

CENTRO UNIVERSITÁRIO BRASILEIRO - UNIBRA
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

BERNARDO CANDIDO
IZAQUE GOMES DE SOUZA
LUIZ FILIPE DA SILVA
MAYARA GRASIELE DA CRUZ

**O USO DE TECNOLOGIA DIGITAL NA EDUCAÇÃO
INFANTIL: Uma abordagem com foco na BNCC.**

RECIFE/2021

BERNARDO CANDIDO
IZAQUE GOMES DE SOUZA
LUIZ FILIPE DA SILVA
MAYARA GRASIELE DA CRUZ

O USO DE TECNOLOGIA DIGITAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Uma abordagem com foco na BNCC.

Artigo apresentado ao Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA,
como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura
em Pedagogia

Professora Orientadora: Marcella Lima

RECIFE/2021

C217u

Candido, Bernardo

O uso de tecnologia digital na educação infantil: uma abordagem com foco na BNCC. / Bernardo Candido; Izaque Gomes de Souza; Luiz Filipe da Silva; Mayara Grasielle da Cruz. - Recife: O Autor, 2021.

23 p.

Orientador(a): Marcella Lima.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro Universitário Brasileiro – Unibra. Licenciatura em Pedagogia, 2021.

1. Tecnologia digital. 2. Educação infantil. 3. Gamificação. I. Centro Universitário Brasileiro - Unibra. II. Título.

CDU: 37.01

BERNARDO CANDIDO
IZAQUE GOMES DE SOUZA
LUIZ FILIPE DA SILVA
MAYARA GRASIELE DA CRUZ

O USO DE TECNOLOGIA DIGITAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Uma abordagem com foco na BNCC.

Artigo aprovado como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia, pelo Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA, por uma comissão examinadora formada pelos seguintes professores:

Prof.ºMs Marcella Lima
Professor(a) Orientador(a)

Prof.ºTitulação Nome do Professor(a)
Professor(a) Examinador(a)

Prof.ºTitulação Nome do Professor(a)
Professor(a) Examinador(a)

Recife, ___/___/___

NOTA: _____

Dedicamos esse trabalho aos nossos pais.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Deus primeiramente, por nos fortalecer diante de tantos obstáculos, principalmente nesse ano de pandemia e nos possibilitou chegar até este momento.

Aos orientadores da disciplina Tcc2 por toda paciência e dedicação dispensadas para que dessemos o nosso melhor.

Aos familiares e amigos pelo apoio, incentivo e amor dedicados a nós em nossa jornada.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	08
2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO.....	11
2.1 Pesquisa qualitativa: uma incursão na abordagem	11
2.2 Revisão sistemática de literatura: uma incursão na pesquisa bibliográfica	11
3REFERENCIAL TEÓRICO	14
3.1. PRESSUPOSTO HISTÓRICO, CONCEITOS E CONCEPÇÕES A INCLUSÃO DIGITAL.....	14
3.2 IMPLICAÇÕES PARA INCLUSÃO DIGITAL NAS SALAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL.....	15
3.3 ABORDAGENS PEDAGÓGICAS NO USO DE TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL	17
4. RESULTADOSE DISCUSSÃO	18
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	19
REFERÊNCIAS.....	21

O USO DE TECNOLOGIA DIGITAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Uma abordagem com foco na BNCC.

Bernardo Candido
Izaque Gomes de Souza
Luiz Filipe da Silva
Mayara Grasielle da Cruz
Orientador: Marcella Lima¹

Resumo: O presente estudo chega num momento crucial e histórico para a educação, nunca se precisou tanto aprender sobre tecnologia e como aplicar no meio educacional. A Base Nacional Comum Curricular-BNCC (2018), já previa o uso de mídias e a necessidade de o digital ser implantado na rotina da escola não só como ferramenta institucional, mas como um recurso didático essencial para inovação nas metodologias e práticas pedagógicas. Esta pesquisa teve como objetivo demonstrar a viabilidade da utilização das tecnologias digitais e das mídias sociais no contexto da educação infantil para uma educação de qualidade e inclusão digital. A pesquisa é de natureza qualitativa e de cunho bibliográfico. Tomou-se como fonte o Google acadêmico. Os resultados apontam que assim como a BNCC – 2018 já trazia em seu texto, aplicar as tecnologias digitais é uma urgência para os novos tempos, tivemos que aprender no susto, para perceber o quanto a tecnologia pode ser aliada a educação, principalmente por nos oferecer práticas e metodologias que facilitam desde o planejamento até a inclusão de alunos com necessidades educativas distintas.

