



Inclusão lúdica digital nas práticas docentes

Digital playful inclusion in teaching practices

Maria José Monteiro Silva¹

RESUMO

O objetivo do artigo consistiu-se em analisar a inclusão lúdica digital nas práticas docentes. Buscou-se organizar uma revisão de literaturas utilizando a pesquisa bibliográfica de natureza explicativa e abordagem qualitativa. Os resultados e discussões apresentaram análises sobre a evolução da tecnologia e a influência no cotidiano escolar, a estrutura organizacional pedagógica com o advento da tecnologia, e também, o currículo e o planejamento do docente voltado a evolução tecnológica. Concluiu-se que os professores precisam estar conscientes das suas concepções e, conseqüentemente, de suas ações; pois, em uma simples abordagem metodológica equivocada, poderá desencadear desinteresse no aluno pelo saber, tornando as coisas mais difíceis para todos os envolvidos no processo ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Lúdico digital. Práticas pedagógicas. Educação infantil.

ABSTRACT

The objective of the article was to analyze the digital playful inclusion in teaching practices. We sought to organize a literature review using bibliographical research of an explanatory nature and a qualitative approach. The results and discussions presented analyzes about the evolution of technology and the influence on the school routine, the pedagogical organizational structure with the advent of technology, and also, the curriculum and the teacher's planning focused on technological evolution. It was concluded that teachers need to be aware of their conceptions and, consequently, of their actions; because, in a simple mistaken methodological approach, it could trigger the student's lack of interest in knowledge, making things more difficult for everyone involved in the teaching-learning process.

Keywords: Digital play. Pedagogical practices. Child education.

INFORMAÇÕES

Histórico do Artigo:

Submetido: 01/05/2023

Aprovado: 06/05/2023

Publicação: 09/05/2023



¹ Mestre em Ciências da Educação pela Universidad Tecnológica Intercontinental, PY. Mari-34@uol.com.br

1. Introdução

A inserção das tecnologias digitais faz-se necessário, já que as mídias digitais fazem parte do cotidiano do educando. Assim, as TICs vêm como ferramenta para facilitar o processo didático-pedagógico no ambiente escolar, com aprendizagens significativas e ascensão dos indicadores de desempenho do sistema educacional como um todo, onde as tecnologias sejam utilizadas de forma eficiente e eficaz.

A Lei de Diretrizes Curriculares na Educação Infantil ressalta que: “Ao reconhecer as crianças como seres íntegros, que aprendem a ser e conviver consigo próprias, com os demais e o meio ambiente de maneira articulada e gradual, as propostas pedagógicas das instituições de educação infantil devem buscar a interação entre as diversas áreas de conhecimento e aspectos de vida cidadã, como conteúdos básicos para a constituição de conhecimentos e valores.

O objetivo do artigo consistiu-se em analisar a inclusão lúdica digital nas práticas docentes. Em relação aos objetivos específicos, buscou-se: descrever a evolução da tecnologia e a influência no cotidiano escolar; abordar sobre a estrutura organizacional pedagógica com o advento da tecnologia; analisar o currículo e o planejamento do docente voltado a evolução tecnológica.

2. Materiais e Métodos

Foi organizada a revisão bibliográfica a partir de artigos e trabalhos previamente publicados sobre o tema. Para a pesquisa, foram utilizadas as bases de dados dos recursos de pesquisa do Google Acadêmico, pesquisando-se através das palavras chaves e utilizando publicações dos últimos 10 anos. Sendo as seguintes palavras chaves utilizadas: Lúdico digital. Práticas pedagógicas. Educação infantil.

Os dados foram analisados sob o uso do método de pesquisa bibliográfica, e organizados em tópicos na seção seguinte deste artigo, através da análise de conteúdos, interpretação e apresentação conforme a abordagem de cada item e subitens.

3. Resultados e Discussões

3.1 A evolução da tecnologia e a influência no cotidiano escolar

O ambiente escolar deve privilegiar a utilização de tecnologias que desafiem e estimulem a criatividade, a autonomia e a atitude colaborativa e participativa da criança, contribuindo para o seu pleno desenvolvimento. De acordo com Schwartz (1999, p. 32) o computador e a internet “na sala de aula nas mãos de professores treinados formam um importante instrumento de ensino. Ter acesso a internet não é mais uma questão de aumentar a capacidade de raciocínio. Passou a ser vital. É como saber ler e escrever nos anos 50”.

A história do desenvolvimento tecnológico e seu papel na sociedade é um tema fundamental no contexto educacional. A geração nascida sob o signo das vertiginosas mudanças que a tecnologia acarretou, não tem, em geral, a noção de como todo esse processo é muito recente e que caminhos a humanidade percorreu para chegar a tal situação.

