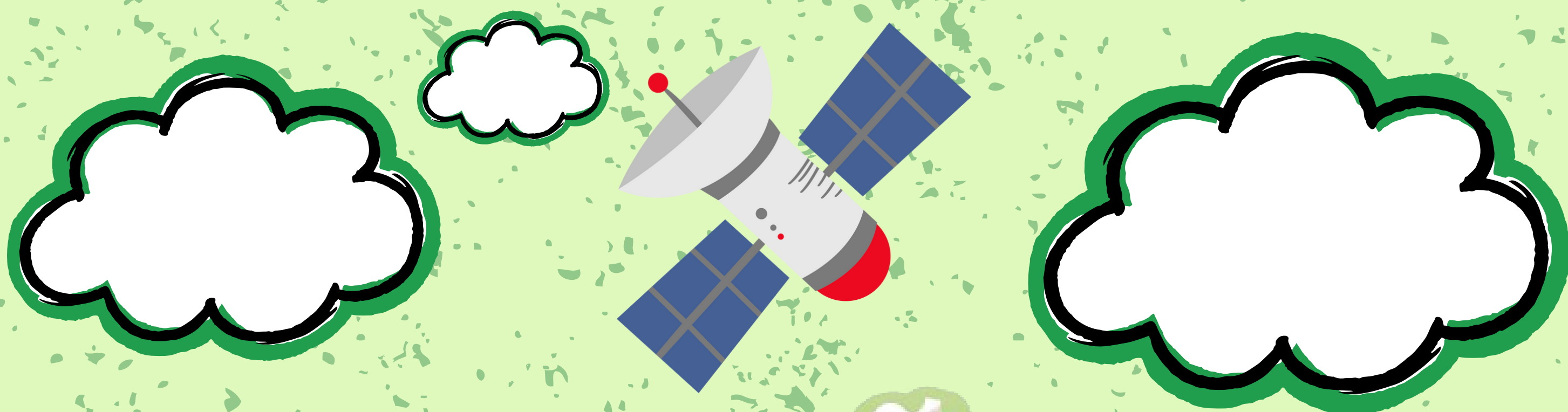




EDUCAÇÃO 4.0

Sequências didáticas na era digital

Módulo Educação Infantil

A Educação Infantil é a base do desenvolvimento humano e constitui um período essencial para a construção das capacidades cognitivas, emocionais, sociais, motoras e comunicativas das crianças. Nesse contexto, pensar propostas pedagógicas alinhadas aos desafios do século XXI exige uma abordagem que valorize a ludicidade, a curiosidade, a experimentação, o brincar e a interação, respeitando os ritmos, as singularidades e as múltiplas formas de aprender próprias da infância.

A coleção Educação 4.0: Sequências Didáticas na Era Digital – Módulo Educação Infantil se apresenta como uma solução educacional inovadora, alinhada à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), às Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI) e à Política Nacional de Educação Digital (PNED). Sua proposta integra tecnologia, ludicidade, metodologias ativas e cultura maker, promovendo experiências de aprendizagem significativas, sensoriais e contextualizadas.

Voltada para crianças da Educação Infantil, a coleção respeita os princípios do brincar, conviver, participar, explorar, expressar e conhecer-se, e propõe vivências que favorecem o desenvolvimento integral, a autonomia, a criatividade, a linguagem, o raciocínio lógico, a coordenação motora e as competências socioemocionais.





Além disso, o material foi pensado para apoiar práticas pedagógicas inclusivas, sendo também um importante aliado no Atendimento Educacional Especializado (AEE). Por meio do uso de materiais concretos, recursos visuais, atividades práticas, tecnologia interativa e propostas multisensoriais, a coleção promove uma aprendizagem acessível, acolhedora e personalizada, respeitando os diferentes ritmos, estilos de aprendizagem e necessidades específicas.

