



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

ELAINE DOS REIS VICENTE

**A UTILIZAÇÃO DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

ARAXÁ – MG

2019

ELAINE DOS REIS VICENTE

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

ELAINE DOS REIS VICENTE

A UTILIZAÇÃO DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Orientador: _____

Professor Cláudio Manoel Teixeira Vitor
Universidade Federal de São João del-Rei

Examinador: _____

Professora Daniela Ferreira
Universidade Federal de São João del Rei

Examinador: _____

Professor Édio Luiz da Costa
Universidade Federal de São João del- Rei

____/____/____

DEDICO este estudo a todas as pessoas que me apoiaram e acreditaram em meu trabalho. Pelo apoio incondicional à minha formação e a minha família pela compreensão nos momentos que estive ausente para a realização deste trabalho.

AGRADEÇO a Deus, fonte de amor, justiça e sabedoria. Ao meu orientador Cláudio Manoel Teixeira Vitor, que me apoiou e auxiliou através de seu conhecimento. Aos tutores que acompanharam todo o meu percurso durante a realização do curso de Mídias na Educação. A todos meus amigos que me acompanharam dando força para a realização desse sonho.

RESUMO

VICENTE, Elaine dos Reis. 2019 **A utilização dos recursos tecnológicos na Educação Infantil**. 30 f. Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade Federal de São João Del Rei.

O uso de recursos tecnológicos vem garantindo cada vez mais espaço nas escolas. Assim, o contato do aluno com os recursos tecnológicos desde cedo, é muito importante pois, a criança deve ter conhecimento dos recursos tecnológicos para a sua futura formação. Sabe-se que a criança desde pequena é inserida em um contexto social tecnológico, desta forma, o principal objetivo desse artigo foi; compreender a importância da utilização dos recursos tecnológicos na Educação Infantil. Essa pesquisa teve em sua estrutura a discussão dos seguintes objetivos específicos: a tecnologia em sala de aula; a importância de trabalhar com o lúdico na Educação Infantil e a utilização da tecnologia como recurso pedagógico. O trabalho apresenta como metodologia, a pesquisa bibliográfica e contempla as novas formas de aprender e ensinar através dos recursos tecnológicos. Assim, todos os assuntos foram refletidos a luz das teorias de Moran (2009), Kishimoto (1998), Dallabona e Mendes (2004), Demo (1996) e também o RCNEI (1998). Espera-se que a pesquisa colabore para a alfabetização digital das crianças da Educação Infantil. Portanto, os resultados obtidos com essa pesquisa está no reconhecimento dos profissionais da educação, sobre a importância da utilização dos recursos tecnológicos para o desenvolvimento cognitivo da criança da Educação Infantil.

Palavras Chave: **Alfabetização - Educação Infantil - Recursos tecnológicos.**

ABSTRACT

VICENTE, Elaine dos Reis. 2019 **A utilização dos recursos tecnológicos na Educação Infantil. 20. f.** Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade Federal de São João Del Rei.

The use of technological resources is guaranteeing more and more space in schools. Thus, the student's contact with the technological resources from an early age is very important because the child must have knowledge of the technological resources for their future training. It is known that the child from a young age is inserted in a technological social context, in this way, the main objective of this article was; understand the importance of the use of technological resources in Early Childhood Education. This research had in its structure the discussion of the following specific objectives: technology in the classroom; the importance of working with the playful in Early Childhood Education and the use of technology as a pedagogical resource. The work presents as methodology, bibliographical research and contemplates the new ways of learning and teaching through technological resources. Thus, all subjects were reflected in the theories of Moran (2009), Kishimoto (1998), Dallabona and Mendes (2004), Demo (1996) and RCNEI (1998). It is hoped that the research will contribute to the digital literacy of children in Early Childhood Education. Therefore, the results obtained with this research are in the recognition of the professionals of the education, on the importance of the use of the technological resources for the cognitive development of the child of the Child Education.

Keywords: Literacy - Early childhood education - Technological resources.

SUMÁRIO

1- INTRODUÇÃO.....	10
2- REVISÃO DA LITERATURA.....	11
2.1- A TECNOLOGIA NA SALA DE AULA.....	13
2.2- O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	15
2.3- A UTILIZAÇÃO DA TECNOLOGIA COMO RECURSO PEDAGÓGICO.....	17
2.4- ESCOLA, ALUNO E O PROCESSO DE APRENDIZAGEM DIGITAL.....	21
2.5- A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL COM OS RECURSOS TECNOLÓGICOS.....	24
3- METODOLOGIA.....	26
4- CONSIDERAÇÕES FINAIS	
5- REFERÊNCIAS	

1- INTRODUÇÃO

O uso das tecnologias na Educação Infantil pode tornar as aulas mais prazerosas e interessantes. Através dos recursos tecnológicos disponíveis, o professor da Educação Infantil poderá favorecer problemáticas para que seus alunos construam sua aprendizagem. Assim sendo, justifica-se a utilização dos recursos tecnológicos na Educação Infantil.

A criança desde pequena é inserida em um contexto social tecnológico. Ela adquire com as convivências hábitos e atitudes que fazem parte do mundo moderno. Desta forma, a escola necessita de utilizar os recursos tecnológicos no seu cotidiano para atender essas crianças e articular as relações entre aprendizagem, conhecimento e tecnologia.

