



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL REI
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA - UFSJ
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

ANA GRAZIELA VIEIRA SILVA CAMILO

A INFLUÊNCIA DAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

São João del-Rei - MG

ANA GRAZIELA VIEIRA SILVA CAMILO

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como exigência parcial para
obtenção do Título de Especialista em
Mídias na Educação da Universidade
Federal de São João Del Rei.

Orientador: Prof. Cláudio Manoel Teixeira
Vitor

ARAXÁ – MG

2019

ANA GRAZIELA VIEIRA SILVA CAMILO

A INFLUÊNCIA DAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para obtenção do Título de Especialista em Mídias na Educação da Universidade Federal de São João Del Rei.

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Manoel Teixeira Vitor

A INFLUÊNCIA DAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Orientador: _____

Prof. Cláudio Manoel Teixeira Vitor (Orientador) - UFSJ

Examinador(a): _____

Prof.^a. Daniela Ferreira (Tutora) - UFSJ

Examinador: _____

Prof. Édio Luiz da Costa - UFSJ

São João Del Rei ____ / ____ / ____

DEDICO Este momento a Deus, que em sua infinita sabedoria colocou força em meu coração para vencer mais essa etapa de minha vida. A fé no Senhor, sem dúvidas me ajudou a lutar até o fim.

Aos meus familiares pelo apoio e por acreditaram em meu potencial e em especial meu esposo pelo incentivo, compreensão, apoio, paciência e carinho durante minha ausência para dedicação com meus estudos.

AGRADEÇO primeiramente a Deus, que está sempre ao meu lado em todos os momentos para garantir que minha meta seria alcançada e pela imensa oportunidade de fazer parte deste curso de especialização e seguir em frente com determinação para vencer os desafios. A toda minha grande família, minha filha e amigos que me apoiaram durante o curso e principalmente por acreditar no meu potencial. A todas as colegas do curso pelo apoio e por compartilharmos juntas alegrias, tristezas e com sua determinação e esforço sempre me motivou e acreditou que seria capaz de vencer.

O educador é um ser complexo e limitado, mas sua postura pode contribuir para reforçar que vale a pena aprender, que a vida tem mais aspectos positivos que negativos, que o ser humano está evoluindo, que pode realizar-se cada vez mais.

(MORAN, 2007).

RESUMO

CAMILO. Ana Graziela Vieira Silva. 2019” **A influência das tecnologias na Educação Infantil**”. 31p. Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade Federal de São João Del Rei.

A tecnologia faz parte da vida das crianças desde muito cedo. Mesmo antes de saberem ler ou escrever, elas já têm domínio sobre muitas tecnologias. Desta forma, a utilização da mesma na Educação Infantil é de suma importância. Diante de tal afirmação, este estudo tem como objetivo geral refletir sobre a influência dos recursos tecnológicos na Educação Infantil. A tecnologia na educação infantil ajuda a despertar a curiosidade no aluno por meio de exercícios de estratégia e imaginação, aumentando seu interesse pelas atividades. Portanto, é papel do professor ensinar ao aluno que a tecnologia é uma ferramenta para auxiliar seu aprendizado. Desta forma, espera-se que com esse trabalho, profissionais da Educação Infantil possam compreender a importância da utilização dos recursos tecnológicos nas salas da Educação Infantil. Para esse trabalho foi utilizada como metodologia, a pesquisa bibliográfica, com intuito de refletir sobre os recursos tecnológicos no âmbito escolar. Assim, a pesquisa se realizou a luz das teorias de vários autores dentre eles: Freire, (2011); Libâneo, (2003); Garcia (2017) e outros. Assim, foi possível realizar uma pesquisa clara e objetiva. Todos os autores colaboraram para a confirmação de dados pesquisados. Desta forma, conclui-se que a inserção dos os recursos tecnológicos nas práticas pedagógicas do professor, se torna muito importante para o desenvolvimento cognitivo das crianças da Educação Infantil

PALAVRAS - CHAVE: Recursos tecnológicos –Aprendizagem – Educação Infantil.

ABSTRACT

Technology has been a part of children's lives since a very early age. Even before they can read or write, they already have mastery over many technologies. In this way, the use of it in Early Childhood Education is of paramount importance. Faced with such an affirmation, this study has as general objective to reflect on the influence of technological resources in Early Childhood Education. Technology in early childhood education helps to arouse curiosity in the student through strategy and imagination exercises, increasing their interest in the activities. Therefore, it is the teacher's role to teach students that technology is a tool to aid their learning. Thus, it is expected that with this work, Early Childhood professionals can understand the importance of the use of technological resources in the rooms of Early Childhood Education. For this work was used as methodology, the bibliographical research, with the purpose of reflecting on the technological resources in the school scope. Thus, the research was carried out in light of the theories of several authors among them: Freire, (2011); Libane, (2003); Garcia (2017) and others. Thus, it was possible to carry out a clear and objective research. All the authors collaborated to confirm the data searched. Thus, it is concluded that the insertion of technological resources into the pedagogical practices of the teacher, becomes very important for the cognitive development of children in Early Childhood Education.

KEY WORDS: Technological resources - Learning - Early Childhood Education.

SUMÁRIO

1-INTRODUÇÃO.....	11
2-METODOLOGIA.....	12
3-REVISÃO DA LITERATURA	13
3.1--A IMPORTÂNCIA DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	15
3.2-O PAPEL DO PROFESSOR NO PROCESSO DA EDUCAÇÃO MIDIÁTICA.....	18
3.3- A INFLUÊNCIA DA FAMÍLIA NESSE CONTEXTO.....	19
3.4- PRINCIPAIS RECURSOS TECNOLÓGICOS UTILIZADOS NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	20
3.5- O COMPUTADOR.....	22
3.6-O DVD.....	23
3.7- OS JOGOS NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS....	26
3.8- CONTRIBUIÇÃO DO TRABALHO COM LÚDICO EM SALA DE AULA	28
3.9- O PAPEL DA ESCOLA	39
4- CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	31
5- REFERÊNCIAS.....	33

A INFLUÊNCIA DAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

1- INTRODUÇÃO

Percebe-se que a utilização das tecnologias na Educação Infantil se tornou muito importante nas últimas décadas, pois, nessa faixa etária as crianças estão em pleno desenvolvimento. Por isso, seu uso pode se tornar peça fundamental para a formação de valores e atitudes que são fundamentais nos dias atuais.

