada pela presença da tecnologia” (PLATAFORMA AZ, 2023).

Não há como negar o quanto as crianças ficam interessadas na criação. E dessa maneira seja através da oralidade, seja através da escrita, as crianças avançam em seus aprendizados e desenvolvimentos cognitivos (DUARTE, 2023B).

### **2.3. Infância e interação**

Interação é a influência ou ação recíproca entre pessoas e/ou coisas [...] (@ULETE DIGITAL). E desde cedo,

O trabalho em equipes permite que os alunos atuem sobre os saberes a serem aprendidos, pesquisem, busquem novas fontes de informação, levantem dados sobre os conteúdos escolares e, principalmente, façam tudo isso trocando ideias, uns com os outros, trabalhando cooperativamente na construção do conhecimento (CUNHA, 2010, p. 20).

Se “interação” é exercer influência em ação recíproca, a experiência que será citada exalta a interação entre crianças de 9 e 10 anos, estudantes do 4º ano do ensino fundamental em um desafio único: o de registrar cenas do seu cotidiano com uma câmera fotográfica no contexto do interior da cidade de São José da Tapera-Alagoas, buscando em cada *click*, o melhor ângulo, a melhor paisagem, o seu olhar sobre a brincadeira, o animal de estimação, seus amigos e familiares.

Cada criança participante dessa experiência pode apresentar a sua comunidade suas produções e falar sobre a intenção em cada recorte. Puderam expor suas fotografias impressas espalhadas pela escola e apresentá-las aos seus colegas, aos pais, aos demais professores, empolgados e confiantes (GOMES RIBEIRO, *et al.*, 2016).

As crianças, sendo moradoras de um povoado chamado de Povoado de Brejinho, viajaram até a cidade de São José da Tapera para terem acesso à internet e a criação de um *blog* compartilhado pela turma para a postagem dos seus registros e criação de legendas, “catando” cada letra no teclado com muito cuidado e atenção. Era a primeira vez que tinham acesso a um



computador. A primeira vez de alguns a visitarem a cidade e a visitarem o Telecentro<sup>1</sup> (sala com 10 computadores conectados à *internet* para a realização de pesquisas, sob orientação de duas professoras, sendo uma delas a autora desta comunicação).

Vigotski (2018, p. 25) trata sobre “[...] a necessidade de ampliar a experiência da criança, caso queira-se criar bases suficientemente sólidas para a atividade de criação”. E que: “Quanto mais a criança viu, ouviu e vivenciou, mais ela sabe e assimilou; maior é a quantidade de elementos da realidade de que ela dispõe em sua experiência; sendo as demais circunstâncias as mesmas, mais significativa e produtiva será a atividade de sua imaginação” (idem). A zona de desenvolvimento proximal (ZDP), também teorizada por Vigotski, nos faz pensar o quanto foi importante para as crianças a utilização de máquinas fotográficas digitais para interação com o mundo circundante, as escolhas livremente do que fotografar, o olho mediando os *clicks* nas máquinas, a interação com os coleguinhas para criação do *blog* e interação com as docentes nos avanços com as tecnologias e escrita. E assim, Brito e Purificação (2006), especialistas em educação e novas tecnologias, nos lembram de que um profissional competente, deve além de saber manipular as ferramentas tecnológicas, incluí-las em ações didáticas pelo seu papel em uma sociedade tecnológica contemporânea.

Em Duarte (2023A), a interação se dá quando duplas de crianças, juntas, (des)cobrem modos de resolução de um caça-palavras e, dentre outras descobertas, com a mediação do texto escrito e as professoras envolvidas com esta atividade, uma delas a coautora desta comunicação. Por isso é de suma importância no fazer docente, a valorização das produções dos alunos, criando uma relação de proximidade como um investimento, potencializando o nível da aprendizagem necessária.