Palavras-chave: Tecnologia Digital. Educação Infantil. Gamificação

Abstract: The present study comes at a crucial and historic moment for education, it has never been so necessary to learn about technology and how to apply it in the educational environment. The Common National Curriculum Base-BNCC (2018), already foresaw the use of media and the need for the digital to be implemented in the school's routine not only as an institutional tool, but as an essential teaching resource for innovation in pedagogical methodologies and practices. The research aimed to demonstrate the feasibility of using digital technologies and social media in the context of early childhood education for quality education and digital inclusion. The research is qualitative and bibliographical in nature. The academic Google was used as a source. The results show that, just as the BNCC - 2018 already had in its text, applying digital technologies is an urgent need for the new times, we had to learn in fright, to realize how much technology can be allied to education, mainly by offering us practices and

¹Professora da UNIBRA. Mestra em Educação pela UFPEE-mail: marcella.silva@grupounibra.com

methodologies that make it easier from the start. planning to include students with different educational needs.

Keywords: Digital Technology. Kindergarten. Gamification

1INTRODUÇÃO

A tecnologia na educação nos dias de hoje influencia em vários aspectos dentro da sala de aula, recursos didáticos, que podem ajudar crianças com dificuldades de aprendizagem a absorver o conteúdo ministrado. Existem ferramentas tecnológicas que facilitam a compreensão de assuntos de matemática ou português, por exemplo; exercitam a lógica dos alunos e fazem com que os estudantes trabalhem com todos os conteúdos de uma forma diferente e divertida. Como a Educacross que utiliza como base a inteligência artificial e tem como estratégias a gamificação (gamification) de conteúdos para promover a aprendizagem de matemática entre os estudantes.

A tecnologia faz parte da vida dos alunos, estamos falando de nativos digitais, logo, se conseguirmos aproveitar parte desse tempo para que a gente impulse processos educacionais, teremos mais condições de solucionar problemas de aprendizagem. Além disso, a tecnologia permite que o professor siga por algumas rotas que o mundo offline não oferece. (VELHO, 2019, p.11)

As atividades que complementam as atividades em sala de aula são essenciais na educação dos pequenos, tendo em vista que hoje vivemos em um mundo onde respiramos tecnologia, tudo é baseado em toques na tela, planilhas e troca de mensagens instantâneas. Com isso tem-se a forma como implementar jogos educativos para ajudar no desenvolvimento intelectual das crianças e facilitando assim a compreensão para a leitura, jogos formados para a junção de letras e jogos que envolvam números que ajudem na lógica, dando um maior entendimento sobre a matéria de matemática.

Eu tenho convicção de que a tecnologia é indispensável no ambiente de ensino atual. Quando pensamos, por exemplo, nas competências socioemocionais, que agora fazem parte da Base Nacional Comum Curricular-BNCC, e em todas as mudanças de rotina e quebras de paradigma envolvendo

professores e alunos dentro do contexto educacional, precisamos contar com recursos tecnológicos que nos auxiliem a trabalhar com esse novo volume de informações, desenhando metodologias de ensino compatíveis com este novo momento(Dalagnol, 2020, p.09)

Existem muitas formas de passar o conteúdo para os alunos com a tecnologia em mãos, umas delas além do uso de jogos, é por meio de filmes passados na sala de aula com o intuito de incentivar a interpretação na sala de aula. Existem várias maneiras de passar o conteúdo para os alunos de forma que o aprendizado fique leve e dinâmico de se aprender, mas com tudo precisamos ter em mente que todos esses benefícios da tecnologia precisam ter um limite, então este encontro com a internet e esse mundo interconectado com eles, deve ter uma ocasião específica, um horário e um momento especial que possa desenvolver o outro lado de cada um.

Dentro dessa discussão sobre os problemas de aprendizagem, a boa notícia é que a tecnologia surge como um instrumento importante para a superação dos problemas de aprendizagem auxiliando, ainda, os professores a aumentar o rendimento dos alunos em sala de aula (CAMARGO, 2018, p 12).

