

PRÁTICA DOCENTE: A IMERSÃO DA CRIANÇA À TECNOLOGIA DIGITAL EM CONTEXTO EDUCACIONAL INFANTIL

Francisco Costa dos Santos

Mestrando em Ciências da Educação pela ESL – Centro Educacional.

E-mail: francisco.c.santos84@gmail.com

DOI-Geral: <http://dx.doi.org/10.47538/RA-2023.V2N1>

DOI-Individual: <http://dx.doi.org/10.47538/RA-2023.V2N1-08>

RESUMO: O artigo discute a importância da imersão da criança à tecnologia digital em contexto educacional infantil por meio de prática docente. Foi desenvolvido por meio de análise e reflexão de bibliografias sobre o tema. Pois vivenciamos um momento de mudanças culturais em que relações sociais são mediadas por recursos tecnológicos inseridos em práticas sociais e educacionais que provocam tensões e insurgências, tais provocações fazem-se presentes no processo de ensino desde a Educação Infantil. Sabe-se que as ferramentas tecnológicas digitais contribuem com a conexão das crianças com o âmbito educacional, assim proporcionam desenvolver ações não digitais, contudo promovem integração, orientação, colaboração e auxílio para descobrir, vivenciar e adquirir experiências. Infere-se que sua inclusão à prática docente potencializa a promoção da aprendizagem das crianças, bem como o desenvolvimento cognitivo, motor, autonomia, percepção, atenção e socialização com as pessoas inseridas em seu ambiente sociofamiliar. Por isso torna-se pertinente compreender a importância e as contribuições das mídias digitais para a aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Infantil. Tecnologia digital. Prática docente. Aprendizagem.

TEACHING PRACTICE: CHILDREN'S IMMERSION TO DIGITAL TECHNOLOGY IN CHILDREN'S EDUCATIONAL CONTEXT

ABSTRACT: The article discusses the importance of immersing children in digital technology in a child's educational context through teaching practice. It was developed through analysis and reflection of bibliographies on the subject. Because we are experiencing a moment of cultural change in which social relations are mediated by technological resources inserted in social and educational practices that cause tensions and insurgencies, such provocations are present in the teaching process from Early Childhood Education. It is known that digital technological tools contribute to the connection of children with the educational environment, thus providing the development of non-digital actions, however they promote integration, guidance, collaboration and help to discover, experience and acquire experiences. It is inferred that its inclusion in the teaching practice enhances the promotion of children's learning, as well as cognitive, motor, autonomy, perception, attention and socialization with people inserted in their socio-family environment. Therefore, it becomes pertinent to understand the importance and contributions of digital media for learning.

KEYWORDS: Early Childhood Education. Digital technology. Teaching practice. Learning.

INTRODUÇÃO

Este artigo discute a importância de promover práticas docentes que visam à imersão da criança à tecnologia digital no espaço educacional infantil. Afinal, sabe-se que hodiernamente vivemos em uma sociedade em qual se tem a tecnologia inserida na prática profissional, nas atividades de lazer e das consideradas corriqueiras do dia a dia dos cidadãos. Dentre eles, encontram-se as crianças que desde tenra idade passam a conviver com recursos tecnológicos em seu ambiente familiar.

Essa inserção tecnológica na vida social tanto é uma realidade para as crianças como para os educadores. Contudo, compreende-se que mesmo os profissionais da educação fazendo parte dessas vivências com mídias digitais, ainda não se encontram com habilidades necessárias para incluí-las em suas práticas docentes, apesar de fazer uso delas para resolver situações cotidianas. Uma parte dessa inexperiência tecnológica e de como esses recursos contribuem para a prática do professor é resultado de uma formação docente que ainda visa à metodologias tradicionais.

Dessa forma constrói-se uma barreira entre alunos (indivíduos nativos digitais) e professores (indivíduos analógicos) que interfere na proposta pedagógica. Logo constitui-se desafios a serem superados pelo âmbito educacional. Os quais precisam ser superados a fim de proporcionar às crianças um processo de aprendizagem capaz de despertar seu interesse em aprender.

O tema foi escolhido por entendermos que a inserção das TDICs (Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação) à prática docente proporciona às crianças a promoção do desenvolvimento de aspectos cognitivos, afetivos e sociais diante das práticas pedagógicas no contexto educacional infantil.

Sobre esse ponto de vista, o artigo objetivou compreender a importância da inserção da tecnologia digital na prática docente no tocante à fomentação da aprendizagem infantil. Assim identificando as contribuições dos recursos tecnológicos para as práticas pedagógicas da Educação Infantil.

O estudo realizado teve como percurso metodológico uma abordagem qualitativa a partir de análise bibliográfica, a fim de elaborar um suporte teórico que possibilitasse a realização de uma análise crítica-reflexiva da realidade, visando a uma revisão de literatura que proporcionasse um embasamento teórico pertinente e significativo à discussão do tema proposto.

Torna-se, portanto, relevante por compreender que a Educação Básica, assim como sua primeira etapa – a Educação Infantil, precisa considerar os novos aspectos da sociedade, como ela vê e age diante da ascensão da tecnologia que se transforma e inova a cada dia. Dessa forma proporcionando ao indivíduo experiências diversas em seu cotidiano.

Por essa razão que se faz pertinente a imersão de mídias digitais ao contexto educacional infantil. Considerando suas contribuições e importância ao processo de ensino e aprendizagem da criança. Afinal elas trazem do contexto familiar para o escolar experiências com jogos, brincadeiras e novas formas de comunicação através de recursos tecnológicos presentes em suas vivências sociais.

Tais experiências tecnológicas vivenciadas em seu dia a dia proporcionam-nas desenvolver habilidades e saberes que facilitam na resolução de situações oriundas de suas vivências diárias em espaço socioafetivo. Conhecimentos e habilidades de suma importância para a sua formação como um cidadão.

Destarte, a escola não pode se omitir dessa realidade, pois é uma realidade da qual ela não pode fugir. Sendo assim as propostas pedagógicas devem envolver as tecnologias digitais na rotina docente em prol de um processo de aprendizagem que promova à criança o desenvolvimento de habilidades cognitiva, afetiva e social.

