

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CENTRO DE TECNOLOGIA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Rosangela Inês Carls

**A LUDICIDADE E O USO DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E
COMUNICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: DESAFIO
CONTEMPORÂNEO**

Três Passos, RS
2017

Rosangela Inês Carls

**A LUDICIDADE E O USO DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E
COMUNICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: DESAFIO CONTEMPORÂNEO**

Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Mídias na Educação**.

Orientadora: Catherine de Lima Barchet

Três Passos, RS
2017

Rosangela Inês Carls

**A LUDICIDADE E O USO DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E
COMUNICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: DESAFIO CONTEMPORÂNEO**

Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Mídias na Educação**.

Aprovado em 28 de outubro de 2017

Catherine de Lima Barchet, Ms. (UFSM)
(Presidente/Orientador)

Adriana Soares Pereira, Dr. (UFSM)

Sylvio André Garcia Vieira, Ms. (UFSM)

Três Passos, RS
2017

A LUDICIDADE E O USO DAS TICS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: DESAFIO CONTEMPORÂNEO ¹

THE LUDICITY AND THE USE OF TICS IN CHILDREN EDUCATION: CONTEMPORARY CHALLENGE

Rosangela Inês Carls ²

Catherine de Lima Barchet ³

RESUMO

O avanço das tecnologias tem provocado uma mudança no processo de ensino e aprendizagem. Este artigo tem como objetivo discorrer sobre os desafios e a influência das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICS) na ludicidade de crianças da educação infantil. Com base nisto, foi realizada uma pesquisa de campo, com aplicação de questionário, junto a professores de educação infantil sobre o tema em questão. A partir dos estudos e pesquisas realizadas conclui-se que as tecnologias e a ludicidade precisam ser trabalhadas de forma integrada e objetiva na educação infantil por parte dos educadores.

DESCRITORES: Tecnologia de Informação e Comunicação; Ludicidade; Educação Infantil.

ABSTRACT

The advancement of technologies has led to a change in the teaching and learning process. This article aims to discuss the challenges and an influence of Information and Communication Technologies (TICs) on the ludicity of children in early childhood education. Based on this, a field survey was carried out, with questionnaire application, along with teachers of early childhood education on the subject in question. From studies and research carried out, are technologies and a playfulness needs to be worked out in an integrated and objective way in the education of children by educators.

KEYWORDS: Information and Communication Technology; Ludicidade; Child education.

¹ Artigo apresentado ao Curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

² Aluna do Curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professor orientador, Mestre, Universidade Federal de Santa Maria.

1 INTRODUÇÃO

No contexto social atual as tecnologias estão cada vez mais presentes no cotidiano escolar, familiar e social provocando transformações na sociedade, nas relações humanas e na maneira da criança brincar (COSTA & VEIGA-NETO, 2004). Atualmente o brincar e a brincadeira estão cada vez mais relacionados com as TICs transformando a maneira da criança se expressar e de interagir com esses novos recursos.

Segundo Chaves (2004) a inserção das TICs também deve ser levada em consideração no meio pedagógico, em que o educador, a escola e toda comunidade devem estar preparadas para organizar e desenvolver a aprendizagem por meio das tecnologias. Com a ação pedagógica é possível valorizar o conhecimento do aluno possibilitando que este construa um elo entre o seu conhecimento, o conteúdo a ser ensinado e suas contribuições em todo processo escolar. Morin (2000) reforça que independente da realidade e procedência (política, social ou religiosa) do aluno, este deve ser reconhecido e respeitado. O educador deve ser o responsável por estimular o pensamento plural, multidimensional, que aproxima, une e distingue cada aluno e as TICs podem facilitar muito neste caminho de integração.

Segundo Kenski (2012) as TICs no meio pedagógico proporcionam grandes provocações e probabilidades para a atividade afetiva, cognitiva e social dos educandos e educadores, desde a educação infantil até o ensino superior. As TICs proporcionam o desenvolvimento da educação como forma de interação, articulação e cooperação para educadores, alunos, direção, pais e a comunidade. É preciso inovar e mudar a educação, planejar e implantar novas propostas pedagógicas para alargar os horizontes do ensino nos aspectos cognitivo, cultural, ético, político, lúdico e científico.

Desta forma, este trabalho apresenta uma análise da influência do uso das TICs na educação infantil e na ludicidade educacional, e a intervenção do educador neste novo desafio aferindo os pontos positivos e negativos desta inserção – por meio de literaturas, depoimento de educadores e experiência pessoal.

Neste trabalho, a Seção 2 apresenta uma revisão bibliográfica dos principais temas que serão abordados ao longo da pesquisa, como por exemplo, ludicidade e TICs. Já a Seção 3, busca descrever os procedimentos metodológicos adotados no decorrer do desenvolvimento do trabalho, enquanto a Seção 4 demonstra os resultados obtidos por meio da pesquisa desenvolvida e a Seção 5 apresenta as conclusões obtidas neste trabalho.

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Nesta Seção serão abordados os principais conceitos que envolvem esta pesquisa com base nos mais diversos autores, possuindo como finalidade proporcionar o embasamento necessário a esta pesquisa.

