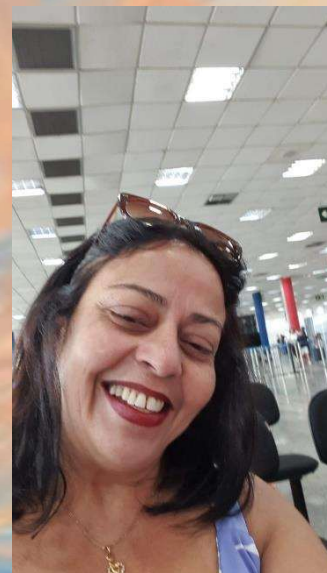


TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

DIGITAL TECHNOLOGIES IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION



ALCIONE ROSA GONÇALVES VOLPI

Graduação Licenciatura Plena em Pedagogia pela Faculdade Guaianás (2014); Pós-Graduação em Educação Infantil pelo Centro Universitário Braz Cubas (2016); Pós-Graduação em Alfabetização e Letramento pelo Centro Universitário Braz Cubas (2018); Pós-Graduação em Africanidades pelas Faculdades Conectadas Faconnect (2024); Professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental I na EMEF CEU Jambreiro, da Prefeitura Municipal de São Paulo.

RESUMO

Este artigo aborda o uso das tecnologias digitais na educação infantil, examinando-as como ferramentas pedagógicas com o potencial de aprimorar o processo de ensino e aprendizagem. A pesquisa é de caráter qualitativo e visa explorar como os alunos podem construir seu conhecimento com o auxílio das tecnologias digitais. A relevância do tema está na melhoria contínua do papel do professor como principal facilitador da aprendizagem. Os professores enfrentam o desafio de se adaptar à familiaridade digital e de utilizá-la para promover a aprendizagem. As reflexões deste trabalho apoiam a visão de autores como Tapscott (1999), que discute a geração digital, além de Ferreira et al. (2005), Santos (2011) e outros, que veem a imersão na cibercultura como um aspecto formativo, oferecendo novos espaços e experiências que podem ser aproveitados para favorecer o aprendizado.

Palavras-chave: Tecnologias Digitais; Ensino; Aprendizagem, Geração Digital, Tablet

ABSTRACT

This article addresses the use of digital technologies in early childhood education, examining them as pedagogical tools with the potential to enhance the teaching and learning process. The research is qualitative in nature and aims to explore how students can build their knowledge with the help of digital technologies. The relevance of the topic lies in the continuous improvement of the teacher's role as the main facilitator of learning. Teachers face the challenge of adapting to digital familiarity and using it to promote learning. The reflections in this paper support the view of authors such as Tapscott (1999), who discusses the digital generation, as well as Ferreira et al. (2005), Santos (2011) and others, who see immersion in cyberculture as a formative aspect, offering new spaces and experiences that can be used to promote learning.

Keywords: Digital Technologies; Teaching; Learning, Digital Generation, Tablet

INTRODUÇÃO

A relevância deste artigo, que aborda o uso de tecnologias digitais na educação infantil, é inquestionável. Isso se deve não apenas à onipresença da tecnologia ou ao seu aspecto lúdico na sala de aula, mas principalmente ao seu grande potencial como instrumento pedagógico para aprimorar o processo de ensino e aprendizagem. A pesquisa qualitativa nesta área visa demonstrar como os alunos podem construir seu conhecimento com o auxílio das tecnologias digitais.

A realização das atividades poderá acontecer em escolas públicas ou privadas, desde que observadas quanto ao uso do tablet, serão ainda aplicadas entrevistas com a coordenadora pedagógica e a professora da turma. Serão utilizados tablets distribuídos para os alunos com programas específicos que trabalhem os conteúdos propostos pelo professor. Os principais autores foram Tapscott (1999), Ferreira et al (2005) e Santos (2011).