Na Educação Infantil (primeira etapa da Educação Básica), os recursos midiáticos, são de grande importância para o processo ensino-aprendizagem, pois muitas crianças trazem em sua bagagem algumas experiências relacionadas com as novas tecnologias. Assim, o papel da escola é de proporcionar uma aprendizagem significativa partindo das vivências da criança, instigando a criatividade e a curiosidade.

Sabe-se que a educação com os recursos midiáticos vem se desenvolvendo desde a década de 70 como uma metodologia capaz de atender aos interesses do ensino e da aprendizagem. Por isso, esse trabalho deverá procurar respostas para seguinte problemática: Como deve ser realizado o trabalho com as tecnologias na Educação Infantil?

Assim, no decorrer da pesquisa, encontraremos respostas para essa indagação através dos seguintes objetivos específicos: reconhecer a importância dos recursos tecnológicos na Educação Infantil; reconhecer o papel do professor no processo da educação midiática e analisar os principais recursos tecnológicos utilizados no processo ensino-aprendizagem na Educação Infantil.

A justificativa dessa pesquisa diz respeito ao saber “midiático” pois, para ajudarmos as crianças da Educação Infantil a desenvolver suas habilidades devemos estimulá-las a desenvolver suas habilidades por meio de atividades lúdicas e prazerosas, dentro desse contexto tecnológico.

Desta forma, a pesquisa tem como objetivo geral refletir sobre a influência dos recursos tecnológicos na Educação Infantil pois, acredita-se que o educador deve atribuir sentido aos equipamentos em seu trabalho, permitindo assim, o manuseio, a criatividade na utilização desse recurso, a percepção sobre a necessidade de

conhecimento, de planejamento e de organização, propiciando oportunidades para a ressignificação desses recursos didáticos no processo de ensino-aprendizagem.

2- METODOLOGIA

A metodologia utilizada nesse trabalho foi a pesquisa bibliográfica, abrangendo bibliografias publicadas como (jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico). A finalidade da pesquisa bibliográfica é colocar o pesquisador em contato direto com outras bibliografias já conhecidas.

Para Manzo (1971, p. 32), a bibliografia pertinente “oferece meios para definir, resolver, não somente problemas já conhecidos, como também explorar novas áreas onde os problemas não se cristalizam suficientemente” e tem por objetivo permitir ao cientista “o reforço paralelo na análise de suas pesquisas”. (Trujillo, 1974, p. 230).

Dessa forma, a pesquisa bibliográfica não é mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre certo assunto, mas propicia o exame de um tema sobre novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões inovadoras.

Ao analisar as palavras chave: Tecnologias, aprendizagem e Educação Infantil, foram contempladas questões que provocaram discussões, reflexões, análises e críticas, que contribuíram para a formação das crianças da Educação Infantil.

3- REVISÃO DA LITERATURA

3.1- A IMPORTÂNCIA DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A tecnologia tem um papel importante no desenvolvimento de habilidades para atuar no mundo de hoje. O conceito de aula mudou com os blogs, grupos, fóruns e até ambientes virtuais. Assim a sala de aula ganha extensão, podendo ser acessada a qualquer hora em qualquer momento e lugar.

No ensino público as tecnologias utilizadas são apenas Televisão e DVD e celulares. Enquanto nas instituições de ensino privado possuem maiores recursos tecnológicos. Por isso, é importante que o educador garanta que todas essas tecnologias façam parte da proposta pedagógica.

[...] as mídias apresentam-se, pedagogicamente, sob três formas: como conteúdo escolar integrante das várias disciplinas do currículo, portanto, portadoras de informação, idéias, emoções, valores; como competências e atitudes profissionais; e como meios tecnológicos de comunicação humana (visuais, cênicos, verbais, sonoros, audiovisuais) dirigida para ensinar a pensar, ensinar a aprender a aprender, implicando, portanto, efeitos didáticos como: desenvolvimento de pensamento autônomo, estratégias cognitivas, autonomia para organizar e dirigir seu próprio processo de aprendizagem, facilidade de análise e resolução de problemas, etc. (LIBÂNEO, 2003, p. 70)

Segundo Moran (2005) as mídias na educação desempenham um papel relevante, pois passam continuamente informações interpretadas, mostram-nos modelos de comportamento, ensinam-nos linguagens coloquiais e multimídia e privilegiam alguns valores em detrimento de outros.

De acordo com Moreira (2003),

Sem dúvida instituições como a família, a escola, a religião continuam sendo, em graus variados, as fontes primárias da educação e da formação moral das crianças. Mas a influência da mídia está presente também por meio delas. A televisão, por exemplo, ocupa uma fatia considerável do tempo das crianças, sobretudo em meios sociais carentes de fontes alternativas de ocupação e lazer. (MOREIRA, 2003, p. 1216)

Assim, é importante frisar que no processo educativo, a utilização de mídias pode introduzir uma nova forma de organização do trabalho pedagógico, não só com

proposta metodológica, mas também como visão diferenciada acerca do sujeito que aprende,

Ressalta-se que as tecnologias devem ser utilizadas para ampliar o conhecimento da criança, possibilitando que sua aprendizagem ocorra de uma forma envolvente e motivadora, despertando o seu interesse, tornando as aulas mais prazerosas e proporcionando significativa aprendizagem para todos.