Entretanto, vivemos num mundo que herdamos, resultado de um longo e complexo processo histórico, que trouxe muitas mudanças à vida do homem, e da sociedade como um todo especialmente após o nascimento da filosofia, na antiga Grécia, onde encontramos as raízes do pensamento e da cultura Ocidental, e certamente a partir do século XVII, quando se constrói o conceito moderno de ciência e o de tecnologia.

A ideia de processo e a concepção do saber científico, ainda hoje presentes no mundo contemporâneo, nasceram na Europa com a grande revolução científica e filosófica do século XVII, quando se formulou a nova concepção de ciência como um saber progressivo, que cresce sobre si mesmo, como uma lenta construção nunca concluída, à qual cada um deve trazer sua contribuição e que alia o saber teórico a experimentação prática, com o objetivo de intervir na natureza para conhecê-la e dominá-la (GRINSPUN, 2001, p. 184).

Foi a partir da Revolução Científica e depois, da Revolução Industrial, que o progresso científico resultou de fundamental importância para a civilização moderna, entre outros motivos, porque a ciência moderna tornou possível a transformação da técnica e o surgimento da tecnologia de base científica, ou seja, os conhecimentos científicos foram utilizados para atuar de maneira prática transformando o mundo.

As novas tecnologias relacionadas à Informática tiveram a sua gênese e desenvolvimento influenciado pela ideologia da Guerra Fria, isto é, no Brasil, esse período foi marcado pela volta das eleições diretas e a entrada na Câmara dos Deputados do Projeto de Lei das Diretrizes da Educação PL 1258 – G, 1988. Neste processo, os produtos tecnológicos transformam – se em instrumentos de inovação e adaptam-se a seus interesses e necessidades, desempenhando o papel político

produzindo “mitos” capazes de mascarar a realidade social, econômica, cultural, histórica e outros.

O período que se foca a temática em questão, no Brasil, coincide com a efervescência da chegada dos primeiros computadores ao país, não com interesse de atender a melhoria da qualidade do ensino no sistema educacional na produção e construção do conhecimento científico, haja vista que a prioridade desse manancial tecnológico sempre foi atender aos interesses de grupos empresariais e/ou multinacionais fortalecendo a homogeneidade de poder das classes dominantes.

Nos centros acadêmicos surgia mesmo que de forma incipiente esses equipamentos, sendo pioneira a Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Seguida a Universidade de São Paulo e o Instituto Tecnológico da Aeronáutica que também produziram e criaram os seus próprios computadores.

Sendo este, o período caracterizado por um esforço no sentido de formar pesquisadores e apoiar a criação e o fortalecimento de grupos científicos, acadêmicos justificando o tripé da universidade na universalização do saber.

A Informática não possuía apenas impactos bélicos, mas também econômicos, aumentando a produtividade, com a força mecânica e poupando mão-de-obra aos olhos da classe dominante visto que essa concepção falseada não atenderia aos interesses das classes trabalhadoras que aumentando o excedente, de desempregados sem qualificação para operar de forma mecanizada gerava crise entre classes, comprometida na metade dos anos 70 com a dívida externa e a importação de Petróleo. Logo, passou a ser visto como uma estratégia para superação da fase recessiva do capital nacional, deflagrada pelo choque do petróleo.

Analisando a raiz do pensamento burguês influenciando a educação nas últimas décadas, revelando sua gênese e suas implicações teóricas e políticas; manifestadas em alguns trabalhos críticos e suas consequências por não apreenderem as especificidades do papel histórico da educação no processo de superação das relações capitalistas de produção da existência; e, a direção política teórica e técnica por onde deve passar a organização de uma prática educativa que se articula com os interesses da classe trabalhadora.

As mudanças tecnológicas ocorridas nos últimos 30 anos remetem às transformações que aconteceram no campo da microeletrônica, no qual promove inúmeras mudanças na sociedade. Dentre estas, pode-se destacar: Engenharia Elétrica, com a criação de produtos automatizados e robotizados; o avanço tecnológico com

a criação de aparelhos de telecomunicações mais sofisticados; a informatização do campo industrial com maquinário para produção em grande escala, dentre outras. Todas estas mudanças científicas puderam promover avanços nos setores financeiros do país, requisitando assim profissionais mais qualificados no mercado de trabalho, visto que a área tecnológica se encontrava em ascensão.

Foi ao longo dos anos 70, que muitas mudanças socioeconômicas aconteceram no país, provocando acirradas discussões governamentais sobre o desenvolvimento da informática no campo educacional. Inicialmente, percebe-se que vários grupos organizados da sociedade se encontravam contrário à criação da reserva de mercado determinada por órgãos do governo, em relação às indústrias brasileiras que fabricavam produtos ligados à área de informática.