O desafio maior é caminhar para um ensino e uma educação de qualidade, que integre todas as dimensões do ser humano.

[...] precisamos de pessoas que façam essa integração em si mesmas no que concerne aos aspectos sensorial, intelectual, e emocional, ético e tecnológico, que transitem de forma fácil entre o pessoal e o social, que expressem nas suas palavras e ações que estão sempre evoluindo, mudando, avançando (MORAN 2009, p. 15).

Muitos recursos tecnológicos podem ser utilizados em uma sala de aula, como computadores, notebooks, lousas interativas, apresentações multimídia, mesas educacionais de alfabetização interativas, dentre outros.

Frente a essa nova realidade, acredita-se que o professor deva assumir o papel de orientador, investigador e empreendedor, não apenas compreendendo como se dá esse processo, mas principalmente se atualizando de forma a contribuir para o desenvolvimento integral dos alunos, ao longo de sua aprendizagem.

Dessa forma, objetivou-se com essa pesquisa, compreender a importância da utilização dos recursos tecnológicos na Educação Infantil. Na estrutura dessa pesquisa os seguintes assuntos foram tratados: a tecnologia em sala de aula; a importância de trabalhar com o lúdico na Educação Infantil e a utilização da tecnologia como recurso pedagógico e a escola, aluno; o processo de aprendizagem digital e a importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil com os recursos tecnológicos.

Este trabalho se justifica por ser um tema de suma importância no contexto educacional, pois, o uso das tecnologias na Educação Infantil torna as aulas mais prazerosas e interessantes. Através dos recursos tecnológicos disponíveis, o professor da Educação Infantil poderá favorecer problemáticas para que seus alunos construam sua aprendizagem. Assim, justifica-se a importância da utilização dos recursos tecnológicos na Educação Infantil.

Para realizar este estudo a metodologia adotada foi a pesquisa bibliográfica, por meio de leituras reflexivas sobre o assunto, com análises críticas, observações diretas e indiretas e registros diários para a compreensão do tema proposto. Optou-se pela pesquisa bibliográfica por ser uma pesquisa que exige um processo que envolve dedicação, empenho e investimento para sua realização.

O trabalho está estruturado em três capítulos, no primeiro capítulo, será abordado a importância de trabalhar com o lúdico na Educação Infantil, pois as atividades lúdicas auxiliam a criança no seu comportamento, desempenhando papéis sociais nas suas representações, além de desenvolver a imaginação, a criatividade e a capacidade motora de raciocínio.

No segundo capítulo será feita uma breve reflexão sobre a utilização da tecnologia como recurso pedagógico sem sala de aula, pois na era da informação as novas tecnologias ganham espaço na escola, o professor passa a se ver diante de novas e inúmeras possibilidades de acesso à informação e isto faz com que os mesmos busquem novas formas de ensinar com tais recursos tecnológicos.

Já no terceiro capítulo trataremos da relação entre aluno, professor e o processo ensino-aprendizagem. Este capítulo será de suma importância para que os leitores compreendam que a inclusão digital não acontece do dia para a noite, deve haver uma interação entre esses três atores e que cada um tem sua importância no contexto escolar.

2- REVISÃO DA LITERATURA

2.1- A TECNOLOGIA NA SALA DE AULA

Sabe-se que os recursos tecnológicos estão disponíveis a todo momento, por isso é de suma importância que os profissionais da educação infantil estejam preparados para tanto. De acordo com o (Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil) contribuir para um novo conhecimento:

Na instituição de educação infantil, pode-se oferecer às crianças condições para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos. É importante ressaltar, porém, que essas aprendizagens, de natureza diversa, ocorrem de maneira integrada no processo de desenvolvimento infantil. Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança [...] (BRASIL, 1998, p. 23).

Assim, podemos dizer que atualmente os recursos tecnológicos estão sendo de grande apoio e auxílio aos educadores em sala de aula. Os mesmos podem levar aos seus alunos, por exemplo, imagens e sons de formas associadas ou não, mas com qualidade de informação.

A tecnologia, nas palavras de Vargas (1994, p. 225), sendo verificada no sentido dado pela cultura ocidental, é a “aplicação de teorias, métodos e processos científicos às técnicas”. Recurso, de acordo com o Dicionário Michaelis (2004), é um meio que responde a uma necessidade ou auxilia a se conseguir aquilo que se pretende. Tecnologia, como já dito, são as teorias e técnicas que possibilitam o aproveitamento prático do conhecimento científico.

Segundo Moran (2006),

Um recurso tecnológico é, portanto, um meio que se vale da tecnologia para cumprir com o seu propósito. Os recursos tecnológicos podem ser tangíveis (como um computador, uma impressora ou outra máquina) ou intangíveis (um sistema, uma aplicação virtual).

Desta forma, é importante que o professor esteja sempre ampliando e se aprofundando nos conhecimentos, mudando sua concepção antiga de professores tradicionais, para partir da realidade e das necessidades do educando. Assim, o professor estará apto a trabalhar com os recursos tecnológicos disponíveis integrando-os com os currículos escolares.

