



A Tecnologia na Aprendizagem da Educação Infantil

Technology In Early Childhood Education

Danielli Fernandes Carvalho

Escola Municipal Professora Ruth Costa-SEMED.

Alderlan Souza Cabral

Dr. Orientador. <https://lattes.cnpq.br/8583035818373126>

Resumo: Este estudo é uma proposta pedagógica para as práxis docentes na educação infantil, que traz como temática “A tecnologia na aprendizagem da educação infantil”. A tecnologia na educação da primeira infância, quando utilizada por professores qualificados, é um recurso valioso para promover o desenvolvimento motor, a comunicação e a habilidade cognitiva. Esse recurso torna o processo de aprendizagem mais agradável e prepara os pequenos para a era digital, contanto que seja utilizada com restrições. Objetivo geral: Analisar a importância da tecnologia no processo de aprendizagem na educação infantil. O processo metodológico partiu de uma pesquisa descritiva interpretativa, que se trata de um método que ultrapassa o ato de apenas coletar dados ou informações, combinando uma análise detalhada de uma realidade com a interpretação crítica do pesquisador, a fim de entender os significados mais profundos, o contexto e as razões subjacentes a esse fenômeno. Se aderiu o enfoque qualitativo. Os principais resultados apresentam que o panorama educacional atual, com foco nas tecnologias e mídias, promove e intensifica a socialização das crianças, os vínculos emocionais e a compreensão do mundo, desde que educadores e responsáveis mantenham os fundamentos relacionados a valores, comportamentos, hábitos e atitudes presentes no ambiente social em que os pequenos estão inseridos.

Palavras-chave: tecnologia; métodos de ensino; ensino-aprendizagem.

Abstract: This study is a pedagogical proposal for teaching practices in early childhood education, focusing on the theme “Technology in Early Childhood Education Learning.” Technology in early childhood education, when used by qualified teachers, is a valuable resource for promoting motor development, communication, and cognitive skills. This resource makes the learning process more enjoyable and prepares young children for the digital age, provided it is used with restrictions. General objective: To analyze the importance of technology in the learning process in early childhood education. The methodological process was based on descriptive-interpretative research, a method that goes beyond simply collecting data or information, combining a detailed analysis of a reality with the researcher’s critical interpretation in order to understand the deeper meanings, context, and underlying reasons for this phenomenon. A qualitative approach was adopted. The main results show that the current educational landscape, with its focus on technologies and media, promotes and intensifies children’s socialization, emotional bonds, and understanding of the world, provided that educators and caregivers maintain the fundamental values, behaviors, habits, and attitudes present in the social environment in which the children are immersed.

Keywords: technology; teaching methods; teaching-learning.

INTRODUÇÃO

O interesse pelo assunto surgiu do entendimento da importância de observar o modo como se dá a aprendizagem infantil no âmbito do seu crescimento, especialmente no que se refere ao uso das tecnologias digitais, que se tornou uma prática realmente efetiva e, por conseguinte, extremamente essencial.

Com o uso de computadores e tecnologia digital, as crianças conseguem se relacionar com os conteúdos de maneira mais ágil. A relevância desta proposta reside na capacidade de empregar essa tecnologia para o progresso dos estudantes. Além disso, a escola, como o primeiro ambiente de oportunidade e envolvimento, desempenha um papel importante na promoção da inclusão digital, favorecendo toda a comunidade. Objetivo geral: Analisar a importância da tecnologia no processo de aprendizagem na educação infantil. As abordagens educacionais que utilizam tecnologias englobam não apenas o planejamento e a organização das dinâmicas de aprendizado, mas também a interação com processos que transcendem a mera aprendizagem. Isso visa assegurar que sejam ensinados conteúdos e atividades essenciais para o desenvolvimento do aluno em sua fase de formação.

A presente obra se justifica, pois, a criança é vista como um ser que é moldado por sua história e pelo meio social em que vive, participando ativamente da comunidade em que está inserida. Dessa forma, não se deve enxergar a criança como uma entidade homogênea, pois ela pertence a diferentes classes sociais, etnias, raças, gêneros e regiões, o que proporciona perspectivas e vivências únicas. Assim, cada ambiente cultural e estrutural costuma desenvolver sua própria visão sobre a infância. Portanto, é relevante que o educador assuma a função essencial de facilitar as aprendizagens que ocorrem dentro do ambiente escolar.