2.1 LUDICIDADE

A ludicidade sempre foi uma atividade essencial para o ser humano. Almeida (2000) afirma que desde os primórdios, atividades como, dança, caça e pesca faziam parte da sobrevivência, sendo uma forma de divertimento e prazer natural. Essas atividades caracterizavam a cultura do povo, que era ensinada de geração em geração e representava a sobrevivência e identidade de uma comunidade.

A atividade lúdica escolar surgiu como forma de aprimorar os conhecimentos e considerando a brincadeira e os jogos como elementos que fazem parte da vida do ser humano, e que estes trazem referências da própria vida do indivíduo (Santos, 2010).

Segundo Giacomoni & Pereira (2013), a palavra ludicidade deriva do termo lúdico, que significa brincar ou jogar, e da palavra ludibriar, com a conotação de engano e de troça. O termo ludus é de origem latina e remete às brincadeiras, jogos com regras, entretenimento, competições e às reproduções litúrgicas e de teatro.

Atualmente, o lúdico é reconhecido como meio essencial para o desenvolvimento de várias habilidades, favorecendo a interdisciplinaridade. Ele proporciona sentimentos de liberdade e espontaneidade, abrangendo atividades descontraídas, sem obrigações, despreziosas e intencionalidade alheia, sendo assim, livre de pressões e avaliações (ALMEIDA, 2000).

A ludicidade na educação infantil é de suma importância porque é uma forma prazerosa e descontraída do aluno aprender e vivenciar a realidade e a sua cultura. Nenhuma brincadeira é neutra, pois o espaço do brincar produz aprendizagens e nesta ação a criança sente prazer em aprender, então o brincar por si só já é suficiente (HEINKEL, 2000). As atividades lúdicas proporcionam aos envolvidos alegria e prazer, conhecimento dos colegas de sala, desenvolvendo a confiança mútua e o respeito o que auxilia na ampliação de afinidades e descobertas.

Segundo Dhome (2003), ludicidade se refere aos jogos pedagógicos, brincadeiras, dinâmicas de grupo, recorte e colagem, dramatizações, exercícios físicos, cantigas de roda,

atividades rítmicas, atividades nos computadores, histórias, músicas, danças, artes plásticas, brinquedos e outras muitas atividades. É por meio do lúdico que a criança aprende a atuar no campo cognitivo. Segundo o autor a criança comporta-se de maneira mais progredida nas atividades lúdicas do que na vida real, assim sendo, a ludicidade é uma necessidade humana e não pode ser apenas cenário de entretenimento.

A atividade lúdica em sala de aula auxilia no processo de autodescoberta do aluno, pois durante a atividade é inevitável à comparação com os demais colegas. Mas a comparação não vai acontecer de forma dolorosa ou traumática, mas de uma forma afável, durante a brincadeira e com um clima de amizade, assim podendo perceber suas capacidades e dos colegas também. De acordo com Dhome (2003) o professor deve intercalar as atividades que possuem habilidades variáveis, permitindo que todas as crianças se desvendem sem ter superioridade entre eles.

O uso do lúdico como recurso pedagógico permite ao professor uma melhora no seu trabalho em sala de aula, garantindo uma educação que respeita o processo de construção do pensamento, permitindo a criança vivenciar nas linguagens significativas do jogo como ferramenta da leitura e da escrita. As histórias contadas em sala de aula, por exemplo, na hora do conto, são muito importantes para as crianças pensarem, refletirem e analisarem. Mas possibilitar às crianças que contem as suas histórias, sejam elas vivenciadas ou inventadas, ajudam no desenvolvimento da linguagem e da expressão e é uma ótima forma de romper bloqueios e a timidez (SANTOS, 2010).

A criança precisa brincar, inventar, criar e jogar para crescer de forma autônoma, pois o lúdico é uma característica fundamental do ser humano. O lúdico desperta todas as emoções, tanto de felicidade como de frustração, o que é muito importante, pois remete a realidade e ao internalizar essas experiências a criança reconstrói as suas ações individuais e aprende a organizar os seus processos mentais (REGO, 2008). Uma brincadeira em que se usa a representação de papéis analisa a criança como um todo, pois ela expressa pensamentos, raciocínio, imaginação, sentimento, resolução de conflitos, memória, liderança entre muitos outros e assim a criança vai formando sua autonomia.

O processo de aprendizagem de uma criança é muito complexo e são inúmeros os fatores que intervêm nesta ação. O lúdico oferece condições às crianças para fantasiar e criar a sua própria realidade, conforme lhes convém. E segundo Rego (2008) o brincar representa as atividades adultas e a criança as reproduz buscando ser coesa com os papéis adotados.

O educador ao observar os alunos nas atividades lúdicas faz um diagnóstico do comportamento individual e do grupo obtendo informações sobre o estágio de

desenvolvimento de cada aluno, as ideias, valores, necessidade, interesse, conflitos e problemas (FRIEDMANN, 2012). Mas é importante que o educador defina previamente os seus objetivos, as atividades que serão desenvolvidas, o material usado e o espaço onde acontecerá a atividade lúdica.

