



RECURSOS TECNOLÓGICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Erika Alvarenga Badaró¹

RESUMO

O presente artigo aborda o uso das tecnologias e dos recursos digitais na Educação Infantil. Nesse sentido, é discutido a possibilidade de transformação dos espaços tradicionais das unidades escolares de educação infantil com uma proposta de tornarem-se em ambientes híbridos onde o tradicional e os recursos tecnológicos e digitais possam conviver harmonicamente objetivando promover aprendizagens significativas aos educandos. Da mesma forma, discute-se como os recursos tecnológicos podem adentrar os espaços escolares na Educação Infantil e como utilizá-los no cotidiano escolar. Assim sendo, não podemos cair na sedução de tornar esses instrumentos tecnológicos e digitais meramente em ferramentas técnicas, mas em objetos de transformação do conhecimento e da aprendizagem. **Palavras-chave:** Educação Infantil; Recursos Tecnológicos; Mídias Digitais; Espaços Escolares.

TECHNOLOGICAL RESOURCES IN CHILD EDUCATION

ABSTRACT

This article discusses the use of digital technologies and resources in early childhood education. In this sense, it is discussed the possibility of transforming the traditional spaces of the school units of early Childhood education with a proposal to become hybrid environments where the traditional and the technological and digital resources can live together Harmonically aiming to promote meaningful learning to learners. Similarly, it discusses how the technological resources can enter the school spaces in early childhood education and how to use them in everyday school. Therefore, we cannot fall into the seduction of making these technological and digital instruments merely in technical tools but in objects of transformation of knowledge and learning.

Keywords: Early Childhood Education; Technological Resources; Digital Media; School Spaces.

RECURSOS TECNOLÓGICOS EN EDUCACIÓN INFANTIL

RESUMEN

Este artículo analiza el uso de tecnologías y recursos digitales en la educación de la primera infancia. En este sentido, se discute la posibilidad de transformar los espacios tradicionales de las unidades escolares de la primera infancia, con una propuesta para convertirse en entornos híbridos donde los recursos tradicionales y tecnológicos y digitales puedan coexistir armoniosamente para promover un aprendizaje significativo para los estudiantes. Asimismo,

¹ Graduada em Pedagogia pela UNICID, pós-graduada em Psicopedagogia pela UNICSUL.



analiza cómo los recursos tecnológicos pueden ingresar a los espacios escolares en la Educación Infantil y cómo usarlos en la vida escolar cotidiana. Por lo tanto, no podemos caer en la seducción de convertir estos instrumentos tecnológicos y digitales en herramientas meramente técnicas, sino en objetos para la transformación del conocimiento y el aprendizaje.

Palabras-clave: Educación de la primera infancia; Recursos tecnológicos; Medios digitales; Espacios escolares.

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa aborda como o uso das tecnologias podem ser aplicadas na Educação Infantil e como ela pode ser uma parceira do educador frente as necessidades pedagógicas e metodológicas no desenvolvimento das práticas do cotidiano escolar. Para àqueles educadores que são avessos às tecnologias e acreditam que são incapazes de lidar com computadores, tablets, smartphones podemos afirmar que esses exigem quase nenhum grau de programação quando comparados aos dos 80.

Contudo, o uso de recursos tecnológicos na Educação não está apenas para as concepções de programação, mas de potencializar o trabalho realizado coletiva ou individualmente pelas equipes docentes com finalidade de ajudar os professores a organizar atividades, solucionar problemas e possibilitar um leque de possibilidades nos processos de mediação dos processos cognitivos. Assim sendo é possível afirmar que os recursos tecnológicos

(...) ampliam as estratégias pedagógicas e potencializam o uso da internet para além de sites de buscar e redes sociais, num movimento que rompe as fronteiras das escolas. (Orientações didáticas do currículo da Cidade: Tecnologias para Aprendizagem, 2019, p. 17).

Da mesma forma, é sabido que o digital está inserido em nossas vidas na realização das atividades mais básicas, como por exemplo numa simples transação financeira por meio de um aplicativo no smartphone até num simulador de direção veicular. E no meio educacional?

Como é possível utilizarmos esses recursos?

Essa metodologia permite que os estudantes aprendam por meio da superação de desafios, de forma lúdica e diferenciada. Isso porque a aprendizagem baseada em jogos e gamificação se desenvolve considerando o uso de um ou mais jogos – educativos ou não, digitais ou não – ou mesmo pela implementação de atividades educativas planejadas a partir de alguns dos elementos e/ou mecânicas de jogo – a gamificação (Orientações didáticas do currículo da Cidade: Tecnologias para Aprendizagem, 2019, p. 45).



ESPAÇOS HÍBRIDOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A Educação Infantil, primeira etapa da educação básica é apresentada pela Lei de Diretrizes e Bases no artigo 29 e assim afirma:

Art. 29. A *educação infantil*, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o *desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos*, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (Redação dada pela Lei nº 12.796, de 2013).