Assim é necessário incorporar aos processos educacionais os novos recursos oferecidos pela informática, sem esquecer aqueles indivíduos que têm alguma dificuldade de aprendizagem. Conseguir utilizar os recursos da informática é algo que pertence à categoria do necessário como condição para que o sujeito não se veja excluído, qualquer que seja o lugar social por ele ocupado nessa nova sociedade.

A integração da educação com a tecnologia ajudará na criação de uma linguagem comunicativa em busca de caminhos e indicativos de horizontes, que poderão ajudar os educadores a construir novos conceitos. E para que essa materialidade se torne uma mediação, é necessário que ela seja incorporada numa situação de aprendizagem. Para isso, deve fazer parte de uma proposta educativa que tenha objetivos, metodologia de trabalho, critérios para avaliar o processo e os resultados esperados.

Ressalta-se que as inovações tecnológicas, por si só, não garantem as inovações pedagógicas, pois estas dependem de um diagnóstico do contexto, da definição de objetivos e prioridades, da escolha de estratégias, do planejamento e das interações em contextos reais da vida.

É necessário que o professor ofereça também para as crianças atividades lúdicas, pois o desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem do desenvolvimento da criança nos aspectos pessoal, social e cultural colaborando assim, para a boa saúde mental e física.

Desta forma, a função do professor muda de detentor do conhecimento, para guia das investigações dos alunos. O espaço de trocas de conhecimento aumenta e o processo de comunicação inova, com o trabalho com as tecnologias aliadas às atividades lúdicas.

Compreendeu-se neste capítulo que trabalhar com as novas tecnologias aliadas ao lúdico na Educação Infantil, proporciona uma aprendizagem significativa e

contextualizada. A atividade lúdica permite à criança a propor, produzir e resolver situações problema, a partir de uma abordagem criativa e estruturada.

3.2- O PAPEL DO PROFESSOR NO PROCESSO DA EDUCAÇÃO MUDIÁTICA

O termo “mídia-educação” não é unânime entre pesquisadores da área. Entretanto Fantin (2006) destaca que os objetivos da educação para as mídias estão presentes, independentemente da terminologia utilizada.

Assim, Mídia-educação pode ser definida como um campo de estudo que está na interface de outros dois campos: educação e comunicação. Tal fato dá origem a determinadas características, obstáculos e questionamentos que evidenciam a sua estrutura complexa, exigindo uma abordagem interdisciplinar para sua compreensão.

Desta forma, professor tem um papel fundamental na construção de novos saberes, sua responsabilidade aumenta, pois necessita adaptar-se às diferentes linguagens e criar oportunidades para além das situações educativas, transcendendo a sala de aula.

Em 2009, Bévort e Belloni escreveu que a mídia não era prioridade nas escolas, mas observa-se que nos dias atuais essa realidade não mudou, pois as escolas ainda não estão totalmente preparadas e equipadas para atender essa crianças que já vem de casa conectadas com as novas tecnologias.

Ao discutir a questão da formação docente, Perrenoud (1993) resume três pontos de vista sobre o tema:

- O de que a pedagogia não existe, já que para ensinar basta dominar o saber a ser transmitido;
- O de que o que vale mesmo são as questões de talento ou de personalidade;
- E o de que competência didática se adquire mas que a formação tem pouco peso em relação à experiência profissional, à aprendizagem concreta.

Garcia (2017) destaca que os professores devem ser orientados a buscar novas metodologias da cultura digital, estudar e aprofundar-se sobre as novas ferramentas tecnológicas, estabelecer conexões com o ensino, ao mesmo tempo em que são instigados a explorá-las, indo além do que já sabem e avançar para novas experiências. Ou seja, é necessário auxiliar o professor a se engajar e se tornar um mediador das tecnologias digitais.

Desta forma, quando na prática pedagógica do professor é incluída a educação midiática de forma lúdica, os alunos se sentem incentivados a se expressarem seus sentimentos facilitando a expressão pessoal:

[...] podemos dizer que um trabalho executado no computador pode ser permanentemente resgatado e modificado. Podemos dizer, sem exagero, que o trabalho com mídias digitais não está nunca terminado, está em processo. Essa condição interfere nos critérios de avaliação e propõe o exercício de aprendizagem continuada — a possibilidade de sempre alterar, melhorar e aperfeiçoar uma tarefa (COSTA, 2013, p. 193).

Assim, percebe-se que é muito importante a preparação e a formação do professor para tornar a sua prática pedagógica mais atraente e significativa por meio de práticas lúdicas e inovadoras que possibilitem um aprendizado sobre os recursos digitais e o uso da tecnologia na educação.

Segundo Gatti (1993, p. 22):

Há resistência por parte dos professores em relação às inovações: Sempre que uma inovação surge no horizonte dos educadores, observa-se, em algumas, deslumbramento em função das possibilidades aventadas por essas inovações e, em outros, ceticismo crônico provocado que pela decepção que professores diretores e técnicos em Educação vêm acumulando com as políticas e propostas educacionais mal implementadas ou descontinuadas pelos sucessivos governos, quer pela acomodação natural que temos a nossas funções e pelo incômodo que inovações podem provocar, na medida em que estas exigem alterações no comportamento e uso de espaço e tempo já bem cristalizados.,

Belloni (2003, p.299) em suas falas evidencia que essa resistência se dá quando:

se aprende fazendo várias vezes e se possível, com o uso de papel e caneta...” (L-14) “A geração de aprendiz atualmente é uma geração informatizada. Que faz uso dessas informações tecnológicas na maioria das vezes não direcionadas para a educação” (L-13) “Tudo é relativo, pois muitas vezes a tecnologia é fundamental para o professor, pois muitas vezes se for usar com os alunos infelizmente não funciona. ” (L-14) “Eu pretendo usar, mas não já de cara irá levar um tempo. ”(L-11) “As tecnologias são boas. Se a escola puder me fornecer o material (L-6).