A IMERSÃO DA CRIANÇA À TECNOLOGIA DIGITAL EM CONTEXTO EDUCACIONAL INFANTIL

A criança tem sua imersão à tecnologia digital em ambiente familiar. Quando chega à escola, traz consigo essas experiências digitais que, muitas vezes, não fazem parte das práticas pedagógicas nos centros de educação infantil. Ou passam a ter contato com recursos tecnológicos de forma distinta da que estão habituadas.

Barbosa et al. (2014, p. 2889) ressaltam que “no contexto contemporâneo, as crianças estão diante de uma infinidade de informações e recursos tecnológicos que as possibilitam desenvolver-se de forma autônoma e participativa”. Sendo, portanto, nativos digitais trazem consigo para o âmbito escolar uma bagagem de conhecimentos prévios acerca do uso de diferentes mídias. Fator que as escolas devem levar em consideração diante de suas práticas pedagógicas.

Nesse viés, percebe-se que as escolas encontram-se diante de um grande desafio, haja vista que uma boa parte da metodologia aplicada no contexto escolar ainda é de caráter tradicional de ensino. Assim, para superar esse desafio de despertar o interesse dos alunos a aprender diante de práticas docentes tão analógicas, Barbosa *et al.* (2014, p. 2889) salientam que “as tecnologias têm o papel fundamental no processo, pois é preciso atender às expectativas dessas crianças”.

Neste sentido, Koscheck et al. (2022, p. 287) enfatizam que:

O papel das tecnologias digitais durante as práticas educativas pode favorecer inúmeras possibilidades de aprendizagens, objetivando um ambiente propício para que as crianças possam aprender e sejam estimuladas não apenas como receptoras do conhecimento, como também, se reconheçam como produtoras de conhecimento.

Haja vista que elas propiciarão à criação um novo cenário para a construção do pensamento, para o desenvolvimento da aprendizagem e para as distintas formas de comunicação entre os indivíduos em meio social. E mediante o uso das ferramentas digitais o homem transforma sua natureza de pensar, de agir e de expressar-se, assim atendendo sua necessidade sociocomunicativa, como também demais necessidades oriundas de seu convívio em sociedade.

As autoras compreendem também que:

As ferramentas digitais se colocam como aliadas neste processo e possibilitam conectar os pequenos alunos com o espaço institucional de educação infantil, orientando-os a desenvolverem ações puramente digitais, mas que, por meio da tecnologia, integram, orientam, colaboram e auxiliam as crianças no seu processo de descobertas, vivências e experiências (KOSCHECK et al.; 2022, p. 287).

Tendo como entendimento que a criança aprende em contato físico tanto através de suas relações com o mundo como também com as pessoas inseridas em seu convívio sociofamiliar. Neste aspecto as tecnologias digitais adentram como recursos

metodológicos contributivo para o processo de formação e de aprendizagem do aluno da Educação Infantil.

Sabe-se que elas não são substitutos das interações interpessoais, afetivas e sociais, nem das brincadeiras com seus pares ou demais atividades desenvolvidas no espaço coletivo da criança norteadoras do trabalho pedagógico. Contudo são aliadas nesse processo, isto é, da prática pedagógica.

Na Educação Infantil, afinal, à docência precisa despertar na criança conhecer-se por meio de interações e brincadeiras. Para tal, deve possibilitá-la viver experiências; observar o que acontece em sua volta, o que é novo para ela; explorar novos saberes para adquirir novas experiências diante de tantas possibilidades; narrar acontecimentos vivenciados ou imaginários; questionar o que se observa, explora e vive; inventar e reinventar histórias, fatos e opiniões. Isto é, permiti-la se expressar com liberdade inerente à infância.

Dessa forma, deve-se inferir que a inserção da tecnologia digital na prática docente não interfere negativamente nesse processo de formação da criança diante das propostas pedagógicas, mas contribui de forma significativa para a promoção desse processo de construção da aprendizagem dela em contexto educacional infantil.

CONHECIMENTOS NECESSÁRIOS À PRÁTICA DOCENTE

Diante de um público nativo digital cujo interesse por *tablet* e *smartphone* são aguçados desde tenra idade, torna-se imprescindível o conhecimento dos professores em recursos tecnológicos para auxiliar sua prática a fim de contribuir para a formação cidadã da criança.

Na contemporaneidade, viu-se que a ausência desse conhecimento tecnológico ficou evidente durante o período de pandemia da Covid-19, momento em que as aulas passaram a ser remotas. Diante dessa realidade muitos professores, principalmente da Educação Infantil, encontraram-se perante um grande desafio, haja vista que uma boa parte desses profissionais não tinha conhecimento e não dispunham de recursos tecnológicos fundamentais para nortear sua prática docente.

Neste cenário as formações continuadas de professores se fizeram mais que essenciais, tornaram-se cruciais para que os profissionais adquirissem conhecimentos necessários sobre tecnologia em cursos e formação em curto espaço de tempo, a fim de auxiliarem a prática docente. Assim atendendo as necessidades de aprendizagem das crianças que se encontravam em ambiente familiar e defronte a uma tela.

Um conhecimento que a Base Nacional Comum Curricular – BNCC apresenta como competência necessária para o processo de aprendizagem dos alunos. Pois na educação a criança deve:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2017, p. 109).

Para tal, faz-se necessário que o profissional de educação tenha domínio do uso de tecnologia digital para inseri-la em sua prática. Caso contrário essa inserção não terá propósito pedagógico, mas de apenas passatempo, sendo nada mais que a extensão do que a criança vivencia em seu ambiente doméstico, quando faz uso de *tablet* e *smartphone* por diversão, assim permitindo os pais exercerem atividades sem serem interrompidos pelo(a) filho(a).

O papel da tecnologia em ambiente escolar tem como objetivo proporcionar ao educando um ensino dinâmico e inúmeras possibilidades de construção do conhecimento. Considerando que nesse processo de aprendizagem a criança não exerce papel de mero receptora do saber, mas faz parte do processo de produção do conhecimento.