Neste período, com a entrada do Brasil na era das grandes mudanças no setor de informática, podem-se perceber diversas ações do governo em implantar a informática no cenário brasileiro. Nesta ocasião, por volta da década de 1970, são encontrados vários confrontos industriais no tocante a criação da reserva de mercado.

Diante dos diversos debates dos setores da sociedade, descontente com as regras imposta pelo governo, quanto à reserva de mercado, no qual o Brasil com pretendia tornar-se o país do Terceiro Mundo de maior representatividade tecnológica. Porém, o país encontra-se num sério agravante decorrente da falta de mão de obra qualificada para o desenvolvimento na área de tecnologia computacional, além da pressão dos países vizinhos e do primeiro mundo no monopólio industrial.

Neste prisma, entidades nacionais como Federação Nacional de Engenheiros, Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência (SBPC), a União Nacional dos Estudantes (UNE), dentre outras, envolveram-se nas discussões que criavam a autonomia brasileira científica na área da tecnologia, oriundos da política de informática implantada no Brasil. Frente ao descontentamento da sociedade em relação à política de informática inserida pelo governo, constatam-se algumas ações que são consideradas primordiais no período de 1970, para minimizar as discussões da sociedade (OLIVEIRA, 1999).

Em 1971, através da criação do Grupo de Trabalho Especial (GTE), o Ministério da Marinha e do Planejamento decidem construir computadores para atender exclusivamente as necessidades navais da Marinha brasileira. No ano 1972 – É criada a Coordenação de Atividades de Processamento Eletrônica (CAPRE), para dirimir

sobre as regras de importações e exportações de produtos da área de informática.

A CAPRE, nesta época encontra-se ligada ao Ministério do Planejamento com a finalidade para analisar, controlar projetos industriais de instalação de empresas do setor de informática no Brasil. Neste ano, o Laboratório de Sistemas Digitais do departamento de Engenharia da Escola Politécnica da Universidade de São Paulo (USP). Foi nesta época que se construiu o computador intitulado "Patinho Feio". Esse modelo de computador foi encomendado pelo GTE, para atender as necessidades militares da época. A partir desse protótipo foram posteriormente produzidos outros computadores com a ajuda do Laboratório da Pontifícia Universidade Católica (PUC) do Rio de Janeiro, no qual somente em 1975 que duas unidades foram desenvolvidas para instaurar o processo de informática do Brasil, com tecnologia inteiramente nacional (OLIVEIRA, 1999, p. 20).

Acontece em 1977, sob a alçada da CAPRE, os primeiros conflitos no Brasil com empresas estrangeiras de informática, em razão das políticas de restrições da reserva de mercado promovidas pelo governo, no tocante a entrada dos minis e microcomputadores. Dentre estas empresas destacam-se reações descontentes das empresas IBM, Burroughs e Digital (NEGROPONTE, 1995).

Em 1979, a CAPRE é substituída pela criação da Secretaria Especial de Informática (SEI), para controle das questões de produtos da área de informática. No entanto, a SEI, recém-criada encontra-se atrelada ao Conselho de Segurança Nacional (CSN), órgão governamental que era historicamente ligada ao período das opressões do regime de ditadura militar. Diante disto, a criação da SEI vinculada ao CSN, provocou questionamentos descontentes de parlamentares no Congresso Nacional, que apontaram o perigo da presença do CSN haver alguma ligação ao período de retaliações proposto pelo regime militar de 1964 (NEGROPONTE, 1995).

Portanto, a década de 1970 foi marcada em sua maioria pela abertura gradual do país em relação ao regime autoritário militar que foi instalado a partir de 1964, no qual o Estado encontrava-se no discurso da defesa da soberania nacional no tocante ao mercado da informática brasileiro, onde em sua maioria, sentia-se atrelada à invasão da tecnologia estrangeira, necessitando "capacitar todo um setor, e, conseqüentemente, todo o país" (NEGROPONTE, 1995, p. 17).

Esta situação se apresentava no Brasil por não haver profissionais capacitados para atender a demanda do mercado em crescimento neste período. Ao longo dos anos de 1980, a situação socioeconômica do Brasil em torno da introdução da informática no ensino brasileiro é reconstruída a partir da instalação da Nova República, considerada uma fase nova para o quadro sóciopolítico nacional. Estrutura-se nesta época, as ações do governo brasileiro tendo em vista a entrada dos computadores nas escolas públicas de ensino básico.