### 3. Considerações Finais

As experiências relatadas com alunos trazem uma cronologia de hipóteses, interação e acessos diferentes ao saber cognitivo em sala de aula (virtual e presencial) e na relação tecnológica de cada um na contemporaneidade. Então, como principais resultados:

No tópico *Infância e Hipóteses – ambientes e modos de aprendizagem* – 1) crianças criam hipóteses através da análise de audiovisuais em discussões pelo *Google Meet* e, 2) geram hipóteses, no campo da língua portuguesa, matemática e estudos religiosos, através de questionamentos em sala de aula. As inúmeras hipóteses formuladas pela criança contribuem para seu aprendizado e, para compreensão docente, de como a criança está aprendendo e dos avanços importantes necessários na aquisição de novos conhecimentos.

No tópico *Infância, cognição e aspectos peculiares ao uso da tecnologia* – a mudança de cenário – da sala de aula presencial, às telas de celulares e computadores e, a participação de crianças em: *chats*, aulas *online*, gravação de vídeo, tudo isso e, muito mais, fazem toda a diferença no modo de sentir intelectualmente a aprendizagem, específica e, no geral. A cognição na infância tem características próprias. A cada avanço, a criança se motiva a se fazer presente. A cada recuo, ela repensa o caminho em sua trajetória na arte de aprender mais e melhor.

No tópico *Infância e interação* – o acesso a câmeras fotográficas digitais, a criação de um *blog* e de legendas em fotografias próprias, fossem em momentos individuais ou interativos, o desenvolvimento humano ali estava presente. A interação ocorre em todo processo no decorrer

<sup>1</sup> Telecentro que nos referimos no texto mais adiante como: “Biblioteca do Visconde de Sabugosa”, personagem do *Sítio do Picapau Amarelo*, criação literária de Monteiro Lobato.





do ano letivo; seja através dos aprendizados sequenciados na escola e mediados pela docente; seja aprendizados com os coleguinhas, entre “erros” e “acertos”; seja fora dos espaços escolares na família, na vizinhança etc. Tudo isso levando em consideração a era digital em que se encontram estes infantes.

É um desafio frequente! É ensinar como arte, como técnica planejada, com interações significativas na e pela cultura; com paciência e persistência, para que o processo de aprendizagem ocorra e, de variadas maneiras.

E assim finalizamos nossa produção trazendo o pequeno Bento de 2 anos, (sua mãe a autora) de São José da Tapera-Alagoas, para nossas últimas considerações, cujo acesso a Biblioteca do Visconde de Sabugosa (Telecentro), na Tapera; o livro impresso *O Picapau Amarelo* (2019), de Monteiro Lobato e o vídeo das histórias correspondentes no YouTube: *Sítio do Picapau Amarelo* (2023), isto tudo, exemplificando, para o momento, o início da era digital de Bento (FIGURA 1).



Figura 1 – Biblioteca do Visconde de Sabugosa – São José da Tapera/Alagoas. Capa do Livro: *O Picapau Amarelo* (2019). Vídeo no YouTube: *Sítio do Picapau Amarelo* (2023).

Fonte: Autoras, 2024.

#### 4. Referências

@ULETE DIGITAL. **Dicionário Caudas Aulete**. O dicionário da língua portuguesa na internet. Disponível em: <https://www.aulete.com.br/>. Acesso em: 1 fev. 2024.





BRITO G. S.; PURIFICAÇÃO, I. **Educação e novas tecnologias: um re-pensar**. Curitiba: Ibpex, 2006.

CASTRO, S.; MILL, D.; OLIVEIRA COSTA, R. A. Apontamentos sobre a mediação pedagógica na cultura digital: uma breve revisão de literatura. **Anais do CIET:CIESUD:2022**, São Carlos, set. 2022. ISSN 2316-8722. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2022/article/view/1987>. Acesso em: 2 fev. 2024.

CUNHA, M. V. **Piaget: Psicologia Genética e Educação**. Universidade Estadual Paulista – “Júlio de Mesquita Filho”/UNESP e UNIVESP. Psicologia da Educação, 23p. 2010, Disponível em: <https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/141/3/01d08t02.pdf>. Acesso em: 30 jan. 2024.

DUARTE, M. O. Recursos visuais e interface entre música e demais artes, o que a criança tem a dizer sobre o assunto? **Anais do CIET:CIESUD:2022**, São Carlos/SP, p. 11, dez. 2022. ISSN 2316-8722. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2022/article/view/2380>. Acesso em: 30 jan. 2024.