Dessa forma, ao integrar tecnologia educacional, ludicidade e aprendizagem ativa, a coleção transforma os espaços educativos em ambientes dinâmicos, interativos e investigativos, nos quais as crianças são protagonistas de suas descobertas. Recursos como realidade aumentada, jogos interativos, robótica educacional introdutória e atividades maker ampliam o engajamento, estimulam a imaginação e favorecem o desenvolvimento de habilidades fundamentais desde os primeiros anos escolares.

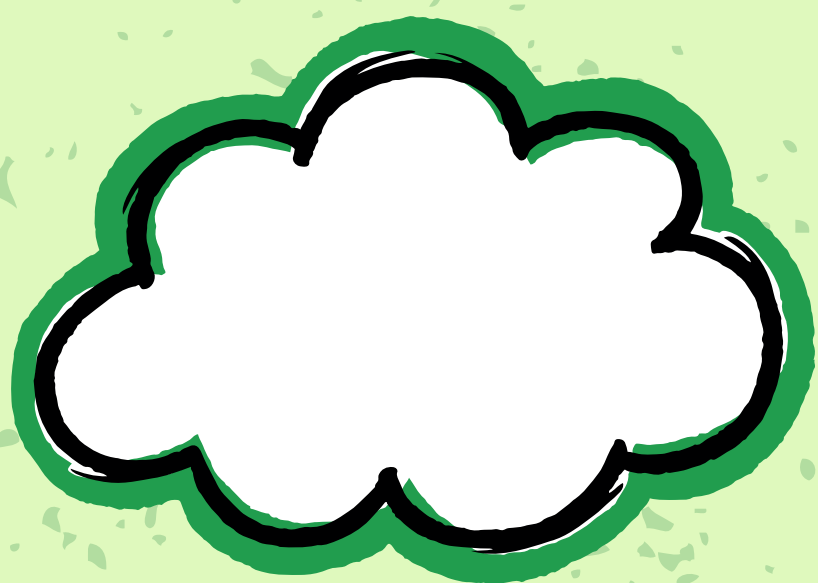


**Sabemos também que
tecnologia por si só
não basta!**



A simples inserção de recursos tecnológicos não garante, por si, melhorias no processo de ensino e aprendizagem. Pensando nisso, a proposta vai além da entrega de materiais, oferecendo uma solução educacional completa, que contempla:

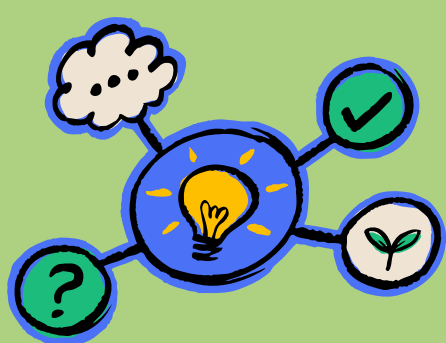
- Formação continuada para professores, favorecendo o uso pedagógico consciente, criativo e intencional das tecnologias;
- Acompanhamento pedagógico, apoiando a implementação das atividades no cotidiano escolar;
- Materiais interdisciplinares que dialogam com os campos de experiência da Educação Infantil, sem sobrecarregar os docentes, fortalecendo a prática pedagógica.



Nesse sentido, a coleção Educação 4.0: Sequências Didáticas na Era Digital – Módulo Educação Infantil tem como objetivo integrar a Educação 4.0 e a Cultura Maker desde os primeiros anos escolares, promovendo experiências que estimulem a curiosidade, a investigação, o brincar criativo, a expressão e o desenvolvimento integral da criança.