AS INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A inserção de das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), na educação infantil é um tema recorrente nas investigações de diversos educadores e pesquisadores, que enfrentam desafios ao interagir com esse público, tão distinto das gerações anteriores. É evidente que a infância na era pós-moderna traz para os educadores crianças que estão constantemente expostas a bens culturais que moldam suas condutas sociais. Nesse cenário, para acompanhar as mudanças associadas a essa nova realidade, é essencial reconhecer que as crianças também fazem parte desse contexto e interagem com as TIC que fazem parte de suas rotinas, assim como as crianças mais velhas. Além disso, elas são igualmente impactadas por esses dispositivos, especialmente através de programas de televisão.

Dornelles (2012) destaca que:

Os educadores que atuam na educação infantil devem confrontar o conceito de infância pós-moderna e refletir sobre a influência de determinados objetos culturais presentes nas experiências infantis [...]. Além disso, ela enfatiza a importância

de desenvolver o senso crítico nas crianças ao interagir com esses objetos, permitindo que elas os reinterpretem.

Ao oferecer acesso às Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) para fins educacionais, a escola ajuda a reduzir a desigualdade e a exclusão digital e social, que são aspectos prevalentes na infância de crianças de classes menos favorecidas (Belloni, 2010). Além disso, isso assegura que “as comunidades mais necessitadas não fiquem presas a uma segregação permanente, ao analfabetismo tecnológico e a uma educação de baixa qualidade” (Moran, 2000).

A Educação Infantil é um momento que intensifica a relação da criança com o entorno, e essa ideia contribui para o seu desenvolvimento completo. Nesse sentido, é importante que os educadores que atuam nesta fase possuam formação adequada, com o intuito de realizar um trabalho educacional que propicie o pleno crescimento da criança.

Dentro dessa perspectiva de união entre tecnologia e educação, Kenski (2012) destaca a noção de tecnologia, afirmando sua presença em nossas vidas e em atividades cotidianas como trabalhar, ler, dormir, comer e deslocar-se. Para a autora, tudo o que empregamos em nosso cotidiano, tanto pessoal quanto profissional, são diferentes modalidades de ferramentas tecnológicas. Ao discutir a tecnologia, Kenski (2012) ressalta que ela é tão antiga quanto a própria humanidade, definindo-a como um conjunto de saberes e princípios científicos utilizados no planejamento, na construção e na aplicação de dispositivos em tarefas específicas, enfatizando não apenas as ferramentas e as técnicas, mas também a forma como essas são utilizadas.

A tecnologia envolve um conjunto de saberes e fundamentos científicos voltados para o desenvolvimento, elaboração e utilização de dispositivos voltados a atividades específicas, cuja designação é “tecnologia”. Dessa forma, é importante destacar que a criação de qualquer equipamento, seja uma caneta ou um computador, requer pesquisa e planejamento até que o produto final seja feito; a autora se refere a esse conjunto de etapas como “tecnologias”.

Segundo Almeida e Valente (2011), é fundamental estar atento à formação de professores, considerando a interconexão entre as diversas dimensões relacionadas ao uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC). Isso propicia um envolvimento direto com ferramentas tecnológicas, permitindo uma análise de como podem ser integradas ao planejamento na Educação Infantil.

Esta pesquisa busca ampliar a perspectiva dos educadores na Educação Infantil em relação à tecnologia, refletindo sobre a importância da formação, que, por sua vez, promoverá o desenvolvimento de seus conhecimentos, tanto em sua individualidade quanto em sua prática pedagógica. Assim, é essencial ressaltar que o educador não será compelido a utilizar tecnologias em suas aulas.