A avaliação dos alunos será feita por meio de registros dos progressos observados ao longo do processo de aprendizagem, especialmente no desenvolvimento das atividades propostas com o uso de aplicativos. Discutir o uso de tecnologias digitais no ensino é um desafio, pois, apesar de estarem amplamente integradas ao cotidiano, sua aplicação educacional exige um cuidado especial. Não devem ser vistas apenas como ferramentas de entretenimento, mas como meios de apropriação

dos conteúdos, mesmo que ofereçam uma experiência divertida. O professor desempenha um papel crucial na mediação desse processo, orientando tanto o conteúdo quanto a maneira como os alunos interagem com a tecnologia.

Este tema surgiu a partir da observação da importância de integrar a tecnologia ao ensino desde cedo, para que as crianças aprendam a utilizá-la como ferramenta de aprendizado, e não apenas como meio de diversão. Apesar de sua relevância, ainda são poucos os estudos sobre o uso de tecnologias digitais na educação infantil. Para implementar essas tecnologias em sala de aula, é fundamental contar com uma sequência didática bem planejada e dispositivos adequados. Além disso, é essencial estabelecer uma boa comunicação com os alunos, garantindo que entendam o propósito dos equipamentos. Os aplicativos utilizados devem ser apropriados à faixa etária e ao conteúdo, e a avaliação pode ser feita por meio de registros do desempenho, permitindo avaliar o entendimento dos alunos sobre o objetivo da atividade como um todo.

O objetivo deste artigo é explorar o uso de aplicativos voltados para crianças de 4 a 5 anos na pré-escola, com foco no ensino de letras, números e no desenvolvimento da coordenação motora. Serão utilizados os programas *Kids Numbers and Math* e *Kids ABC Letters* em tablets, permitindo que o professor trabalhe cada letra e número de forma interativa. O docente orienta as crianças a desenharem e pintaarem, promovendo o aprimoramento da coordenação motora.

As letras serão trabalhadas de A até H, sempre associadas a palavras e figuras, enquanto os números de 1 a 20 serão apresentados junto com imagens e sons. Além disso, as crianças poderão pintar as imagens com diferentes cores, exercitando contornos semelhantes à caligrafia e ao desenho, ampliando suas habilidades motoras e cognitivas.

As crianças serão observadas durante o desenvolvimento das atividades, e seu desempenho será registrado em fichas individuais que documentarão seu progresso. Esses registros incluirão a capacidade de associar letras a palavras, reconhecer números e pintar dentro dos contornos das figuras, entre outros critérios de avaliação. Cada aluno receberá um tablet para uso individual, o que facilitará o monitoramento e personalização do aprendizado. Além disso, a professora terá fichas de registro para acompanhar o avanço de cada criança e um questionário que abordará questões sobre o comportamento dos alunos, os conteúdos trabalhados e a relação do professor com a tecnologia. Esse questionário permitirá uma análise mais ampla do uso das tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem.

Um dos autores base para este trabalho é Piaget (1993) que contribui de forma significativa ao dizer que a aprendizagem com crianças deve contemplar a brincadeira e os jogos, pois geram um tipo de atividade particularmente poderosa para o exercício da vida social e da atividade construtiva da criança. Dessa forma, entendemos que é preciso usar a tecnologia digital como meio para promover essa aprendizagem.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

É comum ouvir entre as pessoas que as crianças já nascem sabendo de tudo, principalmente quando o assunto é tecnologia. Porém, de acordo com Heywood (2004), até o século XII, as crianças eram vistas como animais suspirantes, como o índice de mortalidade era alto, era desconsiderado a importância de investir tempo e esforço em criaturas que tinham grandes possibilidades de morrer. As crianças só passavam a ter identidade quando passavam a realizar atividades iguais aos adultos. O descaso era tão grande que os adultos que se dedicavam aos cuidados das crianças não recebiam nenhuma preparação especial. Até mesmo na arte as crianças eram desconsideradas ou representadas de forma inadequada.