2.2 TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC)

A evolução tecnológica ocorre desde os primórdios quando estes fabricavam as suas próprias ferramentas para garantir a sua sobrevivência sendo uma necessidade social e desta forma dando origem as mais diferentes tecnologias. Segundo Kenski (2012) a engenhosidade humana, quando praticada, deu origem aos diferentes instrumentos, recursos, ferramentas, equipamentos, produtos, ou seja, as tecnologias. Assim o avanço tecnológico acontece até os dias atuais trazendo inúmeros benefícios e também alguns malefícios ao homem e a sociedade em geral.

As inovações tecnológicas ocorrem de forma muito rápida e a inserção destas na sociedade tem ocorrido na mesma intensidade e velocidade, assim como a sua inclusão, desvalorização e descarte (KENSKI, 2013). Essas mudanças alteram a cultura e se tornam algo natural, muitas vezes passando despercebidas.

O mundo das tecnologias e da comunicação se tornou um processo natural como respirar ou beber água, é a força que torna a vida mais dinâmica, ensinando, distraindo, vendendo, entusiasmando, orientando, desorientando, construindo, destruindo, que faz rir ou chorar e reduz a solidão (BORDENAVE, 2009). As tecnologias proporcionam inúmeras possibilidades e circunstâncias superlotadas de aprendizagens e ações, não se encontrando como ficções, mas espaços de realidade mesmo que virtuais.

O progresso das tecnologias não está apenas ligado aos novos usos de produtos e equipamentos tecnológicos, pois ela muda comportamentos. Segundo Kenski (2012) o aumento e a banalização do uso das tecnologias impõem-se a cultura e transforma o comportamento individual e da sociedade como um todo.

As TICs estão vinculadas com as demais tecnologias e estas realizam acesso, difusão de informações e demais ações comunicativas de todo planeta por meio de mídias, como, rádio, jornal, revista e televisão (KENSKI, 2012). As TICs invadem o nosso dia a dia e passam a fazer parte dele. Não são mais vistas apenas como tecnologias, mas como companhias, complementações e até extensão da vida do usuário que interferem no modo de

ser, pensar, e agir individualmente ou socialmente, criando um novo modelo de hábitos, sociedade e cultura.

O protagonista ou espectador das TICs tem um grande envolvimento emocional com as mesmas, isso porque projeta os seus desejos, falhas, atitudes e entende seu caráter humano por meio das tecnologias (MCKEE, 2006). Ao interagir com as TICs o ser humano se sente parte de um personagem, identifica-se, participa e imerge neste meio.

As TICs, assim como as demais tecnologias, evoluem com muita velocidade, pois a todo o momento nascem novos produtos, cada vez mais sofisticados e diferenciados: telefones celulares, computadores, softwares, internet, televisores, etc. O problema é que essas novas tecnologias não são acessíveis a todos por diversos motivos como, preços altos e conhecimentos específicos (KENSKI, 2012). Como as tecnologias estão em constante mudança é preciso um grande esforço educacional para que a aprendizagem se torne natural e para vida toda, pois a sensação é que quanto mais se aprende mais se tem para se atualizar.

A tecnologia expandiu em todos os meios sociais e assim foi também na educação. Segundo Costa & Veiga-Neto (2004) a tecnologia educacional é o conjunto de métodos, processos e técnicas usadas como recurso pedagógico em sala de aula entre o educador e o aluno, mas utilizada também na direção escolar e pedagógica.

2.3 AS TICs E A LUDICIDADE SOB UM OLHAR INTEGRADO

As TICs e a educação andam lado a lado, porque ocorre simultaneamente uma integração entre as mesmas onde é necessário que conhecimentos, valores, tradições, costumes e condutas sejam ensinados e aprendidos fazendo a socialização entre as TICs e a educação desde a educação infantil até a universidade (KENSKI, 2012).

Na educação infantil é preciso promover o desenvolvimento das crianças de forma organizada e com integração com o meio em que esta inserida. A criança é um sujeito lúdico, um aprendiz que interage desde muito cedo com os objetos que estão em seu meio, sejam concretos ou simbólicos em atividade individuais ou coletivas que originam em experiências de caráter cultural e comunitário. O brincar, no campo psicanalítico, é a condição para construção de uma personalidade saudável (COSTA & VEIGA-NETO, 2004).

Neste sentido o papel da escola é incluir as culturas distintas combinando a construção e o aprofundamento dos saberes com auxílio das múltiplas mídias existentes que envolvem as linguagens e comportamentos educacionais clássicos e as novas abordagens do

ensino, ligadas as TICs ampliando o conhecimento intelectual, a imaginação e a razão (KENSKI, 2012).

O uso das TICs desde a educação infantil permite ao aluno uma melhor e maior integração e inserção na sociedade atual, que está cada vez mais tecnológica, e o domínio destas se torna extremamente necessário para uma melhor qualidade de vida (LOPES & SANTOS, 2011).

A escola e os educadores precisam incorporar as novas tecnologias no meio educacional acompanhando os seus alunos e orientando-os a transformar as informações científicas e cotidianas adquiridas em conhecimentos e aprendizados (MORAIS & ANDRADE, 2009). O professor necessita nortear os seus alunos e desafia-los a pensar, pesquisar, resolver problemas e ser crítico, tornando a tecnologia uma ferramenta benéfica quando usada com objetivos bem definidos.