No entanto, se optar por criar planos ou projetos pedagógicos que empreguem esses recursos como uma ferramenta de aprendizagem, é possível afirmar que há uma maior chance de que os resultados sejam mais significativos, dada a influência dessas tecnologias na vida dos nativos digitais. A tecnologia foi frequentemente

considerada uma adversária no processo educacional de crianças e adolescentes. No entanto, essa percepção tem evoluído e, hoje, os avanços tecnológicos são vistos de maneira mais positiva, pois são utilizados estrategicamente para apoiar o desenvolvimento de habilidades e a aquisição de conhecimento. Ainda assim, é importante destacar que essa visão negativa em relação à tecnologia persiste em várias instituições de ensino, sendo necessário superar essa mentalidade distorcida sobre o uso de ferramentas tecnológicas na sala de aula. Ademais, é importante reconhecer que as crianças das gerações mais recentes já nascem em um ambiente altamente digital e tecnológico, sendo chamadas de “nativos digitais”. Diante dessa realidade, pais e educadores devem adaptar suas abordagens de ensino para favorecer uma aprendizagem mais eficaz.

Os Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) são vistas por diversos pesquisadores como uma das inovações que podem transformar a maneira como vivemos. Elas podem ser integradas ao ambiente educacional, buscando alcançar resultados mais eficazes e duradouros em comparação com outros métodos já empregados.

É evidente que a utilização das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) atingiu um nível de desenvolvimento significativo, amplamente promovido na última década, especialmente entre a geração de “nativos digitais”. De acordo com Moran, observa-se um engajamento ativo e contínuo com essas tecnologias, tanto em atividades de lazer quanto em ambientes profissionais e educacionais, afetando diretamente o processo de ensino e aprendizagem.

É importante ressaltar que o uso intensivo das TDICs requer uma nova forma de abordagem; elas devem ser encaradas como ferramentas que realmente favorecem o aprendizado em diferentes contextos, especialmente na Educação. (Moran, 2015).

Assim, é fundamental reconhecer que a integração de tecnologias no ensino não é algo recente, mas precisa ser reconsiderada. Apenas empregar essas ferramentas em métodos educativos tradicionais não garante a inovação educativa. Portanto, é necessário promover uma transformação na mentalidade e uma disposição mais firme para adotar novas práticas pedagógicas.

Na Educação Infantil, tanto o ambiente escolar quanto as abordagens metodológicas exercem uma grande influência sobre o aprendizado das crianças. Nessa etapa, o papel do professor é essencial para o desenvolvimento infantil. É importante destacar que o aspecto lúdico se destaca como um dos principais recursos que contribuem para um amadurecimento no processo de ensino e aprendizado, resultando em crianças que questionam, interagem, discutem e expressam suas habilidades. Com base nessa perspectiva, a Educação Infantil se conecta com as Metodologias Ativas, que gradualmente estão sendo adotadas em níveis de ensino superior.

Entretanto, ao abordar as Metodologias Ativas, muitos ainda percebem isso como um desafio a ser integrado nas salas de aula, muitas vezes por não

compreenderem plenamente seu significado. Vale ressaltar que essas metodologias se caracterizam por diversas maneiras de ensinar, que valorizam a participação ativa do aluno, promovendo assim o desenvolvimento significativo de várias habilidades.

Aprendizagem é concretizada através das Metodologias Ativas, que permitem ao aluno interagir com o conteúdo abordado em sala de aula. Esse envolvimento só ocorre se houver incentivos e motivação, o que possibilita ao estudante desenvolver seu próprio conhecimento, deixando de ser apenas um receptor passivo.

Neste estudo, analisaremos os impactos das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) no processo de aprendizado da Educação Infantil. Dado que nossos estudantes são considerados “nativos digitais”, é fundamental promover uma imersão nessas tecnologias, reconhecendo-as como atraentes e divertidas. Isso pode favorecer uma maior interação entre os alunos e os professores, tornando as aulas mais dinâmicas.

É importante destacar que as Metodologias Ativas se fundamentam na socialização e no compartilhamento. Assim, ao incorporá-las nas turmas iniciais, podemos afirmar que haverá uma integração entre a estratégia e a técnica, superando o ensino tradicional e resultando em um aprendizado mais significativo nesta modalidade de ensino.

