

**INSTITUTO FEDERAL GOIANO-CAMPUS CERES  
ESPECIALIZAÇÃO EM FORMAÇÃO DE PROFESSORES E  
PRÁTICAS EDUCATIVAS**

NÁDIA CAROLINE LEAL DA SILVA

**PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM E  
TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL EM TEMPOS DE  
PANDEMIA**

Ceres-GO

2021

**NÁDIA CAROLINE LEAL DA SILVA**

**PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM E  
TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL EM TEMPOS DE PANDEMIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Instituto Federal Goiano campus Ceres, do curso de Pós-graduação em Formação de professores e práticas pedagógicas, como avaliação parcial para obtenção do título de Especialização Lacto Sensu, sob a orientação da Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Jaqueline Alves Ribeiro.

Ceres-GO

2021



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO



**Repositório Institucional do IF Goiano - RIIF  
Sistema Integrado de**

## **TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES TÉCNICO-CIENTÍFICAS NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IF GOIANO**

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

### **Identificação da Produção Técnico-Científica**

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Tese  | <input checked="" type="checkbox"/> Artigo Científico   |
| <input type="checkbox"/> Dissertação                                 | <input type="checkbox"/> Capítulo de Livro              |
| <input type="checkbox"/> Monografia – Especialização                 | <input type="checkbox"/> Livro                          |
| <input type="checkbox"/> TCC - Graduação                             | <input type="checkbox"/> Trabalho Apresentado em Evento |
| <input type="checkbox"/> Produto Técnico e Educacional - Tipo: _____ |   |

Nome Completo do Autor: Nádia Caroline Leal da Silva  
Matrícula: 2019203302360359  
Título do Trabalho: PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM E TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL EM TEMPOS DE PANDEMIA

### **Restrições de Acesso ao Documento**

Documento confidencial:  Não  Sim, justifique:

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: 11/03/22  
O documento está sujeito a registro de patente?  Sim  Não  
O documento pode vir a ser publicado como livro?  Sim  Não

## DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O/A referido/a autor/a declara que:

1. o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
2. obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
3. cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e

Ceres, 10/03/2022.

*(Assinado eletronicamente)*

Assinatura do Autor e/ou Detentor dos Direitos Autorais  
Nádia Caroline Leal da Silva

Ciente e de acordo:

*(Assinado eletronicamente)*

Assinatura da orientadora  
Jaqueline Alves Ribeiro

Documento assinado eletronicamente por:

- **Jaqueline Alves Ribeiro**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 11/03/2022 12:31:48.
- **Nádia Caroline Leal da Silva**, 2019203302360359 - Discente, em 11/03/2022 09:12:08.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 10/03/2022. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifgoiano.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 365608  
Código de Autenticação: 44fccc4251



INSTITUTO FEDERAL GOIANO  
Campus Ceres  
Rodovia GO-154, Km.03, Zona Rural, None, CERES / GO, CEP 76300-000  
(62) 3307-7100



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO

### **ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CURSO**

Às 21 horas e 03 minutos do dia 30 do mês de setembro do ano de dois mil e vinte e um, realizou-se a defesa de Trabalho de Conclusão de Curso do(a) estudante Nádia Caroline Leal da Silva, cujo título é “Processo de Ensino Aprendizagem e tecnologia na Educação Infantil em tempos de pandemia”. A banca examinadora considerou o trabalho aprovado com média 8,0 estando o(a) estudante Apto para fins de conclusão do Trabalho de Curso. Após atender às considerações da banca e respeitando o prazo disposto em calendário do Programa de Pós graduação em Formação de Professores e Práticas Educativas, do Campus Ceres, o(a) estudante deverá fazer a submissão da versão corrigida em formato digital (PDF) no Repositório Institucional do IF Goiano - RIIF, acompanhado do Termo Ciência e Autorização Eletrônico (TCAE), devidamente assinado pelo autor e orientador. Os integrantes da banca examinadora assinam a presente.

*(Assinado Eletronicamente)*  
Assinatura Presidente da Banca  
Profa. Dra. Jaqueline Alves Ribeiro

*(Assinado Eletronicamente)*  
Assinatura Membro 1 Banca Examinadora  
Profa. Ma. Lucianne Oliveira Monteiro Andrade

*(Assinado Eletronicamente)*  
Assinatura Membro 2 Banca Examinadora  
Prof. Me. João Eratostenes Doulgras Cardoso

Documento assinado eletronicamente por:

- **Lucianne Oliveira Monteiro Andrade**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 30/09/2021 22:22:02.
- **Joao Eratostenes Doulgras Cardoso**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 30/09/2021 22:22:00.
- **Jaqueline Alves Ribeiro**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 30/09/2021 22:21:02.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 30/09/2021. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifgoiano.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 313693  
Código de Autenticação: ad9323cc4a



INSTITUTO FEDERAL GOIANO

Campus Ceres

Rodovia GO-154, Km.03, Zona Rural, None, CERES / GO, CEP 76300-000

(62) 3307-7100

# **TERMO DE APROVAÇÃO**

NÁDIA CAROLINE LEAL DA SILVA

## **PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM E TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL EM TEMPOS DE PANDEMIA**

Artigo Científico defendido e aprovado em 30/09/2021 pela banca examinadora constituída pelos membros:

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Jaqueline Alves Ribeiro  
Orientadora

---

Prof. Me. João Eratostenes Doulgras Cardoso  
Membro 1

---

Prof.<sup>a</sup> Me. Lucianne Oliveira Monteiro Andrade  
Membro 2



## **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho, sem sombra de dúvidas, a todos que estiveram ao meu lado durante esta caminhada em busca de conhecimento. Dedico em especial aos professores da minha vida: da educação básica, das universidades e às companheiras de trabalho.

## **AGRADECIMENTO**

Agradeço primeiramente a Deus, pela minha vida e por me ajudar a ultrapassar todos os obstáculos encontrados ao longo do curso.