Acredita-se que essa resistência pode ser devido à própria formação desses professores licenciandos pois, a formação pedagógica e tecnológica dos professores muitas vezes é insuficiente e as condições de trabalho não compatíveis com a necessidade.

Libâneo (1998, p.29) afirma que o professor medeia a relação ativa do aluno com a matéria, inclusive com os conteúdos próprios de sua disciplina, mas considerando o conhecimento, a experiência e o significado que o aluno traz à sala de aula, seu potencial cognitivo, sua capacidade e interesse, seu procedimento de pensar, seu modo de trabalhar. Nesse sentido o conhecimento de mundo ou o conhecimento prévio do aluno tem de ser respeitado e ampliado.

A nova postura do novo profissional da educação é que ele precisa dominar um saber sobre produção social da comunicação cultural e um saber ser comunicador escolar com mídias e multimídias (Resende e Fusari, 1994, p. 15).

É preciso que os professores se adaptem às mudanças que vem ocorrendo na área educacional com a inserção das tecnologias. Segundo Marinho (1998), romper com o passado e mudar não significa de forma alguma abandonar suas experiências anteriores, elementos relevantes na construção da nova prática pedagógica. Enfim, é necessário que o professor pense em alternativas que possam estimular seus alunos com atividades baseadas no lúdico e com inovações no mundo digital.

3.3- A INFLUÊNCIA DA FAMÍLIA NESSE CONTEXTO

A família, assim como a escola, ocupa um papel muito importante na educação e desenvolvimento da criança. Ela compõe a formação do cidadão e influencia no caráter de todos. Ela é a base de construção de dos conhecimentos e o primeiro grupo social do qual o ser humano faz parte (REIS, 2010, p. 16).

Cada um, em seu seio familiar aprende e constrói valores. Cabe à família da pessoa com necessidade especial o acolher e proporcionar recursos visando a inserção da criança na sociedade.

Como a família influencia na dinâmica escolar do aluno e também na sua personalidade, é comum verificar que seu desempenho, sua inércia ou sucesso vai depender do seu relacionamento e convívio familiar. Se a família der condições para a busca de sucesso, mesmo com as dificuldades enfrentadas o resultado será

eficaz, bem como se a família não apóia e desacredita no potencial e na capacidade do aluno, este tem grande chance de desanimar e se enfraquecer na busca pela superação dos desafios (CARVALHO, 2007, p. 22).

Leva-se em conta não só a necessidade de inclusão digital no cotidiano, Todavia, o importante é saber que a família instrui a viver em sociedade. É por meio dela que se passa a conhecer os obstáculos do convívio social e os limites de cada indivíduo. Portanto, encarar de forma realista, os recursos tecnológicos e manter sempre que possível o diálogo e a troca de experiências com pais e famílias que também procuram crescer em relação aos recursos tecnológicos.

3.4- PRINCIPAIS RECURSOS TECNOLÓGICOS UTILIZADOS NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

A importância das tecnologias no ambiente escolar, bem como a vida em sociedade, amplia as possibilidades na construção e aquisição de conhecimentos, pois o acesso às informações pode ocorrer em qualquer tempo e espaço.

Percebe-se que é o momento da escola repensar a prática pedagógica e os currículos, incorporados às novas tecnologias em seu ambiente escolar, a princípio deve conceituar a cultura digital.

Ao mesmo tempo que a cultura digital abriga pequenas totalidades e seu significados, mantém-se desprovida de fluxos, de conhecimentos e de criações, que dá corpo e identidade às organizações que delas se constituem. (AMADEU, 2016, p.20).

Assim, os principais recursos tecnológicos utilizados na Educação Infantil são: o computador, DVD, televisão e retroprojektor. Vê-se que o professor tem a sua disposição uma série de ferramentas que podem incrementar sua ação pedagógica.

Desse modo, é de se esperar que a escola, tenha que “se reinventar”, se desejar sobreviver como instituição educacional. É essencial que o professor se aproprie de gama de saberes advindos com a presença das tecnologias digitais da informação e da comunicação para que estes possam ser sistematizadas em sua prática pedagógica. A aplicação e mediação que o docente faz em sua prática pedagógica do computador e das ferramentas multimídia em sala de aula, depende, em parte, de como ele entende esse processo de transformação e de como ele se sente em relação a isso, se ele vê todo esse processo como algo benéfico, que pode ser favorável ao

seu trabalho, ou se ele se sente ameaçado e acuado por essas mudanças. (SOUZA, et. al., 2011, p.20)

Valente (2011, p.14) nos diz que: "a questão da aprendizagem efetiva, relevante e condizente com a realidade atual configuração social se resume na composição de duas concepções: a informação que deve ser acessada e o conhecimento que deve ser construído pelo aprendiz".

Desta forma, a sala de aula é o espaço ideal para a aprendizagem efetiva com as novas tecnologias. Na sala de aula, professores buscam novas formas de ensinar tornando-a mais prazerosa e eficiente. Com o uso das tecnologias podemos ampliar este espaço, buscando novos conceitos, linguagens, expressões. O uso das tecnologias assume uma função importante na educação, sendo necessária também uma análise dessa nova ferramenta de ensino com planejamento e controle.

3.5- O COMPUTADOR

Sabe-se que nos últimos tempos o computador mudou nossa maneira de ler e escrever, fazendo com que a escrita seja uma tarefa coletiva e colaborativa, facilitando a construção social do conhecimento. Nas escolas, o computador tem sido utilizado por professores e alunos, como instrumento de trabalho no próprio processo educativo.