Na perspectiva de Moran (2015), para promover a criatividade nos alunos, é fundamental proporcionar a eles a oportunidade de explorar diversas formas de expressão. De acordo com o autor, isso se realiza por meio das Metodologias Ativas, que permitem que os estudantes atuem de maneira autônoma, façam escolhas e desenvolvam um pensamento crítico em relação às propostas apresentadas. É essencial que a sala de aula se transforme em um espaço propício para a troca de ideias entre professores e alunos, bem como entre os próprios alunos, permitindo que os educadores assumam o papel de facilitadores e mediadores do aprendizado. Rogers (2001) enfatiza que o conceito de “facilitador da aprendizagem” se refere à capacidade de permitir que os outros se conectem de forma mais profunda com suas próprias experiências. Moran (2015), ao considerar a visão de Rogers (2001), nos ensina que o estudante deve ser incentivado a investigar, fazer novas escolhas, avaliar diferentes situações, avançar do simples para o complexo e aprender por meio da descoberta, com o educador atuando como facilitador desse processo de aprendizagem.

De acordo com Buckingham (2003), o letramento digital vai além da competência básica de operar um computador ou realizar pesquisas. É fundamental que o aprendiz consiga analisar e utilizar informações de forma crítica, transformando-as em conhecimento. Para entender o avanço das novas tecnologias geradas por necessidades sociais, é vital adquirir novas competências no ambiente educacional, especialmente nas séries iniciais.

Um dos principais desafios das escolas atuais é elaborar estratégias pedagógicas que promovam práticas sociais letradas em ambientes virtuais, beneficiando não apenas os estudantes, mas todos os envolvidos no processo educativo, visando, gradualmente, uma mudança de paradigmas quanto ao uso das tecnologias.

É amplamente reconhecido que estamos inseridos na era digital, onde a tecnologia permeia diversas áreas de nossas vidas diárias, sem distinção de público ou faixa etária, integrando-se à cultura global e abrindo novas oportunidades. Nesse sentido, é crucial perceber que a adoção de tecnologias no ambiente educacional ainda está em fase inicial.

Diante desse panorama, as instituições de ensino enfrentam a necessidade de transformar seus paradigmas em relação às inovações tecnológicas, considerando que essas ferramentas começam a integrar o processo de aprendizagem dos estudantes, que adentram às salas de aula com conhecimentos prévios bem desenvolvidos sobre vários assuntos, incluindo a tecnologia.

Sob essa ótica da inclusão das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) nas salas de aula da Educação Infantil, o ambiente educacional começa a adotar uma abordagem inovadora, que visa afastar-se do modelo convencional, onde os professores eram os únicos portadores do saber. Passamos a explorar novas dimensões do aprendizado, que emergem a partir de habilidades recentes e de meios modernos que temos ao nosso alcance, especificamente as tecnologias contemporâneas. Assim, diante das reflexões apresentadas nesta seção, fica evidente a urgência de integrar as tecnologias no contexto escolar, uma vez que elas são parte integrante da experiência dos alunos e devem proporcionar transformações significativas no processo educativo, adaptando-se cada vez mais à sua realidade.

A utilização das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) no processo educativo rompe com os modelos tradicionais de ensino, abrindo caminho para novas oportunidades na aprendizagem. É importante destacar que a introdução dessas ferramentas tecnológicas como suporte educativo afeta todos os níveis da educação, oferecendo uma nova perspectiva para o ensino de Ciências, que propõe uma abordagem renovada para o ato de ensinar e aprender. Essa evolução vai além do uso das tecnologias, abrangendo competências que vão além das cognitivas, como as habilidades socioemocionais.

Na sociedade contemporânea, a presença do digital permeia diversas esferas da vida, o que implica uma mudança significativa na maneira como os estudantes assimilam conteúdos e se relacionam entre si e com o mundo ao seu redor. Assim, essa demanda por tecnologia requer uma abordagem inovadora no sistema educacional, conforme estipulado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que também enfatiza a necessidade de integrar esses recursos para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais.

Sabe-se que a tecnologia exerce um papel central na sociedade contemporânea, afetando inclusive o mundo das crianças. Na atualidade, é difícil imaginar atividades que não estejam, de alguma forma, conectadas a um tipo de tecnologia. A nossa sociedade é marcada pela presença constante de mídia, refletindo um novo modelo de comunicação (Mubarac Sobrinho; Herran, 2017).