Segundo o autor, no século XIII, as crianças eram vistas como "tábuas rasas" ou folhas em branco, sendo consideradas como recipientes que deveriam ser preenchidos com conhecimentos transmitidos pelos adultos, a fim de prepará-las para a vida adulta. Foi apenas nos séculos XV e XVI que essa percepção começou a mudar, e as crianças passaram a ser vistas como indivíduos que necessitavam de cuidados especiais.

O marco dessa transformação se deu no século XVIII, quando as crianças começaram a ser reconhecidas como sujeitos que demandavam tratamento diferenciado, com características próprias, distintas do mundo adulto. Um dos pensadores que influenciou essa mudança foi Jean-Jacques Rousseau, que argumentava que era preciso enxergar o homem no homem e a criança na criança, diferenciando, assim, a psicologia infantil da psicologia adulta.

Fundamentando em Rousseau vários teóricos desenvolveram teorias vigentes até hoje com destaque para Froebel que segundo Dobrovoski (2015) foi um dos primeiros educadores a considerar a infância como uma fase decisiva na formação do indivíduo, fundando os primeiros Jardins de Infância. Dobrovoski cita ainda que Rousseau afirmava que a educação para as crianças devia ser voltada para o ensino de valores e moral, e não levando em conta as funções atribuídas aos adultos. Mas essa mudança na concepção de infância não ocorreu de forma homogênea em todas as classes sociais.

Após a Revolução Industrial, com a necessidade de homens e mulheres das classes populares trabalharem, surgiu o que poderia ser chamado de "quarentena escolar", um regime de internação para os filhos dessas classes, onde as crianças eram isoladas e recebiam cuidados essenciais de amas de leite, com foco principalmente assistencialista. Por outro lado, os internatos destinados aos filhos da classe alta já possuíam um caráter educativo, indo além do simples cuidado.

O reconhecimento formal dos direitos de todos os membros da família ocorreu com a proclamação da Carta das Nações Unidas, em 1945. No entanto, foi com a Declaração Universal dos Direitos Humanos, em 1948, que se consolidou a proteção à infância. Isso culminou na criação da Convenção sobre os Direitos da Criança, em 1989, que visava garantir a proteção e os cuidados das crianças, estendendo essa proteção jurídica tanto antes quanto após o nascimento.

No Brasil, a Constituição Federal de 1988 se destaca como marco importante, sendo o principal documento legal que assegura os direitos e deveres dos cidadãos. A partir dela, o dever do Estado em fornecer atendimento às crianças em creches e pré-escolas, vinculando-o à área educacional, foi reconhecido. Dessa forma, a educação infantil passou a ser entendida sob uma perspectiva pedagógica, e não apenas assistencial.

Em 1990, foi sancionado o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), que trata da proteção integral de crianças e adolescentes, reconhecendo a criança como um ser social e histórico, inserido em uma classe social e cultural específica (BRASIL, 1990). Seis anos depois, em 1996, foi promulgada a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), Lei nº 9.394/96 (BRASIL, 1996), que permanece vigente até hoje. A LDB destaca a importância da Educação Infantil, regulando-a como a primeira etapa da Educação Básica, com o objetivo de promover o desenvolvimento integral da criança.

Com base na LDB, em 1998, o Conselho Nacional de Educação aprovou as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN), que têm como função estabelecer as competências para a Educação Infantil, o Ensino Fundamental e o Ensino Médio, com a finalidade de orientar os currículos e garantir uma formação básica comum (BRASIL, 2010).

Outro documento fundamental é o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), criado para orientar didaticamente o trabalho em creches e pré-escolas, indicando os conteúdos a serem desenvolvidos. O RCNEI reflete a concepção atual de infância, onde as crianças são vistas como seres singulares, que sentem e compreendem o mundo de maneira única (BRASIL, 1998).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (PCN), instituídos em 1998, têm como objetivo auxiliar os professores no trabalho pedagógico com crianças de 0 a 5 anos. Em 2013, a Lei nº 12.796/13 (BRASIL, 2013) alterou a LDB, tornando obrigatória a matrícula das crianças na escola a partir dos 4 anos de idade.