Contudo a principal função de ter essas ferramentas que facilitam o aprendizado dos alunos , é ter como passar o conteúdo de forma que alunos que apresentem maiores dificuldades possam compreender de uma forma diferente e consigam aprender como os outros que são mais experientes , já os alunos que dominam os conteúdos dados em sala de aula, o uso do computador ou do tablet só vai potencializar o conhecimento e abrir diversas portas para criatividade e imaginação, melhorando o rendimento escolar e proporcionando assim um aproveitamento muito melhor em sala de aula e se destacando para futuras oportunidades .

Os métodos usados em várias escolas ainda têm o professor como centro do saber, e o aluno como um depósito bancário onde o professor apenas deposita conteúdo *(FREIRE, 1997), mas já se pode encontrar vários outros que utilizam de tecnologias em suas aulas, sejam elas de comunicação ou pesquisa. Não se pode dizer que professoras, ao utilizarem um método mais antigo estejam erradas, contudo, o uso dessas tecnologias pode auxiliar vários professores e estudantes a trabalharem com um maior acervo de conteúdos.

De uma forma mais direta, buscamos revolucionar e generalizar o uso de tecnologias em sala de aula, tanto para trabalhar conteúdos diários como tirar uma forma de recreação um pouco mais diversificada para os alunos com jogos, filmes, animações, músicas, etc. Nesse contexto, apresentamos como pergunta de pesquisa: como podemos aplicar as tecnologias midiáticas e digitais em sala de aula no contexto da Educação Infantil?

A pergunta norteadora nos conduziu para as seguintes hipóteses: a Implantação das Tecnologias Midiáticas e Digitais favorece planejamentos dinâmicos e que possibilitem interação dos alunos mesmo que de maneira remota; o Treinamento e Potencialidade das habilidades dos professores oportuniza a utilização tanto das mídias e tecnologias digitais como dos recursos que oferecem; a utilização dessas tecnologias digitais e das mídias sociais podem transformar ambientes virtuais em salas de aula e serem uma continuação do processo de ensino aprendido em ambientes extra escolares.

Assim o nosso objetivo principal é demonstrar a viabilidade da utilização das tecnologias digitais e das mídias sociais no contexto da educação infantil para uma educação de qualidade e inclusão digital. E, especificadamente, compreender as tecnologias voltadas para a educação; analisar de que forma a tecnologia pode ser utilizada no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil; reconhecer as dificuldades dos professores da educação infantil em usar a tecnologia como ferramenta facilitadora na sala de aula.

2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO

2.1 Pesquisa qualitativa: uma incursão na abordagem

Este estudo trata se de uma pesquisa bibliográfica qualitativa tendo como foco o fenômeno em si não se espera que gere gráficos ou índices estatísticos. A pesquisa bibliográfica nos permitiu um maior contato com os estudos já realizados sobre nossa temática, nos permitindo observar as lacunas e refletir de forma sistêmica sobre o conteúdo da nossa pesquisa. Para Minayo (2001, p.14), a pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

Para Vale (2020), pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Analisando até neste ponto, podemos concordar que a pesquisa bibliográfica é baseada em livros e outros escritos, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas

Como ferramenta de busca foi utilizado o Google acadêmico que inicialmente selecionou 116 artigos com tema semelhante, reduzindo para 52 diante da filtragem de exclusão que seria artigos com publicação a partir de 2017 a 2021 reduzindo ainda a 37 a partir da filtragem de exclusão para artigos somente em português.

Esses 37 artigos foram selecionados através de leitura prévia 21 cujo o tema melhor se aproxima dos objetivos do estudo, cujas citações são diversificadas (diretas e indiretas) e cujos autores são reconhecidos por sua atuação nos cenários Tecnológico Digital ou Didático Pedagógico.

2.2 Revisão sistemática de literatura: uma incursão na pesquisa bibliográfica

No tocante à seleção do material bibliográfico, realizamos o levantamento dos dados no Google acadêmico, especificamente em produções dos últimos cinco anos que se aproximam do nosso objeto de pesquisa. Adotamos os descritores Tecnologia digital, tecnologia na Educação Infantil, Tecnologia e prática pedagógica. Eis o que revela o quadro a seguir.