DUARTE, M. O. (A) Caça-Palavras, significados, conceitos e desdobramentos: experimentando com crianças, Editora e-Publicar, Rio de Janeiro, **Construção de Saberes e Inovação Pedagógica: desafios e possibilidades para a Educação**, vol. 1, 2023, p. 164-181, Cap. 14. Disponível em: <https://editorapublicar.com.br/ojs/index.php/publicacoes/issue/view/75/85>. Acesso em: 20 jan. 2024.

DUARTE, M. O. (B) Artes e criações na infância: experimentando em sala de aula. **Anais do EDUCERE 2023**, Curitiba/PR, p. 2379-2391, ISSN: 2176-1396. Disponível em: <https://eventum.pucpr.br/files/1702495033585f927f7e0-e981-4929-983b-7419730c4692>. Acesso em: 30 jan. 2024.

EDIFY EDUCATION. **O que é cultura digital e qual a sua relação com a educação?** Publicado em 18 jan. 2023. Disponível em: <http://edifyeducation.com.br/blog/cultura-digital/>. Acesso em: 2 fev. 2024.

EDUCA MUNDO. **Cultura Digital: saiba o que é, diferenças e importância**. Publicado em: 9 jan. 2023. Disponível em: <https://www.educamundo.com.br/blog/cultura-digital>. Acesso em: 2 fev. 2024.

FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

GOMES RIBEIRO, D. F. *et al.* Educação e o uso das novas tecnologias digitais da informação e da comunicação: experiência prática a partir de um projeto de extensão. **Anais do CIED:EnPED:2016**, São Carlos/SP, 12p. ISSN: 2316-8722. Disponível em: <http://www.sied-enped2016.ead.ufscar.br/ojs/index.php/2016/article/view/974/905#>. Acesso: 30 jan. 2024.



MONTEIRO, L. **O picapau amarelo**. Ilustrações: Fendy Silva, Jandira: São Paulo, Ciranda Cultural, 2019.

PIAGET, J. **Para onde vai a educação?** Trad. Ivette Braga. 21 ed., Rio de Janeiro: José Olímpio Editora, 2011.

PLATAFORMA AZ. **Qual a importância da cultura digital para a educação nas escolas?** Publicado em: 5 dez. 2023. Disponível em: <https://blog.plataformaaz.com.br/educacao-nas-escolas/>. Acesso em: 2 fev. 2024

PRAIA; J., CACHAPUZ, A. & GIL PÉREZ; D. A hipótese e a experiência científica em educação em ciência: contributos para uma reorientação epistemológica. **Ciência & Educação** (Bauru), v. 8, n. 2, p. 253-262, 2022.

PULLMAN, P. Arte, música, poemas e histórias: crianças precisam disso? Por **Revista Prosa Verso e Arte**. Disponível em: <https://www.revistaprosaversoarte.com/arte-musica-poemas-e-historias-criancas-precisam-disso/>. Acesso em: 2 fev. 2024.

SILVA, J. V.; VIEIRA SILVA, J. W.; DUARTE, M. O. Avaliação na educação básica em tempos de pandemia e as orientações da Portaria 4.904/2020-Alagoas. **Anais do EDUCERE**, 2021, Curitiba/Paraná, PUCPR, ISSN: 2176-1396, p. 10231-10240. Disponível em: <https://eventum.pucpr.br/files/1680606333557034ca013-47cf-4fc7-9f06-b7cd0090c46f>. Acesso em: 30 jan. 2024.

Sítio do Picapau Amarelo. **Sítio do Picapau Amarelo TV HD 50min melhor desenho dublado em português desenho animado desenho TOP**. *YOUTUBE*. Publicado em: 3 nov. 2023. 1 vídeo (48:44). Disponível em: <https://youtu.be/NciHbdIO4QM?si=0U-RIAyddqepdeTj>. Acesso em: 2 fev. 2024.

SOARES, M. **Alfaletrar**: toda criança pode aprender a ler e a escrever, São Paulo: Contexto, 2020.

VIGOTSKI, L. S. **Imaginação e criação na infância**, ensaio psicológico. Livro para professores, trad. Zoia Prestes e Elizabeth Tunes, 2018.