Essas mudanças na legislação refletem transformações significativas tanto no ensino quanto nas crianças, que evoluíram desde a visão de seres vazios, como eram entendidas nos primórdios, até o advento da era digital. Hoje, é inegável que as crianças são diferentes, sendo chamadas de "nativas digitais", termo cunhado por Prensky (2001) para definir aqueles que nascem cercados pelas mais variadas tecnologias e pertencem a uma geração profundamente imersa no mundo digital,

conectada a diferentes redes. Tapscott (1999) utiliza o termo "geração net" para se referir a essa nova geração que lida com as tecnologias de maneira instintiva, mexendo, clicando e navegando sem medo.

Esses autores destacam as características dessa geração, que se desenvolve em um ambiente altamente tecnológico, influenciando sua forma de aprender, interagir e se comunicar, tanto em casa quanto na escola.

As crianças hoje passam horas de seu dia assistindo à televisão, jogando no computador e conversando nas salas de bate-papo. Ao fazê-lo, elas processam quantidades enormes de informação por meio de uma grande variedade de tecnologias e meios. Elas se comunicam com amigos e outras pessoas de maneira muito mais intensa do que as gerações anteriores, usando a televisão, o MSN, os telefones celulares, os iPods, os blogs, os wikis, as salas de bate-papo na internet, os jogos e outras plataformas de comunicação. (VEEN & VRAKING, 2009, p.29).

Essas crianças, referidas por autores como Prensky e Tapscott, possuem uma familiaridade natural com as tecnologias digitais. Elas são capazes de compartilhar vídeos, acessar redes sociais, baixar filmes e músicas com facilidade. Acostumadas a interagir através de telas, seja de computadores, celulares ou tablets, essas crianças se movimentam e se comunicam de forma instantânea e intuitiva no mundo digital, demonstrando uma capacidade de adaptação rápida a novas ferramentas e ambientes virtuais. Isso as diferencia de gerações anteriores e molda significativamente sua forma de aprender e interagir com o mundo ao redor.

Os pequenos também têm contato com uma vasta diversidade de informações, acessem diversas áreas do conhecimento sobre diversos assuntos sem sair de casa. Para essas crianças, segundo Veen e Vrakking (2009), a escola é um lugar de encontrar amigos mais do que o um lugar de aprendizagem.

Prensky (2010) afirma que na verdade, como seus cérebros ainda estão crescendo, as crianças provavelmente gostam desse aprendizado livre mais do que os adultos, desta maneira percebe que o cérebro dos jovens está se formando de forma mais maleável, com maior plasticidade, ressaltando maior atividade em áreas que afetam a tomada de decisões e o raciocínio complexo.

“é a nova geração que aprendeu a lidar com novas tecnologias, que cresceu usando múltiplos recursos tecnológicos desde a infância. Esses recursos permitiram ter controle sobre o fluxo de informações, mesclar comunidades virtuais e reais, comunicar-se e colaborar em rede, de acordo com suas necessidades. O Homo zappiens é um processador ativo de informação, resolve problemas de maneira muito hábil, usando estratégia de jogo, e sabe se comunicar muito bem. Sua relação com a escola mudou profundamente. O Homo zappiens é digital e a escola é analógica.” (Veen & Vrakking, 2009, p. 12).

Essa realidade já faz parte do ambiente escolar. Para esses alunos, a forma de aprender é influenciada por suas experiências com o mundo digital. Eles aprendem por meio de cliques, toques em telas, ícones, sons, jogos e uma vasta gama de ações interativas. Esse aprendizado envolve pesquisa, descoberta, desafios, exploração e experimentação, além de suas vivências em diversas

redes de conversação online. É essa geração, profundamente imersa na tecnologia, que está nas salas de aula da escola contemporânea, trazendo novas demandas e exigências para o processo de ensino.