As tecnologias estão cada vez mais inseridas em nosso dia a dia, e as escolas devem aproveitar essa realidade como uma ferramenta pedagógica. É fundamental que as instituições educacionais contribuam para a formação de cidadãos críticos e engajados, pois a nova geração utiliza essas tecnologias cotidianamente; assim, é essencial integrá-las em sua educação de maneira eficaz. Na Educação Infantil, a aplicação do pensamento computacional pode ajudar as crianças a adquirirem habilidades práticas de resolução de problemas, que serão valiosas em diversos desafios, não apenas na área da tecnologia, mas também na vida cotidiana. Esse aspecto ainda é pouco desenvolvido no Brasil, uma vez que a sociedade não está completamente receptiva e informada sobre as vantagens que o aprendizado de programação de computadores pode oferecer aos nossos pequenos. Na realidade, muitos nem sequer têm noção do que realmente significa programar.

A tecnologia faz parte da nossa vida diária, mas ainda não é utilizada de forma satisfatória na educação. Wing (2006) destacou a importância de incluir no plano de ensino os princípios de resolução de problemas e raciocínio computacional, para explorar quais recursos educacionais podem ser empregados para promover, validar e aprimorar essas competências no ambiente escolar.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) que normatizam a Educação no Brasil, já pontualizam em seus textos a construção de conhecimentos e desenvolvimento de competências bem como atitudes e valores voltados para linguagem digital (Brasil, 2016).

No Brasil, tem havido uma expansão das TDIC (Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação) nas salas de aula, e uma das ferramentas em destaque são as aulas com jogos, que estão se tornando cada vez mais populares no ambiente educacional. Essa abordagem tecnológica tem sido adotada com o objetivo de transformar o aprendizado em uma experiência mais dinâmica, eficaz e envolvente, conectando o aspecto lúdico dos jogos com conteúdo de ensino.

É fundamental ressaltar que a tecnologia e a brincadeira devem coexistir, especialmente na Educação Infantil, onde as crianças aprendem de maneira mais efetiva por meio de atividades lúdicas. Assim, o emprego de jogos pode ser considerado um elemento importante e um recurso valioso para os educadores, que podem integrá-los em suas metodologias de ensino.

Os jogos digitais, conhecidos como games, são considerados ferramentas extremamente divertidas que atraem e fascinam as crianças, graças à sua variedade de estilos e características. Além de promover interações significativas durante as atividades lúdicas, esses jogos vão além do simples ato de brincar, uma vez que favorecem a compreensão de conceitos científicos de maneira ativa e envolvente.

A aplicação de jogos com crianças pode ser considerada uma forma eficaz de unir o aspecto lúdico ao ambiente educacional, servindo como um recurso para o aprendizado. Essa abordagem deve ser iniciada na Educação Infantil de maneira leve, promovendo uma conexão entre diferentes conhecimentos e contribuindo para a formação de saberes científicos. Segundo Masetto (2011), a tecnologia atua como

um aliado no processo de aprendizagem, mostrando-se um meio relevante que auxilia na compreensão dos conteúdos. Dessa forma, é possível utilizar softwares educativos na Educação Infantil como apoio ao professor, uma vez que, além de serem projetados para o público infantil, têm como objetivo não apenas entreter, mas também desenvolver diversas habilidades.

PROCESSO METODOLÓGICO

O estudo apresenta uma abordagem descritiva e interpretativa, focando na análise das relações de causa e efeito. Para isso, utiliza um processo sequencial com amostras dedutivas que visam evidências sólidas na investigação aprofundada dos fenômenos, principalmente dentro de um contexto educacional. Os significados serão extraídos das informações obtidas, garantindo precisão em seus benefícios. Creswell (2010).

A pesquisa interpretativa abrange investigações de abordagem qualitativa e métodos indutivos, a teoria fundamentada em dados é uma forma de pesquisa interpretativa que se insere como uma variação dentro do interacionismo simbólico. O termo pesquisa descritiva refere-se àquela que tem como objetivo retratar uma realidade.

Foi incorporada a utilização de práticas pedagógicas que são lúdicas e interativas, aproveitando recursos tecnológicos como apoio no processo educativo na Educação Infantil. As atividades ocorreram no ambiente escolar, visando reforçar os conteúdos abordados em sala de aula de forma significativa, envolvente e agradável.