A educação escolar tecnológica acessível a todos, auxilia na formação crítica dos cidadãos e torna-os emissores de informação (BORDENAVE, 2009). É pensando neste contexto que a escola precisa atualizar-se e fazer uso das TICs ao seu favor, com professores capacitados para fazer o elo entre os alunos e as novas tecnologias.

A ludicidade aliada às tecnologias transforma alunos e professores em produtores de mídia, expandindo o seu modo de pensar, o vocabulário, a escolha pela informação, a lógica, atenção, criatividade, imaginação, aptidão de dedução e a sua linguagem (LÈVY, 1993). A ludicidade é a forma de o aluno aprender com prazer, juntamente das tecnologias, concretizam um aprendizado completo.

A tecnologia ainda precisa ser desmistificada por muitos educadores, alguns por comodidade e outros por medo da mudança evitam a utilização de novas ferramentas. Segundo Freire (1996) aprender é construir, reconstruir, constatar para mudar, o que não se faz sem abertura ao risco e a aventura de espírito.

O professor jamais será substituído pelas tecnologias, mas aqueles que não se adaptarem a ela, ficaram obsoletos diante dos educadores preparados, dispostos a aprender e desenvolver aulas mais centradas no aprendizado dos alunos com suporte da tecnologia. O educador precisa ser o mediador e auxiliar o seu aluno a alcançar seu maior potencial oferecendo todos os benefícios dos recursos tecnológicos na aprendizagem do indivíduo (KENSKI, 2013).

De forma geral, a ludicidade aliada às tecnologias pode ser usada em diversas áreas do conhecimento de forma interdisciplinar e adaptada para todas as idades, tornando as aulas muito mais prazerosas e eficazes (CHAVES, 2004). Não basta transferir as aulas para o

computador, mas sim, é preciso ter objetivos claros e bem definidos utilizando os recursos tecnológicos em conjunto com a ludicidade.

A grande inclusão das TICs na vida cotidiana provoca um rompimento de paradigmas promovendo profundas mudanças em importantes processos sociais, como a educação (BRASÍLIA, 2009). Conhecer e saber usar as TICs, significa acesso, difusão e produção de conhecimentos. Mas saber usá-las como ferramentas de aprendizagem e ensino é um desafio contemporâneo para o educador. O profissional da educação precisa buscar uma apropriação consciente e criadora das TICs, promovendo uma aprendizagem crítica por meio das mídias e para elas.

3 CARACTERIZAÇÃO DA ÁREA DE ESTUDO E POPULAÇÃO

Nesta seção serão descritos o local de aplicação do estudo desenvolvido nesta pesquisa e a população que fez parte do trabalho realizado, visando situar e contextualizar o ambiente no qual se deu o estudo.

3.1 LOCAL

A Escola Municipal de Educação Infantil Primeiros Passos, fonte desta pesquisa pertence à Rede Municipal de Ensino de Três Passos – RS. Situa-se no bairro Érico Veríssimo, avenida Osvaldo Aranha, nº 120. Conta com 110 alunos, que vão desde os 04 (quatro) meses até 6 anos de idade, distribuídos em 5 turmas entre o berçário, maternal e pré-escolar.

A escola foi idealizada em função da demanda das famílias dos bairros próximos, que não contavam com uma escola de educação infantil para atender as crianças destas idades. A fundação e início do funcionamento aconteceram no ano de 2008. A escolha do nome aconteceu a partir de um concurso em que participaram alunos da rede municipal. A escola funciona em turno integral, com atendimento das 07:00 horas às 18:15 horas e atende em média 110 crianças.

Na escola trabalham 24 profissionais, sendo 8 professoras, 8 funcionárias contratadas pelo CIEE e que também desempenham o papel de auxiliares em sala de aula, 1 merendeira, 1 diretora e 6 serventes. A escola também conta com assistência de uma equipe

de profissionais qualificados: 1 nutricionista, 1 psicóloga e 1 coordenadora das Escolas de Educação Infantil.

As salas de aula são equipadas adequadamente com mesas e cadeiras conforme cada faixa etária, inclusive contendo nos berçários trocadores específicos para higienização, brinquedos, jogos, livros, materiais pedagógicos, bem como, armários e baús para guardar colchões, forros de cama, edredons, cobertores e travesseiros.

A escola dispõe de 5 TVs, 5 aparelhos de DVD, 2 aparelhos de som, 1 Datashow, 1 máquina fotográfica, 1 notebook, jogos de encaixe com peças grandes e coloridas, quebra cabeças, fantoches, teatro de fantoches, 1 piscina de bolinha, 1 playground pequeno, escorregadores de plástico resistente, gangorras e diversos materiais e brinquedos destinados a faixa etária.

3.2 POPULAÇÃO

Para este estudo considerou-se as educadoras da EMEI Primeiros Passos. A maioria destas profissionais conta com uma vasta experiência na educação infantil. A escola possui 7 professoras atuando em sala de aula, com as quais a pesquisa foi realizada. A pesquisa também se baseia na observação de todas as turmas da escola desde o berçário até a turma pré-escolar.