Segundo Oliveira (1999), foi na década de 1980 que as primeiras iniciativas de inserção dos recursos tecnológicos no campo educacional pelo poder público. Tal iniciativa na história da educação do Brasil deveu-se pelo aumento da produção dos computadores pela indústria do país na área de microcomputadores domésticos. Segundo esse autor:

Diante desse crescimento industrial do setor de informática do Brasil, o governo preocupa-se em implantar a utilização de computadores na educação, visto que vários países do Primeiro Mundo, como Estados Unidos, em 1983; na França, através do plano 'Informática para Todos'; e na Espanha, com o 'Projeto Atenea'. Estes projetos tornaram estes países como se fossem os precursores estrangeiros no tocante à inserção dos no ambiente escolar (OLIVEIRA, 1999, p. 27-28).

Mas estas iniciativas de introdução da informática no setor educacional brasileiro encontraram na década de 80, como principal entrave de crescimento, a carência de profissionais capazes de atender a demanda da nova indústria do setor de informática. Empecilho este que fez com que o governo brasileiro, respondesse incentivando algumas universidades na formação de recursos humanos para atender o mercado em ascensão no país.

Além de promover a discussão no meio acadêmico, o primeiro marco na iniciativa do binômio informática e educação aconteceu a partir de agosto de 1981, que por intermédio da Comissão Especial de Educação da SEI, em cooperação com o Ministério da Educação e Cultura (MEC) e CNPq (Conselho Nacional de Pesquisas), promovessem o I Seminário Nacional de Informática, em Brasília, no qual participaram das discussões representantes da área educacional, especialistas nacionais e convidados estrangeiros. Do Seminário, esboçaram-se várias recomendações dos participantes para definição da política brasileira de informática educativa, na qual destacam-se duas:

As atividades de informática na educação sejam balizadas por valores culturais, sociopolíticos e pedagógicos e pedagógicos da realidade brasileira; [...] que os aspectos técnico-econômicos [...] sejam equacionados [...] em função dos benefícios sócio educacionais (OLIVEIRA, 1999, p. 30).

Estas recomendações demonstram a preocupação da comunidade de educadores de que a educação brasileira na área de informática pudesse apresentar iniciativas próprias e não experiências copiadas dos modelos estrangeiros, com uma identidade nacional. Quanto a isso, o I Seminário recomendou a proposta de implantação de projetos-piloto de caráter limitado para inclusão da informática no processo educacional do Brasil.

Desse encontro o MEC publicou o documento “Subsídios para Implantação da Informática na Educação”, onde caberia às universidades atuarem como os centros iniciais das experiências técnico-científicas da informática educativa no Brasil, promovendo capacitações dos recursos humanos na área, realização de pesquisa e criação de softwares para atender o mercado nacional, dentre outras finalidades.

Em agosto de 1982, o Ministério da Educação (MEC), a Secretaria Especial de Informática (SEI), o Centro Nacional de Pesquisas (CNPq) e a Financiadora de Estudos e Projetos (FINEP) promoveram na Universidade Federal da Bahia, o II Seminário Nacional de Informática na Educação, com intuito de criação dos projetos-piloto para garantir o sucesso das pesquisas no setor de informática educacional no Brasil.

Para Babin; Kouloumdjian (1989), estes dois Seminários: o primeiro em Brasília e o segundo na Bahia, não eram instâncias de deliberação pois não continham a representatividade das categorias institucionais envolvidas. Antes, serviram o mesmo como momentos de proposição e esquematização de uma política nacional para a informática na educação.

Neste contexto, diante da proposta de criação de projetos-piloto no país, para iniciativas públicas oficiais, foi em 1983, que a SEI solicitou às unidades de ensino superior de alguns estados brasileiros, que apresentassem projetos de implantação de centros-piloto para o desenvolvimento de pesquisas e reflexões referente a utilização do computador como instrumento auxiliar de ensino nas escolas públicas.

Portanto, foi por volta de 1984, que foram Implantados em cinco Universidades brasileiras: Federais de Pernambuco (UFPE), de Minas Gerais (UFMG), do Rio de Janeiro (UFRJ) e do Rio Grande do Sul (UFRGS) e Estadual de Campinas (UNICAMP), os Centros-piloto do Projeto Educom – Educação com Computadores.

Este Programa serviria como elemento essencial para definição de estratégias governamentais para o desenvolvimento e utilização da informática na educação, dentre outros que veremos em seguida, que impulsionaram instituições públicas em implantar a informática na área educacional. No entanto, para o Programa deslançar, encontraram-se muitas dificuldades financeiras no decorrer do desenvolvimento do processo de pesquisas.

3.2 A estrutura organizacional pedagógica com o advento da tecnologia

Um novo paradigma organizacional nas práticas docentes, a qual segundo

explicado por Correia (1991, p. 36) promoveu “a inovação, por mais modesta que seja, rompe um equilíbrio, cria uma situação de crise”. Esse contexto de crise, causou os conflitos que levam à inovação nos contextos em sala de aula e reflexão das práticas de ensino-aprendizagem, além de propostas curriculares adequadas a todo esse processo inovador.