No entanto, nota-se que, atualmente, as crianças passaram a adotar novos hábitos, até mesmo para brincar. Tais mudanças ocorreram em virtude das transformações ocorridas na sociedade, e também em função da evolução e abrangência maciça das mídias, principalmente a televisão e a internet.

Desta forma, não podemos deixar que as novas tecnologias acabem com o gosto que as crianças têm de brincar, pois entende-se que uma criança que não brinca não amadurece de maneira saudável e, provavelmente, terá prejuízos no desenvolvimento motor e socioafetivo

De acordo com Kishimoto (1998, p. 151):

Pela brincadeira a criança aprende a se movimentar, falar e desenvolver estratégias para solucionar problemas. A brincadeira tem papel preponderante na perspectiva de uma aprendizagem exploratória, ao favorecer a conduta divergente, a busca de alternativas não usuais, integrando o pensamento intuitivo. Brincadeiras com o auxílio do adulto, em situações estruturadas, mas que permitam a ação motivada e iniciada pelo aprendiz de qualquer idade parecem estratégias adequadas para os que acreditam no potencial do ser humano para descobrir, relacionar e buscar soluções [...].

Quando a criança brinca, percebe-se que a mesma procura sempre se relacionar com as tecnologias de forma simples e natural, procurando uma forma de brincar e aprender ao mesmo tempo. Na Educação Infantil a tecnologia já faz parte do cotidiano e precisa ser encarada, pela escola e pelos próprios professores, como um aliado na aprendizagem.

Encontramos nas casas de pessoas da classe baixa, média e alta, um ou mais aparelhos de televisão. É raro não ter televisores em casa. Inclusive, já é comum encontrar um aparelho em cada cômodo da casa, em que cada um assiste a seu programa preferido, sem muito contato com os demais moradores da mesma residência.

Sobre isso, Zagury (2002, pag.112), destaca:

Hoje, inclusive nas camadas populares, é quase um fenômeno quem não tenha pelo menos um aparelho. Nos lares das classes média e alta, é comum vermos cerca de três aparelhos: um em cada quarto, ou um na sala e outros dois nos quartos. Até na cozinha é comum.

Esse fenômeno contribui para a separação física das pessoas, que se 'entocam' cada um em seu quarto, deixando de partilhar, de conversar, de troca de ideias com o restante da família nas poucas horas em que encontram diariamente. Se for levado em consideração o fato de que Zagury mencionou os dados.

Desta forma, nota-se que os hábitos familiares, que considerávamos essenciais como o diálogo durante as refeições e as reunidas em família, transformaram-se depois da adesão às tecnologias, estão deixando de existir, afetando até os hábitos alimentares.

O computador já é um grande transmissor de conhecimento, basta olharmos para ver a quantidade de letras, símbolos e números que cada tecla tem; ele servirá de chave difusora da informação e ao mesmo tempo da comunicação, tornando assim uma troca de saberes. A tecnologia funcionará como suporte mediatizado de interação professor/aluno.

2.2- O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Dallabona e Mendes (2004) apontam que o lúdico serve como um meio pedagógico que envolve o aluno nas tarefas da sala de aula, bem como colocam que o educador deve ter claro em mente os objetivos em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem. Ressaltam ainda que a ludicidade aplicada e compreendida em sua totalidade agrega resultados positivos no ensino quanto à qualificação, à formação crítica, à definição de valores e aos relacionamentos interpessoais.

Analisando a justificativa acima e acreditando na importância da ludicidade e suas relações com a aprendizagem, é possível dizer que o lúdico tem papel fundamental no desenvolvimento integral da criança. Ao contemplar a multiplicidade de funções e manifestações do ato motor, propicia um amplo desenvolvimento de aspectos específicos da aprendizagem.

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

Desta forma, cabe à escola trabalhar com o repertório cultural local, partindo de experiências vividas, mas também garantir o acesso a experiências que não teriam fora da escola. Ressaltando que, essa diversidade de experiências precisa ser considerada pelo professor quando organiza atividades, toma decisões sobre encaminhamentos individuais e coletivos e avalia procurando ajustar sua prática às reais necessidades de aprendizagem dos alunos.

As situações lúdicas, competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, pois, permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos que solicitam atenção do aluno na tentativa de executá-los de forma satisfatória e adequada.

Portanto o lúdico enquanto recurso pedagógico deve ser encarado de forma séria e usado de maneira correta, afirma Almeida (1994). 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.

De acordo com Ronca e Terzi (1995, p.98),

Pelo lúdico a criança” faz ciência”, pois trabalha com imaginação e produz uma forma complexa de compreensão e reformulação de sua experiência cotidiana. Ao combinar informações e percepções da realidade, problematiza, tornando-se criadora e construtora de novos conhecimentos.

Desta forma, percebe-se que as brincadeiras lúdicas são de suma importância para a criança pois, se tornam a ponte de equilíbrio entre o mundo imaginário e o real, sendo impossível não associar o lúdico com o processo de construção de conhecimento.

Sendo assim, cabe aos professores mediar brincadeiras como forma de educar, fazer com que a criança tenha um tempo de sonhar, de crescer, de amadurecer, de possibilitar desenvolver as suas estruturas mentais superiores de forma equilibrada e contínua em busca de sua autonomia.