Aos meus pais e meu irmão pelo amor, incentivo e apoio. E jamais poderia deixar de agradecer a todos que, de alguma forma, contribuíram nesta minha caminhada até aqui. E em especial ao meu noivo, Michael Custódio que, mesmo nos dias difíceis, não deixava de me incentivar. Obrigada!

## RESUMO

A educação foi o lugar onde o avanço da pandemia – COVID – 19, causou mais prejuízos, principalmente na Educação Infantil, uma vez que a escola atua coletivamente, com realidades diferentes e o intercâmbio e a mobilidade dos alunos no ambiente escolar são fundamentais para o desenvolvimento do processo de aprendizagem. Muitos professores tiveram que repensar suas antigas e arcaicas práticas de ensino e encontrar formas inovadoras e eficazes de trabalhar pedagogicamente os conteúdos. As crianças modernas possuem muito mais conhecimento linguístico e tecnológico do que as gerações anteriores por serem nativas digitais, portanto a escola não pode ficar de fora da inserção dos alunos no mundo tecnológico, sua função é mediar práticas novas, mais acessíveis que contribuam de forma positiva. Este artigo demonstra como isso é alcançável, pois fica claro que é possível e essencial inovar as práticas pedagógicas.

**Palavras-chave:** Pandemia, Educação-infantil, tecnologias, escola.

## **ABSTRACT**

Education was the place where the advance of the pandemic – COVID – 19, caused the most damage, especially in Early Childhood Education, since the school acts collectively, with different realities and the exchange and mobility of students in the school environment are fundamental for the development of the learning process. Many teachers had to rethink their old and archaic teaching practices and find innovative and effective ways to pedagogically work the contents. Modern children have much more linguistic and technological knowledge than previous generations because they are digital natives, so the school cannot be left out of the insertion of students in the technological world, its function is to mediate new, more accessible practices that contribute positively. This article demonstrates how this is achievable, as it is clear that it is possible and essential to innovate pedagogical practices.

**Keywords:** Pandemic, Early childhood education, technologies, school.

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	1
2. CONTEXTUALIZAÇÃO DA EDUCAÇÃO INFANTIL .....	5
3. O SURGIMENTO DOS MEIOS MUDIÁTICOS E SEU USO ESCOLAR .....	7
4. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	10
5. MUDANÇA DA PRÁTICA PEDAGÓGICA .....	13
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	16
7. REFERÊNCIAS.....	19

## 1. INTRODUÇÃO

No ano de 2020 o COVID – 19 trouxe um grande caos ao mundo, tudo o que se pensava saber sobre saúde, economia, política, administração e educação, caiu por terra. Dentro de pouco tempo, hábitos de anos tiveram que ser adaptados, realidades foram questionadas e desde o mais simples contato pessoal a questões ligada ao meio ambiente foram discutidas e têm sido repensadas. O mundo nunca mais será o mesmo.

Neste momento, onde a pandemia afeta toda a humanidade, vale dizer, todos os povos, todos os países e suas classes, castas e grupos humanos, o trabalho docente recebe a pressão maior entre os serviços presenciais, porque supõe interação presencial, contínua entre um ou mais professores e seus alunos, implicando problemas de diversas ordens, que podem abarcar desde os riscos de expansão do contágio às perdas no processo formativo em decorrência das suas novas condições de realização (ARRUDA, 2020, p. 24).

A educação com toda certeza não poderia se manter alheia a estas mudanças, e com estas muitos foram os transtornos que surgiram, onde segundo Arruda (2020, p. 263), “A escola é um dos espaços sociais em que há maiores trocas e mobilidades de sujeitos de diferentes faixas etárias, portanto, representa espaço de maior probabilidade de contaminação em massa”. Deste modo, desfazer os aglomerados próprios de salas de aulas cheias de crianças mantendo contato, interagindo e se relacionando, tornou-se uma situação emergente.

Nesse cenário surgem questões com poucas respostas, mas fundamentais para a melhoria do trabalho educativo. Como repensar práticas eficazes que há anos são empregadas? Como modificar as relações, visto que o contato interpessoal entre professor x aluno e aluno x aluno, são tão essenciais para difundir o conhecimento e o crescimento das relações sociais? Como promover a educação por meio de mídias tecnológicas? Como inserir novas práticas a educação que há tanto tempo caminha, muitas vezes de forma tão arcaica e tradicionalista? Responder a estas perguntas é suscitar diversas questões a serem pensadas em um cenário de educação.

Assim sendo, tornou-se imperativo criar maneiras diversas de alcance de diferentes estratos etários da educação, a formas efetivas de inserção ao mundo

letrado, sem contudo, colocar em risco a vida de muitos. A tecnologia sem dúvida tornou-se o meio mais ágio e seguro desse contato.

A geração do Século XXI, mais do que nunca é uma geração imersa em um mundo digital, desejar de alguma forma dissociar também essa geração da tecnologia não é apenas indesejável, mas praticamente impossível.

Segundo Fantin e Rivoltella (2012):

[...] para que a escola hoje recupere sua condição de ser um espaço social e cultural 'legítimo' de apropriação do conhecimento é fundamental pensar na reorganização dos saberes, juntamente com a presença da mídia-educação na escola e na formação dos professores (FANTIN; RIVOLTELLA, 2012, p. 67).

A escola é o primeiro lugar de organização dos saberes, e este espaço precisa ser permeado por novas tecnologias, o mundo do trabalho como um todo está envolto por mídias e interações virtuais, desde a mais tenra idade a educação precisa preparar o educando para utilizar de maneira ativa e instrutiva os saberes midiáticos.

É no âmbito escolar que o professor exerce o seu papel de mediador, e principalmente para o professor da educação infantil esse espaço se torna privilegiado, pois é onde as crianças aprendem a se desenvolver, se conhecer e respeitar ao próximo. Quando nos deparamos com as metodologias ativas, mesmo na educação infantil percebemos o quanto as salas de aulas precisam ser impactadas com mudanças no foco pedagógico aliando novas práticas mais flexíveis à construção ativa do conhecimento tornando o aluno não apenas produto do processo, mas colaborador na produção do próprio conhecimento.