Quadro 1: produções selecionadas

TITULO	ANO	AUTORES
Implementação das tecnologias digitais nos currículos das escolas de Educação Básica dos países membros da OCDE.	2018	ARRUDA, Eucidio Pimenta.
Ações formativas e a integração das TDIC na rede pública estadual em Pernambuco: entre a inclusão digital e garantia do bom desempenho.	2017	CALABRIA, Thiago LuisCavalcanti

A sala de aula inovadora-estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo	2018	CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie
Educação emocional na educação infantil: concepções da docência sobre as competências socioemocionais da BNCC	2021	DALAGNOL, Rosângela Fátima
As tecnologias da informação e suas implicações para a educação escolar: uma conexão em sala de aula	2017	DIAS, Graciele Alencar; DE ALENCAR CAVALCANTE, Rosiane
Letramento informacional: pesquisa, reflexão e aprendizagem	2017	GASQUE, Kelley Cristine Gonçalves Dias
Práticas digitais na escola: entre vetos e incômodos-as experiências sociais com recursos multimídia através do uso dos celulares nas aulas de Ciências Humanas	2018	KERN, Eduarda Bonora
Inclusão digital e educação: a nova cultura da sala de aula.	2019	PISCHETOLA, Magda
. Cidade digital: infoinclusão social e tecnologia em rede.	2019	PRESTES, Guerreiro Evandro.
Metodologias Ativas no Ensino Superior:: Inovação Acadêmica a partir da Faculdade Insted	2020	VALE, Fábio do; GIL, Daniela.
O papel dos vídeos de ciência na divulgação científica: o caso do projeto ScienceVlogs.	2019	VELHO, Raphaela Martins Guedes de Azevedo et al

Política de Inclusão Digital: Possibilidades para Ensinar, Aprender e Incluir na Amazônia	2019	XABREGAS, Quezia Fragoso; BRASILEIRO, Tania Suely Azevedo.
----------------------------------------------------------------------------------------------------	------	------------------------------------------------------------------

Fonte: Quadro elaborado pelos autores

Estes artigos tiveram grande relevância no estudo trazendo perspectivas bem atuais do uso da tecnologia dentro da sala de aula, principalmente em relação as vídeo-aulas, uso de ferramentas do google, aplicativos que facilitaram o entendimento acerca do tema, além de demonstrar a viabilidade do uso das tecnologias no ambiente escolar, explorando metodologias e práticas que podem continuar sendo aplicadas quando as aulas retornarem de forma presencial.

As referências destes artigos e livros possibilitaram a construção da justificativa, o delineamento dos objetivos, além de basear nosso referencial teórico e nos conduzir nos resultados e discussões sobre o tema.

Apesar de ser um tema muito amplo só começou a ser discutido e debatido a partir desse período de pandemia, no qual muitos se encontraram perdidos diante de tantas possibilidades que a tecnologia digital poderia oferecer. Este estudo tem grande relevância para servir de incentivo para formações continuadas nesse contexto, de forma que estaremos melhores preparados quando outra situação nos impulsionar ao isolamento ou mesmo devido a rapidez com que a tecnologia avança nos diversos setores da sociedade.

Diante de todo texto que será apresentado, dentro das referências colhidas será perceptível a importância das escolas em promover a inclusão digital das crianças e a formação continuada dos professores, uma vez que a educação e o ambiente escolar sempre será palco das grandes revoluções do conhecimento humano.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 PRESSUPOSTO HISTÓRICO, CONCEITOS E CONCEPÇÕES A INCLUSÃO DIGITAL

Na década de 90, a sociedade brasileira assistiu ao início da revolução digital com a difusão do uso da internet e a popularização dos telefones celulares. Inclusão digital significa a democratização do acesso às tecnologias da informação, oferecendo a sociedade em geral a informação em tempo real. E não foi só isso, inclusão digital também significa simplificar as atividades, otimizar o tempo e ampliar as potencialidades devido a rapidez com que o conhecimento pode ser compartilhado com um número gigantesco de pessoas ao mesmo tempo.

Mas não basta apenas ter um computador, celular, ou tablet, um indivíduo só pode ser considerado incluído digitalmente quando usa desse suporte para melhorar as suas condições de vida. Quando passa de entretenimento para ferramenta de conhecimento, como estratégia de negócios, como o meio para um fim específico dentro de suas prioridades e que atende a sua demanda (PISCHETOLA, 2019, p.14)

Para efetivar a inclusão digital é preciso três instrumentos básicos: computador/celular/tablets ou outros, acesso à internet e domínio dessas ferramentas, uma vez que, possuir um computador conectado à internet não te classifica como incluído digital. De acordo com os dados mais recentes da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios -PNAD, em 2019 um total de 102,1 milhões de pessoas possuem acesso à Internet no Brasil, essa pesquisa foi realizada em novembro do ano citado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística –IBGE (XABREGAS, 2019).

