



## O USO DAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

GT2 - EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS

RAMOS, Carla Adriana Rossi (Acadêmica do Curso de Licenciatura em Tecnologia Educacional/UFMT- Diamantino-MT)  
email: carladriana\_rossi@hotmail.com

KOEHLER Crsitiane (Coordenadora do Curso de Licenciatura em Tecnologia Educacional/UFMT)  
email: cristiane.koehler@ufmt.br

**Pôster**

### 1- Introdução

O presente texto tem como objetivo apresentar a atividade de Estágio Supervisionado II do Curso de Licenciatura em Tecnologia Educacional da Universidade Federal de Mato Grosso. A atividade foi desenvolvida em uma escola do campo do município de Diamantino-MT com crianças do Pré II. O recurso tecnológico utilizado foi o Aplicativo Crianceiras<sup>1</sup> com o objetivo de estimular o desenvolvimento da criatividade e da imaginação das crianças, bem como a capacidade de expressão e de compreensão de textos poéticos.

### 2 - A utilização de jogos na educação

De acordo com o Parecer N° 2/2022 do Conselho Nacional de Educação o início da Computação na Educação Infantil abrange o aproveitamento das habilidades de aprender das crianças bem pequenas bem como aos ganhos que a criança tem ao ter contato com os conceitos fundamentais que a literatura propõe bem como valores do século XXI. O documento baseado na Competência Geral n° 5 da BNCC “Cultura Digital”, apresenta algumas possibilidades de aprendizagens por meio:

- 1) Interação entre dispositivos; 2) Observação comparativa e contextualização de fenômenos digitais e analógicos; 3) Uso de jogos, códigos, linguagens, objetos para reconhecimento de padrões e similaridades; 4) Computação desplugada; 5) Entendendo a internet; 6) Segurança online; 7) Sustentabilidade; 8) Inteligência Artificial; e 9) Arte, imaginação e artefatos digitais. (PARECER CNE/CEB 2/2022, P.17)

---

<sup>1</sup> Sobre a Webcore Games \*\* Fundada em 1999, com experiência em games para mobile, web e consoles. Com mais de 10 jogos e aplicativos infantis no catálogo como: Hello Kitty, Menino Maluquinho, O Nome das Coisas, Bia & Nino, Bob Zoom, Peti & Poá, Jacarelvís, Ache os Objetos, Crianceiras e Quanto Bumbum. O aplicativo Crianceiras foi realizado com o patrocínio da Oi Futuro através do ProAC-ICMS.

A Base Nacional Comum Curricular ao se referir às tecnologias digitais e a computação afirma que é preciso preparar os jovens para profissões que ainda não existem, considerando que a sociedade está em constante mudança e as tecnologias fazem parte dela [...] Certamente, grande parte das futuras profissões envolverá, direta ou indiretamente, computação e tecnologias digitais. (BNCC 2018, p.475)

O documento apresenta quatro dimensões que se referem computação e as tecnologias digitais tanto no que diz respeito a conhecimentos e habilidades quanto a atitudes e valores, a saber:

**1-Pensamento computacional:** envolve as capacidades de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções, de forma metódica e sistemática, por meio do desenvolvimento de algoritmos, **2-Mundo digital:** envolve as aprendizagens relativas às formas de processar, transmitir e distribuir a informação de maneira segura e confiável em diferentes artefatos digitais – tanto físicos (computadores, celulares, tablets etc.) como virtuais (internet, redes sociais e nuvens de dados, entre outros) –, compreendendo a importância contemporânea de codificar, armazenar e proteger a informação; **3- Cultura digital:** envolve aprendizagens voltadas a uma participação mais consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que supõe a compreensão dos impactos da revolução digital e dos avanços do mundo digital na sociedade contemporânea, a construção de uma atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, aos usos possíveis das diferentes tecnologias e aos conteúdos por elas veiculados, e, também, à fluência no uso da tecnologia digital para expressão de soluções e manifestações culturais de forma contextualizada e crítica (*op cit* p.476);

A utilização da tecnologia na Educação Infantil possibilita estímulos diferentes aos estudantes e contribui para o seu desenvolvimento.

Martins (2023) valendo-se de (Huizinga, 2004) apud (Navarro, 2013) apresenta oito características principais e comuns a todas as atividades consideradas jogos, a saber:

1. Participação voluntária: o jogo é uma atividade na qual todos os participantes são livres para fazer parte, ou não.
2. Distração: o jogo não é uma obrigatoriedade, portanto, não pode ser considerado uma tarefa. Dessa forma, é praticado nas horas de ócio, como distração.
3. Exterior à “realidade”: o jogo é a evasão da vida real para uma esfera paralela de tempo e espaço, não podendo ser considerado parte integrante do cotidiano.
4. Limites espaciais e temporais: como o jogo é a evasão da vida real, requer espaço e duração delimitados para a sua prática. Essas limitações são responsáveis por deslocar o participante para a realidade paralela do jogo.
5. Meta: o jogo possui objetivo definido e claro para todos os participantes.
6. Regras: para alcançar a meta, deve-se agir de acordo com as regras determinadas, com o objetivo de inserir os participantes na realidade paralela do jogo.
7. Sistema de feedback (resultados): considerando a existência de uma meta a ser atingida, conseqüentemente, haverá um resultado, representando o alcance, ou não, dessa meta. Portanto, é necessário determinar um sistema de contagem de pontos ou avaliação de feedback, a fim de definir



claramente o resultado do jogo entre os participantes. Em um jogo, não existe dúvida quanto ao alcance, ou não, do objetivo final por parte dos seus jogadores. 8. Término: o jogo sempre acaba. Independentemente da atividade, há um objetivo comum a todos que jogam: a sensação de prazer promovida pelo divertimento (MARTINS 2023, P.05)

De acordo com a autora, os jogos programados para computadores ou para dispositivos móveis, recebem o termo de games. Citando Araújo e Aranha (2018) Oliveira e Moraes (2019) destacam os componentes básicos dos jogos digitais, a saber: os níveis, mapas, regras, papel ou personagem, histórias ou narrativa, metas e objetivos, estratégias, interação do jogador e resultados. Os autores salientam que para serem utilizados como ferramentas educativas, devem apresentar características para atender as necessidades vinculadas a aprendizagem.