Segundo Dizard

"O computador em rede e a crescente importância de comunicação texto-áudio-visual fez surgir novos equipamentos tecnológicos viabilizando novas formas de comunicação e de aquisição, armazenamento, processamento, produção e distribuição de informação e por consequência também de conhecimento geral." (DIZARD,1998, p. 58)

Desta forma, o computador trouxe outras formas de comunicação, pois através dele o aluno pode adquirir qualquer tipo de informação. Para Moran (2005), iniciar o processo de ensino e aprendizagem integrando as mídias torna necessário conhecer os alunos, saber dos seus interesses, formação e perspectivas para o futuro, a forma de relacionar-nos com os alunos é fundamental para o sucesso pedagógico.

Silva apud Blanco; Dias; Silva (1989) apresenta um conjunto de características que tornam o computador bastante adequado às tarefas do processo de ensino e aprendizagem:

- Disponibilidade: dependendo apenas de uma conexão de energia;
- Interatividade: exige uma atividade atuante sobre diferentes canais sensoriais do operador, onde a imagem, por vezes acompanhada de som, e o tato, apelam à atenção do indivíduo estimulando um quase diálogo;
- Capacidade de memória: com sua capacidade de armazenamento e processamento de dados com função informativa, o computador leva grande vantagem sobre ser humano nesse aspecto;
- Capacidade de repetição: o computador detém uma grande capacidade repetidora, pode ser utilizada no processo de ensino e aprendizagem, completando e facilitando a atividade de alunos e professores;
- Adaptabilidade: adapta-se ao utilizador favorecendo, assim, uma diferenciação pedagógica, já que pode oferecer atividades de recuperação, mediação e/ou enriquecimento conforme as características do aluno;
- Capacidade de análise: pela interatividade proporcionada, a cada resposta dada pelo aluno corresponde uma análise e validação, em tempo real;
- Capacidade audiovisual: a novidade de se poder trabalhar a imagem por software, em qualquer momento e em qualquer das suas características aliada às novas capacidades gráficas e à possibilidade de tratar o som de forma digital, abriu caminho a uma "multirrepresentação" ligada à utilização de linguagens distintas para explicar e representar o mesmo fenômeno

Valente (1998), afirma que os computadores estão proporcionando uma revolução no processo de ensino-aprendizagem, pois a quantidade e diversidade de programas que auxiliam o ensino e a aprendizagem permitem uma mudança geral nas metodologias e estratégias para que esse processo possa ser realmente significativo para o aluno.

Antes de tudo, é preciso formar homens para que possam ser agentes dessa mudança.

É evidente que o profissional que não domina as tecnologias existentes na escola, nem compreende as possíveis contribuições destas ao seu fazer profissional, tende a rejeitá-las e não as coloca à disposição da comunidade para a construção coletiva de significados e sentidos no âmbito de seu contexto. Isso se evidencia em incontáveis situações em que a escola não se apropriou dos artefatos tecnológicos disponíveis em seus espaços, desde os mais convencionais (retroprojektor, microscópio, máquina fotográfica etc.) até as TICs, e não faz a gestão desses recursos, os quais se encontram ignorados em algum depósito, numa atitude incongruente com a proposta de gestão compartilhada. (ALMEIDA, 2003)

Ressalta-se que a inclusão das tecnologias de informação e comunicação exige um amplo processo de revisão curricular. O desafio da mudança nas escolas é, ao mesmo tempo, cultural e estrutural.

3.6- O DVD

O DVD já faz parte da rotina das escolas de Educação Infantil. O mesmo já é incluso como recurso didático e auxílio na aprendizagem. O vídeo, a possibilidade de nos mostrar e informar através de imagens e sons dos mais diversos tipos, mas com a diferença de nos disponibilizar de tudo isso a hora que tivermos tempo e vontade para apreciar

Para Lorenzato (1991),

Os recursos interferem fortemente no processo de ensino e aprendizagem; o uso de qualquer recurso depende do conteúdo a ser ensinado, dos objetivos que se deseja atingir e da aprendizagem a ser desenvolvida, visto que a utilização de recursos didáticos facilita a observação e a análise de elementos fundamentais para o ensino experimental, contribuindo com o aluno na construção do conhecimento. (LORENZATO, 1991, p. 4).

Este recurso auxilia em vários fatores, tanto emocional, como diversão, como informação; mas é preciso que professores e pais estejam atentos, pois nem todos os filmes e brincadeiras são permitidos para as crianças. É necessário que essas atividades sejam realmente interessantes, visando o que é benéfico para criação e educação das crianças.

Para que haja um bom entendimento entre o aluno, o professor e a utilização de métodos tecnológicos, como o vídeo, o professor precisa conhecer as dinâmicas

presentes dessas tecnologias, estar em sintonia com os acontecimentos mundiais, para aprimorar e redimensionar a sua prática pedagógica, para saber direcionar o uso deste artefato, não deixando que cause rotina, monotonia, desinteresse, na escola, e sim, que seja um ato desejado pelos alunos.

Segundo Penteados; Pontes (2011):

A ação de educar com, para e por meio das mídias tem se reduzido a atividades rotineiras e reprodutivas, pois os professores fazem uso das mídias, em especial da TV, apenas como ilustração de um conteúdo planejado a priori, desmerecendo assim, o potencial pedagógico que possam favorecer um “olhar sensível e reflexivo a respeito daquilo que ele vê diariamente na telinha dessa mídia” (PENTEADOS; PONTES, 2011, p. 66).

Desta forma, ao utilizar o DVD como recurso pedagógico, o professor deve ter consciência que o uso das mídias necessita integrar-se a sua prática desenvolvendo um trabalho que abranja uma multiplicidade de mídias e linguagens que oportunizem as crianças tanto a alfabetização quanto o letramento digital.