Kuenzer (2016) defende que:

Nesse sentido, a aprendizagem flexível é justificada pelas mesmas razões que justificam a flexibilização curricular: as críticas ao modelo único para alunos com diferentes trajetórias e interesses, ao conteudismo, à disciplinarização, a centralidade no professor e ao pouco ou nenhum protagonismo do aluno (KUENZER, 2016, p.1).

Provavelmente, o maior desafio enfrentado até então para educadores da Educação Infantil, foi o fato de que a família, de maneira geral, precisou participar diretamente como mediadora entre o educador e o educando. A aprendizagem oferecida de forma online exige o crescimento e a atuação mais dinâmica da

família no processo de aprender, assim surgem duas realidades, a família presa a modelos tradicionais de ensinar e aprender, assim como boa parte delegando apenas à escola a função de instruir, presas em uma geração anterior. Por outro lado, crianças proativas, tecnologicamente ativas, rejeitam modelos arcaicos de ensino e desejam desde muito cedo um ensino mais engajado com as mídias das quais já possuem acesso em casa e já dominam.

Em outras palavras o ensino precisa ser motivador, inovar o ensino precisaser o propósito máximo, a fim de atender as debilidades dos alunos, pois “[...] o conhecimento acontece quando algo faz sentido, quando é experimentado, quando pode ser aplicado de alguma forma em algum momento” (MORAN, 2012, p. 23). Nesse sentido é preciso que a escola desconstrua mitos de negação ao uso de recursos digitais, uma vez que os mesmos são grandes aliados do professor.

Observando as múltiplas inteligências, é preciso entender que os alunos aprendem de múltiplas formas e os meios digitais são aqueles que, da melhor forma possível aliam, recursos audiovisuais, pesquisa e multimodalidades de leitura de mundo.

Não significa que as realidades educacionais do país se enquadram perfeitamente nesse aspecto, muito pelo contrário, temos inúmeros professores com dificuldades de adaptação de suas aulas, mesmo que as novas ferramentas tecnológicas facilitem a coleta e análise de possibilidades educacionais.

Determinar esse rumo de educação não é simples, incorporar essas diversas possibilidades não é nada fácil e é perceptível que a tecnologia em sala ainda pareça distante em muitas instituições. Entende-se que é um desafio imensurável, mas também que não há como fugir desta realidade, todos os espaços políticos, econômicos, sociais, culturais e, acima de tudo, educacionais precisam levar em consideração aspectos híbridos, em que se envolva o diálogo com a realidade tecnológica atual. E, nesse sentido, essa realidade adversa também precisa ser considerada.

De um momento ao outro, professoras e professores se viram transformados em entregadores de atividades remotas assíncronas. Diante da redução do processo de ensino- aprendizagem a algo que não é nem ensino, nem aprendizagem, mas tão somente respostas automatizadas por interface virtual privada, os docentes viram o livre exercício do magistério restrito às conformidades de 125 plataformas limitadas, nas quais o não acesso e a exclusão são a tônica constante, comprometendo o direito substancial



a uma educação pública de qualidade e universal (MAGALHÃES *et al.*, 2021, p. 124).

Além de tudo o que foi mencionado anteriormente, a COVID – 19 e, com ela, a situação geral na qual o mundo mergulhou, só aumentou o fosso em que se encontra a educação no Brasil, os índices de evasão são incríveis e é visível e notória a exclusão de boa parte da população a meios de mídias voltados não apenas para o ensino remoto deste momento, mas para o enriquecimento do conhecimento acumulado de maneira global só se intensificaram. O trabalho com um mundo mais tecnológico é urgente e necessário, se o aluno não possui esse acesso em casa, a escola precisa promovê-lo, mas para tanto é tão mais necessário políticas públicas, assim:

Posto de outro modo, não havendo real política pública para se garantir o acesso universal em igualdades de condições e qualidade à educação, o poder público se omitiu da responsabilidade ao empregar políticas sem qualquer participação democrática da comunidade escolar, pouco eficientes em atender as necessidades curriculares e educacionais, sem qualquer critério científico social e educacional, nem transparência sobre as formulações e objetivos das ações adotadas. Além de excluir todo um processo de ensino- -aprendizagem, o trabalho remoto exclui grande parte das relações interpessoais, elementos formativos cruciais dos educandos (MAGALHÃES *et al.*, 2021, p.129).

Entretanto é preciso pensar, discutir, observar, empreender, errar e corrigir a rota, sem utopias, sem otimismo exacerbado, mas também sem ceticismo ou mesmo resistência a mudança e ao novo. O professor é por natureza um sobrevivente e um precursor de mudanças que proporcionam a modificação e solidificação de novas práticas e o estímulo crescente ao ensinar e aprender com significado. Corrigir práticas arcaicas e se aventurar ao desconhecido mundo das tecnologias, requer coragem.

O presente artigo visa contribuir de forma clara sobre a urgência de ressignificar práticas tradicionalistas de ensinar. A tecnologia é uma importante parceira da educação e não sua inimiga. É possível implantar práticas inovadoras, prazerosas e eficazes dentro do processo de ensino-aprendizagem, só é necessário formação adequada, mudança de referência e desejo de fomentar uma educação que funcione para além dos números, mas que forneça formação integral.

## 2. CONTEXTUALIZAÇÃO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

A Revolução Industrial, na segunda metade do Século XIX gerou um trabalhador muito mais mecanizado do que reflexivo, o mais importante era a produção em larga escala, ainda que o trabalhador não se desse muito conta da própria produção, enquanto, no trabalho artesanal, o trabalhador na muitas vezes – talvez por dominar todo o processo de produção do início ao fim – tinha uma visão ampla e reflexiva sobre o próprio fazer.