Não se trata de discutir o uso ou não uso das tecnologias – o que, além de um contrassenso do ponto de vista da racionalidade técnica e da perspectiva histórica, seria estéril, uma vez que elas estão por toda a parte e sua presença somente tende a aumentar. Trata-se de buscar um mínimo de consciência sobre seu uso, que possibilite à escola o exercício das funções primordiais, sem o insólito expediente de deixar-se pautar pelo que as tecnologias permitem ou não realizar (MACHADO, 2013, p. 100).

A sociedade contemporânea tem passado por um processo de grandes transformações sociais, políticas, econômicas e culturais, onde as chamadas “tecnologias da informação e comunicação” (TIC) têm presença marcante no conjunto das mudanças anunciadas. No plano econômico, por exemplo, o funcionamento e a organização do sistema capitalista atingiram hoje um estágio onde as TIC têm tido um papel preponderante para o desenvolvimento do setor produtivo, assim como uma vertiginosa expansão do setor de serviços.

Este fator vem contribuindo para o aumento da competitividade entre as empresas e países de grande parte das sociedades atuais. Neste aspecto, as TIC têm se constituído como um instrumento facilitador deste novo cenário globalizado, onde a informação e o conhecimento são tidos como elementos fundamentais da nova engrenagem social, se tornando uma marca dos interesses econômicos globais.

Além do plano econômico, é parte dos processos de mudança, a enorme expansão e influência que as TIC trazem para outras esferas da sociedade atual e que envolvem transformações sociais e culturais. Neste sentido, estas tecnologias têm permitido entre outras possibilidades e facilidades, estreitar o contato entre as pessoas, à medida que influencia o mundo do trabalho, as atividades de lazer, os espaços de entretenimento e a vida cotidiana como um todo.

Segundo Belloni (2010), as diversas instituições sociais têm se apropriado e se adaptado às novas demandas que as TIC colocam no atual contexto, o que têm interferido diretamente na vida das pessoas em sua dimensão privada. A nova realidade tecnológica afeta ainda a esfera das competências profissionais exigidas alterando a configuração do mercado de trabalho e trazendo implicações para os processos de formação dos sujeitos sociais. Estas anunciadas transformações ocorridas afetam também o campo da educação exigindo da escola um posicionamento

no sentido de apontar novos caminhos para os processos de formação de forma a atender as novas demandas em curso.

Neste aspecto, a educação e em especial o ensino público, se transformam em um dos principais mecanismos de intervenção nesta realidade anunciada onde à escola representa uma das instâncias estratégicas para o enfrentamento do desafio de formar pessoas para se adaptar as mudanças correntes criando também condições para transformação da realidade muitas vezes marcada pela desigualdade social.

Para isso é necessária uma intervenção do Estado no sentido de se implementar políticas públicas com o propósito de democratizar o acesso as TIC nas escolas públicas visando à utilização adequada destes recursos de ensino com finalidades educativas. Tais políticas já vêm sendo implantadas em todo o país e algumas pesquisas têm tratado de mapear o campo discutindo as experiências oriundas destes projetos e programas que visam integrar as TIC nas instituições de ensino (BORGES, 2017).

Neste movimento destaca-se a importância da formação de professores nas referidas políticas de inclusão das TIC nas escolas, já que caso não haja uma preocupação com a qualificação destes profissionais, as políticas do campo correm o risco de ficarem apenas em uma dimensão do discursivo político formal mantendo-se distante da realidade prática das escolas brasileiras (FARIAS, 2013).

Como se sabe, apesar de algumas limitações no acesso, seja ainda por motivos geográficos ou econômicos, a grande maioria das crianças mantém atualmente contato com boa parte das mídias digitais de comunicação existentes. Assim, desde um simples controle remoto de televisão, passando pelo aparelho de telefone celular até aos computadores conectados à Internet, geralmente nas lan houses, as crianças estão vivenciando experiências de interação através dessas novas mídias e dos gêneros que possibilitam interagir.

Em qualquer uma dessas mídias, o uso da leitura e da escrita é primordial e exige dos sujeitos (usuários) a condição de letrado, como nos diz Soares (2012), para melhor interagir com outros sujeitos. Logo, o aprendizado no ensino fundamental II requer estratégias de mediação como condição para que os sujeitos ampliem suas relações sociais, necessita atualmente de um novo tipo de letramento: o digital.