No processo de criação das propostas educativas, foram empregados aplicativos de aprendizado, como Ler e Contar e Silabando, focados em promover o letramento, a identificação de letras, sílabas, números, formas geométricas e conceitos científicos. Através dessas ferramentas, as crianças se engajaram em atividades que facilitaram a percepção e distinção entre letras e números, contribuindo para o desenvolvimento de suas capacidades cognitivas. Adicionalmente, a inclusão de tecnologias digitais proporcionou às crianças uma forma mais estimulante de aprendizado, ao mesmo tempo em que fomentou a autonomia, a responsabilidade e o pensamento crítico na utilização dos recursos tecnológicos.

O aplicativo Scratch Jr. também foi empregado, proporcionando às crianças uma introdução ao raciocínio computacional e à programação de maneira simples e apropriada para a idade delas. Durante essa experiência, os alunos tiveram a oportunidade de elaborar narrativas, escolher personagens e cenários, além de utilizar blocos de comandos para programar movimentos e ações. Essas atividades foram essenciais para impulsionar o desenvolvimento da criatividade, da lógica, bem como a compreensão de sequência, posição e localização no espaço.

AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS

A Educação Infantil representa um período crucial para o crescimento da criança, o que demanda uma atenção diferenciada. Nesse estágio, os alunos são considerados parte de uma geração de nativos digitais, que observam com frequência as mudanças presentes nas interações sociais e educacionais que fazem parte de seu cotidiano. Assim, as crianças desenvolvem habilidades e competências tanto no ambiente escolar quanto fora dele. Portanto, é fundamental reconhecer e integrar o uso da tecnologia desde a entrada da criança na escola. A tecnologia deve ser vista como uma aliada no processo educacional, modernizando o ensino, tornando os materiais didáticos mais atrativos e promovendo o aprendizado de forma mais estimulante.

Quando as crianças interagem com a tecnologia, elas expandem sua capacidade de compreender diferentes temas, uma vez que estão se envolvendo com algo que realmente gostam. É fundamental que as instituições de ensino integrem ferramentas tecnológicas, tornando o aprendizado mais dinâmico. Considerando que educação e comunicação são interligadas, os educadores podem recorrer a dispositivos tecnológicos na sala de aula para transformar informações em conhecimento. A necessidade de uma conexão mais forte entre os setores da tecnologia e da educação se torna cada vez mais clara. A relação entre ensino e tecnologia aparece em quase todas as pesquisas que exploram o ambiente educacional. Segundo Grinspun, relata que:

A educação e as políticas relacionadas a ciências e tecnologia desempenham um papel central nas decisões políticas acerca da qualificação da força de trabalho e na demanda por novos modelos de desenvolvimento. (Grinspun, 2002).

As tecnologias de comunicação e informação na educação infantil desempenham um papel significativo no crescimento das crianças, pois contribuem para a construção do conhecimento, mesmo que de maneira gradual e processual, dependendo essencialmente de suas bases emocionais e afetivas. As leituras e compreensões relacionadas aos pesquisadores revelam que essas tecnologias estimulam três aspectos principais do desenvolvimento infantil:

- Promovem a socialização;
- Apoiam o processo de alfabetização, que envolve a formação dos signos e símbolos da linguagem falada e escrita;
- Aumentam a capacidade de concentração da criança.

Fica comprovado que Integrar as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) na educação infantil exige uma reflexão sobre a transformação das abordagens pedagógicas dos educadores. Para isso, é fundamental desenvolver políticas que assegurem um investimento contínuo em programas de capacitação que abordem as particularidades de cada disciplina, além de promover a atualização e a expansão dos recursos tecnológicos nas instituições de ensino.

A integração de tecnologias na Educação Infantil precisa ser planejada de forma deliberada e divertida, enfatizando a interação social, a atividade física e o estímulo aos sentidos. Ao invés de eliminar o ato de brincar, os recursos digitais funcionam como complementos para a criatividade, promovendo o desenvolvimento de habilidades digitais, raciocínio crítico e a expressão através do corpo. Portanto a incorporação de tecnologias na educação oferece benefícios que são indiscutíveis.

- Educação individualizada
- Aumento da participação nas aulas.