2.3- A UTILIZAÇÃO DA TECNOLOGIA COMO RECURSO PEDAGÓGICO.

O uso da informática nas escolas, tem sido um grande diferencial que ajuda o trabalho de educadores e principalmente os alunos, nas tarefas escolares e outros estudos. Com o uso da tecnologia, o professor passa a ser um facilitador que orienta o processo e o aluno passa a ser mais independente em seu processo de aprendizagem (BARROS, 2009).

Portanto, o professor ao utilizar os recursos tecnológicos como em sua prática, deve-se compreender que o emprego desses recursos, não pode substituir algumas técnicas ou materiais já existentes como o livro didático. As práticas educacionais cotidianas permitem constatar, a necessidade urgente de uma visão mais ampla para os suportes didáticos.

Deve-se ter muito cuidado para os recursos tecnológicos não serem utilizados na perspectiva tradicional, aquela que transpõe o papel do professor cuja presença é autoritária como o dono do saber, exigindo do aluno uma postura passiva de mero receptor do conhecimento (BARROS, 2009).

Sendo assim, é necessário que ao elaborar o planejamento pedagógico, o professor expresse e trace propostas claras sobre o que, quando e como ensinar. É necessário que o mesmo considere o conhecimento que o aluno possui acerca de um determinado assunto como uma referência permanente na proposição de novas aprendizagens.

Demo (1996, p.273), afirma que:

“Para encarar as competências modernas, inovadoras e humanizadoras, [o educador] deve impreterivelmente saber reconstruir conhecimentos e colocá-lo a serviço da cidadania. Assim, professor será quem, sabendo reconstruir conhecimento com qualidade formal e política, orienta o aluno no mesmo caminho”. Portanto, muitos são os desafios acerca da formação continuada dos profissionais de educação no país, é preciso ver oportunidades, em vez de dificuldades.

Desta forma, fica claro que o professor deve assumir o papel de estudante também, pois ele terá que se capacitar fazendo aulas de informática, para que possa atender com qualidade seu aluno. Assim, poderá orientá-lo de forma correta e com segurança. Para que assim, compartilhem com seus companheiros, desafios, questionamentos, incertezas vivenciadas na prática pedagógica, na tentativa de encontrarem suas respostas.

Segundo Delors (1998), o professor deve organizar seu trabalho educacional, tomando por base quatro aprendizagens fundamentais, as quais devem constituir-se em pilares do conhecimento de cada pessoa. Estes pilares foram elaborados baseando-se nas quatro linhas apontadas pela UNESCO, sob a perspectiva de priorizar conteúdos e estratégias que levem o aluno, enquanto ser humano, a realizar atividades nos três domínios da ação humana: a vida em sociedade, a atividade produtiva e a experiência subjetiva.

Estudos realizados pelo CTI, hoje em dia, os indivíduos já nascem em contato com as tecnologias, o educador tem uma consciência ampla que a introdução da informática no ensino é importante, e contribui numa visão geral para elaboração de recursos que fazem parte da construção do conhecimento do aluno (CIET, 2018 – Centro Internacional de Educação e Tecnologia).

De acordo com Frigotto (1996), o desafio encontrado atualmente na formação dos profissionais da área educacional é a questão da formação teórica e epistemológica. Assim, as TICs são recursos tecnológicos, que se integram proporcionando uma comunicação variada em vários tipos de processos nos âmbitos educacionais.

As TICs são utilizadas em diversas maneiras e em vários ramos de atividades na escola, possibilitando e aprimorando o acesso a informações e a realização de múltiplas tarefas em todas as dimensões da vida humana, além de qualificar os professores por meio da criação de redes e comunidades virtuais.

Para Imbérnom (2010, p.36):

Para que o uso das TIC signifique uma transformação educativa que se transforme em melhora, muitas coisas terão que mudar. Muitas estão nas mãos dos próprios professores, que terão que redesenhar seu papel e sua responsabilidade na escola atual. Mas outras tantas escapam de seu controle e se inscrevem na esfera da direção da escola, da administração e da própria sociedade.

Por isso, as escolas devem utilizar as tecnologias como novos meios de aprendizagem em todos os aspectos do currículo, em todas as disciplinas. Muitas atividades podem ser elaboradas pelos professores através das TICs como: jogos virtuais, quebra-cabeça, letras musicais, textos, desenhos etc. O sucesso de todo esse trabalho dependerá da boa vontade do professor e do interesse dos alunos.

Pois como diz Vieira;

[...] a implantação da informática como auxiliar do processo de construção do conhecimento implica mudanças na escola que vão além da formação do professor. É necessário que todos os segmentos da escola – alunos, professores, administradores e comunidades de pais – estejam preparados 82 e suportem as mudanças educacionais necessárias para a formação de um novo profissional. Nesse sentido, a informática é um dos elementos que deverão fazer parte da mudança, porém essa mudança é mais profunda do que simplesmente montar laboratórios de computadores na escola e formar professores para utilização dos mesmos. (VIEIRA, 2011, p. 4).