Neste sentido, a escola pode contabilizar ganhos significativos no que concerne à função de introduzir as crianças no mundo da escrita, a fim de que se tor-

nem cidadãos “funcionalmente letrados”, se lhe forem dadas as condições para que, além de cuidar da alfabetização dessas crianças, possa ampliar seus letramentos, e, assim, alfabetizar letrando, como sugere Soares (2012). A respeito dessa ampliação, podemos encontrar experiências exitosas de uso das novas tecnologias de informação e comunicação (TIC), e seus gêneros.

Uma dessas experiências pode ser demonstrada através dos trabalhos de Ribeiro (2005), Araújo e Ribeiro (2007) e Araújo (2007), nos quais eles nos relatam o uso dos gêneros endereço eletrônico, cartão virtual e e-mail para o ensino do ensino fundamental. O site essencialmente trabalhado para essas atividades foi o da Turma da Mônica, que por ser atrativo com jogos e quadrinhos para leitura, abria espaço também para o envio de cartões digitais com todos os personagens das revistinhas.

Atingido o domínio do endereço eletrônico, as crianças eram inscritas no provedor do Hotmail para poderem também receber e-mails. Esta, sem dúvidas, foi uma etapa mais difícil para cada uma delas, pois não somente precisariam dominar o endereço eletrônico dos sites e portais, acima, mas também precisariam lembrar seus e-mails e a senha de acesso.

Atualmente os alunos da Educação básica contam com um laboratório de informática equipado com computadores de última geração ligados em rede, além de uma lousa digital. As salas de aula também estão equipadas com lousas digitais. Para o uso adequado dessas tecnologias a escola mantém e investe em uma equipe de profissionais especializados na coordenação e gestão de processos educacionais.

A Internet e os computadores ligados em rede abriram as portas do mundo para a educação. Como ferramenta pedagógica, a informática estimula a pesquisa e incentiva a comunicação. O aluno participa de maneira significativa no processo de ensino e aprendizagem, desenvolvendo a autonomia para o estudo e para a pesquisa. Utilizamos como metodologia o desenvolvimento de Projetos integrados aos projetos pedagógicos de sala, a realização de pesquisas, trabalho colaborativo e comunicação virtual.

Os alunos hoje trabalham em nível avançado no tratamento e edição de imagens e figuras, desenvolvendo apresentações multimídia, criação de Websites, revistas eletrônicas, criação e edição de vídeos. Manipulam e gerenciam arquivos, trabalha com editoração gráfica, animação digital, pesquisa na Internet e utilizam softwares educativos diversos.

Os alunos também por meio destas ferramentas desenvolvem projetos que apoiam Feiras e Festivais de cunho multidisciplinar estimulando o trabalho em equipe, a resolução de problemas e assim, a construção do conhecimento. Diversos trabalhos são publicados no site da escola e apresentados em importantes congressos de educação nacional e internacional.

3.3 Currículo e Planejamento do docente voltado a evolução tecnológica

Assim, as tecnologias aliadas às propostas curriculares da Educação Infantil, permitirão às crianças explorar novos conhecimentos, aprendendo a manusear as ferramentas lúdicas digitais, e ainda podem questionar, expressar sua opinião, pensar e elaborar ideias de maneira lúdica, interativa e divertida, tornando o processo de aprendizagem mais interessante. Leite (2002) destaca a relevância das tecnologias aliadas ao currículo da educação infantil na formação integral do aluno, e segundo seu entendimento:

O currículo constitui um espaço imenso de referências, objetivamente inacabável, cujo crescimento tem ocorrido mais na base da multiplicação do que da síntese o que dificulta a criação de preceitos e regras enquadradas das diversas concepções. Assim, a teoria sobre currículo tem que ser vista como transitória, e que pode mudar dependendo da leitura de mundo e da necessidade para adaptar conforme a realidade de cada instituição escolar, sendo um exercício do processo reflexivo e inovador no âmbito das proposições curriculares (LEITE, 2002, p. 50).

Na busca pela versatilidade do ensino, os professores buscam no meio virtual algo que possam utilizar de maneira adaptativa e benéfica para a aprendizagem, mesmo que a Internet tenha sido criada com finalidade alheia a educação. O homem inventou o livro, a fotografia, o vídeo e outros instrumentos. O ensino adotou o livro, a fotografia, o vídeo e os outros.

Nenhum deles nasceu de uma necessidade expressa pela educação, mas, uma vez inventados, tornaram-se indispensáveis para ela [...] Quase sempre o que está em jogo [...] não é o instrumento em si, mas sim a maneira de empregá-lo (MARQUES et al., 2013, p. 16).