Com o ensino não foi diferente, o foco muitas vezes está no método, quase nunca no conteúdo, defende-se o protagonismo do aluno, porém muito pouco o rigor científico ou bases sólidas a fim de que o aluno possa de fato realizar o que Vygotsky (1989) diz “aprender a aprender”, em outras palavras retirar da escola o conhecimento objetivo, o conhecimento estruturado na capacidade do sujeito de se adaptar as situações (Vygotsky, 1989, p. 54).

A transição do senso comum e dos saberes tácitos para o conhecimento científico não se dá espontaneamente, conferindo à intervenção pedagógica decisivo papel, assim a educação não deve ficar alienada com o mundo e suas transformações, logo trazer a tecnologia como um elemento muito importante para dentro do ambiente escolar, tornou-se imperativo.

As funções psicológicas superiores são construídas no espaço escolar, na combinação das características biológicas, do nível real de desenvolvimento da criança e do seu nível potencial, mas, principalmente, nas relações que a criança estabelece e que são, por sua vez, mediadas por instrumentos e símbolos, com o auxílio da intervenção por parte de educadores e de amigos na interação social (BESSA, 2008, p.64).

Sabe-se que todo o investimento em torno da reestruturação tecnológica das salas de aulas ainda é bastante tímida, por um lado por falta de investimentos na área de infraestrutura, sendo assim o que se tem na realidade são muitas escolas mal equipadas e por outro lado professores despreparados, outras vezes resistentes às mudanças, ou quando se utiliza as tecnologias, as mesmas se encontram totalmente desconectadas de uma proposta pedagógica centrada, não apenas como um meio, mas sobretudo como um fim em si mesma.

A Educação infantil foi instituída em 1970, como educação compensatória, para dirimir os problemas na educação familiar, a educação infantil nesse momento era mais assistencialista do que reflexiva, seu caráter não era formal, com o advento da Constituição de 1988 e a instituição do Estatuto da Criança e do Adolescente a Educação Infantil (BRASIL,1990), a educação passou a ser repensada de modo a torná-la obrigatória e de qualidade.

A Educação Infantil de acordo com a Lei 9.394/96 de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996), tornou-se a primeira etapa da educação básica, e isso ocorreu porque nessa fase a criança tem a chance de desenvolver de maneira plena e integral suas identidades, em outras palavras o aluno precisa acessar a formação pessoal e social, mas sobretudo precisa desenvolver o conhecimento de mundo.

Neste sentido, a Educação Infantil de acordo com o Referencial Curricular Nacional (BRASIL, 1998) precisa dialogar também com as tecnologias, neste capítulo“Educar” encontramos o seguinte conceito:

Propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (BRASIL,1998, p.23).

Brincar faz todo sentido na Educação Infantil, embora pouco valorizada é uma oportunidade de aprendizagem e um momento importante e significativo na vida da criança, desde as situações ligadas ao imaginário até a construção de novas brincadeiras, tudo isso possui importante impacto no cognitivo da criança, gerador de outras instâncias cerebrais importantes para aprender. Não se trata de defender a ideia de brincar por brincar, mas sim dar a brincadeira um papel lúdico e construtivo, baseado em situações bem pensadas para que o aluno seja protagonista do próprio processo.

### 3. O SURGIMENTO DOS MEIOS MIDIÁTICOS E SEU USO ESCOLAR

O surgimento de uma diversidade de elementos midiáticos levou a sociedade moderna a acessar muito mais cedo informações de diferentes atividades culturais ou não. Por muito tempo essa mídia foi vista como alienante ou permissiva, a publicidade e o marketing sempre usaram as crianças como depósitos de logos, jingles, slogans, sem contar a geração da necessidade emergente e constante de consumo, posto que estas mídias, em casa infelizmente são utilizadas apenas como meio de distração dos pequenos. Inúmeros pais desconhecem o nível de entendimento e o domínio da linguagem tecnológica, que o filho possui, simplesmente por ser nativo digital. Desta feita também desconhecem seu papel importantíssimo no uso adequado dessas mídias. Segundo isso, Ciccarelli e White (2009) *apud* Brito (2018):

Os pais desempenham um papel crucial na promoção e maximização do uso saudável de tecnologias pelos seus filhos. Visto as crianças explorarem ao máximo as tecnologias é necessário um equilíbrio nesta utilização que é praticamente diária. As competências cognitivas e funcionais até aos 6 anos ainda estão em fase de desenvolvimento, e por isso os pais desempenham aqui um papel crucial na promoção do uso seguro e apropriado das tecnologias (BRITO, 2018, p.40).

Observou-se com o passar do tempo que as crianças menores de cinco anos precisam desenvolver-se física, cognitiva, emocional e socialmente, estes aspectos precisam ser alcançados de maneira equilibrada, desta forma uma criança que possui vasto acesso à internet com jogos de construção, mas que brinca pouco ou quase nunca realizam atividades recreativas terá a área cognitiva mais desenvolvida que a física.

Em muitos casos encontramos exatamente esta falta de equilíbrio nas próprias escolas, umas porque priorizam apenas a recreação, outras que se preocupam em demasia e apenas com o cognitivo, assim a convivência social não é priorizada e as demais vivências tão necessárias, a fim de que o aluno tenha um ambiente desafiador, atrativo e organizado, acabam por não acontecer. Ao ser desafiada a criança constrói o próprio conhecimento, torna-se mais autônoma e adquire formas inovadoras de aprender e de se apropriar de linguagem e interação.

Nesse aspecto para Gadotti (2000, p. 38), a escola precisa ser o centro de inovações e tem como papel fundamental “orientar, criticamente, especialmente as

crianças e jovens, na busca de uma informação que os faça crescer e não embrutecer”. Dessa forma, de acordo com Gadotti (2000), acredita-se que a educação tecnológica deve começar com educação infantil, e a escola precisa propiciar uma formação geral, preocupando-se favorecer uma educação integral.

Vale ressaltar que trabalhar com novas tecnologias não é apenas focar na manipulação de equipamentos e aparelhos, até porque muitas crianças acabam chegando na escola mais habilidosas do que os próprios pais na utilização destes meios, a grande questão aqui é que o professor seja o provedor de metodologias do uso consciente e adequado destes mecanismos.