Ainda no campo legal, com base na LDB, o Conselho Nacional aprovou as Diretrizes Nacionais com a finalidade de estabelecer as competências para a Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio a fim de orientar o currículo e os conteúdos básicos para todo o país.

Dessa forma, compreender o conceito de desenvolvimento integral conforme prefigurado pela legislação, passa necessariamente pelo acesso a todas as formas de aprendizagens, haja vista que na sociedade contemporânea desde o nascimento as crianças estão imersas em um mundo midiático que se apresenta por meio dos mais variados recursos tecnológicos e digitais.

No ambiente escolar, não é diferente, esses recursos estão por toda a parte: computadores, câmeras fotográficas, celulares, TVs, gravadores e projetores. Com todos esses recursos tecnológicos a sua volta, evidentemente:

Atentas, curiosas e com um olhar sempre investigativo, os bebês e as crianças, mesmo as bem pequenas, vão se apropriando das possibilidades de interação com esse universo e das diferentes formas pelas quais os adultos estabelecem relações comunicativas e expressivas com esses recursos midiáticos, tecnológicos e digitais (O uso da tecnologia e da linguagem midiática na educação infantil, 2015, p. 7).

Portanto, é importante conjugar o uso de materiais tradicionais como brinquedos, papeis, lápis de cor, massa de modelar, tintas, com TV, rádio, scanner, câmeras, computador e outros materiais na Educação Infantil transformando os espaços em ambientes híbridos, ricos em possibilidades de vivências às crianças, conforme explicita CEPPI e ZINI:

(...) espaços que são mais agradáveis e flexíveis, menos rígidos, mais acessíveis para infinitas experiências. O ambiente é visto não como um espaço monológico estruturado de acordo com um padrão formal e uma ordem funcional, mas como um espaço no qual dimensões múltiplas coexistem, até mesmo as opostas. É criado um ambiente híbrido no qual o espaço adquire forma e identidade através das relações. Um espaço, enfim, que é construído não através da seleção e simplificação de elementos, mas através da fusão de pares e opostos (interior e exterior, formalismo e flexibilidades, materialidade e



imaterialidade), o que produz situações ricas e complexas (O uso da tecnologia e da linguagem midiática na educação infantil, 2015, p. 7).

Fica evidente que o controle que acontece no ambiente educativo, não envolve apenas os espaços, mas principalmente as relações interpessoais, os móveis e a disposição desses e como esses interferem direta ou indiretamente na vigilância e limitação das inquietações da infância.

Considerando as concepções de infância mais recentes, é urgente revermos com frequência os espaços das unidades de Educação Infantil e refletir sobre os desafios que esses cenários trazem em seu bojo carregados de emoções, historicidade, intencionalidade, experiências para bem planejar as atividades que ali serão desenvolvidas.

Os espaços escolares onde são realizadas as atividades não são neutros, nem tão pouco podem ser estativos ou que interfiram negativamente para condução do fazer pedagógico, necessitam assim ser ambientes vivos que apresentem, de fato, as representações culturais do projeto pedagógico de cada unidade escolar a fim de proporcionar experiências que leve as crianças a compreender, construir e reconstruir o mundo a sua volta e no qual está inserido.

Tempos, espaços, tecnologias e interações contribuem com a qualidade na Educação Infantil e devem ser considerados na reorganização do ambiente. Proporcionar no planejamento e na organização dos espaços o acesso dos bebês e das crianças aos recursos tecnológicos e às mídias, analisando o que buscam aprender, o prazer que sentem, a fantasia, o encantamento, a imaginação, entre outras vivências, permitem uma diversidade de experiências com interações e brincadeiras no cotidiano (O uso da tecnologia e da linguagem midiática na educação infantil, 2015, p. 29).

Isso não significa que para implementar nos espaços escolares da Educação Infantil seja necessário extinguir tudo o que cada Unidade Escolar construiu mas sim agregar por meio da observação e da análise tecnologias que colaborem para a criação de novas práticas que convirjam para uma cultura de uso de recursos tecnológicos e digitais. Em outras palavras

Talvez estejamos num momento similar àquele em que os quadrinhos (HQs) começaram a adentrar a sala de aula com todos os questionamentos intrínsecos ao uso de um novo recurso: será adequado? Apropriado? Trará resultados? Etc. Hoje o uso dos gibis não parece mais questionável. O momento atual é o da Cultura da Convergência na Educação, quando o velho e o novo coexistem, sem necessariamente que um seja pior ou melhor que o outro. Ambos são pontos que se encontram e se convergem para outra direção, outro



caminho, agregando conhecimentos já estabelecidos aos que se produzem na contemporaneidade (MUNHOZ, 2011, p. 107).

POR QUE E COMO USAR AS TECNOLOGIAS NO COTIDIANO DA EDUCAÇÃO INFANTIL?

Podemos afirmar que a fase da educação infantil é uma das mais propícias para o desenvolvimento e aprendizagem do ser humano. Igualmente podemos dizer que os alunos nessa idade são nativos da geração digital. Inegavelmente o uso da tecnologia da Educação Infantil é uma parceira fundamental do educador pois os recursos digitais estimulam a curiosidade estimulando o desenvolvimento motor e a linguagem.