Alves (2001), por sua vez, chama a Internet de rede global de informações e afirma também que a interação proporcionada por este meio virtual é algo privilegiado sobretudo em contextos de ensino-aprendizagem, tendo em vista a possibilidade de se estabelecerem contatos entre um número importante e variado de parceiros e de desenvolverem diferentes tópicos.

Marques et al. (2013) destaca como vantagens do uso do computador na aprendizagem em relação a outros instrumentos, o fato de possuir recursos audiovi-

suais (onde gráficos, jogos e animações podem facilitar a compreensão de temas abstratos), ter alto grau de interatividade (evitando a passividade do aluno), onde o usuário pode realizar as atividades propostas em seu próprio ritmo (podendo avançar ou retroceder sempre que necessário, para sua compreensão total), além da rapidez com a qual o aluno recebe o feedback de suas intervenções (conhecendo de imediato seus erros e acertos).

Alves (2001) e Marques et al. (2013) apresentaram também as limitações do computador que, em sua concepção, têm como maior motivo o fato de não ter sido tal instrumento criado para fins educativos, como: ambientes virtuais pré-programados para respostas mais objetivas (como certo ou errado e verdadeiro ou falso); ou ainda o fato de haver uma maior ênfase em recursos visuais do que nos auditivos, atualmente. Partindo disto, considera o computador um excelente instrumento didático complementar ao processo de aprendizagem, mas que não deve substituir a relação aluno-professor e dos alunos entre si em uma educação presencial, como também pondera Araújo (2007).

É nesse cenário que a aquisição e ampliação do conhecimento podem ser considerado um dos maiores desafios pedagógicos para o âmbito educacional a ser alcançado, visto que tal arguição está diretamente atrelada ao ato de aprender a adaptar-se às essas mudanças, uma vez que o avanço e a disponibilidade das tecnologias nas instituições permitem um aprendizado individualizado afetando diretamente o sistema educacional. Sobre o assunto em questão Grinspun (2001) diz que não há como separar a tecnologia e suas estreitas relações com e na educação e destaca que:

O avanço da tecnologia, de um lado, com toda a sua sofisticação, promoveu no homem uma instigação, uma provocação, e ele começa a se questionar sobre essa invasão, seus compromissos éticos, sua utilização desenfreada. Portanto, o docente passa a ter um papel essencial nesse processo, exercendo função de mentor do aprendizado, atuando como intermediador desse conhecimento utilizando apropriadamente os recursos tecnológicos em sua práxis pedagógica, pois as tecnologias possibilitam - se for utilizada corretamente - uma qualidade no aprendizado, como mecanismos de superação às dificuldades desencadeadas durante as atividades do cotidiano (GRINSPUN, 2001, p. 28).

Nesse sentido, torna-se necessário compreender que o papel do professor é estar atento a todos os elementos necessários para que o aluno aprenda e cresça. E que, para tanto, deve priorizar não só a utilização das tecnologias como recursos do mundo contemporâneo - um ritual da docência – mas, como um meio a superar as necessidades de inovações pelo qual passa o ensino e de usufruir dessas inovações

como ponto de interação entre os saberes dos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

4. Considerações Finais

O grande desafio pedagógico em sala de aula ainda é a questão da formação humana, assim sendo, o vínculo pedagógico relaciona-se com a prática avaliativa baseada em duas perspectivas: na proposta de trabalho a ser desenvolvido e na questão do interesse dos envolvidos no processo educativo.

Dentro dessa perspectiva, pode-se entender que os professores precisam estar conscientes das suas concepções e, conseqüentemente, de suas ações; pois, em uma simples abordagem metodológica equivocada, poderá desencadear desinteresse no aluno pelo saber, tornando as coisas mais difíceis para todos os envolvidos no processo ensino-aprendizagem.

Existem avanços significativos em sala de aula, mas que suas distorções ainda chamam muito atenção; trazendo dois problemas, o ensino mecânico e o não ensino. O primeiro problema enfatizado pode ser sistematizado em uma metodologia passiva de caráter transmissivo, aluno na posição de ouvinte e mera exposição de conteúdo sem sentido relevante para os alunos.

Já, o segundo problema representa o vazio pedagógico: falta mediação, não há ensino, ou o ensino se reduz a um mínimo, absolutamente insuficiente para formar adequadamente os educandos.

É nesse cenário que o conhecimento profissional se torna real ou explícito tornando-se fundamental na geração de conhecimentos pedagógicos para a prática educativa. Por isso, o contato da formação com a prática educativa faz com que os conhecimentos enriqueçam com os outros âmbitos: o moral e o ético, permitindo-lhe uma análise e uma reflexão sobre sua prática educativa.