O Brasil aparece na 18ª posição de um ranking de 75 países que classifica os países de acordo com as condições de acesso à internet pela população. O levantamento foi realizado pela The Economist Intelligence Unit em conjunção com o Facebook. O estudo também mostra que o Brasil está entre os dez países do mundo com maior número de população desconectada (PRESTES, 2019, p.22).

O maior desafio é compreender que a inclusão digital não depende apenas do aumento nas vendas de computadores ou em só ensinar as pessoas a acessarem as redes sociais. Este é só um lado da moeda no outro está a inclusão digital ligada a adoção de uma nova cultura na utilização dos computadores e da internet, aquela que

busca conhecimento, e ou informação global. A desigualdade na distribuição de renda é, sem dúvidas, um fator decisivo para o Brasil quando comparado com os outros países do mundo

3.2 IMPLICAÇÕES PARA INCLUSÃO DIGITAL NAS SALAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL

A escola deve perceber que não é só as tecnologias digitais que são importantes como recursos pedagógicos, mas todas as ferramentas midiáticas atreladas a elas, isso inclui o áudio e vídeo.

A partir da apropriação destes recursos enquanto instrumentos amplia-se a capacidade humana de armazenar, resgatar, explorar e propagar a informação. Neste contexto, o grande desafio da escola está em observar, reconhecer, apropriar-se e contribuir para com a consolidação de uma nova cultura de aprendizagem (KERN, 2018, p.11).

As implicações sobre a inclusão digital principalmente na escola pública, com a Informática aplicada à Educação, têm como finalidade estabelecer conexões entre as diretrizes nacionais, estaduais, municipais dos Planos de Educação e dos Projetos Políticos das escolas. Por tanto é importante pensar “na reformulação do currículo, no tempo, na organização e no aproveitamento do espaço escolar, bem como a implementação de aprendizagem por projetos” (CALABRIA, 2017).

A aplicação das tecnologias também implica em conhecer as particularidades da realidade escolar e assim introduzir diferentes tecnologias na escola: computador, vídeos, internet, data show, aparelho de som, TV, entre outros recursos que sejam positivos na prática pedagógica. “A aprendizagem necessita ser desafiadora, com vistas a compreender o mundo e atuar na própria rede de conhecimentos, buscando desenvolver nos alunos as aptidões” (DIAS, 2017, p 21).

Dentre as muitas implicações do uso dos recursos tecnológicos para a educação infantil, destacam-se os benefícios em potencializar por exemplo, a recepção individualizada, a interatividade e a participação, a hipertextualidade, a realidade virtual e ideologias e ainda agregam valor afirmando que a escola e os meios tecnológicos de comunicação e informação caminham em paralelo (TORI, 2018).

No que se refere ao uso da tecnologia na Educação Infantil, a inclusão digital é algo que vem da vida cotidiana para dentro da sala de aula, as crianças nascidas na geração atual são conhecidas como Nativos Digitais. São crianças que nasceram e cresceram em um mundo digital, e por tanto, exigem que um ambiente de aprendizado seja rico em mídia para que prenda sua atenção (BARROS, 2021).

O termo não se refere a uma geração em particular. Ele se aplica, na realidade, a todas as crianças que cresceram usando tecnologia, como computadores, internet e dispositivos móveis (VALADARES, 2021).

O pensamento dos nativos se desenvolveu de forma diversa em relação às gerações anterior à internet. São adeptos de jogos, estão acostumados a absorver e descartar uma quantidade enorme de informações, são hiperativos e executam várias atividades simultaneamente, precisam constantemente estarem motivados e receberem recompensas, gostam de trabalhar em equipe e de forma não linear (TORI, 2018, p. 21).

Para lidar com os criativos nativos digitais, de modo que fiquem atentos e consigam participar de forma efetiva na construção do conhecimento, estando rodeados por tantas informações e novidades na rapidez que a era digital proporciona, é desafiador para o professor que se denomina analfabeto tecnológico.

Uma das ferramentas que melhor corrobora para a Educação Infantil é o pensamento de gamificação. A gamificação no ambiente escolar está dentro do conjunto de iniciativas para superar a evasão e defasagem dos estudantes causada pela pandemia. A aplicação de uma visão gamificada do processo de ensino aprendizagem ocorre simultaneamente à adoção do conceito de desenvolvimento de competências como fundamento pedagógico, no caso da educação brasileira, a crescente adesão à gamificação associa-se com a introdução da BNCC/2018 acerca da cultura digital (COHEN, 2020). Sendo utilizada no ambiente escolar de maneira contextualizada às práticas pedagógicas, o uso de jogos na educação cria cenários de aprendizagem motivadores, e desafiadores.