De acordo com Ferreira et al (2005), essa geração de jovens e adolescentes, incluindo crianças em tenra idade, cria comunidades virtuais, desenvolvem softwares, fazem amigos virtuais, vivem novos relacionamentos, simulam novas experiências e identidades, encurtam as distâncias e os limites do tempo e do espaço e inventam novos sons, imagens e textos eletrônicos. Enfim, vivem a cibercultura.

A forma de se comunicar e a convivência com outros sujeitos têm uma forma própria e particular, estão muitas vezes ligados aos espaços digitais virtuais, construindo a chamada “cultura da virtualidade real” conforme Castells (1999). Essa maneira de viver e conviver dos sujeitos da contemporaneidade gera um movimento tanto para ensinar quanto para aprender, hoje o professor já não é visto como o único detentor do conhecimento, e tampouco a aprendizagem não ocorre somente na escola.

Isso não significa que o papel do professor seja diminuído, substituído por máquinas ou menos relevantes. Na verdade, o papel do educador se torna mais amplo e essencial. Com a integração das tecnologias digitais, o professor assume uma função mais participativa e dinâmica, orientando e mediando o aprendizado dos alunos em um ambiente tecnológico. O educador continua sendo fundamental para guiar, apoiar e enriquecer o processo de ensino, adaptando-se às novas ferramentas e metodologias para melhor atender às necessidades da geração digital.

Santos (2011) diz que a imersão na cibercultura é formativa, isso porque de acordo com ele, aprendemos em rede e o ciberespaço é um espaço multirreferencial de aprendizagem, pois permite interatividade com diversas culturas, linguagens, discursos e tecnologias. Nesse sentido, os processos de aprendizagem começam a sofrer grandes mudanças e a escola necessita atender uma nova demanda.

Concordando com Piaget (1990), entendemos que o conhecimento ocorre por meio da reorganização cognitiva, de processos de assimilação, acomodação e adaptação. Ainda Maturana apud Vaniel e Laurino (2009) mostra que o espaço de convivência que o professor proporciona aos seus educandos influencia nos modos de aprender e, portanto, no modo de convivência que vão gerar, eles próprios em suas vidas.

Ao adotar essa perspectiva, reconhecemos que (re)aprender a ensinar sem depender exclusivamente de fórmulas fixas, modelos ou planejamentos rígidos oferece aos alunos a oportunidade de vivenciar experiências transformadoras. Isso os incentiva a formular seus próprios questionamentos, conduzir pesquisas baseadas em seus interesses e engajar-se ativamente no processo de aprendizado.

Embora fórmulas e planejamentos ainda tenham seu valor, eles devem ser integrados a métodos mais flexíveis e interativos. O essencial é que o professor proponha desafios que estimulem os alunos a questionarem, explorarem, investigarem e expressar suas dúvidas, promovendo um ambiente onde a curiosidade e a iniciativa pessoal sejam valorizadas e cultivadas.

As atividades podem ser trabalhadas através de projetos interdisciplinares, integrando assuntos e temas diversos. Fagundes, Sato e Maçada (1999) sugerem iniciar o trabalho com os projetos de aprendizagem, com elaboração das certezas provisórias e das dúvidas temporárias dos alunos, desta maneira inicia-se o trabalho investigando o que os alunos querem aprender e a partir disso se inicia a pesquisa que possibilita a reflexão e transformação do conhecimento do senso comum em conhecimento científico.

Nesse processo, o professor atua como mediador, instigando e orientando o aluno em sua jornada de aprendizagem. Embora as tecnologias digitais tenham transformado a forma como adquirimos informações, oferecendo flexibilidade de tempo e espaço e facilitando o acesso por meio de um clique, elas não substituem outras formas de aprendizado. A presença do professor continua essencial para guiar, apoiar e enriquecer a experiência educacional dos alunos.