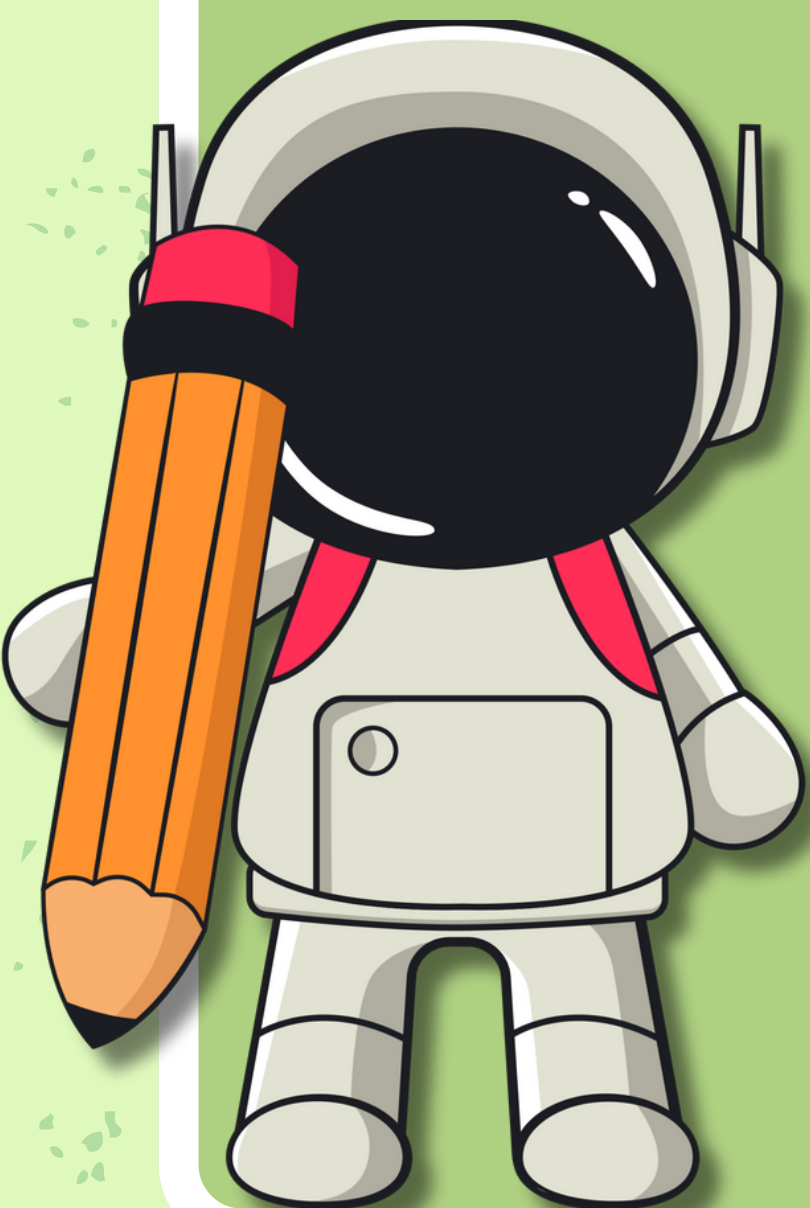
Por meio de metodologias ativas, recursos tecnológicos e propostas interdisciplinares, busca-se preparar as crianças para interagir de forma crítica, criativa e ética com o mundo contemporâneo, desenvolvendo competências essenciais como colaboração, autonomia, resolução de problemas, comunicação e pensamento lógico, sempre de maneira lúdica e adequada à faixa etária.

O QUE É EDUCAÇÃO 4.0 NA EDUCAÇÃO INFANTIL?



A Educação 4.0 é um modelo pedagógico que incorpora tecnologias digitais e metodologias inovadoras para criar ambientes de aprendizagem dinâmicos, personalizados e interativos. Na Educação Infantil, essa abordagem se traduz em propostas que valorizam o brincar, a experimentação, a investigação e o protagonismo infantil, permitindo que as crianças explorem, criem, descubram e aprendam de forma ativa e prazerosa.

O uso intencional de tecnologias como realidade aumentada, jogos digitais educativos e recursos interativos potencializa as experiências sensoriais, amplia as possibilidades de expressão e contribui para o desenvolvimento de múltiplas linguagens, sempre mediado pela ação pedagógica do professor.



O QUE É CULTURA MAKER ?

A Cultura Maker valoriza a aprendizagem “mão na massa”, incentivando a criação, a experimentação, a construção e a resolução de problemas. Na Educação Infantil, essa abordagem se manifesta por meio de atividades lúdicas, projetos criativos, brincadeiras investigativas e desafios que estimulam a imaginação, a cooperação e o pensamento criativo.