### **3-Sobre o Aplicativo Crianceiras e atividade**

O aplicativo “Crianceiras” traz um conjunto de 10 clipes e ainda alguns poemas interativos, com recursos para a criação de fotos e desenhos, baseados em iluminuras compostas por Martha. O aplicativo está disponível gratuitamente, em versão iOS e Android.. O aplicativo Crianceiras foi realizado com o patrocínio da Oi Futuro através do ProAC-ICMS. Crianceiras, o aplicativo, vem para ilustrar o que o poeta disse em verso: "O que eu queria era fazer brinquedo com as palavras”.

O aplicativo apresenta 04 funções, a saber: **01- Clipes** - Cada poema musicado vem acompanhado de um clipe. Tem "Sombra Boa", "Bernardo", "O Menino e o Rio" e todas as outras músicas do CD, muito bem acompanhadas das iluminuras de Martha Barros em animações inéditas; **02- Poesia** - Um caderno único em que quatro poemas se tornam brinquedos. Em cada texto moram palavras interativas que guardam uma surpresa dentro de si: um som, um significado, uma iluminura; **03- Foto e desenho** - Com o aplicativo é possível tirar fotos ou mesmo buscar fotos já tiradas que estejam armazenadas no celular ou tablete. Um, dois, três e click! Aqui é possível capturar momentos com figurinhas do Bernardo, Ramela, Sombra Boa e tantos outros personagens do Crianceiras. Quem quiser desenhar fora do papel, fora da caixa, vai encontrar aqui diferentes texturas e iluminuras retiradas da obra de Martha Barros para compor desenhos e invenções.



**Foto 01: página inicial do aplicativo.**

A atividade foi realizada no mês de novembro de 2023. Todas as funções do aplicativo foram utilizadas. Inicialmente foi apresentado o poema Sombra Boa (Sonata ao luar), em seguida o clipe do poema. Posteriormente as crianças escreveram um bilhete convidando os pais para participarem do jantar de confraternização da Formatura do Pré II e fizeram ilustrações de como seria o evento. Em seguida tiraram fotos do desenho e do bilhete e enviaram no grupo de whatsapp dos pais da escola.

#### **4 - Análise dos resultados e considerações**

No que diz respeito a aplicação do aplicativo “Crianças” com os estudantes do Pré II na Escola Municipal José Francisco Krohling se deu maneira positiva, as crianças compreenderam as instruções e não apresentaram dificuldades em manusear o aplicativo.

O ponto negativo da aula foi o fato de ter apenas um celular, as crianças precisaram esperar sua vez para poder fazer as atividades. Sobre o uso dos recursos pedagógicos tecnológicos, López (2019) afirma que eles podem ter influência positiva ou negativa no processo de ensino-aprendizagem, ao eleger as tecnologias como recurso de ensino-aprendizagem é preciso ter cautela, saber selecionar os conteúdos, tomar cuidados com as distrações, a falta de planejamento pode direcionar o uso mais para entretenimento do que pedagógico, essa forma de utilizar não contribui para a aprendizagem (aspecto negativo). Quando seu uso é planejado pode favorecer experiências significativas. Quando o professor planeja atividades diferenciadas, como foco na experiência e na colaboração, utilizando para isso múltiplas- linguagens, jogos, simulações e desafios. (aspecto positivo). Mesmo com a





dificuldade apresentada a proposta da aula para a turma do Pré II atingiu os objetivos propostos, atingindo o aspecto positivo anunciado por López (2019). Acredito que se tivéssemos a oportunidade usar tablets o resultado final teria sido melhor principalmente quando usamos a função desenho do aplicativo “Crianceiras”.

### Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.

PARECER CNE/CEB Nº: 2/2022. Disponível em <http://portal.mec.gov.br>. Acesso em 08 de agosto de 2023.

GOULARTE Amanda. **Tecnologia na Educação Infantil: o que diz a BNCC e quais são os benefícios.** Disponível em <https://blog.flexge.com/tecnologia-educacao-infantil-bncc>. Acesso em 17/08/2023.

LÓPEZ, Mariângela Sólla. **Educação mediada por TDIC** / Mariângela Sólla López. – Cuiabá: Universidade Federal de Mato Grosso, Secretaria de Tecnologia Educacional, 2019.

MARINS, Joyce Aline de Oliveira. **GUIA DE ESTUDO Atividades de Extensão Integradora IV - Games na Educação**/ Secretaria de Tecnologia Educacional Universidade Federal de Mato Grosso, 2023.

RIBEIRO, R. J., Junior, N. S., Frasson, A. C., Pilatti, L. A., & da Silva, S. D. C. R. (2015). **TEORIAS DE APRENDIZAGEM EM JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS: UM PANORAMA BRASILEIRO.** *Renote*, 13(1)