Para Biesta (2013), às novas teorias de aprendizagem estão questionando a ideia de que a aprendizagem seja uma absorção passiva de informações e tem articulado que o conhecimento e a compreensão são construídos pelos aprendentes, frequentemente por meio da cooperação entre os aprendentes.

O uso de tecnologias digitais no ensino pode expandir as fronteiras tradicionais da sala de aula e da escola, oferecendo novas oportunidades para os alunos e ampliando as possibilidades de ensino para os professores. Contudo, o uso de dispositivos móveis como tablets, smartphones e computadores ainda gera debates. Muitos professores enfrentam desafios devido à falta de familiaridade com essas tecnologias, dificuldades digitais ou à ausência de infraestrutura e formação adequadas na escola. Essas questões precisam ser abordadas para garantir a integração eficaz das tecnologias no ambiente educacional.

Conforme Silva (2014), ainda que estatísticas revelem uma crescente presença de tablets, laptops e celulares na sala de aula, predominam o medo e a resistência dos professores quanto a seu uso integrado ao currículo e a capacidade de potencializar os trabalhos da docência e da aprendizagem.

No entanto, quando utilizados de forma adequada, os dispositivos móveis, como os tablets, se tornam ferramentas valiosas na educação moderna. O tablet, por exemplo, é um dispositivo compacto que permite acessar a internet, visualizar fotos, organizar atividades pessoais, realizar leituras diversas, como livros, jornais e revistas, e até jogar. Em muitos aspectos, ele funciona como

um computador em miniatura, oferecendo uma ampla gama de funcionalidades que podem enriquecer o processo de ensino e aprendizagem.

Moran (2007) afirma que estamos a caminho para uma nova fase de convergência e integração das mídias: Tudo começa a integrar-se com tudo, a falar com tudo e com todos. Tudo pode ser divulgado em alguma mídia. Todos podem ser produtores e consumidores de informação. A digitalização traz a multiplicação de possibilidades de escolha, de interação.

Essa integração entre o mundo físico e o digital cria oportunidades para uma educação mais flexível e interativa. A possibilidade de replicar experiências físicas em plataformas digitais e realizar atividades de pesquisa, lazer e comunicação de maneira virtual ou física reforça o impacto profundo que essas tecnologias têm na educação. Embora haja desafios, como a necessidade de formação adequada para professores e a infraestrutura necessária, o uso bem planejado das tecnologias móveis oferece novas perspectivas para a educação. Ele amplia as possibilidades de aprendizado, proporcionando uma aprendizagem mais significativa e adaptada às demandas da era digital.

Castells (1999) diz que esses aspectos tecnológicos existentes, entre outros, permitem compreender que estamos vivendo numa “sociedade em rede”. Essa revolução tecnológica não se caracteriza pela centralidade de conhecimentos e informação, mas sim, pela forma que se aplica para a geração de novos conhecimentos e de dispositivos de processamento/comunicação da informação, criando uma sucessão de realimentação cumulativa entre a inovação e seu uso.

Conforme o autor, a difusão da tecnologia amplia seu poder de maneira infinita, à medida que os usuários a adotam e redefinem. As novas tecnologias da informação não são meramente ferramentas a serem aplicadas, mas processos a serem desenvolvidos. Nesta dinâmica, usuários e criadores podem se fundir, permitindo que os usuários assumam o controle e a adaptem às suas necessidades e contextos específicos.

É uma relação muito tênue entre os processos sociais de criação e manipulação de símbolos e a capacidade de produzir e distribuir bens e serviços. Castells (1999, p.51) nos traz que “pela primeira vez na história, a mente humana é uma força direta de produção, não apenas um elemento decisivo no sistema produtivo”.