Segundo Piaget (1977) *apud* Bessa (2008), cada vez que ensinamos prematuramente a uma criança alguma coisa que poderia ter descoberto por si mesma esta criança foi impedida de inventar e, conseqüentemente, de entender completamente. É sob esta afirmação que não é possível pensar que a criança chega à escola como uma folha em branco, ela faz parte de uma geração de crianças altamente digitais e erroneamente são vistas como distraídas, desatentas ou desinteressadas, por serem crianças que dominam meios audiovisuais dinâmicos, misturando luz, som e movimento, quando se deparam com aulas monótonas, puramente expositivas, não esboçam nenhum interesse.

Segundo Piaget, o que nos motiva para a aprendizagem são os problemas cotidianos, os fatores desafiantes, os conflitos intelectuais, ou seja, os desequilíbrios constantes que ocorrem entre o que conhecemos e o que ainda existe a ser conhecido. Dessa forma, estamos em desequilíbrio no processo de aprendizagem quando o conhecimento que temos sobre algo é menor que o conhecimento contido no objeto a ser conhecido (BESSA, 2008, p. 45).

Como dito anteriormente Vygotsky (1978) *apud* Bessa (2008), defende a ideia de que o professor não deve olhar para o que o aluno não sabe, mas sim para seu potencial, é o que chamava de Zona de Desenvolvimento Proximal, que nada mais é do que o aproveitamento do nível de desenvolvimento potencial que a criança traz de casa e que contribui para aproveitar o momento onde as novas informações devem ser inseridas dentro da Zona de conhecimento da criança e posteriormente torná-las de nível de desenvolvimento real consolidadas.

O nível de desenvolvimento proximal, por sua vez, é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que costuma determinar através de solução, independente de problemas, e o nível de seu desenvolvimento potencial, determinado

através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração de companheiros mais capazes. Assim, a ZDP é um domínio em constante transformação, uma vez que a criança que faz algo com a ajuda de alguém hoje, poderá, em pouco tempo, estar realizando sozinha a mesma tarefa (BESSA, 2008, p. 63).

A escola não deve ser e nem estar dissociada das novas tecnologias, é por meio delas que as crianças terão contato com novas linguagens, desvendar códigos, dominar outras formas de expressões, assim sendo a escola deixará de repassar informações descontextualizadas e desatualizadas e será promotora de uma aprendizagem mais dinâmica posto que a tecnologia enquanto recurso pedagógico, viabiliza diferentes formas de alcançar, além de propiciar diversos modos de aprender.

Há que se atentar para que a escola nunca trabalhe de forma superficial o desenvolvimento tecnológico, mas que o incorpore à prática pedagógica de modo contínuo, assim as bases da educação básica serão mais complexas e estruturadas, de modo que a criança aprenda desde cedo ser sujeito ativo do próprio processo de aprendizagem, e deixe de ser no futuro, menos reproduzidor de conteúdo.

As crianças hoje passam horas de seu dia assistindo a televisão, jogando no computador e conversando nas salas de bate-papo. Ao fazê-lo, processam quantidades enormes de informação por meio de uma grande variedade de tecnologias e meios. Elas se comunicam com amigos e outras pessoas de forma 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, a internet, os jogos e outras plataformas de comunicação, utilizando tais recursos e plataformas em redes técnicas globais, tendo o mundo como quadro de referência (VEEN; WRAKING, 2011, p.4-5).

O maior entrave quando se pensa em tecnologias digitais, são o número de jovens e adolescentes que vivem imersos como nunca se viu a tantas informações, mas que acabam produzindo muito pouco conhecimento, a grande verdade é que esses jovens acabam com tanta informação e pouco conhecimento, porque de um jeito ou de outro não possuíram mediadores desde a tenra idade que fossem capazes de direcionar o estudo de maneira adequada de modo a desenvolver habilidades de busca de informações.

## 4. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Um dos maiores questionamentos do mundo contemporâneo para os educadores de todos os níveis de ensino é como tornar as aulas estimulantes e sobretudo como alcançar os diferentes níveis de saberes. E esse questionamento torna-se mais importante ainda quando pensamos na base educacional – Educação Infantil – ela não pode se isentar de introduzir linguagens e interações próprias do mundo tecnológico, a fim de desenvolver potencialidades próprias da geração digital de qual esse educando já faz parte.

Para Vygostky (1989):

No brinquedo o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das ideias e não das coisas: um pedaço da madeira torna-se um boneco e um cabo de vassoura torna-se um cavalo. A ação regida por regras começa a ser determinada pelas ideias e não pelos objetos. Isso representa uma tamanha inversão da relação da criança com a situação concreta, real e imediata, que é difícil subestimar seu pleno significado (VYGOTSKY, 1989, p.111).

A ludicidade precisa estar presente na utilização dos recursos tecnológicos, até porque as crianças menores de 5 anos precisam constantemente de estimulação audiovisual, papel que a tecnologia cumpre a contento, além do que as aprendizagens envolvidas com essa metodologia envolvem interação e desafio, pressupõe construção da aprendizagem de forma diligente e prazerosa.

A função do professor nesse processo será de facilitador, mediador de novas práticas de acesso ao saber, aprender sem se dar conta de que o processo está de fato ocorrendo, por meio do desenvolvimento das habilidades de acesso tecnológico é possível inserir a criança num mundo letrado mesmo que ela ainda não o domine é possível estimular a linguagem, o respeito e a cooperação. O universo de acesso à informação é amplo e levar a tecnologia para sala permitirá que o aluno link conteúdos abstratos e estanques e distantes de sua realidade imediata, sua aprendizagem torna-se mais significativa.