Ao propor situações em que as crianças constroem, testam, observam, desmontam, reorganizam e recriam, a Cultura Maker fortalece o desenvolvimento da autonomia, da coordenação motora, da linguagem, do raciocínio lógico e das competências socioemocionais, promovendo aprendizagens reais e duradouras.

METODOLOGIA:

Sequências didáticas na era digital



A metodologia proposta articula Educação 4.0 e Cultura Maker por meio de sequências didáticas estruturadas, que combinam:

- Atividades lúdicas e interativas;
- Uso de tecnologias educacionais;
- Exploração sensorial e corporal;
- Brincadeiras orientadas;
- Projetos criativos e investigativos.

Essas sequências favorecem a construção do conhecimento de forma progressiva, respeitando os tempos da infância, promovendo o protagonismo das crianças e garantindo a integração entre os campos de experiência previstos na BNCC.

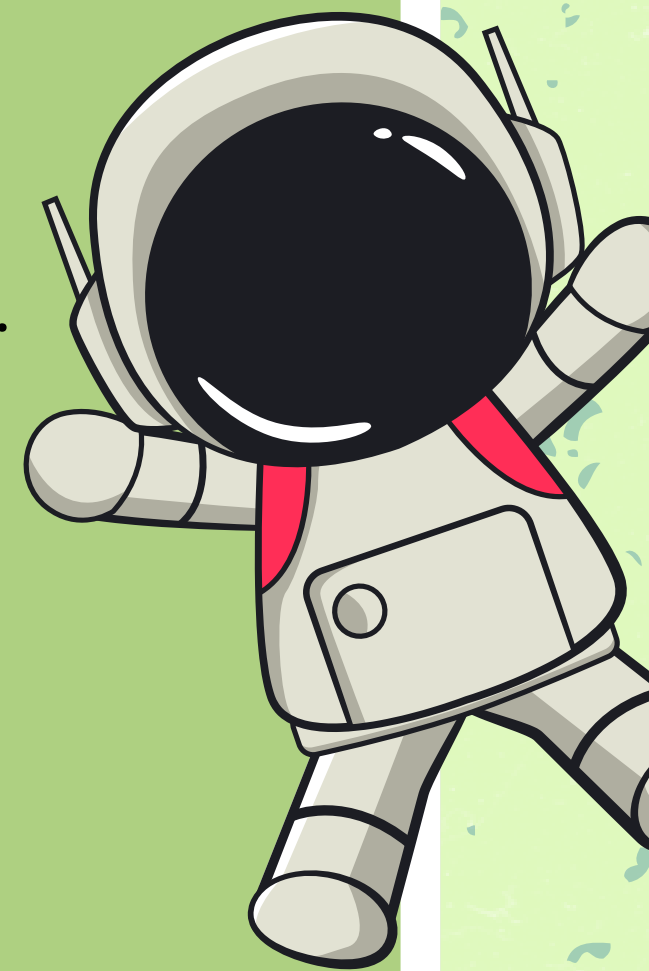
BENEFÍCIOS PARA A DINÂMICA ESCOLAR E APRENDIZADO

PARA OS ESTUDANTES:

- Desenvolvimento da criatividade, imaginação e curiosidade;
- Estímulo ao raciocínio lógico e à linguagem;
- Aprendizagem ativa, significativa e prazerosa;
- Experiências sensoriais e imersivas que facilitam a compreensão de conceitos;
- Desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como empatia, cooperação, autonomia e comunicação.