Sendo assim a formação de professores precisa ser centrada em proporcionar uma prática docente em que reconheça “as crianças como indivíduos com direito à expressão, à brincadeira, e às relações dialógicas, bem como a sua interação com as tecnologias digitais” (KOSCHECK et al.; 2022, p. 293). Por isso que se torna essencial uma formação de professores inicial e continuada de qualidade, principalmente em tempo hodierno no qual as Tecnologias de Informação e Comunicação – TICs são ferramentas contributivas para o processo de aprendizagem dos discentes.

Dentre todos os saberes da prática docente elencados por Perrenoud (2000), deve-se frisar em primeiro plano “Envolver os alunos em suas aprendizagens e em seu trabalho” com propostas pedagógicas que visem à qualidade, à equidade e à aprendizagem significativa capaz de promover um processo em que considere as experiências dos alunos e um conhecimento significativo para sua vida social.

Em segundo plano “Utilizar novas tecnologias”, visto que as crianças em seu cotidiano têm contato com a tecnologia digital e traz consigo experiências prévias de manuseio de ferramentas tecnológicas para sala de aula. A utilização dessas tecnologias faz-se pertinente à prática docente, pois auxiliam o fazer pedagógico proporcionando contribuições abrangentes para a formação cidadã do indivíduo.

Assim o domínio dos conhecimentos teóricos e conteúdos de aprendizagem propicia ao educador ter a sua disposição procedimentos metodológicos que se adequam a cada situação de sua práxis. A gerência da heterogeneidade em sala de aula é uma das competências do professor que precisa adquirir competências e habilidades para lidar com situações heterogêneas. E essa aquisição é perpetuada no seu processo de formação inicial e continuada, bem como no decorrer da sua vivência profissional.

Acerca da formação continuada, Freitas e Pacífico (2015, p. 06) ressaltam que “administrar sua própria formação continuada exige que o professor adquira competências relativas à autogestão, saiba refletir sobre a própria prática e esteja disposto a buscar novos conhecimentos permanentemente”. Haja vista que a formação inicial de educadores muitas vezes é dada de forma individualizada, nem sempre tem como enfoque o trabalho em equipe, considerando que o professor atuará profissionalmente em sala de aula como regente e os demais são aprendentes.

Não obstante deve-se considerar que o processo de aprendizagem dos discentes ocorrem por distintas vias de mão dupla. Pois todos os profissionais presentes no contexto escolar são peças fundamentais da construção do conhecimento da criança. Nem um profissional atuante no ambiente escolar deve ser considerado como não-contribuinte para a formação do cidadão, pelo contrário, a educação caminha em conjunto quando o trabalho de todos os profissionais está em sintonia fazendo a aprendizagem tornar-se tangível.

E em tempo hodierno a prática docente centrada em competências e habilidades que visam ao professor ter:

O papel de ajudar o aluno a apropriar-se do conhecimento, partindo de uma reflexão crítica que aborde os recursos, facilitando a aprendizagem, possibilitando ao aluno familiarizar-se com as diversas tecnologias digitais que serão utilizadas em seu cotidiano (GONÇALVES; KANAANE, 2021, p. 257).

Tendo em vista que os hábitos das pessoas são influenciados pelas TDICs que vêm a cada dia avançando. Esse progresso faz com que o indivíduo, para não ser excluído de interações sociocomunicativas, acompanhe-o. Fato que não distância dos professores e dos alunos; visto que, como cidadãos, estão inseridos nesse novo olhar, isto é, diante de novas formas de ensinar e de aprender, como também em novos ambientes de aprendizagem.

Logo, para Gonçalves e Kanaane (2021, p. 258), com a inserção do uso de tecnologias digitais em sala de aula, depreende aos professores a necessidade de adotar “posturas flexíveis em suas atitudes em sala de aula, de modo a posicionar-se e praticar a colaboração entre os envolvidos, propiciando a todos da unidade educacional uma interação com as ações realizadas.”

Para essa construção de saberes a formação continuada faz-se extremamente necessária aos profissionais da educação. Assim proporciona a esses profissionais desenvolver metodologia integrada à tecnologia digital, a fim de promover uma aprendizagem mais interessante e interativa que propicie ao educando experiências de investigação e de construção do conhecimento efetivo.

TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: IMPORTÂNCIA E CONTRIBUIÇÕES

Hodiernamente as crianças estão inseridas em um universo tecnológico digital ao fazerem uso de celulares, *tablets* e computadores. Esses recursos tecnológicos são atrativos, por isso despertam a atenção delas, principalmente por presenciarem seus pais ou outros adultos de seu ambiente familiar fazendo uso dessa tecnologia. Assim como recursos importantes para o dia a dia do indivíduo em sociedade, se bem utilizados, eles

também podem contribuir de forma significativa para o processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil.

Sabe-se, então, que os recursos tecnológicos são ferramentas que proporcionam inovação à prática docente e contribuem para a progressão dos saberes das crianças. Um excelente exemplo para essa contribuição para o processo de aprendizagem das crianças é a inserção de jogos educativos das plataformas digitais. Durante a manipulação dos jogos a partir de regras e comandos próprios do jogo, a criança aprende de forma lúdica.

Se nos questionarmos sobre por que fazer a imersão da criança à tecnologia digital em espaço escolar, precisamos considerar que:

A tecnologia está em nosso cotidiano, podemos encontrá-la tanto nos livros utilizados na sala de aula como no protetor solar usado antes de sair de casa. Já a tecnologia digital é aquela que podemos encontrar no uso dos celulares, também em tabletes, notebooks, enfim, é algo remetente aos aparelhos eletrônicos e que cada vez mais tem se tornado comum (MELO, 2019, p. 15).

Mediante o uso delas em nosso cotidiano, o indivíduo adquire conhecimento para resolver situações-problemas de seu dia a dia, bem como produzir objetos, modificar o meio onde vive, isto é, a tecnologia soluciona problemas que fazem parte da necessidade humana. Propiciando autonomia que facilita sua vida, mesmo sabendo que também pode trazer ao cidadão problemas e transtornos promovidos por pessoas mal-intencionadas, principalmente no contexto das mídias sociais.