Essa tendência coloca os alunos como protagonistas, por participarem da produção do próprio conhecimento, potencializando aprendizados, competências e habilidades. Os professores estão sendo impulsionados a desenvolver a gamificação como abordagem de ensino pode ser aplicada na Educação Básica principalmente na formação dos estudantes (FRAGA, 2021).

A gamificação, além de promover uma aprendizagem proativa e investigativa, auxilia os docentes a definirem metas que irão orientar o aluno em seu caminho para autoconhecimento, autonomia, cooperação, comunicação entre outras competências gerais que aparecem na BNCC/2018, como pensamento científico, crítico reflexivo e criativo; ampliação da formação cultural; cultura digital; empatia; e responsabilidade e cidadania (LUCCA, 2019)

3.3 ABORDAGENS PEDAGÓGICAS NO USO DE TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A tecnologia no que se refere ao ambiente escolar, além de constar nas competências gerais também é citada entre os Direitos de aprendizagem e desenvolvimento da Educação Infantil e nas Competências específicas de área nos Ensinos Fundamental e Médio, bem como nos respectivos Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento e habilidades.

O objetivo de a tecnologia ser trabalhada na Educação Infantil é estimular o pensamento crítico, criativo e lógico, a curiosidade, o desenvolvimento motor e a linguagem. “Os alunos devem ser orientados pelos professores para que eles consigam usufruir da tecnologia de forma consciente, crítica e responsável, tanto no contexto de sala de aula quanto para a resolução de situações cotidianas” (GASQUI, 2017, p.98).

Durante muito tempo a funcionalidade da tecnologia em sala de aula foi questionada, principalmente no que se refere ao uso de celulares entre os alunos. Contudo, com a Base Nacional Comum Curricular- 2018, a escola tem o desafio de implementar de fato o uso de ferramentas tecnológicas.

A Base Nacional Comum Curricular 2018, como um documento norteador da Educação Básica, prevê o uso de tecnologias em sala de aula. Entretanto, um desafio para as escolas consiste na implementação efetiva desses recursos.

Apesar de as metodologias ativas servirem como uma forma de orientar e auxiliar a equipe escolar na aplicação das ferramentas tecnológicas no processo de ensino, ainda é preciso que a instituição busque se manter atualizada para a adaptação das práticas pedagógicas (ARRUDA, 2018 p. 77).

E não só para que as escolas possam se adequar à Base Nacional Comum Curricular 2018, mas por que essa abordagem digital aproxima a educação da realidade dos alunos. Os formatos digitais também aumentam os recursos disponíveis para os professores ensinarem e por tanto, ampliam as possibilidades de compreensão e aprendizado dos alunos.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A partir da revisão sistemática de literatura realizada é possível perceber que a aplicação de tecnologias digitais dentro das metodologias ativas de aprendizagem, incentivam o protagonismo discente, onde o aluno passa a ter um papel ativo em seu aprendizado. As crianças deixam de lado o comportamento passivo do modelo tradicionalista e tornam-se produtores e multiplicadores do próprio conhecimento.

Nesse contexto, a inclusão digital na Educação Infantil surge como uma tendência pedagógica, alterando a dinâmica da sala de aula e incentivando a construção de conhecimentos. Valendo-se de características naturais do ser humano, como a socialização, a competitividade e a superação, os jogos no contexto educacional despertam a curiosidade, melhoram o engajamento e motivam os alunos de um jeito divertido e desafiador.

A gamificação por exemplo, vai além de trazer jogos digitais para sala de aula, torna-se toda uma visão metodológica que pode ser aplicada em qualquer disciplina e a qualquer planejamento de atividades. Utilizar a lógica dos games como ferramenta didática pedagógica auxilia no desenvolvimento das competências socioemocionais. Um jogo pode provocar diversos sentimentos, que podem ser trabalhados para aumentar o repertório emocional e comportamental dos estudantes. Habilidades como criatividade, autonomia, colaboração, trabalho em equipe, ousadia e persistência são estimulados através da ludicidade e da mecânica dos jogos.