Percebe-se que a autora tem razão e por isso, as escolas devem se preparar para receber essas novas TCs e assim, repassar para as crianças, implantando laboratórios de informática e se capacitando sempre.

2.4- ESCOLA, ALUNO E O PROCESSO DE APRENDIZAGEM DIGITAL

O termo organização escolar caracteriza pela ação de delinear o trabalho da escola, customizar o uso de recursos materiais para que dure todo o ano letivo, além de reduzir também os recursos financeiros e intelectuais. Ter condições de gerir, dar subsídios e suporte ao trabalho de todas as pessoas envolvidas no ambiente escolar. (LIBÂNEO, 2004).

Ao falar “sobre tecnologias nas escolas e transmissão de conteúdos”, Maltempi (2008) cita o aumento considerável das pesquisas nesta área enfatizando a preocupação dos educadores em incorporar as tecnologias em suas práticas, onde para ele, essa ideia vem de que as tecnologias representam uma oportunidade para mudança na educação centrada no professor (no ensino) para a centrada nos alunos, de forma a atender os anseios e demandas de conhecimento destes.

Assim, todas as pessoas que fazem parte de uma organização escolar tem papel importante, pois, os trabalhos que são realizados de forma digital na escola devem ser de forma coletiva e criativa, para isso, muitas mudanças ainda devem ser feitas, entre elas, investimentos em políticas públicas de formação de gestores educacionais e professores.

De acordo com Nogueira (2006): “Tendo se tornado quase impossível a transmissão direta dos ofícios dos pais aos filhos, o processo de profissionalização passa cada vez mais por agências específicas, dentre as quais a mais importante é,

sem dúvida, a escola.” A escola se torna o meio social mais considerável para a instrução educacional das crianças, deixando a família de ser a única instituição responsável por esta obrigação.

Vygotsky ainda afirma que, uma organização escolar coerente, é imprescindível para a criança, pois conduz ao desenvolvimento mental. Tem de se determinar pelo menos dois níveis de desenvolvimento de uma criança, se assim não for, não se conseguirá encontrar a relação entre desenvolvimento e capacidade potencial de aprendizagem em cada caso específico (VYGOTSKY, 2001, p. 111).

Desta forma, “Escola” também significa parte do sistema público de ensino que é responsável pela educação escolar. De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº. 9.394/96, é necessário no ensino fundamental:

I - o desenvolvimento da capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo;

II - a compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da tecnologia, das artes e dos valores em que se fundamenta a sociedade;

III - o desenvolvimento da capacidade de aprendizagem, tendo em vista a aquisição de conhecimentos e habilidades e a formação de atitudes e valores;

IV - o fortalecimento dos vínculos de família, dos laços de solidariedade humana e de tolerância recíproca em que se assenta a vida social (BRASIL, 1996, págs. 2-3).

Para que uma escola alcance bons resultados com os recursos tecnológicos, é indispensável a formação de uma equipe comprometida com o trabalho coletivo. Assim, ressalta-se a importância do trabalho do professor nesse processo, pois ele será o professor mediador da formação do aluno. Quando o professor tem experiência com os recursos tecnológicos e dedicação, poderá fazer a diferença na vida de uma criança. Assim, sua formação é de suma importância para sua atuação em sala de aula.

O aluno em sala de aula, busca alternativas em relação à sua forma de aprender, para que assim, possa se tornar um sujeito atuante no processo e não simples reprodutor do conhecimento. Para isso, é necessário que a escola facilite esse processo, repensando sua forma e sua função de:

[...] facilitar e estimular a participação ativa e crítica dos alunos/as nas diferentes tarefas que se desenvolvem na aula e que constituem modo de viver da comunidade democrática de aprendizagem” (PÉREZ GÓMEZ, 1998, p.26).

Em relação ao processo de aprendizagem Skinner (1972) em sua obra, diz que um sujeito aprende quando produz modificações no ambiente. Isto significa que algo de novo lhe foi ensinado de forma a se tornar mais adaptativo, passando então a ser emitido um novo comportamento pelo indivíduo, referindo-se também ao conceito de aprendizagem.

O autor formula uma ideia similar ao dizer que “ensinar é arranjar contingências de reforço”. Com essas afirmações percebe-se que os autores acreditam que a organização do ambiente educativo é crucial para o aprendiz entender os conceitos de Zona de Desenvolvimento proximal e real. A zona de desenvolvimento proximal é conceituada por, Vygotsky, como, a distância entre o nível de desenvolvimento atual, determinado pela capacidade de resolver um problema sem ajuda e sua gama de possibilidades, determinado através de resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou em colaboração com outro companheiro (uma criança mais velha).

Desta forma, quando o professor avaliar o nível de aprendizagem da criança, deve-se procurar entender o nível de desenvolvimento que ela se encontra, pois, é preciso ter cautela em relação entre o desenvolvimento efetivo da criança e sua capacidade potencial. E quando se fala de informática deve-se ter mais cautela ainda, pois para a criança é um desafio aprender com esses recursos.

Assim, é possível concluir, através dessas afirmações, que a análise feita por este autor, entre o desenvolvimento e a aprendizagem, nos leva a entender que a aprendizagem depende da maturação do desenvolvimento. O autor considera que o aprendizado possui uma sequência e organização características, seguindo uma lógica e um tempo singular.