Por outro lado, no contexto escolar, a tecnologia por ser atrativa facilita no desenvolvimento físico, mental, emocional e social da criança, a partir da inserção de atividades que condizem com a realidade dela. Diante delas a prática docente aguça o estado de curiosidade e de investigação próprio da criança, haja vista que ela está inserida em um ambiente repleto de fenômenos natural e social.

O mundo onde as crianças vivem se constitui em um conjunto de fenômenos naturais e sociais indissociáveis diante do qual elas se mostram curiosas e investigativas. Desde muito pequenas, pela interação com o meio natural e social no qual vivem, as crianças aprendem sobre o mundo, fazendo perguntas e procuram respostas às suas indagações e questões. Como integrantes de grupos socioculturais singulares, vivenciam experiências e interagem num contexto de conceitos, valores, ideias, objetos e representações sobre os mais diversos temas a que têm acesso na vida cotidiana, construindo um

conjunto de conhecimentos sobre o mundo que as cerca (BRASIL, 1998, p. 163).

O uso de tecnologia digital é um meio de instigar na criança o interesse pela aquisição do conhecimento provindas de sua curiosidade e espontaneidade perante as atividades pedagógicas proporcionadas pela prática docente. Neste sentido, Melo (2019, p. 17) afirma que “a tecnologia está presente em nossas rotinas e desta maneira também na educação se torna interessante que sejam desenvolvidos métodos que associam as ferramentas da tecnologia na prática escolar.” Mesmo que ela não tenha sido desenvolvida para fins pedagógicos, sua inserção ao processo de aprendizagem apresenta caráter significativo para esse.

Contudo antes de sua utilização como procedimento metodológico da prática docentes, faz-se necessário ter um olhar crítico-reflexivo sobre sua importância e contribuição à aprendizagem dos discentes, afinal esse uso não pode caracterizar um mero passatempo. Pois os recursos tecnológicos têm como finalidade “proporcionar métodos inovadores na sala tornando a aula mais interessante possibilitando que as crianças aprendam de uma maneira divertida, dinâmica e atrativa, tornando assim o aprendizado mais prazeroso” (MELO, 2019, p. 17-18).

Neste prisma entende-se que a aprendizagem significativa através do uso da tecnologia em sala de aula perpassa pelo desenvolvimento de atividade lúdica. Dessa forma o professor leva em consideração que os recursos tecnológicos fazem parte da realidade da criança, aspectos que a prática docente não pode desconsiderar ao definir a proposta pedagógica a ser aplicada no contexto educacional infantil.

A integração das TDICs no contexto educacional infantil propicia à prática docente novas formas, experiências e significação ao ensino e à aprendizagem. Novas possibilidades de construção e relação com o conhecimento que fomenta na criança o desenvolvimento de competências. Considerando-a como um sujeito social, histórico e participante ativo do processo de construção do saber.

Oliveira e Marinho (2020, p. 2098) entendem que:

O processo educativo no universo da criança está a exigir do professor da educação infantil habilidades e competências que vão além do domínio dos conteúdos pedagógicos e atenção a aspectos relacionados ao cuidar e estabelece a necessidade de conhecer, dominar,

compreender e identificar como as TDIC podem ser utilizadas como recurso pedagógico para o processo de ensino e de aprendizagem.

Na contemporaneidade a inserção das tecnologias digitais à Educação Infantil é um dos grandes desafios para os centros educacionais e para os profissionais atuantes em sala de aula, não só dessa etapa da educação básica, mas para todas as etapas, principalmente no setor educacional público. Haja vista que essa inserção requer novas formas de ensinar, assim como de aprender. Para tal exige adaptar-se à realidade social em relação a forma de interação entre alunos, professores e a maneira de uso dos recursos tecnológicos no contexto educacional infantil.

Sabe-se também que a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) na educação pelo professor beneficia o trabalho didático desenvolvido em sala de aula. Afinal, quando inserida na prática docente, a tecnologia apresenta potencial pedagógico no processo de desenvolvimento de habilidades no tocante à construção do conhecimento da criança imersa ao ensino da Educação Infantil (COUTO, 2018).

A partir das tecnologias o educador desenvolve formas criativas para a proposta pedagógica, a fim de proporcionar à criança um cotidiano escolar mais qualitativo, interessante e significativo. Bem como propiciando a ela o reconhecimento de seu potencial, como também promovendo sua autonomia, isto é, de forma ativamente participativa no processo de aprendizagem. Sendo assim, é importante frisar que “o professor deve preocupar-se com a inclusão dos recursos digitais como forma de comunicar boas práticas pedagógicas, utilizando o suporte digital para o registro e acesso de materiais pedagógicos” (SOUTO, 2018, p. 15).

Para tal o docente precisa refletir e ter conhecimento que apenas inserir tecnologia digital no ambiente escolar não significa inovação na perspectiva pedagógica. Isso só ocorrerá a partir da compreensão e do planejamento do professor sobre o tipo de tecnologia a ser utilizado, das possibilidades e dos recursos que farão parte do processo de ensino e aprendizagem. Ou seja, deve-se definir bem o objetivo e as contribuições da inserção das TICs para a construção do conhecimento da criança na Educação Infantil. Afinal,

A possibilidade de criar produtos digitais nos processos de construção do conhecimento que ficarão disponíveis para a comunidade poderão provocar mudanças nos currículos das escolas, nos processos de formação dos professores, na organização dos cotidianos escolares e nas concepções de ensino e aprendizagem (COUTO, 2018, p. 15).

A utilização das TICs no espaço escolar será produtiva se o professor considerar o objetivo dessa inserção para o processo de aprendizagem da criança, a ferramenta adequada a ser utilizada na construção do conhecimento e o tipo de mediação essencial para o desenvolvimento de habilidades e competências nesse processo de aquisição do saber. Uma tríplice que não pode ser desconsiderada pelo educador quando o assunto é a inclusão de tecnologia digital em sua prática. Principalmente quando atua na Educação Infantil, haja vista que nessa etapa da educação básica a prática docente deve ser instigante e desafiadora.