Outro autor, Valentim (2009) afirma ainda que os dispositivos móveis são instrumentos que devem ser aliados à educação, e por meio da mobilidade, a aprendizagem centra-se no aluno e pode proporcionar a ele uma posição ativa e corresponsável de sua aprendizagem, colaborativa e construtiva. Logo, podemos dizer que a utilização dos dispositivos móveis na sala de aula viabiliza e dissemina a educação como um processo de compartilhamento constante e de acesso em qualquer tempo e espaço.

Diante de todo esse processo, é crucial destacar a importância do papel do professor, que deve estar constantemente atento às inovações e mudanças tecnológicas, ao mesmo tempo em que

se apropria dos novos conhecimentos. O educador deve integrar continuamente o ensino com a vida prática dos alunos, que já estão imersos em tecnologias como celulares, computadores e controles remotos. Compreender como transmitir o conhecimento utilizando essas tecnologias exige um grande esforço por parte do professor e da instituição. É essencial que as escolas se apropriem do conhecimento sobre esses instrumentos, não apenas como fontes de entretenimento, mas como ferramentas que promovem a aprendizagem e estimulam a aquisição de conhecimento pelos alunos.

Usar a tecnologia como mediação pedagógica é assunto discutido por Masetto et al (2000) que pontua que não se pode pensar no uso de uma tecnologia sozinha ou isolada. Seja na educação presencial, seja na virtual, o planejamento do processo de aprendizagem precisa ser feito em sua totalidade e em cada uma de suas unidades.

Os autores destacam que o uso das tecnologias digitais exige um planejamento detalhado para que as diversas atividades se integrem na busca dos objetivos educacionais pretendidos. É essencial que as técnicas e ferramentas sejam escolhidas e planejadas de forma a colaborar para a realização eficaz das atividades e a promoção da aprendizagem. Dessa forma, o professor pode utilizar diferentes meios tecnológicos, tanto antigos quanto modernos, para ensinar aos alunos uma variedade de assuntos, desde que sejam baseados em um planejamento direcionado e estratégico.

Desse modo, o processo de ensino é uma atividade conjunta de professores e alunos, e deve ser organizado sob a direção do professor, com a finalidade de prover condições e meios pelos quais os alunos assimilam ativamente conhecimentos, habilidades, atitudes e convicções conforme assevera Libâneo (2008).

O professor, na sua função de mediador, deve planejar atividades que integrem as tecnologias como recursos educativos e orientar os alunos sobre o uso dessas ferramentas. Caso contrário, o processo de aprendizagem pode não alcançar os resultados esperados. Para evitar isso, é crucial que o professor tenha um domínio sólido da tecnologia, o que requer aperfeiçoamento contínuo na área. Compreendendo bem como a tecnologia funciona, o professor poderá utilizá-la de forma eficaz, promovendo uma mediação eficaz entre ele, os alunos e os recursos tecnológicos. Isso garantirá que os alunos se tornem receptivos e proativos no uso da tecnologia para a aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não é possível separar a tecnologia da educação moderna, e a escola, enquanto espaço educacional, pode e deve incorporar as tecnologias digitais em suas propostas pedagógicas. A integração das tecnologias na escola representa um grande desafio para os professores, muitos dos quais ainda estão adaptados a métodos tradicionais de ensino.

Este trabalho, que buscou refletir sobre o uso das tecnologias digitais na Educação Infantil como ferramenta de aprendizagem, revelou que diversos autores já estudaram o contato precoce das crianças com tecnologias e a expectativa de que esse contato se estenda ao ambiente escolar.

As reflexões mostraram que, quando a escola adota uma proposta pedagógica que inclui tecnologias digitais, como o uso de tablets, os alunos demonstram maior interesse pelas aulas, sentem-se mais responsáveis por sua própria aprendizagem e, conseqüentemente, tornam-se mais autônomos.