Crianças com inteligências múltiplas - como espacial, musical, interpessoal entre outras - segundo Howard Gardner (1995) só conseguem ter seu cognitivo acessado por estimulações diversas e a aplicação de diferentes tecnologias acabam auxiliando alunos que não conseguem aprender com as formas mais tradicionais de ensino, assim, o indivíduo tem potencial para diversos talentos. A ideia das inteligências

múltiplas é justamente levar em consideração as diversas possibilidades e trabalhá-las desde a infância. Assim:

Posto de outro modo, não havendo real política pública para se garantir o acesso universal em igualdade de condições e qualidade à educação, o poder público se omitiu da responsabilidade ao empregar políticas sem qualquer participação democrática da comunidade escolar, pouco eficientes em atender as necessidades curriculares e educacionais, sem qualquer critério científico social e educacional, nem transparência sobre as formulações e objetivos das ações adotadas. Além de excluir todo um processo de ensino- -aprendizagem, o trabalho remoto exclui grande parte das relações interpessoais, elementos formativos cruciais dos educandos (BESSA, 2008, p. 146).

Os meios tecnológicos, quando bem utilizados, podem trazer o aprimoramento de diferentes habilidades. Hoje, existem jogos e atividades que permitem desenvolver competências visuais, mas também lógicas, linguísticas e musicais. Portanto, o ideal é que a criança seja exposta a tais atividades e acompanhada por adultos, que saberão identificar o que, de fato, é saudável e favorável ao seu enriquecimento intelectual.

De modo geral, tais ações devem ser trabalhadas em grupos para o desenvolvimento da inteligência interpessoal. Quando as crianças são codependentes de colegas, torna-se mais fácil criar empatia pelo outro e entender as ações de cada um.

A educação cuja ênfase se dá no trabalho com as inteligências múltiplas, a criança melhora em muito sua assimilação do conteúdo, uma vez que lhe é dada a chance de desenvolver suas potencialidades inatas, em outras palavras utilizar-se do que a criança já sabe para acessar saberes mais complexos. Desta forma a criança consegue construir e acessar conhecimentos mais complexos, uma vez que aprendeu a aprender.

Sendo assim a tecnologia alcança diferentes processos do aprender, processo tais que o professor muitas vezes apenas com o giz e a lousa não consegue acessar, viabilizando assim, ora o fracasso escolar, ora ao desestímulo quanto a aspectos referentes a continuidade dos estudos.

Além da necessidade prática que hoje todo ser humano possui de ser sujeito atuante em um mundo altamente tecnológico, a internet estimula a curiosidade por conta de ser fonte inesgotável de novidades, fora o fato de que o aluno pode manter o contato com novas interações culturais o que para Vygotsky (1989), o indivíduo



constrói pessoalmente o seu saber mediante as interações com outros autores sociais.

Como Vygotsky enfatiza o processo sócio-histórico, o aprendizado inclui a interdependência entre indivíduos, ou seja, a relação entre aquele que ensina e aquele que aprende. Tem um significado mais abrangente porque envolve sempre a interação social e, na falta de situações propícias ao aprendizado, o desenvolvimento fica impedido de ocorrer. Deste modo, o aprendizado como relação do indivíduo com o ambiente sócio-histórico-cultural de que participa desencadeia processos internos de desenvolvimento do indivíduo (BESSA, 2008, p.62).

Ao brincar o aluno constrói signos sociais e linguísticos que o auxiliam no desenvolvimento motor, linguístico e cognitivo, essa brincadeira mediada pela intervenção de um docente que conduz essa ludicidade de modo mais relevante e ligado a aspectos mais significativos e cognitivos, propicia a criança o próprio processo de letramento, seja pelo reconhecimento de simbologias, seja por repetição mecânica, deste modo a criança se desafia e não é presa nas mesmas formas estanques de aprender.

De todo modo o uso de mídias na escola não deve ser visto apenas como meio para aquisição do processo de letramento, deve-se utilizar essa tecnologia, para construção de demais saberes, leitura de mundo, diálogo, construção de debates reflexivos de forma que a criança não se aproprie apenas do mundo letrado, mas também entenda a realidade circundante, construa novas pontes de saberes e possua uma aprendizagem mais eficaz para além do código linguístico.

Acerca disso, Masetto (2006) complementa que:

As tecnologias devem ser utilizadas para valorizar a aprendizagem, incentivar a formação permanente, a pesquisa de informação básica e novas informações, o debate, a discussão, o diálogo, o registro de documentos, a elaboração de trabalhos, a construção da reflexão pessoal, a construção de artigos e textos (MASETTO, 2006, p.153).

É bem verdade que faltam investimentos nesta área tecnológica, primeiro por se alimentar o mito de que crianças na faixa etária da Educação Infantil não entendem e nem são capazes de dominar diferentes mídias, fora ainda o preconceito de muitos que acreditam ainda que só é possível educação desde que esteja ligada a conteúdos livrescos e práticas tradicionalistas. Desta modo o Poder Público precisa se mobilizar de modo a equipar melhor as salas de aula de Educação Infantil e não só investir em faixas etárias maiores, é preciso investir

também em formação docente, preparando os professores para exercer sua função de modo a conduzir da melhor maneira possível os educandos a um mundo midiático e precisa-se também trabalhar de forma a sensibilizar a família a acreditar no potencial dos nativos digitais, a apoiar no desenvolvimento em casa e encorajar novas práticas pedagógicas exitosas.

## **5. MUDANÇA DA PRÁTICA PEDAGÓGICA**

Outra realidade importante é tornar as tecnologias parte do Projeto Político Pedagógico da escola, precisa haver engajamento acompanhada de um estudo e planejamento sérios na área, de forma que o uso destas tecnologias não seja apenas mais um modismo ou um passatempo, mas seja um trabalho sistematizado, com objetivos claros e alcançáveis. Não é possível que a escola se abstenha de participar dos avanços tecnológicos assumindo uma postura inovadora e aberta a realizar a transição necessária de ampliação do conhecimento de mundo e de mudança de paradigma. Sendo assim Kalinke (1999) afirma que:

Os avanços tecnológicos estão sendo utilizados praticamente por todos os ramos do conhecimento. As descobertas são extremamente rápidas e estão a nossa disposição com uma velocidade nunca antes imaginada. A Internet, os canais de televisão a cabo e aberta, os recursos de multimídia estão presentes e disponíveis na sociedade. Estamos sempre a um passo de qualquer novidade. Em contrapartida, a realidade mundial faz com que nossos alunos estejam cada vez mais informados, atualizados, e participantes deste mundo globalizado (KALINKE, 1999, p.15).