A inclusão digital na Educação Infantil é uma estratégia que permite que algumas lacunas de aprendizagem sejam preenchidas, pois possibilita o emprego de diversos recursos na construção das aprendizagens, trabalhando com o potencial de cada um. Conteúdos em diversos formatos como áudio, vídeo e texto, por exemplo,

podem ser agregados nas etapas do desafio, atingindo o aluno por canais multissensoriais, o que aumenta a retenção de informações pelo cérebro e ativa múltiplas redes neurais.

Além disso, o ensino por meio da ludicidade diminui a sobrecarga mental, que acontece quando o aluno é bombardeado com conteúdos engessados por períodos longos. Essa leveza cerebral é necessária para a memória, já que o conhecimento é aprendido de maneira subliminar o resulta em um aprendizado de mais qualidade, já que não é decorado, mais assimilado.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para esse estudo foi delimitado como objetivo geral demonstrar a viabilidade da utilização das tecnologias digitais e das mídias sociais no contexto da educação infantil para uma educação de qualidade e inclusão digital. E que foi apresentado em várias referências sobre a necessidade urgente dos educadores em incorporarem em suas práticas e metodologias pedagógicas o uso das tecnologias digitais, levando em conta que os alunos da educação infantil são reconhecidamente nativos digitais, ou seja, a tecnologia e as mídias sociais já fazem parte de sua rotina.

Destacamos as referências sobre gamificação que nos ajudaram a responder a pergunta norteadora :Como podemos aplicar as tecnologias midiáticas e digitais em sala de aula no contexto da Educação Infantil?.Autores como:GASQUE (2017); KERN (2018) ; PISCHETOLA (2019) ; TORI(2018); VALADARES (2021) corroboraram com as hipóteses levantadas: A Implantação das Tecnologias Midiáticas e Digitais favorece planejamentos dinâmicos e que possibilitem interação dos alunos mesmo que de maneira remota; O Treinamento e Potencialidade das habilidades dos professores oportuniza a utilização tanto das mídias e tecnologias digitais como dos recursos que oferecem; A utilização dessas tecnologias digitais e das mídias sociais podem transformar ambientes virtuais em salas de aula e serem uma continuação do processo de ensino aprendizado em ambientes extra escolares.

Ao fim desse estudo fica comprovada as hipóteses levantadas não só quanto a legalidade do uso da tecnologia digital nas salas de aula, como a variedade de recursos disponíveis para sua aplicação.É reconhecido também que apesar de alunos e professores já fazerem o uso de muitos desses recursos no seu dia a dia, ainda

existe a necessidade do letramento digital, da inclusão digital nas escolas públicas e na preparação do professor para um melhor aproveitamento dos recursos em sala de aula.

O que também atende aos objetivos específicos que eram: compreender as tecnologias voltadas para a educação; analisar de que forma a tecnologia pode ser utilizada no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil; reconhecer as dificuldades dos professores da educação infantil em usar a tecnologia como ferramenta facilitadora na sala de aula.

Destacamos que em 2020 e 2021 o professor teve papel decisivo na transformação de ambientes virtuais em salas de aula digitais, por tanto a necessidade de investimentos tanto na aquisição das mídias quanto na formação continuada é urgente e mais que evidente para a oferta de uma educação de qualidade.

Tornar esses recursos acessíveis para a comunidade escolar é garantia de direitos, fomento de políticas públicas e atinge questões sociais muito importantes, por isso espera-se que esse estudo incentive outros dentro desse tema, devido seu grau de relevância diante do cenário sócio econômico que se apresenta.

Devido a situação de pandemia nunca o tema tecnologia foi tão recorrente no meio acadêmico, aulas remotas e o uso de ferramentas do google foram os assuntos mais pesquisados no youtube e nos sites de busca, os educadores tiveram que em pouco tempo adaptarem-se para manter a qualidade de ensino dentro das escolas. O papel de facilitador de aprendizagem foi reconfirmado e a dificuldade de avaliar com efetividade o educador foram apenas alguns dos desafios que o docente teve que enfrentar.

Podemos considerar que essa pesquisa teve como resultados a compreensão de que a tecnologia pode ser uma excelente aliada ao trabalho desenvolvido em salas de aula. Por muito tempo o uso de celulares, tablets e principalmente da internet era muito restrito no contexto escolar. Era visto pelos professores como distração, com valor único de entreter, no máximo para realizar pesquisa nos sites de busca.