REFERÊNCIAS

BIESTA, G. **Para além da aprendizagem: Educação democrática para um futuro humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília: Senado, 1988.

BRASIL. Decreto no 99.710, de 21 de novembro de 1990. Promulga a **Convenção sobre os Direitos da Criança**. Diário Oficial da União, Brasília, 22 nov. 1990. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1990-1994/D99710.htm>. Acesso 05 set. 2024.

BRASIL. Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014. Aprova o **Plano Nacional de Educação - PNE** e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 26 jun. 2014. Disponível em: Acesso 06 set. 2024.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as **Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília: Casa Civil, 1996. Diário Oficial da União, Brasília, 23 dez. 1996. Disponível em: Acesso 06 set. 2024.

BRASIL. Lei nº 12.796, de 4 de abril de 2013. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as **diretrizes e bases da educação nacional, para dispor sobre a formação dos profissionais da educação** e dar outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 5 abr.2013. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/lei/l12796.htm > Acesso 06 set 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC/ SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Brasília: MEC, SEB, 2010.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DOBROVOSKI, Leoclecio. **A concepção educacional de Rousseau segundo natureza**. [S. I.]: Catolicaonline, 2015. Disponível em: http://www.catolicaonline.com.br/semanapedagogia/trabalhos_completos/A%20CONCEP%C3%87%C3%83O%20EDUCACIONAL%20DE%20ROUSSEAU%20SEGUNDO%20A%20NATUREZA.pdf. Acesso 07 set. 2024.

FAGUNDES, Léa da Cruz; SATO, Luciane Sayuri; MAÇADA, Débora Laurino. **Projeto? O que é? Como se faz?** In: *Aprendizes do Futuro: as inovações começaram!* Coleção Informática para a mudança na Educação. Brasília, MEC, 1999.

HEYWOOD, Colin. **Uma história da infância:** da Idade Média à época contemporânea no Ocidente. Porto Alegre: Artmed, 2004.

LIBÂNEO, J. C. **Didática:** Coleção magistério. Formação do professor. São Paulo: Cortez, 2008.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos:** novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papirus, 2007.

MORAN, M. J. MASSETO, M. T. E BEHRENS, M.A. **Novas Tecnologias e mediação pedagógica:** Campinas (SP): PAPIRUS, 2000.

PIAGET, J. A. **Sobre a Pedagogia.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998.

_____. **Epistemologia genética.** Martins Fontes: São Paulo, 1990.

PRENSKY, M. "**Não me atrapalhe, mãe - Eu estou aprendendo!**" Como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI - e como você pode ajudar. In: PRENSKY, Marc; tradução Livia Bergo. São Paulo: Phorte, 2010.

_____. **Digital Natives Digital Immigrants.** In: PRENSKY, Marc. *On the Horizon*. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001. Disponível em (Acesso 07 set 2024).

SILVA, M. **Tablet, laptop e celular na sala de aula:** medo, resistência e ignorância. Disponível em: <http://www.plataformaprisma.org.br/medo/tech/>. Acesso 07 set.2024.

TAPSCOTT, D. **Geração Digital: a crescente e irreversível ascensão da Geração Net.** Tradução de Ruth Gabriela Bahr. São Paulo: Makron Books, 1999.

VALENTIM, H. D. **Para uma compreensão do mobile learning.** Reflexão sobre a utilidade das tecnologias móveis na aprendizagem informal e para a construção de ambientes pessoais de aprendizagem. Dissertação de mestrado em Gestão de Sistemas e-Learning. Universidade Nova de Lisboa, 2009.

VANIEL, B. V.; LAURINO, D. P. **Cooperação: uma prática solidária e ambiental.** Informática na Educação: teoria & prática, Porto Alegre, v. 12, n. 2, p. 175-183, jul./dez. 2009.

VEEN, W.; VRAKING, B. **Homo Zappiens:** educando na era digital. Porto Alegre: Artmed, 2009.