



USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL SUA INFLUÊNCIA NA APRENDIZAGEM

Cilia Ferreira da Silva¹
Centro Universitário ENIAC

Fabiola Gomes da Silva²
Centro Universitário ENIAC

Ketley Aparecida Falanque³
Centro Universitário ENIAC

Felipe Soares Kohn⁴
Centro Universitário ENIAC

Rita de Cássia da Costa Guimarães⁵
Centro Universitário ENIAC

Rosana Passos Quitério de Carvalho⁶
Centro Universitário ENIAC

Aline Costa dos Santos Gavioli⁷
Centro Universitário ENIAC

Resumo

Com este trabalho, tem-se o objetivo de apresentar as discussões no âmbito de uma oficina desenvolvida e aplicada por estudantes de Pedagogia no âmbito da disciplina de Projeto Integrador em Prática Docente. A oficina visou buscar o entendimento sobre a utilização das tecnologias digitais na Educação Infantil, apresentando temas de Matemática. Para tanto, foi selecionada e utilizada uma ferramenta digital com estudantes da Educação Infantil entre 4 e 5

¹ Licencianda em Pedagogia pelo Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, São Paulo, Brasil. E-mail: 202522022@eniac.edu.br

² Licencianda em Pedagogia pelo Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, São Paulo, Brasil. E-mail: 202622022@eniac.edu.br

³ Licencianda em Pedagogia pelo Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, São Paulo, Brasil. E-mail: 240402021@eniac.edu.br

⁴ Especialista em Psicomotricidade Educacional pelo Instituto Brasileiro de Formação de Educadores (IBFE). Assessor de Direção e Professor de Ensino Superior no Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, São Paulo, Brasil. E-mail: felipe.s.kohn@eniac.edu.br

⁵ Mestranda em Matemática pela Universidade de São Paulo (USP). Professora de Ensino Superior no Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, São Paulo, Brasil. E-mail: rdrta.cg@gmail.com

⁶ Mestre em Educação pela Universidade de Taubaté (UNITAU). Coordenadora de curso e Professora de Ensino Superior no Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, São Paulo, Brasil. E-mail: rosana.quiterio@eniac.edu.br

⁷ Especialista em Alfabetização e Letramento pela União Brasileira de Faculdades (UNIBF). Professora de Ensino Superior no Centro Universitário ENIAC, Guarulhos, São Paulo, Brasil. E-mail: aline.gavioli@eniac.edu.br

anos. Foi possível perceber que durante o desenvolvimento das atividades o uso da ferramenta auxiliou os estudantes na compreensão dos números.

Palavras-chave: Tecnologias Digitais; Jogos; Matemática.

1. INTRODUÇÃO

Esse artigo representa o projeto integrador Tecnologia na Educação Infantil, do Centro Universitário Eniac. Foi proposto para as futuras pedagogas realizar um projeto para ser aplicado na Educação Infantil, usando a tecnologia, utilizando um modelo dinâmico e lúdico baseado nas normas da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), com a finalidade de proporcionar experiências e conhecimento da prática pedagógica e tecnológica.

As mudanças repentinas nas áreas de Ciência e Tecnologia (C&T), atualmente contribuem para que as informações circulem cada vez mais rápido, o que acabou modificando de forma significativa o comportamento da sociedade, e hoje já não é mais possível, para grande parte da população mundial, imaginar a vida sem o suporte das tecnologias.

Sendo assim, é importante observar como essa mudança também alcançou a esfera educacional, sendo necessária uma transformação constante das técnicas pedagógicas, de um ensino tradicionalista, onde ainda prevalece a memorização, para um ensino moderno, em que a tecnologia é utilizada como forma de melhorar e tornar mais interessante o processo de aprendizagem.

Portanto, a questão norteadora que guiou os processos da pesquisa realizada foi: Qual a importância da tecnologia na aprendizagem da criança na Educação Infantil? Para este estudo, foi primordial a leitura crítica de diversos artigos, após a realização de levantamento de informações teóricas de pesquisa bibliográfica já pesquisada, utilizando-se ainda de pesquisas em bibliotecas virtuais, textos, pesquisas na internet e ainda seus respectivos fichamentos.

Reiterando sempre o destaque da importância do aprender na sala de aula e na educação de crianças, e o papel da tecnologia para a formação e o processo ensino aprendizagem, uma das áreas com maior potencial para o uso dessas transformações é sem dúvida a área educacional, mesmo que em ritmo lento, ao acompanhar todos os benefícios que a tecnologia oferece.