3.7- OS JOGOS NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS

Dinello, em sua obra “Expressão Ludo criativa” (2007, p. 13), diz que, jogar no âmbito de escola é muito diferente de jogar em outro lugar, porque o jogo utilizado como meio didático não apresenta o caráter de “jogo pelo jogo”, mas sim de uma motivação para certas aprendizagens. O jogo é um compromisso ativo e fundamentalmente, não é estado de imobilidade. Todo jogador se exercita e se prepara para ser melhor, exercitando-se se aperfeiçoa. E é isso que acontece com a criança. Está sempre se exercitando em uma constante aprendizagem.

Dessa forma, o jogar e o brincar, trazem para a criança uma nova noção do que é a realidade. Em suas brincadeiras a criança fantasia e modifica sua forma de pensar. Analisando a estrutura da brincadeira, percebe-se que a criança tem consciência da realidade mas prefere transformá-la através de sua imaginação. Percebe isso, quando a criança se fantasia para brincar e de uma hora para outra mudar o estilo da brincadeira.

Em relação à estrutura imaginária da criança, Henriot (apud Wajskop 1995), remete-nos a observar uma situação organizada, na qual a criança faz escolhas

constantes, através de diferentes simbologias que trazem aos objetos dos quais interagem.

Nos espaços escolares da Educação Infantil percebemos que muitas brincadeiras e jogos e são utilizados como um recurso de aprendizagem. Mas os educadores devem ficar atentos para não usá-los de maneira errada, pois deve-se refletir sobre a utilização correta dos recursos:

Muitas propostas pedagógicas para creches e pré-escolas baseiam-se na brincadeira. O jogo infantil tem sido defendido na educação infantil como recurso para a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças. O modo como ele é concebido e apropriado pelos professores infantis, todavia, revela alguns equívocos. (OLIVEIRA, 2008, p.230).

Na utilização dos jogos e brincadeiras, o professor deve observar atentamente se a criança não está brincando livremente. Deve determinar os objetivos didáticos, propiciando as situações de aprendizagem articulando os conhecimentos trazidos pela criança àqueles que se deseja transmitir. Exemplificando: quando a criança está brincando de amarelinha, deve-se permitir que ela realize a brincadeira, mas que as regras do jogo seja devidamente respeitadas, pois ela não está brincando sozinha, as outras crianças devem participar da brincadeira.

Como qualquer outro conteúdo os jogos e as brincadeiras tem seu objetivo, e deve ser planejado pelo professor com muita cautela, pois são importantes ferramentas mediadoras de aprendizagem. E por serem atividades lúdicas, prazerosas, essas atividades têm em sua essência a aprendizagem e a interação entre as crianças contribuindo assim, para o seu desenvolvimento integral.

Em nossas práticas pedagógicas devemos propor atividades que também abrangem a psicomotricidade das crianças, explorando objetos e brincadeiras, para que assim elas possam ampliar sua percepção sobre ela mesma, principalmente quando o brincar envolve o chamado “faz de conta”.

Segundo Oliveira (2006a), o humor, o entusiasmo e a alegria são elementos fundamentais à educação. Sem dúvida, possibilitam a constituição de um ambiente acolhedor, que convida a criança a desejar o desejo de aprender, a fazer de suas fantasias alimento para a construção de conhecimentos.

Nesse capítulo foram enfatizados os assuntos: a utilização das brincadeiras como recurso pedagógico e a importância dos jogos no processo ensino-aprendizagem das crianças. No próximo capítulo será feito um paralelo entre os tipos de brincadeiras que eram utilizadas antigamente com as brincadeiras atuais.

Os estudos da psicologia baseados em uma visão histórica e social dos processos de desenvolvimento infantil apontam que o brincar é um importante processo psicológico para as crianças que necessitam de apoio educacional especializado, é fonte de desenvolvimento e aprendizagem.

De acordo com Vygotsky (1987), um dos principais representantes dessa visão, o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

Piaget (1976), diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

O autor ainda afirma: “O jogo, é sob as duas formas essenciais de exercício sensório- motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta, seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu”. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à Inteligência infantil.

Segundo Raimundo Dinello (2007, p. 64), as ludotecas são espaços lúdicos, um mundo real transformado cada dia, pela imaginação de todos aqueles que estão jogando. As ludotecas podem oferecer qualquer tipo de brinquedos, desde que esteja inserido num ambiente de liberdade lúdica e criativa, inclusive não oferecer brinquedos, o essencial é que os sujeitos possam se expressar ludicamente.

A situação global de liberdade de expressão criativa, tanto nas relações sociais, quanto nas possibilidades de explorar, manipular, desarmar, reorganizar

diversos objetos, e até a possibilidade de esquecê-los, porque amanhã haverá outros brinquedos diferentes, que criam assim estruturas de inteligência e amadurecimento pessoal.

Sendo assim, fica evidente a importância do trabalho com o lúdico em sala de aula para o desenvolvimento integral da criança. Pois, ao desenvolver os jogos em sala de aula, muitas possibilidades se abrem para trabalhar conceitos e conteúdos, e a sistematização deles se dá a partir da vivência e discussões no grupo.

Ressalta-se que é importante o uso dos jogos pedagógicos em sala de aula, mas os conceitos e as finalidades precisam estar claros para os professores. Ao serem propostos, os educadores não devem se esquecer da lição que nos dão os jogos espontâneos: o desenvolvimento infantil se dá pela liberdade, alegria, diálogo, acordos, entusiasmo, esforço e espontaneidade.

Trabalhando o lúdico e centrando a ação pedagógica no diálogo com as crianças, trocando saberes e experiências, trazendo a dimensão da imaginação e da criação para a prática cotidiana de ensinar a aprender, estaremos ajudando nossos alunos a se tornarem cidadãos críticos e autônomos.

3.8- CONTRIBUIÇÃO DO TRABALHO COM LÚDICO EM SALA DE AULA

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogos” e “brincar”. E neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimento, e isto oportuniza a aprendizagem do indivíduo. A introdução do lúdico na vida escolar do educando é uma maneira muito eficaz de repassar pelo universo infantil para imprimir-lhe o universo adulto, nossos conhecimentos e principalmente a forma de interagirmos.