Para reforçar o que foi aludido anteriormente, torna-se imprescindível mencionar que não basta à escola pública adquirir recursos tecnológicos e outros materiais pedagógicos sofisticados e modernos. É preciso ter um Projeto Político Pedagógico capaz de recriar ambientes de aprendizagem, que exprima com clareza que cidadão quer formar, em que sociedade desejou viver e qual é a escola ideal para nossos filhos e netos.

Nesse sentido é indispensável habilitar os profissionais de ensino para interagir com as novas tecnologias no ambiente de trabalho, estimular e facilitar a difusão

da informática educacional, fornece elementos para a elaboração de Projetos Pedagógicos, de acordo com a disciplina e o nível escolar dos alunos, propiciarem condições básicas quanto ao uso da informática no processo de ensino e aprendizagem de todos os alunos, inclusive aqueles que apresentam deficiências.

Por isso mesmo é que o professor precisa aprender dentro da conjuntura educacional a utilizar as ferramentas básicas de Informática – mecanismo atualmente imprescindível dentro do processo ensino-aprendizagem - possibilitando o desenvolvimento de habilidades para o enriquecimento da Prática Pedagógica.

Antigamente a busca pela informação era coisa mais ou menos braçal. Agora podemos ter tudo pela internet, rápida e facilmente. Informações em grande medida, não é mais problema. Mas é problema, problema externo saber o que fazer com a informação. Assim sendo, o professor precisa reconhecer os recursos tecnológicos que estão ao seu alcance, visto que são economicamente válidos - desde que tenham propósitos claros para a sua utilização e que estejam em consonância com o Projeto Político Pedagógico seguido pela Instituição de Ensino – e imprescindível dentro do processo educativo.

A Educação Tecnológica está baseada na concepção de uma educação transformadora, progressista, que vai além de uma proposta de ensino na escola para aprofundar-se junto com o projeto político pedagógico dessa instituição que, por certo, atualmente deve integrar as diferentes categorias do saber, fazer, ou do saber fazer para uma grande categoria do saber-se.

O professor precisa conhecer os recursos da tecnologia para escolher aqueles que poderão servir a seus claros propósitos práticos e teóricos. Além disso, é preciso dispor, como condição essencial, de um modelo de metodologia para o uso de tais recursos.

Portanto, essa arguição desencadeia mecanismos para que os alunos possam ser mais estimulados na busca de novos conhecimentos no intuito de amenizarem as dificuldades de aprendizagem a serem superados, transformando a atividade profissional mais prazerosa possibilitando melhorias na convivência entre os inseridos no contexto escolar.

Referências

ALVES, G.L. **A produção da escola pública contemporânea**. Campo Grande: Autores Associados, 2001.

ARAUJO, Maria Nalva Rodrigues de. **As contradições e as possibilidades de construção de uma educação emancipatória no contexto do MST**. Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação: 2007 (Tese de Doutorado).

ARAÚJO, Nilza; RIBEIRO, Marlene. Educação do campo em Mato Grosso: trabalho docente e a alfabetização em classes multisseriadas em Várzea Grande/MT. In: GRACINDO, Regina (Org.). **Educação como exercício de diversidade**. Brasília: Líber Livro, 2007, p. 259-279.

BELLONI, Maria Luiza. **Crianças e mídias no Brasil: cenários de mudança**. Campinas: Papyrus, 2010.

BORGES, L. F. P. Educação, escola e humanização em Marx, Engels e Lukács. **Revista Educação em Questão**, v. 55, n. 45, p. 101-126, 13 set. 2017.

CORREIA, J. A. **Inovação pedagógica e formação de professores**. Rio Tinto: Edições ASA, 1991.

FARIAS, S. C. Os benefícios das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) no processo de Educação a Distância (EAD). **RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, v. 11, n. 3, p. 15-29, 30 ago. 2013.

GRINSPUN, Mirian. **A orientação educacional**. S. Paulo: Cortez, 2001.

LEITE, Carlinda. **O currículo e o multiculturalismo no sistema educativo Português**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2002.

MACHADO, Márcia Regina. A inclusão da tecnologia na educação infantil. **Anais XI CONGRESSO EDUCERE**, 23 a 26 de setembro de 2013.

MARQUES, Ana Célia et al. Ensinar e Aprender: O uso do tablet na educação infantil. **Anais do 5º SIMPÓSIO HIPERTEXTO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO**, 2-23 de outubro de 2013, p. 1-34.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das letras, 1995.

OLIVEIRA, Vera Barros de (Org.) **Informática em Psicopedagogia**. 2. ed. São Paulo: SENAC, 1999.

RIBEIRO, A. E. **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. Belo Horizonte: Ceale: Autêntica, 2005.

SCHWARTZ, S. H. A theory of cultural values and some implications for work. **Applied Psychology**, v. 48, n. 1, p. 23-47, 1999.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.