4 METODOLOGIA

Esta pesquisa seguiu a abordagem metodológica descritiva no que diz respeito aos objetivos, e de acordo com os procedimentos metodológicos consiste em um estudo de campo, que busca por meio de entrevistas e questionários com um grupo específico, esclarecer uma realidade específica e esclarecer, explicar e interpretar o que ocorre no ambiente estudado (GIL, 2008).

No estudo de campo desenvolvido foi analisado o grupo de educandos, sendo que a pesquisa descritiva focou na observação direta das atividades com estes alunos, e também por meio de questionários com as professoras que atuam nestas turmas para obter informações e explicações sobre as atividades desenvolvidas com estes alunos.

4.1 ATIVIDADES

O estudo realizado foi dividido em duas etapas, sendo que a primeira etapa se deu por meio de observação das atividades realizadas com o grupo de alunos descritos na seção

3.2. A segunda etapa, se deu por meio da aplicação de questionário, sendo que este foi utilizado como o objetivo de capturar a opinião dos professores que acompanham as crianças.

4.1.1 Observação das atividades

O uso computador na rede municipal de ensino de educação infantil se restringe para a elaboração dos planos de aula, projetos, reuniões, pareceres e pesquisa feita pelos educadores. As escolas possuem apenas alguns computadores para esse fim e não tem sala de informática para ser usada pelas crianças, ficando esse meio tecnológico restrito ao quadro de professores e direção (Figura 1), por poucas vezes usado em sala de aula.



Figura 1 – Professores e direção escolar. Fonte: Arquivo pessoal

Os educadores acreditam que as crianças fazem uso e manuseiam outros aparelhos tecnológicos em suas casas como o celular, televisão e até mesmo o próprio computador, sendo assim, acreditam ainda na importância da visualização e uso desta tecnologia, mesmo que manuseada pelo professor em sala de aula (Figura 2).



Figura 2 – Utilização de computadores (notebooks) em sala de aula. Fonte: Arquivo pessoal

Na escola é comum os educadores fazerem o uso da televisão, data show e DVD para entretenimento e também para aprendizado de diferentes áreas do conhecimento como musicalização e expressão corporal (Figura 3).



Figura 3 – Utilização de televisão, data show e DVD para musicalização e expressão corporal.

Fonte: Arquivo pessoal

Os recursos de data show, computadores e som também costumam ser utilizados na escola, pelos professores e direção, em datas comemorativas, onde os pais estão presentes, para mostrar as apresentações realizadas pelas crianças, além de atividades lúdicas e vídeos (Figura 4).

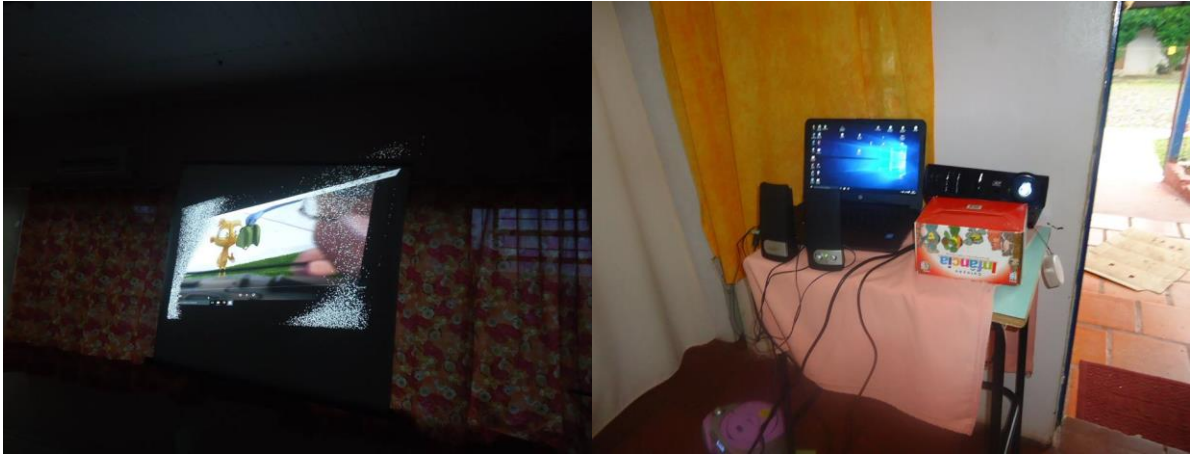


Figura 4 - Uso de tecnologias em datas comemorativas para demonstração de atividades dos alunos para os pais. Fonte: Arquivo pessoal.

A maioria das escolas de educação infantil do município de Três Passos-RS possuem páginas atualizadas em redes sociais (como por exemplo, o Facebook) e para que isso ocorra à equipe diretiva e principalmente os educadores e monitores fazem o uso de câmera fotográfica digital registrando momentos de distração e também de atividades lúdicas de aprendizagem realizadas com os alunos (Figura 5).