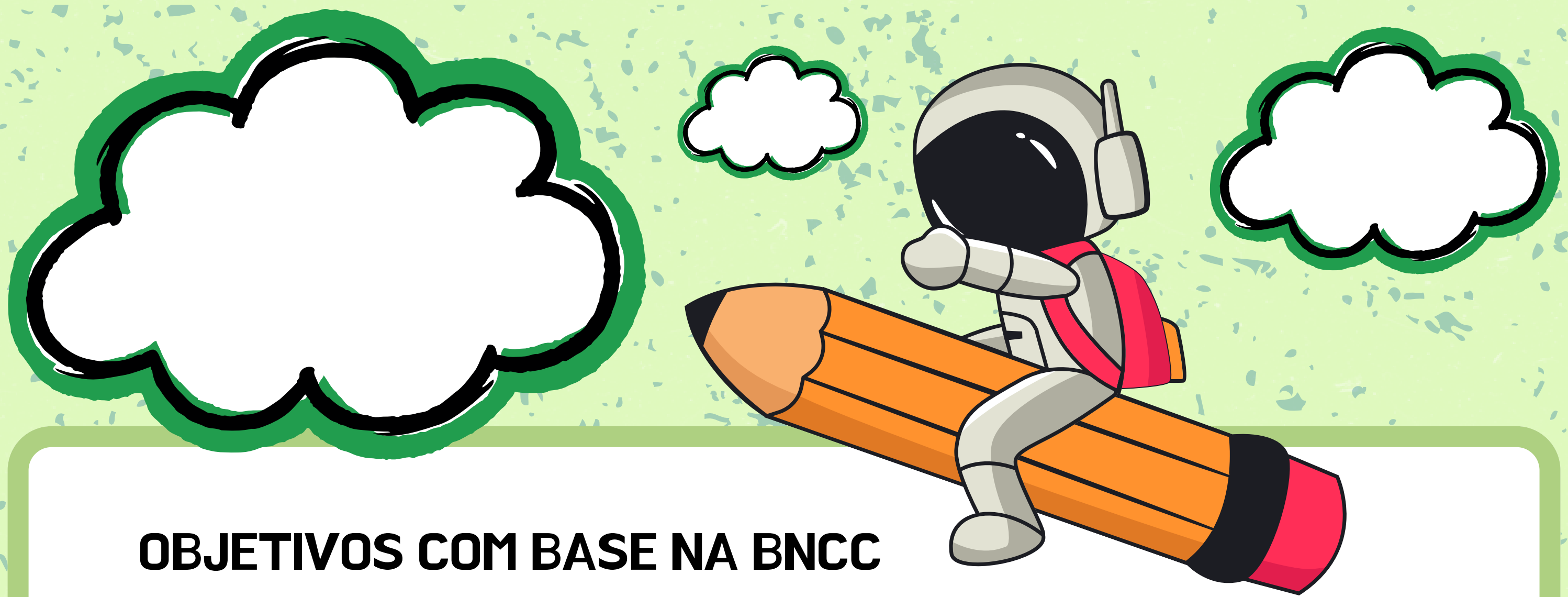
PARA A ESCOLA:

- Modernização das práticas pedagógicas;
- Alinhamento com a BNCC, DCNEI e Educação 4.0;
- Maior engajamento das crianças no processo de aprendizagem;
- Fortalecimento da proposta pedagógica institucional;
- Apoio à inclusão e à diversidade.



ESPECIFICAÇÕES DO MÓDULO - EDUCAÇÃO INFANTIL

- Exploração lúdica de conceitos iniciais de matemática, linguagem, ciências, artes e cultura, por meio de atividades contextualizadas;
- Desenvolvimento da coordenação motora, percepção sensorial, organização espacial e temporal;
- Atividades interativas com realidade aumentada, promovendo o contato com elementos da natureza, cultura, corpo humano e cotidiano;
- Introdução ao pensamento computacional de forma lúdica, por meio de jogos, desafios simples, sequências, padrões e resolução de problemas básicos;
- Estímulo à expressão corporal, artística, verbal e digital.