Diante disso, compreende-se que “o papel das TDICs no ambiente educativo é o de favorecer a construção de conhecimento, de maneira que auxiliem na concepção de um novo modelo de ensino” (SANTOS *et al*, 2014, p.4). Tendo como entendimento de que a criança chega ao âmbito escolar com uma bagagem educacional em mídias digitais adquiridas em seu seio familiar. Por essa razão o ambiente educacional deve propiciar a inserção e a ampliação desse conhecimento.

Assim “a educação deve ser efetivada de forma colaborativa, no qual o aluno passa a ser um sujeito atuante, uma vez que este, como nativo digital, tem habilidades para usá-las e facilidade para se relacionar através das novas mídias” (SANTOS *et al*, 2014, p.4). E considerando-as o professor propicia ao educando compreender a cultura do tempo no qual está inserido, como também desenvolver um juízo crítico sobre essa cultura contemporânea que vivencia.

Para tal inserção tecnológica no âmbito escolar, faz-se necessário compreender as transformações pedagógicas à prática do educador, além das essenciais à formação desse profissional. Assim tornando-os capazes de trabalhar esses recursos tecnológicos imersos à proposta pedagógica. Sem considerar estas duas visões – conhecimento pedagógico e formação inicial/continuada de professores – não tem como pensar em inovação educacional que fomente a construção do conhecimento da criança da geração *homo zappiens*.

Portanto, “para que as TDICs possam cumprir seu papel se faz necessário que o corpo docente tenha formação que o leve a alcançar o potencial educativo que as tecnologias possuem” (SANTOS, 2019, p. 22). Pois a inserção dessas tecnologias ao processo de ensino e aprendizagem das crianças da Educação Infantil requer do professor um amplo conhecimento de suas especificidades aliado aos métodos pedagógicos.

Dessa forma o uso das tecnologias digitais no espaço da Educação Infantil precisa considerar como ponto de partida a proposta pedagógica presente no Projeto Político Pedagógico da instituição de ensino. A fim de que elas não sejam vistas pelo educador como meras ferramentas metodológicas, mas de caráter educativo, isto é, uma proposta pedagógica capaz de contribuir para uma aprendizagem qualitativa, relevante e socialmente significativa.

Neste primas, precisa-se frisar o que diz a BNCC acerca da cultura hodierna:

Há que se considerar, ainda, que a cultura digital tem promovido mudanças sociais significativas nas sociedades contemporâneas. Em decorrência do avanço e da multiplicação das tecnologias de informação e comunicação e do crescente acesso a elas pela maior disponibilidade de computadores, telefones celulares, tablets e afins, os estudantes estão dinamicamente inseridos nessa cultura, não somente como consumidores (BRASIL, 2017, p.61).

Como nativos digitais, nasceram inseridos nessa cultura. E diante dessa realidade que diversos recursos tecnológicos estão à disposição da criança, como os jogos eletrônicos, os quais atraem a criança por causa da sua interatividade e dinamismo, “a escola juntamente com os seus professores podem disponibilizar aos alunos aulas com a utilização de computadores e recursos tecnológicos assim oportunizando a eles a capacidade de pesquisa, entretenimento e lazer” (SILVA, 2020, p. 08). Além disso os games educacionais como meio para promover a construção do conhecimento delas.

GAMES EDUCACIONAIS NO ÂMBITO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Os games educacionais inseridos ao processo de aprendizagem podem ser um excelente instrumento para inovar o ensino. Como mídia interativa tem potencial de aproximar ao cotidiano dos alunos e aguçar o seu interesse na construção do conhecimento em contexto educacional. Bem como apresentar relevância importante na prática docente.

Afinal “os games por meio da interatividade, de forma lúdica possibilitam aprender sobre um assunto a partir de sua inserção no contexto desse assunto (imersão), causando e recebendo “feedback” a cada ação que fizer (interação) (GHENSEV, 2010, p. 09). Proporcionando ampliar e transmutar as relações dos discentes com o saber e dos docentes com sua prática.

Assim, tornar a diversão e o aprendizado um único processo. Utilizando as potencialidades das tecnologias para fins educativos, aumentando a assimilação, exercitando o conhecimento, aprendendo e ao mesmo tempo sendo uma diversão de um momento de lazer (GHENSEV, 2010, p. 10).

A imersão dos games à construção do conhecimento da criança, sendo bem mediada pelo professor, proporciona-lhe um aprendizado dinâmico e significativo. Diante da ação de brincar, a criança constrói e transforma as experiências do seu eu. Considerando que suas escolhas no ato de brincar são resultados de processos de intimidade, de desejos, de problemáticas e de ansiedades. Todos esses aspectos determinam suas escolhas perante as atividades lúdicas. E a prática docente precisa considerar e respeitar esse processo.

Nesse contexto, os games “com seu potencial lúdico e demonstrando que como brincadeira e (ou) recurso de simulação e treinamento, são fundamentais para o desenvolvimento tanto da criança como jovens e adultos” (GHENSEV, 2010, p. 15). E a prática docente deve considerar diversos recursos intrínsecos aos games que não são inerentes aos demais jogos, como: ambiente controlado, dinamismo, apresentação e imposições das regras, som, imagens e textos, como também a realidade pertinente a eles com características próprias da tecnologia.

Entende-se, portanto, que a inserção de games na proposta pedagógica da Educação Infantil é uma grande aliada para a formação sociocongnitiva e motora das crianças a partir do desenvolvimento de atividades lúdicas e afetivas. Assim promovendo o processo de aprendizagem centrado em situações diferenciadas e desafiadoras, possibilitando “o acesso a mais informações” que enriquecem “o conteúdo do pensamento infantil através da interação com o objeto de estudo/conhecimento”, ressaltam Oliveira e Moraes (2019, sn), embasado no estudo de Detânico (2011).

Os autores ainda enfatizam que os games no contexto escolar criam:

Um ambiente cativante em sala de aula, desenvolvimento da criança, formação da personalidade e do desenvolvimento cognitivo, socioafetivo e motor, sendo ferramentas eficientes de ensino já que motiva a criança a aprender enquanto se diverte (OLIVEIRA; MORAES, 2019, sn).