Com o advento das metodologias ativas propostas por diversos estudiosos pedagógicos, a melhor forma de alcançar os alunos desde faixas etárias menores até maiores é possibilitando ao educando que seja sujeito ativo do próprio processo de aprender, assim o aluno passa boa parte de sua aula praticando, sendo desafiado e experimentando a inovação na retenção do conteúdo.

Dentre as muitas práticas voltadas para as metodologias ativas, temos o conceito de gamificação, que se caracteriza como a utilização de jogos dentro do processo de ensino e aprendizagem e entra dentro da ludicidade que, tem por objetivo promover aulas e, conseqüentemente, a aprendizagem utilizando a

brincadeira como método de ensino, o que leva a maior interação entre os alunos e a aprendizagem de forma mais ativa e produtiva.

De modo algum trabalhar os jogos especialmente online seria dizer que os alunos ficarão em sala de aula apenas brincando ou jogando, o processo é mais complexo que o esperado, até porque muitos alunos já possui esse acesso constante em casa, trazer essa realidade para escola é não se eximir da realidade circundante e transformar uma atividade prazerosa de forma estruturada e com uma intervenção pedagógica eficaz, que possibilite ao aluno utilizar de maneira correta e consciente essas mídias que acabam sendo mal utilizadas quando isso ocorre sem a intervenção de um adulto qualificado para tal.

Situações que envolvem jogos promovem alto grau de engajamento, o processo desafiador dos jogos é altamente benéfico para os educandos, as atividades ligadas ao uso da tecnologia na educação são divertidas, prazerosas e atraentes. A tecnologia é mais adaptável a diferentes necessidades e propósitos do aluno.

Fora o fato do desenvolvimento do entretenimento como forma de garantia da atenção e do interesse do aluno, a gamificação passa da simples competição – uma necessidade comum e humana – a possibilidade de evolução rápida, a construção de novos saberes e busca por recompensas.

Além de atividades com gamificação, existem outras práticas que misturam as metodologias ativas que priorizam a utilização eficaz e coerente dos recursos tecnológicos, como por exemplo a sala invertida, o ensino híbrido ou a rotação por estações, todas elas estimulam o trabalho em equipe, e a tomada de decisão e viabilizam a construção de feedbacks que possibilitam o aluno retornar ao processo de construção de alguma etapa do ensino de modo a auxiliar na ascensão a novas etapas da aprendizagem.

A combinação de aprendizagem por desafios, problemas reais, jogos, com a aula invertida é muito importante para que os alunos aprendam fazendo, aprendam juntos e aprendam, também, no seu próprio ritmo. Os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos cada vez estão mais presentes no cotidiano escolar. Para gerações acostumadas a jogar, a de desafios, recompensas, de competição e cooperação é atraente e fácil de perceber (MORAN, 2012, p. 5).

Não se trata aqui de jogar-se o caderno e a lousa fora, esse processo é consciente e comedido, possui etapas, sendo assim inicialmente o professor pode criar uma realidade gamificada no ambiente escolar com técnicas mais simples, não envolvendo num primeiro momento nenhum dispositivo eletrônico, mas mesmo assim garantindo motivação e retenção de conteúdo. Estabelece-se na escola execução de tarefas, inclusão de rankings positivos, medalhas, desafios, competições e realização de atividades por estações que aos poucos serão incluídas atividades mais tecnológicas, iniciando-se assim pequenos acessos até que a inclusão dessas práticas torne-se habitual e exitosa.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em 2020 o fosso das desigualdades sociais dentro da educação como um todo apenas se acentuou com o surgimento da COVID – 19, na Educação Infantil não foi diferente, todos se isolaram e as crianças menores de 5 anos ficaram sem o atendimento presencial, a fim de evitar a contaminação. Por um lado, muitos pais que ainda nutrem a compreensão de que a Educação Infantil é menos necessária ou que serve apenas para criança brincar, nesse período de pandemia cancelaram as matrículas e engrossaram o número de crianças ociosas em casa. Outros pais mais esclarecidos aderiram ao esquema de atividades remotas e tem se desdobrado para que os filhos tenham acesso à educação ainda que de maneira virtual.

Nesse cenário de medo e incertezas, algumas coisas ficam claras, os professores tiveram que mudar, ainda que a contra gosto. A maioria precisaram se adaptar, tiveram que aprender e dominar práticas que nem de longe se aproximavam de sua formação inicial, venceram os temores e agora, de maneira muito competente, têm dominado a tecnologia em prol de práticas pedagógicas.

É inegável que em termos afetivos, emocionais e comportamentais o uso da tecnologia jamais superará ou substituirá o professor, seu contato e intervenção, as relações sociais construídas durante a aula presencial não poderá de nenhum modo ser suprida por mídias sociais. Mas negá-la é se opor a contemporaneidade, é acreditar que seja possível educar a criança em uma bolha sem acessar conteúdos de mundo, tal pensamento é até cruel, pois estes pequenos possuem em seu DNA um domínio natural dos meios digitais.

Com a pandemia – COVID – 19, ficou bem notório a exclusão digital, desta forma também ficou visível a diferença de condições oferecidas aos alunos para acenderem socialmente por meio da educação, o acesso à internet e a meios digitais enriquecem o universo linguístico e cultural dos educandos e trazer isso para o ambiente escolar seria tornar acessível e tornar menos desigual a oportunidade de acesso.