A formação do professor deve, portanto, obedecer a um processo pedagógico, intencional e organizado, que lhe permita preparar-se teórico, científico e tecnicamente para desenvolver seu trabalho. Este processo deve propiciar continuamente reflexões e relações entre teoria e prática, “a teoria vinculada aos problemas reais postos pela experiência prática e a ação prática orientada teoricamente” (LIBÂNEO, 1993, p. 27-28).

Sendo assim, pode-se dizer que o professor deve estar se capacitando sempre. As mudanças estão acontecendo aceleradamente. Novas tecnologias estão em alta e os educadores precisam conhecê-las para trabalhar com seus alunos.

Segundo Nóvoa (2004, p. 34), a identidade profissional docente é um “lugar de lutas e conflitos”, que são também frutos de uma intensa transitoriedade da docência. A partir desta reflexão perspectiva evidencia-se a necessidade de superação de um modelo que não responde mais à necessidade da complexidade dos processos formativos nos cursos de Licenciatura, a fim de que exista coerência entre a formação e as necessidades emergentes da prática profissional e dos contextos sociais em constante movimento.

Considerando uma orientação mais integralizadora e nuclear aos cursos de formação de professores, com base na Resolução CNE/CP 01/2002, Gatti (2010), destaca que:

Se adentrarmos o século XXI em uma condição de formação de professores, nas áreas disciplinares em que, mesmo com as orientações mais integradoras quanto à relação ‘formação disciplinar/formação para a docência’, na prática ainda se verifica a prevalência do modelo consagrado no início do século XX para essas licenciaturas (GATTI, 2010, p. 1357).

Sendo assim, a partir desta perspectiva fica claro que há uma necessidade de superar aquele modelo antigo que não responde mais a necessidade das crianças. Hoje elas necessitam de novos modelos, aqueles que ajudam no seu crescimento intelectual e social. Por isso as escolas devem estar em constante Inovação.

2.5- A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL COM OS RECURSOS TECNOLÓGICOS

A prática lúdica para que o desenvolvimento infantil seja harmonioso foi enfatizada por Piaget (1975), pois tal atividade propicia a expressão do imaginário, a aquisição de regras e a apropriação do conhecimento.

Na visão de Lima,

... O brincar tem função essencial no processo de desenvolvimento da criança, principalmente nos primeiros anos de vida, nos quais ela tem de realizar a grande tarefa de compreender e se inserir em seu grupo, constituir a função

simbólica, desenvolver a linguagem, explorar e conhecer o mundo físico (LIMA, 1991, p.19).

Sendo assim, os jogos e brincadeiras se tornam estratégias metodológicas que apresentam as duas características acima citadas. Proporcionam a aprendizagem através de materiais concretos e de atividades práticas, onde a criança cria, reflete, analisa e interage com seus colegas e com o professor.

A utilização de brinquedos e jogos em salas de aula, visando criar situações de brincadeira, é algo que nem sempre foi aceito. Ao encarar a criança apenas como um ser disciplinado para adquirir conhecimentos, é difícil associar-se o jogo no processo de aprendizagem, como ação livre, iniciado e mantido pelo aluno, pelo simples prazer que o mesmo propicia (KISHIMOTO, 2003). Segundo Lima, 1991, “Brincar é fonte de lazer e também é fonte de conhecimento, o que nos leva a considerar o brincar como parte integrante da atividade educativa”.

Conforme afirma Antunes, o jogo lúdico:

Propõe estímulo e o interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajudando-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (ANTUNES, 2000, p.37-38).

Sendo assim, com o trabalho com a ludicidade na escola, é possível perceber a criança e estimular no que ela precisa aprender, ou seja, não se limita ensinar jogo ou brincadeira simplesmente como recreação e sim instigar toda uma gama de conceitos e atitudes, valores e comportamentos que são inerentes do jogo, bem como colaborar com a melhoria das suas capacidades motoras, físicas, cognitiva e sua capacidade de conviver com o outro, principalmente se houver um colega de classe portador de necessidades educacionais especiais.

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 aprendizagem se converte na meta do jogo, e por sua própria caracterização não deve ter outra finalidade a não ser a alegria ou prazer de jogar. 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.

Todos os autores apresentaram o valor da ludicidade como uma reflexão acerca do uso de atividades como processo facilitador da aprendizagem. Cabe ao educador proporcionar atividades ao educando resgatando, nos mesmos uma forma prazerosa em aprender. É necessário que o educador seja estimulado desde sua formação para compreender o educando como ser histórico e social capaz de construir seu próprio conhecimento.

Deve-se conhecer as fases que este educando se encontra para assim não atropelar as fases de seu desenvolvimento. Enfim, a proposta lúdica, centrada no brincar no espaço educativo, articula a convivência tolerante com as diferenças e que cada momento é único, subjetivo e singular, cheio de mistérios, encantamentos, desencantos, conquistas e desafios incompreensíveis.