Sendo assim a inserção de tecnologia digital na prática docente não só moderniza as metodologias do professor e o sistema de ensino, como também é um recurso que instiga a busca e a participação da criança na construção de seu conhecimento mediada pelo professor de forma correta.

À luz do pensamento de Rocha e Lima (2015), Oliveira e Moraes (2019, sn) enfatizam que “os games favorecem a reciprocidade, desenvolve a criatividade e estratégias e permite o uso do raciocínio para resolver os desafios na perspectiva de vencer” cada fase presente no jogo. Assim na busca de superar os desafios de cada fase a fim de chegar ao *status* de campeão e diante das perdas nas tentativas de passar de fase, a criança adquire experiências.

Na utilização dos games em sala de aula, além de interagir com a tecnologia, o aluno também desenvolve relação de interação com o professor e/ou com seus pares, bem como diante da expansão do acesso a informações pertinentes ao uso de tecnologias digitais. Mas também são beneficiados com as vantagens proporcionadas pelos games digitais, principalmente no tocante ao desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras, à socialização e à aprendizagem por descobertas (OLIVEIRA; MORAES, 2019).

Sabe-se que no contexto educacional infantil a utilização de jogos e as brincadeiras são essenciais para estimular a interações sociais da criança com seus pares e com os adultos, isto é, com o mundo em sua volta. Afinal ela vive em constante aprendizado diante das brincadeiras, imaginações e das experiências adquiridas em seu cotidiano (VYGOSTSKY,1997). Assim:

Em linhas gerais, a ocupação mais intensa e preferida de uma criança são as brincadeiras, pois a elas entregam-se com uma seriedade incomum. Isso ocorre porque, por meio do jogo e das brincadeiras, a criança consegue representar aquilo que ela não é, mas que talvez gostaria de ser; sendo, portanto, uma forma de disfarce (KURUTZ *et al.*, 2020, p. 134).

O game no contexto da sala de aula podem favorecer o desenvolvimento infantil. Mesmo estando diante de uma tele de *notebook*, *tablet* ou *smartphone* a criança constrói relações com o professor e com seus pares. Uma interação que não fica estritamente restrita ao jogo. Dessa forma desenvolve habilidades sociais, físicas, motoras e cognitivas. O que também pode ocorrer com a utilização de outros jogos de caráter analógicos.

Assim sendo, o jogo lúdico é um importante instrumento para a educação infantil, especialmente porque ele proporciona a criação de um mundo ficcional que simula o real, ou seja, é por meio do jogo e da ludicidade que a criança pode ser estimulada em sua criatividade e em outras especificidades que fazem parte de seu desenvolvimento (KURUTZ *et al.*, 2020, p. 135).

O ato de brincar não pode ser exclusividade da hora de recreação das crianças, externa à sala de aula, a brincadeira deve fazer parte dos momentos das atividades pedagógicas no contexto da sala de aula. Comumente a essa importância, entra o game digital. Como uma ferramenta com grande potencial de estímulo à aprendizagem na Educação Infantil.

Para Carvalho (2018) os games digitais podem ser considerados como ferramentas pedagógicas de grande relevância e significação para o processo de aprendizagem da criança por eles serem utilizando tanto no contexto de sala de aula como no ambiente familiar. Tendo como finalidade o ensino de novos conhecimentos a partir de características recreativas que visam ao entretenimento e o ato de educar de forma simultânea.

Ao considerar que diversos recursos tecnológicos influenciam e fazem parte do cotidiano das pessoas em sociedade, faz-se entender a importância da utilização de tecnologia no ambiente escolar, tais como câmeras, vídeos, internet, jogos digitais, dentre outros recursos. Haja vista que esses favorecem a prática docente, em três tríplices pedagógica: oralidade, escrita e digital. Pertencentes à construção do conhecimento.

Nesse viés, Araújo *et al.* (2018) enfatizam que a imersão da criança à tecnologia digital no espaço escolar além de favorecer a construção dos saberes e aprendizagem mediante estímulos e o despertar do interesse, também diversifica as formas de representar e usar a linguagem. Contribuindo, assim, para a criança desenvolver competências e habilidades da escrita, haja vista que elas ainda não têm esse domínio.

Ichiba e Bonzanini (2022, p. 04) ressaltam que:

O jogo digital, além de favorecer a autonomia do estudante, quando adotado sob uma perspectiva didática, pode ainda modificar concepções tradicionais de avaliação que estão inculcadas na práxis docente, tornando o momento avaliativo mais humano, significativo e formativo tanto para os alunos como para os professores que mediam esse processo.

A utilização dos jogos digitais na prática docente em contexto da Educação Infantil pode contribuir para a construção de aprendizagem de um conteúdo ainda não ministrado pelo professor ou para reforçar e/ou avaliar a aprendizagem dos discentes. Nesse caso a inserção desse recurso tecnológico passa ter característica de jogo didático (SOARES; MESQUITA, 2021).

Para tal é preciso ser definido pelo professor através do planejamento prévio objetivos, procedimentos, estratégias claras e as metas a serem alcançadas que favorecem e beneficiam o processo de ensino e aprendizagem das crianças. Como também conhecer as habilidades que os recursos tecnológicos podem promover e se elas estão alinhadas à temática da aula a ser ministrada. (ICHIBA; BONZANINI, 2022).

No momento que os jogos digitais passam a fazer parte do contexto educacional infantil, isto é, da prática docente. O professor promove através deles o trabalho dos laços de amizade, o ato de cooperar em atividade em grupo. Fomenta, portanto, capacidades importantes para a formação da criança, que como ser cidadão vive e necessita construir um bom convívio social com seus pares e com os adultos em sua volta (ABREU, 2011).

Na Educação Infantil, os jogos digitais, de acordo com Freitas *et al.* (2020, p. 02), possibilitam a inserção de “novos intermédios de aprendizagem através do envolvimento das disciplinas que se destacam com a direção de meios facultativos onde alunos poderão ter um melhor desenvolvimento de aprendizagem”. Apresentando desafio que proporciona à criança usar a lógica como método de resolução de problema, isto é, resolução das fases presentes no jogo.