Este trabalho tem como principal objetivo elencar resumidamente os benefícios que o uso da tecnologia em sala de aula pode promover, bem como relatar quais os desafios os educandos precisam superar mesmo com a conscientização de diversas

classes que atuam direta e indiretamente na educação expondo a realidade da “era digital”, e como ela afeta os métodos educacionais tradicionais.

O texto procura expor os benefícios relacionados à tecnologia no sistema educacional. Este trabalho está voltado para o uso das Tecnologias Digitais no âmbito escolar, principalmente no segmento da Educação Infantil, e tem como referência outros artigos científicos que tratam do tema e uma ferramenta escolhida para a pesquisa.

2. OBJETIVOS

O objetivo da pesquisa é identificar os pontos positivos da aplicação da tecnologia na educação, a ponto que se possa definir se este método é realmente eficaz, e se o conteúdo é apreendido pelo indivíduo da mesma maneira que em que é compreendido na forma convencional de ensino.

2.1 Objetivos específicos

- Analisar o processo da aplicação da tecnologia na Educação Infantil durante o desenvolvimento de atividades educativas;
- Refletir sobre a contribuição da tecnologia para aprendizagem dos alunos;
- Conhecer os principais entraves ao uso da tecnologia na Educação Infantil.
- Proporcionar oportunidades de aprendizado inovadoras e acessíveis.

3. METODOLOGIA

Em relação aos procedimentos metodológicos, esta pesquisa utilizou a pesquisa bibliográfica, na qual houve um levantamento de informações relacionadas às normas da BNCC e a aplicação do papel da tecnologia na pedagogia.

Trata-se de uma pesquisa científica, com a finalidade de proporcionar a familiarização da pedagogia e da tecnologia, trazendo mais conhecimento sobre o assunto e a aptidão para poder aplicá-lo na prática tecnológica e pedagógica.

E, por fim, quanto à abordagem, foi realizada uma pesquisa qualitativa, com foco na aprendizagem das crianças em tecnologia juntamente com a experiência para o pedagogo e a compreensão da infinidade de vertentes que a pedagogia pode se direcionar com uso da tecnologia.

A BNCC traz a cultura digital como uma das competências gerais que consolidam a proposta, pois ela estabelece as bases para preparar os estudantes não

apenas para utilizar a tecnologia, mas para compreender suas implicações éticas, sociais e culturais.

4. DESENVOLVIMENTO

O presente trabalho tem como objetivo apresentar experiências com a tecnologia na Educação Infantil, vivenciadas pelos alunos de pedagogia do Centro Universitário ENIAC. Com base nesse objetivo, o grupo desenvolveu uma aula sobre tecnologia com jogos tecnológicos e educativos digitais de forma lúdica, possibilitando aos alunos uma aprendizagem de forma mais atraente do que as práticas pedagógicas tradicionais.

Pensando como um professor atuante em uma turma de 20 alunos com 4 anos, correspondente ao 1º Período, trabalhamos com um jogo voltado para a aprendizagem dos números na Educação Infantil. O objetivo da aula foi apresentar aspectos iniciais da relação entre os algarismos e as quantidades que eles representam. Consideramos que o lúdico é parte essencial do aprendizado, e lidar com os números e sua sequência pode ser algo complexo nessa fase.

A proposta inicial foi de se brincar com tais conhecimentos acessando o web site Escola Games 5, que oferece atividades lúdicas online, e encontramos um leque de games educacionais, bem elaborados, coloridos e de fácil acesso. Esse site, particularmente, apresenta três níveis de dificuldade: Fácil, Médio e Difícil.

Em um primeiro momento, acessamos o modo fácil, e o jogo denominado “Ursinho 123456”, que trabalha com a visualização lúdica de imagens cujos números são representados a partir de objetos do cotidiano da criança. Por ser indicado para a Educação Infantil, além de trabalhar o reconhecimento das quantidades, também é trabalhado com as vogais.

Conforme mostrado na Figura 1, o projeto foi aplicado na sala de informática do Colégio ENIAC, na qual as alunas de pedagogia realizaram um trabalho com jogos tecnológicos e educativos, intitulado “Tecnologia na Educação Infantil”.