Nesse sentido, uma atividade só se tornará desinteressante para a criança quando não representar mais nenhum problema a ser resolvido, nenhuma possibilidade de prazer funcional pela repetição e nenhuma motivação relacionada à interação social

Ao lado das atividades de integração da criança à escola, deve-se promover a leitura e a escrita juntamente, utilizando-se para isto a dramatização, conversas, recreação, desenho, música, histórias lidas e contadas, gravuras, contos e versos.

Para alguns pensadores acreditam que as atividades lúdicas realizadas pelas crianças permitem que elas se desenvolvam, alcançando objetivos como a linguagem, a motricidade, a atenção e a inteligência.

Um dos principais objetivos da escola está centrado na promoção da criança em aprender com os recursos tecnológicos, pois hoje não se trata de vaidade e sim necessidade. Com o computador ela pode promover conversas, desenhos, histórias lidas e contadas, músicas e recreação. Esses são os recursos disponíveis para a alfabetização das crianças de forma lúdica e prazerosa.

Crianças que são estimuladas com uma intensidade maior de curiosidade obtém melhores resultados educacionais. Isto se dá em função do desenvolvimento de atividades lúdicas que lhes proporciona a manipulação de objetos que fazem com que as mesmas correlacionem aquela atividade às suas atividades de aprendizagem.

Para Antunes (2002), a aplicação de atividades concretas às crianças, estas, ao manipular objetos lúdicos desenvolvem a imaginação, fazendo que com esta se torne realidade através do desenvolvimento de uma estória ou canção, brinquedo ou brincadeira, armazenando dentro delas uma construção de conhecimento que vai se tornando cada vez mais real

Assim, percebe-se que existem várias formas de alfabetizar as crianças de forma lúdica, com os recursos digitais, basta que o profissional da educação Infantil, trabalhe com seus alunos despertando neles alguns aspectos, como: liberdade de ação, preparação para a vida, prazer na atividade desenvolvida, poder repetir de novo aquela experiência e, realizar simbolicamente os seus desejos. Essa é a verdadeira alfabetização para a vida toda.

Para Stahl (1997), deve estar claro para os professores que as habilidades requeridas para a entrada da sociedade na era da informação não estão sendo desenvolvidas na escola e que a capacidade das novas tecnologias de oportunizar a aquisição de conhecimento individual e independente está vinculada a flexibilização do currículo.

Assim, voltamos a refletir sobre o currículo, pois a necessidade de adequação das práticas escolares aos desafios impostos pela globalização tem sido uma preocupação constante das políticas curriculares atuais.

3- METODOLOGIA

Barreto e Honorato (1998) reforçam que a metodologia da pesquisa, num planejamento, deve ser entendida como o conjunto detalhado e sequencial de métodos e técnicas científicas a serem executados ao longo da pesquisa, de tal modo que se consiga atingir os objetivos inicialmente propostos e, ao mesmo tempo, atender aos critérios de menor custo, maior eficácia e mais confiabilidade de informação.

A pesquisa exige um processo que envolve dedicação, empenho e investimento para sua realização, conforme o texto da epígrafe. Nessa compreensão, empreendemos nossa caminhada na excursão de informações necessárias para encontrar resposta ao problema da pesquisa.

De forma que Lakatos e De Andrade Marconi (2001, p. 183) já ressaltam: “[...] a pesquisa bibliográfica não é mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre certo assunto, mas propicia o exame de um tema sob novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões inovadoras”.

Pesquisar significa produzir novos conhecimentos, como também buscar ou procurar resposta para uma pergunta. Em se tratando da pesquisa científica, trata-se da busca de reflexões a um problema que alguém queira compreender. A pesquisa é a “[...] atividade básica da ciência na sua indagação e construção da realidade [...] a pesquisa vincula pensamento e ação” (MINAYO, 2010, p.16).

Tendo como metodologia a pesquisa bibliográfica, a presente proposta de estudo visou compreender a importância da utilização dos recursos tecnológicos na Educação Infantil a luz das teorias de vários autores dentre eles: Moran (2009), Kishimoto (1998), Dallabona e Mendes (2004), Demo (1996) e também o RCNEI (1998).

Foram realizadas leituras reflexivas sobre o assunto, com análises críticas, observações diretas e indiretas e registros diários para a compreensão do tema proposto. Com base nessa compreensão, foi possível puxar um fio, para compor o trabalho, criando novos caminhos para a alfabetização digital, em um movimento contínuo entre professor e aluno, que não pode ser desconsiderado, mas sim fortalecido, como propõe a abordagem educativa experiencial.

Para (COSTA; COSTA, 2011) para fazer pesquisa é necessário conhecimento do assunto, curiosidade, criatividade, paciência e postura ética. São características elencadas pelos autores as quais devem ser empregadas nos diversos instrumentos acadêmicos utilizados na produção do conhecimento.

Desta forma, fazer pesquisa exige informação, reflexão, leitura e prática de modo que o alicerce na perspectiva de aprendizagem e aprofundamento do conhecimento harmonize habilidades que este saber ocasiona.

4- CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da pesquisa, foi feita uma reflexão sobre a importância de se trabalhar com os recursos tecnológicos nas salas de aula da Educação Infantil. É imprescindível que ampliemos nossos conhecimentos acerca da importância das diversas formas de trabalhar com o lúdico e com esses recursos tecnológicos para o desenvolvimento da criança na escola, pois, assim estaremos favorecendo a aprendizagem e dialogando com ela em todas as suas dimensões.