Assim “mediante a aplicação de jogos digitais educativos é possível criar um elo entre o trabalho lúdico e a organização do pensamento” (FREITAS *et al.*, 2020, p. 02). Para tal, deve-se considerar o jogo com características específicas as que objetivam

atender as necessidades da proposta pedagógica da instituição de ensino e da prática docente.

Compreende-se, portanto, que o game digital inserido no contexto de sala de aula como deve apresentar perfil pedagógico com a finalidade de atender uma situação de ensino perante metodologia que orienta o processo de aprendizagem das crianças. Dessa forma a inserção do game educacional deve visar, além da motivação, ao desenvolvimento de distintas habilidades e estratégias do material didático que beneficiem o processo de aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou discutir a importância da tecnologia digital para a prática de professores atuantes na Educação Infantil. Essa inserção tem como objetivo promover o protagonismo da criança mediante a interação dela com as TDICs, principalmente através do uso de games digitais na construção do saber. Esses como ferramentas pedagógicas contribuem para potencializar as habilidades e competências necessárias a serem desenvolvidas no processo de aprendizagem no contexto educacional infantil.

É importante inferir, contudo, que o contato com as telas em sala de aula não significa que a criança construirá habilidades e aprendizagem por estar explorando aplicativos, estar conectado à internet ou estar interagindo com jogos educativos, por exemplo, mas se sabe que esses recursos proporcionaram-lhe facilitar e maximizar a progressão de aprendizagem, tendo em vista o fomento potencial que esses recursos oferecem ao processo de ensino e aprendizagem dos alunos e para a prática docente.

É notório a dedicação dos professores da Educação Infantil para implementar as tecnologias digitais a suas práticas pedagógicas, principalmente no tocante à imersão das crianças a jogos educativos. Considerando que o Ministério da Educação – MEC vem incentivando e disponibilizando tal recurso para que os educadores façam uso desses recursos no ambiente escolar ou que a criança tenha essa interação em seu próprio espaço familiar.

Diante dessa realidade educacional, ver-se a necessidade de o professor adquirir conhecimento específico sobre TDICs para poder ensinar adequadamente seus alunos

nesse processo de aprendizagem. Ademais o profissional precisa considerar que para inserir a tecnologia em sua prática docente faz-se necessário o desenvolvimento constante do educador no âmbito profissional, cultural e social. Principalmente compreender a sociedade em que a criança está inserida, só assim a prática pedagógica poderá acompanhar as transformações sociais e estar em conformidade com o contexto de construção de conhecimento experiencial de seus alunos.

Nesse viés, não se pode negar que a aplicação de recursos digitais na prática docente contribui para envolver a criança no processo de aprendizagem, haja vista que diante dessas ferramentas ela interagem mais diante dos estímulos que esses recursos promovem com efeitos visuais e sonoros. O atrativo de cores, mudança de cenários e a interatividade levam a criança prestar mais atenção, isto é, interagir com mais interesse.

A utilização dessas ferramentas como o celular ou *tablet* por serem objetos tangíveis provocam nas crianças o interesse de exploração, e o acesso a conteúdos interativos que atraem sua atenção, devido a diversidade de cores, movimentos e sonoridades. Tudo isso passa a ser associado por elas com meios de diversão e entretenimento, ou seja, uma brincadeira.

Mesmo sendo considerado por elas como brincadeira, a utilização de recursos digitais possibilita-lhes a aquisição de habilidades operacionais sobre o uso dessas ferramentas. Assim vão construindo conhecimentos prévios que serão acessados para pôr em prática em outras sessões de uso de novos aplicativos.

Além disso as crianças são alfabetizadas digitalmente por meio da observação do uso de tecnologia pelos adultos ou pelos seus pares, como também por outras pessoas inseridas no seu cotidiano familiar e social. E essa alfabetização digital pode e deve ser ampliada no contexto escolar a partir de sua imersão à tecnologia promovida pelas práticas docentes.

Ainda nesse aspecto, a criança mesmo não estando alfabetizada em mídias digitais, ela como sendo nativo digital consegue fazer associações e manipular os aplicativos nos primeiros contatos com a tecnologia, principalmente em aplicativos de jogos interativos ou nos de vídeos com conteúdos inanimados. Essa facilidade se dar devido as imagens, cores e sons presentes nesses recursos interativos.

Destarte pode-se salientar que as tecnologias digitais inserida na prática docente proporcionam à criança atrativos para facilitar sua percepção, bem como contribuem para o desenvolvimento cognitivo, das habilidades motoras e de atenção, das relações de socialização e de conexão com seus pares, como também com os adultos em contexto sociofamiliar.

Dessa forma compreende que seu uso, principalmente dos jogos difitais, na prática docente não é mero objeto de brincadeira e distração, mas uma ferramenta metodológica que promove na criança autonomia e o desenvolvimento de construção de conhecimento, bem como aguçar através de seus conhecimentos prévios habilidades como atentar-se a detalhes, dentre outras. Afinal as mídias digitais provocam ações de curiosidades das crianças o que as conduzem a explorar autonomamente os aplicativos e outros recursos das ferramentas digitais.

REFERÊNCIAS

ABREU, A. C. **O uso de softwares na aprendizagem de matemática**. Monografia (Especialização em Informática na Educação). Universidade Federal do Mato Grosso do Sul, Campo Grande, 2013. Disponível em <<http://www.ic.ufmt.br/sites/default/files/field/pdf/Monografia/AsturioAbreu.pdf>>. Acesso em: 21 fev. 2023.

ARAÚJO, L. C. *et al.* **Jogos Digitais na Educação Infantil**: Contribuições para o Processo de Aprendizagem. III Congresso sobre Tecnologias na Educação (Ctrl+E 2018). Cultura Maker na Escola. Fortaleza/CE, 5 a 8 de junho de 2018. Disponível em: <https://ceur-ws.org/Vol-2185/CtrlE_2018_paper_73.pdf>. Acesso em: 21 fev. 2023.

BARBOSA, G. C. *et al.* **Tecnologias digitais**: possibilidades e desafios na educação infantil. ESUD 2014 – XI Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância. Florianópolis/SC, 05 a 08 de agosto de 2014, UNIREDE. Disponível em: <<https://www.academia.edu/download/38806990/128152.pdf>>. Acesso em: 07 fev. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referenciais curriculares nacionais para a educação infantil**. Documento introdutório. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Proposta preliminar, 3ª versão revisada. Brasília: MEC, abril de 2017.