A instituição de ensino deve direcionar sua atuação para o desenvolvimento de competências e habilidades, visando preparar os estudantes de forma completa para os desafios atuais e futuros. Isso implica alinhar o desempenho às tendências educacionais que colocam os alunos como agentes ativos em seu próprio processo de aprendizado. É fundamental que os educadores abordem os conteúdos de maneira a criar oportunidades que promovam o desenvolvimento das habilidades e competências que desejam cultivar, como explicito na foto abaixo desenvolvida no ato da coleta dos dados desta pesquisa.

Figura 1 - Aplicabilidade do Instrumento Por Meio Das TIC's.



Fonte: A pesquisadora (2026) - Pedagoga.

Como comprovado, é essencial que os professores ofereçam orientações claras aos alunos, estabelecendo uma integração saudável entre tecnologias e habilidades socioemocionais. É importante incorporar ferramentas tecnológicas no ensino, mas sem perder de vista que elas devem, acima de tudo, contribuir significativamente para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais nas crianças da Educação Infantil. Dessa forma, o aprendizado se tornará mais eficaz, gratificante e significativo.

A proposta educacional implementada, visou unir tecnologia, diversão e aprendizado, criando experiências educativas mais relevantes e incentivando a autonomia das crianças na formação do saber e seus resultados foram plausíveis.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ficou comprovado que o uso de tecnologias como smartphones, tablets e computadores, que têm diversas funções educacionais, incentivam as crianças a socialização. No entanto, é fundamental que os educadores adotem uma perspectiva ampla sobre essas questões; afinal, os horários e os ambientes nos quais essas ferramentas são utilizadas exigem um cuidado especial, a fim de garantir que os limites, normas e valores dos pequenos sejam respeitados.

Constatou-se que a inserção das tecnologias como ferramentas para apoiar no processo do aprendizado dos estudantes, trouxe novos desafios para a Escola Municipal Professora Ruth Costa. O educador se depara com a exigência de integrar esses recursos em suas práxis educativas, buscando superar métodos tradicionais de ensino, já que as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) favorecem a participação ativa do aluno na construção do saber, o que se viabiliza maior rentabilidade educacional no ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA E VALENTE, J. A. **Tecnologia e currículo: trajetórias convergentes ou divergentes?** São Paulo: Paulus, 2011.

BELLONI, Maria Luiza. **Crianças e mídias no Brasil: cenários de mudanças.** Campinas, SP: Papirus, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. **Secretaria da Educação Fundamental.** Parâmetros Curriculares Nacionais: Introdução 3. ed., Brasília: Ministério da Educação, 2016.

BUCKINGHAM, David; SEFTON-GREEN, Julian. **Gotta catch 'em all: structure, agency and pedagogy in children's media culture.** Media, Culture and Society, v.25, n.3, p. 379-399, 2003.

CRESWELL, J. W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto.** 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.

DORNELLES, Artefatos culturais: ciberinfâncias e crianças zappiens. In: _____ (Org.). **Educação e infância na era da informação.** Porto Alegre: Mediação, 2012. p. 79-101.

GRINSPUN, Mirian P. S. Zippin. **Educação tecnológica: desafios e perspectivas.** 3ª ed. São Paulo: Cortez, 2002.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação.** 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

MORAN, José Manuel. **Ensino e Aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas.** In: MORAN, J.M.; _____; BEHRENS, M. A. (Orgs.).

Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas, SP: Papirus, 2000. p. 11–65.

MASETTO, M. T. **O professor na hora da verdade: a prática docente no Ensino Superior**. São Paulo: Avercamp, 2011.

MORAN, José Manuel. **Educação Híbrida: um conceito-chave para a educação, hoje**. In. BACICH, Lillian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando de Mello (Org). **Ensino Híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

MUBARAC SOBRINHO, R. S.; HERRAN, V. Resignificando os conceitos de criança e infância. **Revista Amazônida, Amazonas**, v. 03, n. 3, p. 113-129, 2017.

ROGERS, Carl R. **Tornar-se pessoa**. 5. ed. São Paulo: Martins, 2001.

WING, J.M. **Computational Thinking**. *Communications of the ACM*, v.49. n.3, p. 33-35, 2006.