Através da literatura pesquisada, verificou-se que existem inúmeras possibilidades de incorporar o computador como recurso na aprendizagem, mas para que se torne uma atividade pedagógica, é importante que permita a fruição, a decisão, a escolha, as descobertas, as perguntas e as soluções por parte das crianças e dos adolescentes, do contrário, serão compreendidas apenas como mais um exercício.

Se incorporarmos de forma mais efetiva a esse recurso nas nossas práticas, estaremos potencializando as possibilidades de aprender e incorporando o prazer das crianças durante sua aprendizagem na Educação Infantil.

Sabemos que a necessidade de conhecer, compreender, descobrir é inata ao ser humano. Por isso as crianças pequenas sentem a necessidade de brincar com as palavras e com o ritmo das melodias, correm pelo prazer do movimento, jogam pela necessidade de superar. E isso se torna muito mais prazeroso quando é trabalhado com os recursos tecnológicos disponíveis na escola.

Assim, faz-se necessário que seja construído na educação novas concepções pedagógicas sob a influência do uso dos novos recursos tecnológicos. No entanto, percebe-se que, os recursos tecnológicos tem o poder de promover uma educação mais estimuladora, contribuindo assim, no processo de ensino e aprendizagem das crianças.

Desta forma, a principal contribuição deste trabalho foi apresentar os caminhos que podem ser úteis para que os professores introduzam as novas tecnologias na educação. Integrar as tecnologias como apoio ao ensino aprendizagem é um grande desafio para a educação, pois, muitas vezes as escolas não têm os recursos materiais e humanos para atender os alunos e prepara-los para a inclusão digital. A escola não pode ficar excluída desta realidade, devendo apropriar-se dos avanços tecnológicos e incorporá-los à prática educativa.

5- REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 5ª Ed. São Paulo: Loyola, 1994

BARROS, D.M.V.B. **Guia didático sobre as tecnologias da comunicação e informação: material para o trabalho educativo na formação docente**. Rio de Janeiro:Vieira & Lent, 2009. 160p.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998, vols. 1, 2 e 3.

DELORS, Jacques (Coord.). **Os quatro pilares da educação**. In: **Educação: um tesouro a descobrir**. São Paulo: Cortezo. p. 89-102.. Rio de Janeiro:Vieira & Lent, 2009. 160p.

DEMO, Pedro. **Formação Permanente de Professores: educar pela pesquisa**. In MENEZES, L.C. (org). **Professores: Formação e Profissão**. Campinas, SP: Autores Associados, 1996.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG. Vol. 1 n. 4 – jan – mar/2004.

GATTI, B.A.; BARRETO, E.S.S. **Professores: aspectos de sua profissionalização, formação e valorização social**. Brasília, DF: UNESCO, 2009. (Relatório de pesquisa).

Gómez, A. P. (1998). "O pensamento prático do professor". In: Nóvoa, A. (org.) **Os professores e a sua formação**. Lisboa, Dom Quixote.

IMBERNÓN, F.. **Formação docente profissional: formar-se para a mudança e a incerteza**. Informações retiradas do site: <http://decampinasleste.edunet.sp.gov.br/gabinete/formaçãodocente.htm>, dia 12.04.2012.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

LAKATOS, Eva Maria; DE ANDRADE MARCONI, Marina. **Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos**. 2001.

LIBÂNEO, J.C. **Organização e Gestão da Escola: Teoria e Prática**, 5. ed. Goiânia, Alternativa, 2004.

MALTEMPI, Marcus Vinicius. **Educação matemática e tecnologias digitais: reflexões sobre prática e formação docente.** *Revista de Ensino e Ciências e Matemática*. Acta Scientiae, v.10, n.1, jan./jun. 2008. Disponível em: < www.periodicos.ulbra.br/index.php/acta/article/download/78/70 >. Acesso em: 10 de junho de 2013, 16:45:39.

MINAYO, M.C. de S. (2010). **O desafio do conhecimento**. São Paulo: Hucitec.

MORAN, J. M. Novais **Tecnologias e Mediação pedagógica**. 16ª Ed. Campinas: Papyrus, 2009, p.11-65.

Nóvoa, A. (2004). "Prefácio". In: Josso, M-C. **Experiências de Vida e Formação**. São Paulo, Cortez.

NOGUEIRA, Maria Alice. **Família e Escola na contemporaneidade: os meandros de uma relação**. *Educação e Realidade*, p.155-170, jul. 2006.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976

VARGAS, Milton. **Para uma filosofia da tecnologia**. São Paulo: Alfa - Omega, 1994.

VIEIRA, Rosângela Souza. **O papel das tecnologias da informação e comunicação na educação: um estudo sobre a percepção do professor/aluno**. Formoso - BA: Universidade Federal do Vale do São Francisco (UNIVASF), 2011. v. 10, p.66-72.

VIGOTSKI, L. S. **Psicologia pedagógica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ZAGURY, Tania. **Escola sem conflito: parceria com os pais**. Rio de Janeiro: Record, 2002.