A ludicidade é uma necessidade na vida do ser humano em todas as idades, e não deve ser vista apenas como diversão ou momentos de prazer, mas momentos de desenvolver a criatividade, a socialização com o próximo, o raciocínio, a coordenação motora, os domínios cognitivos,

O ato de brincar estimula o uso da memória que ao entrar em ação se amplia e organiza o material a ser lembrado. Tudo isto está relacionado com o aparecimento gradativo dos processos da linguagem que ao reorganizarem a vivência emocional eleva a criança a um nível de processos psíquicos. O desenvolvimento do lúdico facilita a aprendizagem do desenvolvimento pessoal, social e cultural e colabora para a boa saúde mental e física.

A brincadeira está entre as atividades frequentemente avaliadas por nós como tempo perdido. Por que isso ocorre? Ora, essa visão é fruto da idéia de que a brincadeira é uma atividade oposta ao trabalho, sendo por isso menos importante, uma vez que não se vincula ao mundo produtivo, não gera resultados.

E essa concepção provoca a diminuição dos espaços e tempos do brincar à medida que avançam as séries do ensino fundamental. Seu lugar e seu tempo vão se restringindo à “hora do recreio”, assumindo contornos cada vez mais definidos e restritos em termos de horários, espaços e disciplina: não pode correr, pular, jogar bola etc. Sua função fica reduzida a proporcionar o relaxamento e a reposição de energias para o trabalho, este sim sério e importante.

Mas a brincadeira também é séria! E no trabalho muitas vezes brincamos e na brincadeira também trabalhamos! Diante dessas considerações, será que podemos pensar o brincar de forma mais positiva, não como oposição ao trabalho, mas como atividade que articula aos processos de aprender, se desenvolver e conhecer? Vale a pena refletir sobre esta questão para vislumbrarmos novas formas de transformar nossa vida, tanto pessoal como profissional.

Afirma Almeida que:

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido, se o educador estiver preparado para realizá-lo. O educador deve intervir de forma adequada, deixando que o aluno adquira conhecimentos e habilidades (ALMEIDA, 1994, p. 35).

Um aspecto essencial do aprendizado é o fato de ele criar a zona de desenvolvimento proximal; ou seja, o aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento que são capazes de operar somente quando a criança interage com o seu ambiente e quando em cooperação com seus companheiros (VYGOTSKY, 1988, p. 101).

Dinello em sua obra “Expressão Ludo criativa” (2007, p. 13), diz que, jogar no âmbito de escola é muito diferente de jogar em outro lugar, porque o jogo utilizado como meio didático não apresenta o caráter de “jogo pelo jogo”, mas sim de uma motivação para certas aprendizagens.

De fato, nesse caso, a tal a aprendizagem se converte na meta do jogo, por sua própria caracterização não deve ter outra finalidade que a alegria ou prazer de jogar. Conotação que é preciso ter em consideração. Porque, muitas vezes, sob a aparência sedutora de um programa de jogos preparatórios para o cálculo e a escrita, pode nos apresentar uma preposição de escolarização precoce. Cada situação de jogo e brincadeiras tem em si mesma, uma gama de ensaios que desenvolvem o indivíduo (Dinello 2007, p. 13),

Desta forma, o trabalho com jogos pode ajudar as crianças na leitura, escrita, cálculos e raciocínio lógico. É uma forma da criança aprender brincando. Quando a criança está jogando, ela cria, reproduz, transformando o fictício em realidade.

3.9- O PAPEL DA ESCOLA

Partindo do princípio que a educação é fundamental para a construção de uma sociedade democrática em suas dimensões social, ética e política. A escola deve servir como instrumento de conscientização do cidadão, extrapolando assim, sua função de mera transmissora de conhecimento e lançando-se numa ação social diretamente relacionada à formação do senso crítico, direcionada para a intervenção e mudança da realidade social.

Nos dicionários, a educação aparece definida como: “ação e efeito de educar, de desenvolver as faculdades físicas, intelectuais e morais da criança e, em geral, do ser humano; disciplinamento, instrução, ensino” – Dicionário contemporâneo da Língua Portuguesa, Caldas Aulete (2004)

Segundo Libâneo et al. (Educação Escolar: políticas, estrutura e organização, 2007, p. 315):

(...) seus objetivos dirigem-se para a educação e a formação de pessoas; seu processo de trabalho tem uma natureza eminentemente interativa, com forte presença das relações interpessoais; o desempenho das práticas educativas implica uma ação coletiva de profissionais; o grupo de profissionais tem níveis muito semelhantes de qualificação, perdendo relevância as relações hierárquicas; os resultados do processo educativo são de natureza muito mais qualitativa que quantitativa; os alunos são ao

mesmo tempo, usuários de um serviço e membros da organização escola (Libâneo et r2007, p. 315):

Em se tratando de formação de pessoas, a missão de cada Escola torna-se mais importante quando verificamos o que diz a Lei de diretrizes e Bases da Educação no seu artigo 2º (...) “a missão de cada Escola, de cada gestor, de cada professor, é promover o pleno desenvolvimento do educando, preparando-o para a cidadania e qualificando-o para o trabalho.

Atualmente a escola vem buscando construir mudanças no paradigma da educação através de seus colaboradores e servindo como instrumento de conscientização do cidadão, lançando-se numa ação social relacionada à formação do senso crítico e direcionada para a intervenção e mudança da realidade social.

As relações afetivas, permeadas por cargas afetivas positivas, marcam o processo de aquisição do objeto do conhecimento, contribuindo, também, para a construção da autonomia à medida que possibilita a confiança dos alunos no professor, em suas capacidades e decisões (BRANDEN, 1998).

Assim, a responsabilidade social da escola e dos profissionais de educação para o processo de aprendizagem se desenvolve através do relacionamento interpessoal entre escola, professores e comunidade.