CARVALHO, G. R. de. **A importância dos jogos digitais na educação**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tecnologia de Sistemas de Computação) - Universidade Federal Fluminense, Escola de Engenharia, Niterói, 2018. Disponível em: <<https://app.uff.br/riuff/handle/1/8945>>. Acesso em: 20 fev. 2023.

- COUTO, A. L. M. **Tecnologia na Educação Infantil**: Contribuições das tecnologias digitais no processo de construção da documentação pedagógica. Dissertação (Mestrado). Universidade de Lisboa, 2018. Disponível em: <<https://repositorio.ul.pt/handle/10451/35164>>. Acesso em: 19 fev. 2023.
- FREITAS, L. T. *et al.* **Jogos Digitais na Educação Infantil**. Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), Sarandi – RS, 2020. Disponível em: <<https://repositorio.ufsm.br/handle/1/24235>>. Acesso em: 20 fev. 2023.
- FREITAS, S. L.; PACÍFICO, J. M. **Formação docente e os saberes necessários à prática pedagógica**. EDUCA–Revista Multidisciplinar em Educação, Porto Velho (RO), v.2, n.4, pp. 1-17,2015. Disponível em: <<https://periodicos.unir.br/index.php/EDUCA/article/view/1620/1481>>. Acesso em: 11 fev. 2023.
- GHENSEV, R. **O uso dos games na educação**. Trabalho de Conclusão de Curso – (Pós-Graduação em Mídias Interativas) - Centro Universitário Senac, Lapa Tito, São Paulo, 2010. Disponível em: <https://www.academia.edu/download/31912445/TCC-RogérioGhensev-Games_na_Educacao.pdf>. Acesso em: 20 fev. 2023.
- GONÇALVES, A. de M.; KANAANE, R. **A prática docente e as tecnologias digitais**. Revista Eletrônica Pesquiseduca. Revista do Programa de Educação -Universidade Católica de Santos. Santos, V.13, N. 29, p.256-265, jan-abril 2021. Disponível em: <<https://periodicos.unisantos.br/pesquiseduca/article/view/1030/903>>. Acesso em: 11 fev. 2023.
- ICHIBA, R. B.; BONZANINI, T. K. **Aprendendo vermicompostagem: o uso de jogos digitais na educação infantil**. Ciência & Educação, Bauru, v. 28, e22031, 2022. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/1516-731320220031>>. Acesso em: 21 fev. 2023.
- KOSCHECK, A. *et al.* **Tecnologias digitais na educação infantil: possibilidades a partir de uma proposta de formação docente continuada**. Educação em Foco, ano 25, n. 45 – janeiro/abril. Belo Horizonte/MG, 2022. Disponível em: <<https://revista.uemg.br/index.php/educacaoemfoco/article/view/5859/3984>>. Acesso em: 10 jan. 2023.
- KURUTZ, Y. P. F. *et al.* **Folclore em forma de Role-playing game: criação de um jogo para utilização na educação infantil**. Revista Extensão em Foco, v.8, n.1, p. 131-151, 2020. Disponível em: <<https://periodicos.uniarp.edu.br/index.php/extensao/article/view/2482/1222>>. Acesso em: 20 fev. 2023.
- MELO, A. da S. W. **A utilização da tecnologia digital infantil na educação**. Monografia (Graduação). Universidade Federal Rural de Pernambuco, Licenciatura em Pedagogia, Garanhuns, 2019. Disponível em: <<http://repository.ufrpe.br/handle/123456789/2028>>. Acesso em: 14 fev. 2023.
- OLIVEIRA, E. D. S. de; MORAES, E. C. **Games em 2019? Uma Revisão Sistemática de Literatura no Uso de Gamificação Aplicada à Educação**. Anais da XIX Escola Regional de Computação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Alagoas (IFAL), 2019. Disponível em: <<https://sol.sbc.org.br/index.php/erbase/article/view/9021>>. Acesso em: 20 fev. 2023.

OLIVEIRA, N. M. de; MARINHO, S. P. P. **Tecnologias digitais na educação infantil: representações sociais de professoras**. RIAEE–Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, Araraquara, v. 15, n. 4, p. 2094-2114, out./dez. 2020. Disponível em: <<https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/14068/9571>>. Acesso em: 14 fev. 2023.

PERRENOUD, P. **Dez novas competências para ensinar**. Trad. de Patrícia Crittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

SANTOS, A. *et al.* **Tecnologias Digitais: Possibilidades e Desafios na Educação Infantil**. XI Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância. Florianópolis, 2014. Disponível em: <<http://esud2014.nute.ufsc.br/anais-esud2014/files/pdf/128152.pdf>>. Acesso em: 19 fev. 2023.

SANTOS, M. R. dos. **Tecnologia Digital da Informação e Comunicação (TDIC) e sua contribuição para o ensino na educação infantil**. Monografia. Universidade Federal do Tocantins. Araias/TO, 2019. Disponível em: <<http://umbu.uft.edu.br/handle/11612/2141>>. Acesso em: 19 fev. 2023.

SILVA, L. A. da. **Possíveis contribuições dos recursos tecnológicos na educação infantil**. Faculdade de Três Pontas – FATEPS. Três Pontas, 2020. Disponível em: <<http://repositorio.unis.edu.br/handle/prefix/1801>>. Acesso em: 19 fev. 2023.

SOARES, M. H. F. B.; MESQUITA, N. A. S. Jogos pedagógicos e suas relações com a cultura lúdica. *In*: SILVA, J. F. M. (org.). **O lúdico em redes: reflexões e práticas no ensino de ciências da natureza**. Porto Alegre: Ed. Fi, 2021. p. 100-116.

VYGOTSKI, L. S. **Fundamentos da Defctologia**: Obras Escogidas V. Madri: Visor, 1997.

Data de submissão: 05/02/2023. Data de aceite: 07/07/2023. Data de publicação: 10/02/2023.