Figura 5 – Atividades registradas por meio de câmera fotográfica digital pelos professores e direção da escola. Fonte: Arquivo pessoal

Os professores incentivam ainda, os alunos a desenvolverem a sua aprendizagem e forma plena por meio do uso do microfone, como forma de desenvolver a fala, expressão corporal, desinibição e desenvoltura, realizando atividades como a declamação de versos, cantos de músicas ou apresentação de teatro, incentivando todos os alunos a participarem de forma ativa (Figura 6).



Figura 6 – Atividades com uso do microfone. Fonte: Arquivo pessoal.

Na observação foi possível observar que os professores da educação infantil procuram sempre inserir as tecnologias de forma lúdica e prazerosa no aprendizado e desenvolvimento das crianças.

4.1.2 Questionário

Após concluir as atividades de pesquisa bibliográfica e de campo no que diz respeito à aplicação das TICs nas escolas, como pode ser visualizado nas seções anteriores, o grupo de professores foram convidados a preencher um questionário sobre a pesquisa. As perguntas/afirmações descritas no questionário foram as seguintes:

Q1 - De acordo com o modo atual em que a sociedade está inserida é impossível abrir mão dos recursos tecnológicos existentes.

Q2 - As tecnologias da informação e comunicação influenciam nas relações entre professores e alunos.

Q3 - No que diz respeito ao processo educacional, as tecnologias possuem grande influência no desenvolvimento infantil.

Q4 - Os jovens estão mais preparados que os adultos quando o assunto é inserção de tecnologias digitais no cotidiano.

Q5 - Com auxílio das Tecnologias de Informação e Comunicação é possível realizar propostas dinâmicas de aprendizagem que consideram os aspectos: cognitivo, ético, político, científico, cultural, lúdico e estético na educação.

Q6 - O uso das Tecnologias de Informação e Comunicação possui grande influência positiva e acabam alterando o cotidiano das aulas em sua escola.

Q7 - O desenvolvimento pleno de atividades que demandam a aplicação de tecnologias gera certo desconforto e dificuldade por parte de professores.

Q8 - Os jogos educacionais on-line propostos em forma de atividades trazem inúmeros benefícios aos alunos.

Q9 - As atividades que demandam do uso de tecnologias atuais se tornam mais atrativas para os alunos e trazem melhores resultados ao longo da aprendizagem se aplicadas de forma correta.

Q10 - As vantagens de despertar o interesse dos alunos ao ministrar os conteúdos de aula com a utilização de tecnologias faz com que os esforços produzidos pelos professores, que não estão adaptados a essa nova realidade, valham a pena.

Q11 - Quais ferramentas tecnológicas você julga que sejam mais importantes para professores e alunos na escola? Por quê?

Q12 - Qual a sua opinião sobre essa afirmação “A ludicidade aliada às tecnologias transforma alunos e professores em produtores de mídia, expandindo o seu modo de pensar, o vocabulário, a escolha pela informação, a lógica, atenção, criatividade, imaginação, aptidão de dedução e a sua linguagem” (LÈVY, 1993).

Q13 - Os professores estão preparados o suficiente para a inserção das novas tecnologias no contexto pedagógico? Justifique.

Q14 - Relate uma experiência (positiva ou negativa) sua como educador com o uso das tecnologias.

As alternativas de resposta foram organizadas em uma escala de: concordo totalmente, concordo parcialmente, nem concordo nem discordo, discordo parcialmente e discordo totalmente para Q1 a Q10. Da Q11 a Q14 consistem em questões discursivas, que possibilitaram os entrevistados a se expressarem de forma livre.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados apresentados nesta sessão são baseados nas respostas de 7 professores que participaram respondendo o questionário proposto para fim de validar a presente pesquisa. Esses resultados serão discutidos a seguir.

O objetivo da questão Q1 é estimar a importância das tecnologias na sociedade atual. Considerando as respostas obtidas, 20% dos participantes concordou totalmente que é impossível abrir mão dos recursos existentes, 60% dos participantes concordaram parcialmente, 20% nem concordaram, nem discordaram da afirmação (Q1). Sendo assim, é possível perceber que atualmente é impossível abrir mão dos recursos tecnológicos, pois elas influenciam direta e indiretamente o nosso modo de pensar e agir e da mesma forma se aplicam no campo educacional influenciando nas relações entre professores e alunos tornando-se um desafio aos educadores.

A Q2 tem o objetivo de medir a importância das tecnologias de informação e comunicação na relação professor e alunos. Com base nas respostas obtidas é possível assegurar que 20% concordam totalmente e 80% concordam parcialmente que as TICs influenciam na afinidade entre educador e educandos.

A finalidade da Q3 é aferir a opinião dos profissionais da educação sobre a influência das tecnologias no desenvolvimento infantil. Por meio das respostas obtidas é

possível afirmar que 60% concordam parcialmente, 20% discordam totalmente e 20% nem concorda, nem discorda que no processo educacional as tecnologias podem ser uma grande aliada no desenvolvimento infantil se usada de forma objetiva e clara.