Nesse contexto, ao professor tem importância fundamental nesse processo, pois, é ele que vai promover uma mudança social nos educandos no sentido de construir uma sociedade mais justa e igualitária para todos. Ele é um facilitador de conhecimento que gera no estudante a dúvida, a reflexão e a contestação.

Assim, o ambiente educador que hoje está à frente dos demais é aquele que não somente permite que seu aluno esteja conectado e saiba transitar entre os diferentes meios, mas que o ensina a fazer isso com criticidade. É preciso ensinar as crianças a ouvir outras ideias e a desenvolver confiança na própria capacidade de solucionar qualquer problema que encontrem.

4- CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da pesquisa, foi feita uma reflexão sobre a influência do uso das tecnologias com crianças na sala de aula, como conhecimento educacional. Foi confirmada essa hipótese: é imprescindível que ampliemos nossos conhecimentos acerca da importância das diversas formas de desenvolvimento da criança na escola através de atividades lúdicas. Só assim estaremos favorecendo a aprendizagem e dialogando com ela em todas as suas dimensões.

A partir dessas reflexões, acredita-se ter indicado alguns caminhos possíveis de serem percorridos no trabalho docente para a aprendizagem com as tecnologias, levando em consideração, que o mesmo pode trazer ao processo educacional como um todo. Buscou-se mostrar que as tecnologias disponíveis em sala de aula são atividades lúdicas e são constituídas pelas crianças como forma de conhecimentos e as habilidades no âmbito da linguagem, da cognição, dos valores e da sociabilidade.

Através da literatura pesquisada, percebeu-se que o principal objetivo foi alcançado; discutir a influência das tecnologias em sala de aula. É fato que existem inúmeras possibilidades de incorporar as tecnologias na aprendizagem, mas para que uma atividade pedagógica seja concreta é importante que permita a fruição, a decisão, a escolha, as descobertas, as perguntas e as soluções por parte das crianças, do contrário, serão compreendidas apenas como mais um exercício. Se incorporarmos de forma mais efetiva as tecnologias nas nossas práticas, estaremos potencializando as possibilidades de aprender e o prazer das crianças no processo de conhecer.

Percebe-se, que a finalidade maior dos educadores é com o desenvolvimento intelectual das crianças. Mas não se esquecendo de promover o desenvolvimento do aluno de forma integrada. O aluno deve ser entendido como um todo, não como partes que deve ser trabalhada isolada para depois serem reajustadas.

Portanto, ao inserir os recursos tecnológicos nas práticas pedagógicas, o professor da educação infantil, estará possibilitando à criança novas alternativas de acesso à informação, potencializando a ela, novas oportunidades para aprender, despertando nas mesmas, a curiosidade e interatividade, estimulando suas percepções, e assim as aulas tornarão mais dinâmicas e prazerosas.

Sendo assim, o papel do professor é muito importante diante do processo de desenvolvimento das crianças com as novas tecnologias. Pois, as atuações

pedagógicas devem ser relacionadas diretamente as crianças, proporcionando uma nova práxis, uma nova atitude diante da realidade educacional, na qual ele o responsável principal pela aprendizagem dos alunos

5- REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. **Educação a distância via Internet; Formação de Professores** (Avercamp - 2003). São Paulo, v.29, n.2, p. 327- 340, jul./dez. 2003.
- ALTOÉ, A.; COELHO NETO, J.; DA COSTA, L. P. Educação à distância em diferentes abordagens In: **III Ciclo de Estudos Integrados da Unifamma e IV Simpósio Jurídico**. 2010. Maringá: Anais do III Ciclo de Estudos Integrados Unifamma e IV Simpósio Jurídico, 2010, p. 95-111.
- BEVORT, E., & BELLONI, M. L. (2009). **Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas. Educação e Sociedade** , 30(109), 1081-1102.
- COSTA, Cristina. **Educação, imagem e mídias**. São Paulo: Cortez, 2013.
- DINELLO, Raimundo Angel. **Expressão Ludocriativa**. Edição revista Uberaba: Ed. da Universidade de Uberaba, 2007.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.
- GARCIA, Marilene Santana dos Santos. **Dispositivos móveis na escola e a busca de soluções educacionais contra distrações e exageros na permanência on-line. Tecnologia Educacional**. Ano 46, n. 218, pp. 32-43, jul.-set. 2017.
- GATTI, B.A. **Os agentes escolares e o computador no ensino**. Revista Informática. São Paulo, v. 4, dez. 1993.
- LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora?: novas exigências educacionais e profissão docente**. São Paulo: Cortez, 1998.
- _____. **Educação Escolar: políticas, estrutura e organização**. São Paulo: Cortez, 2003.
- MOREIRA, Alberto da Silva. **Cultura midiática e educação infantil**. Campinas: 2003. Texto disponível no site: Uab.furg acesso em 19/06/2018 às 22h e 36 min.
- PENTEADOS, Heloísa Dupas de Oliveira; PONTES, Aldo. **A educação escolar das infâncias na sociedade midiática**. 2011. Disponível em: . Acesso em: 18 abr. 2013.
- PERRENOUD, P. **Práticas pedagógicas, profissão docente e formação. Perspectivas sociológicas**. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1993.
- PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1976.
- SETTON, Maria da Graça Jacintho. Família, escola e mídia: um campo com novas configurações. **Família, Escola e Mídia**: acesso em 19/06/2018 às 23h e 25 min.
- SOUSA, R. P.; MOITA, F. M. C.; CARVALHO, A. B. G. **Tecnologias digitais na educação**. Campina Grande: EDUEPB, 2011.

VYGOTSKY. Lev Semenovich. **Pensamento e linguagem**. Disponível em: file:///C:/site/livros_gratis/pensamento_linguagem.htm. Acessado em: 13/06/2019.