As crianças ao entrar em contato com as tecnologias digitais, elas constroem hipóteses e formas de uso próprias, neste caso a criança apropria-se do trabalho e torna-se sujeito do aprender.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (BRASIL, 2009), em seu artigo 3º deixa claro que o currículo desta etapa da educação básica deve promover o desenvolvimento integral dos alunos por meio de práticas e experiências articuladas de forma que as crianças acessem saberes de patrimônio histórico, artístico, cultural, ambiental, científico e tecnológico. O aspecto tecnológico não significa apenas e especificamente as mídias contemporâneas, mas também a capacidade de produzir artefatos para garantia da própria sobrevivência.

Deste modo, se por um lado na prática a execução de práticas pedagógicas ligadas ao uso de tecnologias se mostra algo distante quando olhamos para as crescentes dificuldades encontradas neste momento da pandemia. Por outro, articular saberes ligados ao mundo tecnológico é uma questão de garantia de construção de meios para promoção da própria sobrevivência no futuro. A escola não pode simplesmente negar a sua própria função que é a construção do conhecimento, mas precisa fazer isso sempre levando em conta situações que aproximem o aluno do mundo real. Ela precisa preparar esses alunos para o mundo e não será negando as vivências da contemporaneidade que conseguirá fazer isso.

Elencar essas atividades neste capítulo funciona como uma forma de registro de uma das tantas experiências docentes que significaram reinvenção e transformação das antigas práticas pedagógicas com as quais essa comunidade profissional estava mais familiarizada. Não se trata de um compêndio individual de iniciativas, mas sim um resumo de atividades pensadas e executadas coletivamente com inúmeros colegas. É parte de uma rede de outras tantas construídas por professores espalhados por todos os rincões do país (MAGALHÃES *et al.*, 2021, p. 215).

Não se trata de uma utopia, trata-se de uma tomada de decisão necessária, as escolas precisam promover atividades que garantam maior autonomia de aprendizagem fazendo do aluno seu próprio agente, fazendo das salas de aulas menos promotoras de conteúdos e mais estimuladoras de habilidades. Para conquistar algo tão ambicioso é preciso desenvolver mecanismos para auxiliar o professor a se especializar e estruturar as escolas de modo a estabelecermos uma educação conectada com o mundo real, com professores habilitados para mais uma tarefa desafiadora.

O presente artigo contribui de forma muito positiva, pois joga luz num momento conturbado de desânimo e descrédito na educação. Por meio dele fica claro que é possível inovar, que a escola sempre se revela acima das mazelas

educacionais e contra tudo e todos acaba por se renovar e vencer os próprios medos. O artigo demonstra como isso é alcançável e o quanto é importante e necessária a mudança de nosso paradigma atual de educação, inovar em nossas práticas não é só essencial, é também urgente.

## 7. REFERÊNCIAS

ARRUDA, Eucídio Pimenta. Educação remota emergencial: elementos para políticas públicas na educação brasileira em tempos de Covid-19. **Em Rede - Revista De Educação a Distância**, 7(1), 257-275, 2020.

BESSA, Valéria da Hora. **Teorias da Aprendizagem**. Curitiba. IESDE. Brasil S.A. 2008.

BRITO, Rita. Estilos de mediação do uso de tecnologias digitais por crianças até aos 6anos. **Da Investigação às Práticas**. Lisboa, v.8, n.2, 2018.

BRASIL. Congresso Nacional. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, 1988. Disponível em: <  
[https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/518231/CF88\\_Livro\\_EC91\\_2016.pdf](https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/518231/CF88_Livro_EC91_2016.pdf)>. Acesso em: 11 de Março de 2021.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil** - Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

\_\_\_\_\_, Lei nº 8069, de 13 de julho de 1990. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l8069.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm)>. Acesso em: 10 de Maio de 2021.

\_\_\_\_\_, Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Disponível em: <  
[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm)>. Acesso em: 11 de Abril de 2021.

\_\_\_\_\_, Resolução Nº 5, de 17 de dezembro de 2009. **Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Disponível em: <  
[http://www.seduc.ro.gov.br/portal/legislacao/RESCNE005\\_2009.pdf](http://www.seduc.ro.gov.br/portal/legislacao/RESCNE005_2009.pdf)>. Acesso em: 18 de Abril de 2021.

FANTIN, M.; RIVOLTELLA, P.C. (Org.) **Cultura digital e escola: pesquisa e formação de professores**. Campinas: Papirus; 2012.

GADOTTI, Moacir. **Perspectivas Atuais da Educação**. São Paulo em Perspectivas, 2000. Disponível em: <  
<https://www.scielo.br/j/spp/a/hbD5jkw8vp7MxKvfvLHsW9D/?lang=pt&format=pdf>>. Acesso em: 5 de Junho de 2021.

GARDNER, Hovard. **Inteligências Múltiplas: A Teoria na Prática**. 1. Ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

KALINKE, Marco Aurélio. **Para não ser um professor do século passado**. Curitiba: Gráfica Expoente, 1999.



KUENZER, Acacia Zeneida. **Trabalho e escola: a aprendizagem flexibilizada**. Curitiba: ANPED/SUL 2016.

MASETTO, M. T. Mediação pedagógica e o uso da tecnologia. *In*: MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos; T.BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 8. Ed. Campinas, SP: Papirus, 2006.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. 5ª ed. Campinas: Papirus, 2012.

MAGALHÃES, Jonas (Org.) **Trabalho docente sob fogo cruzado**. 1. Ed. Rio de Janeiro: UERJ, LPP, 2021. Disponível em: <  
[http://observatorioedhemfoc.hospedagemdesites.ws/observatorio/wp-content/uploads/2021/05/ebook\\_-Trabalho-Docente-Sob-Fogo-Cruzado-2-final.pdf](http://observatorioedhemfoc.hospedagemdesites.ws/observatorio/wp-content/uploads/2021/05/ebook_-Trabalho-Docente-Sob-Fogo-Cruzado-2-final.pdf)>. Acesso em: 10 de Maio de 2021.

VEEN, Wim; WRAKKING, Bem. Educação na era digital. **Revista Pátio**, Jul/Set, 2011 – p.4-7.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.