O objetivo da Q4 é avaliar a opinião dos educadores para quem está mais preparado para a inserção das TICs no cotidiano, os adultos ou os jovens. Considerando as respostas obtidas, 40% concordam parcialmente, 20% discordam e 40% não concordam e nem discordam, nesta questão é possível perceber que a opinião dos educadores ficou bem dividida.

A finalidade da Q5 é averiguar a importância das Tecnologias da Informação e Comunicação nos diferentes aspectos da aprendizagem. Ponderando as respostas obtidas, 20% concordam totalmente, 60% concordam parcialmente e 20% discordam. A maioria dos educadores entrevistados concorda que com o uso das TICs é possível realizar atividades e propostas dinâmicas de aprendizagem que englobem os aspectos cognitivos, éticos, político, científico, cultural, lúdico e estético na educação, mas enfatizam que o educador precisa ter objetivos claros e bem definidos.

A Q6 tem o objetivo de avaliar a influência das TICs no cotidiano das salas de aula. Com base nas respostas, 60% concordam parcialmente, 20% discordam e 20% não concordam e nem discordam. A ação mediada entre professor e TICs é uma ação partilhada, não depende mais somente do professor, mas das influências mútuas para o desenvolvimento das situações de ensino aprendizagem.

O objetivo da Q7 é estimar a dificuldade e desconforto dos educadores em relação ao uso das tecnologias. Com base nas respostas, 40% concordam parcialmente, 40% discordam e 20% não concordam e nem discordam. O maior problema não é a falta de domínio no uso das TICs pelos educadores, mas em encontrar maneiras viáveis e produtivas na integração das tecnologias no meio pedagógico, no currículo atual e na condição da escola.

A finalidade da Q8 é avaliar a importância dos jogos educacionais on-line e com base nas respostas, 60% concordam parcialmente, 20% discordam e 20% não concordam e nem discordam. Os jogos educacionais on-line propostos em forma de atividades podem trazer inúmeros benefícios aos alunos se o professor for um mediador entre as tecnologias e alunos auxiliando-os no que for necessário para seu desenvolvimento educacional.

A Q9 tem como finalidade estimar a importância do uso das tecnologias na aprendizagem. E com embasamento nas respostas, 20% concordam totalmente, 60% concordam parcialmente e 20% não concordam e nem discordam. Os profissionais da educação também são unânimes em concordar que as atividades realizadas com o uso das

tecnologias se tornam muito mais atrativas para os alunos e trazem melhores resultados para a aprendizagem, se aplicadas e usadas de forma correta.

O objetivo da Q10 é avaliar as vantagens do uso das TICs ao ministrar conteúdos em sala de aula com os esforços produzidos pelo educador. Considerando as respostas, 20% concordaram parcialmente, 60% discordaram e 20% não concordam e nem discordam. Para educadores é importante unir esforços ao desenvolvimento da cultura das TICs na reestruturação na gestão do ensino, a reformulação dos programas pedagógicos, a flexibilidade das estruturas de educação, a interdisciplinaridade dos conteúdos, o relacionamento da escola com a comunidade escolar e com as demais esferas da sociedade.

O objetivo da questão Q11, que é discursiva, é saber quais TICs os educadores mais usam na sua escola de educação infantil. Considerando as respostas obtidas, as ferramentas tecnológicas que os educadores julgam como mais importantes para professores e alunos de educação infantil são: computador, lousa digital, Datashow, jogos digitais educativos, câmera fotográfica, microfone e internet de boa qualidade.

A Q12 faz referência a seguinte citação “A ludicidade aliada às tecnologias transforma alunos e professores em produtores de mídia, expandindo o seu modo de pensar, o vocabulário, a escolha pela informação, a lógica, atenção, criatividade, imaginação, aptidão de dedução e a sua linguagem” (LÉVY, 1993) e a opinião discursiva dos educadores são unanime em concordar que a citação faz parte do cotidiano do educador, que o professor precisa saber mediar este processo em sala de aula conduzindo as atividades de modo que os alunos sejam sujeitos do processo educativo, auxiliando na comunicação por meio de ações pedagógicas com o uso de diversas tecnologias.

Na Q13 os educadores forma questionados sobre a preparação dos profissionais da educação para inserção das TICs no contexto pedagógico. Por meio das respostas é possível afirmar que os professores de educação infantil estão em constante aperfeiçoamento tecnológico por meio de cursos de aprimoramento e atualização procuram proporcionar aulas mais dinâmicas e motivacionais, mas admitem que alguns não sabem usar as TICs e também não possuem interesse em mudar essa realidade o que é prejudicial não somente ao aluno mas para todo o sistema educacional.

A Q14 questiona os educadores sobre as suas experiências (positivas e negativas) com o uso das TICs. Alguns educadores reclamam da falta de internet de boa qualidade o que por vezes prejudica o desenvolvimento de atividades que seriam desenvolvidas pelo professor, mas os mesmos são gratos pela escola fornecer outros recursos tecnológicos que podem ser trabalhados de diferentes maneiras em sala de aula, como é o uso do microfone e a

câmera filmadora onde os alunos ao fazerem uso do microfone são filmados e depois assistem para avaliar o que está bom e o que pode ser melhorado desenvolvendo a linguagem oral e a desinibição.