Porém devido à pandemia foi possível perceber o valor tanto dos equipamentos tecnológicos como dos sistemas e aplicativos. As ferramentas do Google foram essenciais para a manutenção da educação e até para mensurar o aprendizado e realizar diferentes formas avaliativas. E agora mesmo estando no plano de retomada

podemos perceber que professores e alunos não abriram mão dessas ferramentas e recursos no processo de ensino aprendizagem.

Portanto consideramos que este estudo, ainda que realizado de maneira bibliográfica, tem grande contribuição para a formação acadêmica da área de educação, por trazer à reflexão a necessidade dos educadores de estarem sempre se aperfeiçoando, se adaptando as novas realidades, e que a tecnologia no contexto escolar pode ter grandes impactos na aprendizagem desde da educação infantil.

REFERÊNCIAS

ARRUDA, Eucidio Pimenta. Implementação das tecnologias digitais nos currículos das escolas de Educação Básica dos países membros da OCDE. **Subsídios à elaboração da BNCC**, v. 32, 2018.

BARROS, Walter Vieira. Construção identitária e formação de professores “nativos digitais” no estágio supervisionado de língua inglesa. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, v. 60, n. 1, p. 191-202, 2021.

CALABRIA, Thiago Luis Cavalcanti. Ações formativas e a integração das TDIC na rede pública estadual em Pernambuco: entre a inclusão digital e garantia do bom desempenho. 2017. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco.

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. **A sala de aula inovadora-estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo**. Penso Editora, 2018.

COUTINHO, Diógenes José Gusmão. A importância das tecnologias numa perspectiva de Inclusão Digital para a prática docente. **Revista InsignareScientia-RIS**, v. 4, n. 1, p. 63-77, 2021.

DALAGNOL, Rosângela Fátima. Educação emocional na educação infantil: concepções da docência sobre as competências socioemocionais da BNCC. 2020.

DIAS, Graciele Alencar; DE ALENCAR CAVALCANTE, Rosiane. As tecnologias da informação e suas implicações para a educação escolar: uma conexão em sala de aula. **Revista de pesquisa interdisciplinar**, v. 1, n. Esp, 2017.

FRAGA, Vinicius Munhoz; DO AMARAL MOREIRA, Maria Cristina; PEREIRA, Marcus Vinicius. Uma proposta de gamificação do processo avaliativo no ensino em um curso de licenciatura. **Caderno Brasileiro de Ensino de Física**, v. 38, n. 1, p. 174-192, 2021

GASQUE, Kelley Cristine Gonçalves Dias. Letramento informacional: pesquisa, reflexão e aprendizagem. 2017. Tese de Mestrado. Universidade de São Paulo.

KERN, Eduarda Bonora. Práticas digitais na escola: entre vetos e incômodos-as experiência sociais com recursos multimídia através do uso dos celulares nas aulas de Ciências Humanas. 2018.

PISCHETOLA, Magda. **Inclusão digital e educação: a nova cultura da sala de aula**. Editora Vozes Limitada, 2019.

PRESTES, Guerreiro Evandro. **Cidade digital: infoinclusão social e tecnologia em rede**. Editora Senac São Paulo, 2019.

RIBEIRO, Leila Alves Medeiros; GASQUE, Kelley Cristine Gonçalves Dias. Letramento Informacional e Midiático para professores do século XXI. **Em Questão**, v. 21, n. 2, p. 203-221, 2017.

TORI, Romero. **Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem**. Artesanato Educacional LTDA, 2018.

VALADARES, Lorrany Chinaglia Messias et al. Metodologias Ativas No Processo De Alfabetização De Crianças Nativas Digitais: Um Estudo De Caso. 2021.

VALE, Fábio do; GIL, Daniela. Metodologias Ativas no Ensino Superior:: Inovação Acadêmica a partir da Faculdade Insted. **Revista Pleiade**, v. 14, n. 31, p. 88-96, 2020.

VELHO, Raphaela Martins Guedes de Azevedo et al. O papel dos vídeos de ciência na divulgação científica: o caso do projeto ScienceVlogs Brasil. 2019.

XABREGAS, Quezia Fragoso; BRASILEIRO, Tania Suely Azevedo. Política de Inclusão Digital: Possibilidades para Ensinar, Aprender e Incluir na Amazônia PARAENSE. **Educamazônia-Educação, Sociedade e Meio Ambiente**, v. 23, n. 2, p. 537-556, 2019.