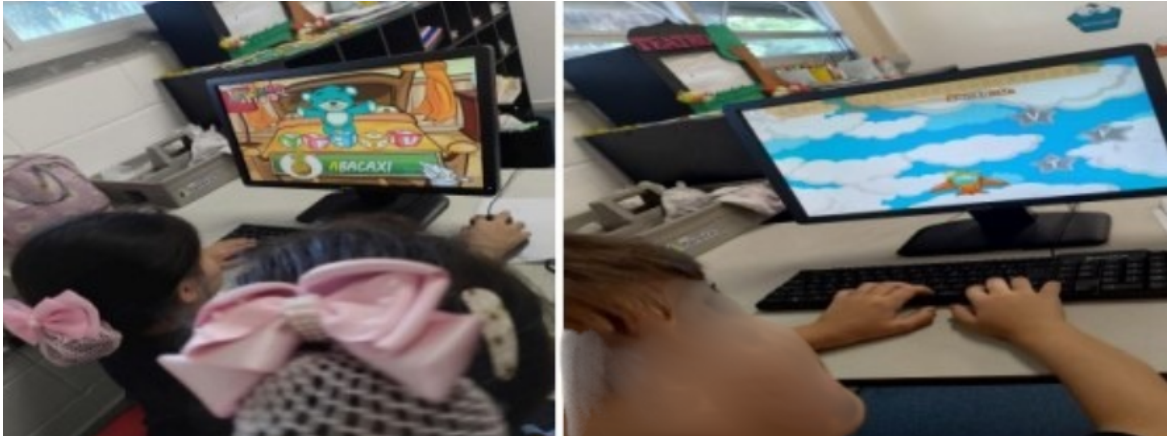


Figura 1 – Estudantes realizando as atividades propostas

Num primeiro momento foi explicado qual e como o jogo funcionava seria utilizada. Em seguida, solicitamos que os estudantes entrassem na plataforma para iniciar o jogo.

Inicialmente, as futuras pedagogas esperavam que houvesse uma dificuldade em relação ao uso do computador, visto que a atividade foi aplicada para uma turma da Educação Infantil. Entretanto, logo foi percebido que os estudantes já tinham conhecimento à respeito da utilização e não apresentaram nenhuma atividade.



Figura 2 – Aplicação da atividade.

Pode-se destacar que houve bastante envolvimento dos estudantes durante a realização da atividade. Ao final eles demonstraram que haviam gostado da utilização do jogo e ao serem questionados se gostariam de mais aulas com a utilização da tecnologia, responderam afirmativamente.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante deste projeto de tecnologia na Educação Infantil, foi proposto aos futuros pedagogos o desenvolvimento de uma aula de Matemática baseado em tecnologia educacional de maneira lúdica, de modo a desenvolver habilidades como autonomia, proatividade e curiosidade para a resolução de problemas. Praticando a comunicação interpessoal e o trabalho em equipe.

Observamos que a ação pedagógica que envolve a tecnologia está relacionada às atividades que envolvem trabalho em equipe, estratégias, planejamento, formação, estímulo da ludicidade, entre outros, trazendo para as crianças vivências marcantes que proporcionam grandes aprendizados.

O projeto trouxe uma compreensão para as licenciandas em Pedagogia a respeito das possibilidades e o primeiro contato das futuras pedagogas com o uso de tecnologias digitais no ensino, modificando o pensamento das alunas sobre o que era considerado ou não pedagogia. A partir da aplicação da atividade, as licenciandas puderam perceber uma ampliação da visão pedagógica com relação a sua formação profissional, visto que a partir do desenvolvimento e aplicação da aula pôde-se o quanto é importante conhecer e saber como utilizar as ferramentas da tecnologia digital para que assim isso não se torne desafio para o docente.

Em relação a aprendizagem dos estudantes em sala de aula, foi percebido que as crianças se mostram muito mais envolvidas na aula e que o fato delas já terem contato com as tecnologias no cotidiano torna o processo de ensino mais fácil. Além disso, verifica-se também que ao utilizar o computador, certa autonomia é dada a criança para desenvolver seu próprio conhecimento.

Durante a aplicação de jogos educativos e tecnológicos as crianças, espontaneamente, adquirem uma aprendizagem mais prazerosa. É um momento de comunicação consigo mesmo, construindo o próprio conhecimento, a partir da sua realidade e sua imaginação. Além disso, os jogos educativos estimulam o desenvolvimento cognitivo, iniciando a criança em novos conhecimentos, favorecendo o desenvolvimento das funções mentais.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

DA VINCI. **Educação Infantil e sua importância no desenvolvimento da criança**. ES: Centro Educacional Leonardo Da Vinci, 2021.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática Educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

MORAN, J. M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas - SP: Papyrus; 2000.

MORAES, S.A.; TERUYA, T.K. **Paulo Freire e formação do professor na sociedade tecnológica**. UNIOESTE – Universidade Estadual do Oeste do Paraná. Cascavel, PR. 2010.

MORAES, R. A. **Informática na educação**. Rio de Janeiro: DPA, 2000.