Em um trecho do questionário aplicado, uma professora da escola que fez parte da pesquisa, salienta que: *“uma simples apresentação de um filme ou vídeo não é benéfico aos alunos se não for feito planejado nenhum trabalho pedagógico aliado à atividade”*. Este depoimento reforça as questões levantadas por autores anteriormente abordados, de que o uso das TICs sem um propósito pedagógico previamente planejado não é suficiente para uma aprendizagem eficaz, ou seja, é preciso que o professor oriente os alunos durante todo o processo.

A infância moderna nos demonstra como a educação e a ludicidade tem proporcionado profundas transformações nestas áreas, pois as crianças recebem um excesso de estímulos produzidos por teclas, sons e cores em um ritmo muito veloz e em constante movimento. E é desafiador aos educadores conseguirem acompanhar todo esse desenvolvimento que acontece de forma veloz.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Segundo Ponte (2004) a escola tal como se conhece hoje, terá inevitavelmente de mudar e será, com grande probabilidade, irreconhecível dentro de algumas décadas. Portando essas transformações que o autor se refere já começaram a acontecer com o uso da TICs na escola e por meio delas a escola deve impulsionar a educação de acordo com a sua necessidade.

As TICs aliadas a ludicidade proporcionam oportunidades únicas ao desenvolvimento infantil, e para a escola como espaço de interações educativas transformando não apenas teorias educacionais, mas a ação educativa e na maneira como a escola e toda a sociedade percebem sua função na contemporaneidade.

Neste sentido o educador precisa estar capacitado para orientar seus alunos valores como, cooperação, interatividade, respeito às diferenças, cidadania e solidariedade. Os professores que estão em constante atualização conseguem ter segurança para administrar a diversidade de tecnologias disponíveis na escola e aproveitar a diversidade de conhecimentos de seus alunos para progredir por meio de atividades lúdicas integradas com as TICs.

Os desafios contemporâneos que surgiram com as novas tecnologias podem ser extintos com o uso adequado das mesmas alterando profundamente a relação professor-aluno

ajudando o educador a compreender melhor as ideias do seu aluno, as suas necessidades e assim conseguir traçar projetos e planos de aula para auxiliar no desenvolvimento do aluno.

Foi de suma importância à realização da pesquisa e aplicação do questionário e o diálogo com os professores de educação infantil que aliado a experiência pessoal e as leituras realizadas, pois foi possível concluir que o educador precisa ter interesse e conhecimento sobre as Tecnologias de Informação e Comunicação - TIC.

Acredita-se que não basta usar TICs, mas sim, é preciso saber usar pedagogicamente de maneira correta, pois não restam dúvidas que as TICs originaram transformações positivas para o meio educacional, dinamizando o espaço de ensino-aprendizagem com imagens, sons e movimentos reais.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2000.

BORDENAVE, J. E. D. **Além dos meios e mensagens: introdução à comunicação como processo, tecnologia, sistema e ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

BRASÍLIA. **Educação e tecnologia**. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica; Universidade Federal de Santa Catarina, 2009.

CHAVES, I. C. G. **Tecnologia e Infância: um olhar sobre as brincadeiras das crianças**. 2004, 23 f. TCC (Licenciatura em Pedagogia) – Curso de Pedagogia, Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2004.

COSTA, M. V.; VEIGA-NETO, A. (orgs.). **Estudos Culturais em Educação: mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema**. 2ª ed. Porto Alegre, RS: Editora da UFRGS. 2004.

DOHME, V. **Atividades Lúdicas na Educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

FREIRE, M. **A Paixão de Conhecer o Mundo: relato de uma professora**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2007.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FRIEDMANN, A. **O brincar na educação infantil: Observação, adequação e inclusão**. 1ª ed. São Paulo: Moderna, 2012.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação.** 8ª ed. Campinas, SP: Papiros, 2012.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e ensino presencial e a distância.** 9ª ed. Campinas, SP: Papiros, 2012.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e tempo docente.** Campinas, SP: Papiros, 2013.

HEINKEL, D. **O brincar e a aprendizagem na infância.** Ijuí, RS: Editora UNIJUÍ, 2000.

LÈVY, P. **As tecnologias da inteligência - o futuro do pensamento na era da informática.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

LOPES, A. F.; SANTOS, É. M. B. R. dos; FERREIRA, P. J. S.; BRITO, P. V. G. O desafio do uso das TIC na educação infantil. **Revista Pandora Brasil.** N 34, p. 170-184, 2011.

MCKEE, R. S. **Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros.** Curitiba: Arte e Letra, 2006.

MORAIS, M. B.; ANDRADE, M. H. de P. **Ciências: ensinar e aprender.** Belo Horizonte: Dimensão, 2009.

MORIN, E. **A cabeça bem-feita: Repensar a reforma. Repensar o pensamento.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

PONTE, J. P. da. **Tecnologias da Informação e comunicação na formação de professores: Que desafios?** Disponível em: < www.campus-oei.org/revista/rie24a03.htm > Acesso em: 15 de fevereiro de 2017.

REGO, T. C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

SANTOS, S. M. P. dos. **O brincar na escola: Metodologia Lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.