OBJETIVOS COM BASE NA BNCC

COMPETÊNCIAS GERAIS:

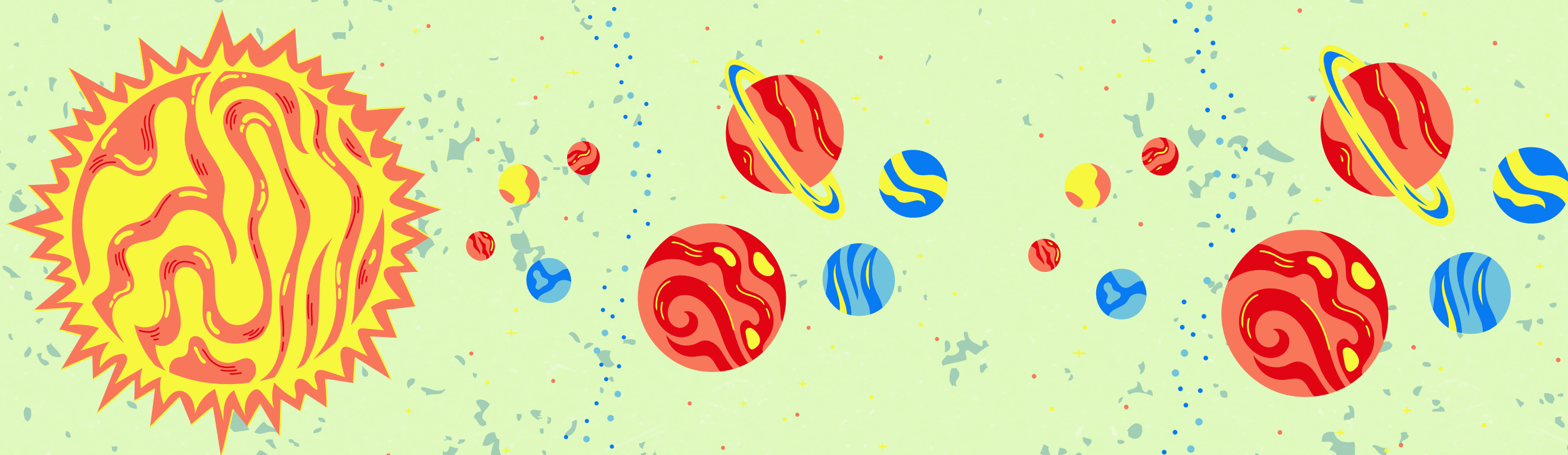
- Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
- Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.

HABILIDADES ESPECÍFICAS:

- **(EI03CO03)** Experienciar a execução de algoritmos brincando com objetos (des)plugados.
- **(EI03CO10)** Utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente e respeitosa.
- **(EI03EO06)** Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- **(EI03CG04)** Adotar hábitos de autocuidado relacionados à higiene, alimentação, conforto e aparência.
- **(EI03EF01)** Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.
- **(EI03ET03)** Identificar e selecionar fontes de informações, para responder a questões sobre a natureza, seus fenômenos, sua conservação.
- **(EI03ET07)** Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.

ITENS QUE COMPÕE O PROJETO

- 01 livro de sequências didáticas. Título: Educação 4.0: sequências didáticas na era digital - Módulo Educação Infantil. Autoria: Giovana Rodrigues Alves. 112 páginas.
- Inclui apoio pedagógico complementar na plataforma digital, de mesma autoria.
- 4 conjuntos de realidade aumentada de geografia e cultura.
- 4 conjuntos educativos de simulação médica.
- 4 conjuntos educativos de realidade virtual de matemática.
- 4 conjuntos educativos de lógica e engenharia.
- 4 conjuntos pedagógicos para aprendizado de inglês.
- 1 móvel volante para armazenamento e transporte da coleção.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A integração da Educação 4.0 e da Cultura Maker na Educação Infantil não apenas moderniza o ensino, mas promove uma formação integral desde os primeiros anos escolares. Ao unir tecnologia, ludicidade, inclusão e alinhamento curricular, a coleção transforma o espaço educativo em um ambiente de descobertas, onde aprender é brincar, explorar, experimentar e criar.

Essa proposta garante uma base sólida para o desenvolvimento das competências essenciais ao longo da vida escolar, contribuindo para a formação de crianças curiosas, criativas, críticas, colaborativas e preparadas para os desafios de um mundo em constante transformação.