É evidente que o uso de tecnologias e recursos digitais nas salas de aulas da Educação, independente da fase, deve ser realizada de forma intencional e planejada com objetivos claros em busca de um aprendizado qualificado. O uso desses recursos precisa ser encarado como um aliado do material didático existente e assim deixe-o mais atraente. Dessa forma, é imprescindível que os projetos pedagógicos mensurem como a unidade escolar considera o uso desses recursos e como ele será utilizado na prática pedagógica levando em conta o contexto cultural e social de cada escola.

A inserção das tecnologias na Educação Infantil pode se dá diversas formas, entre elas: No que tange o uso das redes sociais pode-se desde cedo conscientizar os educandos sobre os riscos de uma exposição excessiva e a maneira mais segura de selecionar amizades virtuais. Por exemplo, o professor pode criar perfis para o grupo publicando atividades e trabalhos realizados pelo grupo.

Tirar selfies e outras fotos também é uma forma de inserir os recursos digitais ao cotidiano escolar, além disso, tirar fotos aumenta a autoestima das crianças e estimula o grupo a demonstrar conteúdos que estão sendo trabalhados. Essas fotos podem ser colocadas no mural da escola.

Realizar leitura de imagens e outras que o grupo já esteja em condições de realizar online. Além de promover o letramento digital, ensina aos educandos que é possível e prazeroso fazer leituras online e na maioria das vezes sem a necessidade de comprar livros, uma vez que muitas editoras disponibilizam parte de seus acervos gratuitamente.



O uso de trabalho com vídeos é outra excelente proposta para atividades com tecnologias pois os alunos podem produzir seus próprios vídeos, inclusive protagonizando esses pequenos filmes.

A promoção de jogos transforma o uso do jogo nas práticas pedagógicas. A utilização de jogos aguça o desejo da realização das tarefas pois os educandos ao passar de fases querem chegar ao objetivo final e a cada etapa vencida adquirem novos conhecimentos.

Por fim, o estímulo ao uso dos recursos tecnológicos auxilia na avaliação e comunicação dos educandos, pois leva o professor para além de instrumentos avaliativos tradicionais permitindo-o a realizar uma avaliação mais integral e um acompanhamento mais efetivo.

Essas experiências são possíveis de acontecer em espaços projetados diferentemente da maneira tradicional, menos rígidos, mais flexíveis, agradáveis, acessíveis, constituindo um ambiente híbrido, no qual dimensões múltiplas coexistem e a fusão de pares opostos acontece (materialidade e imaterialidade, interior e exterior), adquirindo forma e identidade por meio da intensidade, da qualidade e da fluidez das relações e experiências geradas nesses espaços (O uso da tecnologia e da linguagem midiática na educação infantil, 2015, p. 33).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Priorizar as experiências com tecnologias nos tempos e espaços da Educação Infantil possibilita a autoria das crianças na busca por uma construção de conhecimentos significativos na perspectiva de um currículo que objetive uma educação integral.

O trabalho com recursos tecnológicos e mídias digitais na Educação Infantil prioriza o diálogo e potencializa o uso de diferentes linguagens com vistas a melhoria da comunicação entre os atores da comunidade escolar.

Por fim é importante deixar claro que os recursos tecnológicos não podem ser resumidos a instrumentos descontextualizados da prática pedagógica e das vivências significativas individuais e coletivas dos educandos deixando todos maravilhados com o repertório imenso de possibilidades criativas que as tecnologias podem trazer para o ambiente escolar.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. Tradução João Wanderley Geraldi. *Revista Brasileira de Educação*, Rio de Janeiro, n. 19, p. 20-28, jan./fev./mar./abr. 2002.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil*. Brasília: MEC/SEB, 2009.
- BRASIL. *Lei das diretrizes e bases da educação nacional. Lei nº 9.394*, de 20 de dezembro 1996.
- CEPPI, Giulio; ZINI, Michele (Org.). *Crianças, espaços, relações: como projetar ambientes para a educação infantil*. Tradução: Patrícia Helena Freitag. Porto Alegre: Penso, 2013.
- MUNHOZ, Gislaine Batista. Metodologias ativas na aprendizagem da Cartografia Escolar. *Anekumene*, Bogotá, v. 1, n. 2, p. 86-110, 2011.
- SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. *As mídias no universo infantil: um diálogo possível*. São Paulo: SME/DOT, 2008.
- SÃO PAULO (SP). *Tempos e espaços para a infância e suas linguagens nos CEIs, Creches e EMEIs da Cidade de São Paulo*. São Paulo: SME/DOT, 2006.
- SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica. *O uso da tecnologia e da linguagem midiática na educação infantil*. São Paulo: SME/DOT, 2015.
- SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. Coordenadoria Pedagógica. *Orientações didáticas do currículo da cidade: Tecnologias para Aprendizagem – 2.ed.* – São Paulo: SME/COPEP, 2019.