



Programa de Pós Graduação em Ensino de Humanidades
(PPGEH)

TECNOLOGIAS DIGITAIS E EDUCAÇÃO INFANTIL:

Formação Continuada de Professores para o uso dos Instrumentos Digitais no Ato Educativo

Fernanda Sofiatti

Jaqueline Maissiat

VITÓRIA
2019

Comissão Científica

Dr^a. Jaqueline Maissiat

Dr. Charles Moreto

Dr.^a Isaura Alcino Nobre

Dr^a. Marize Passos

Revisão

Jaqueline Maissiat

Autoria

Fernanda Vieira Sofiatti D'Ávila

Jaqueline Maissiat

Projeto Gráfico e Diagramação

Fernanda Vieira Sofiatti D'Ávila

Créditos das Ilustrações

FreePik



JOSÉ JADIR PELA – Reitor

ANDRE ROMERO DA SILVA – Pró-Reitor de Pesquisa e Pós-Graduação

RENATO TANNURE ROTTA DE ALMEIDA – Pró-Reitor de Extensão e Produção

ADRIANA PIONTTKOVISKY BARCELOS – Pró-Reitora de Ensino

LEZI JOSÉ FERREIRA – Pró-Reitor de Administração e Orçamento

ADEMAR MANOEL STANGE – Pró-Reitor de Desenvolvimento Institucional

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

Biblioteca Nilo Peçanha do Instituto Federal do Espírito Santo – Campus Vitória

D259t D'Ávila, Fernanda Vieira Sofiatti.
Tecnologias digitais e educação infantil : formação continuada de professores para o uso de instrumentos digitais no ato educativo [recurso eletrônico] / Fernanda Vieira Sofiatti D'Ávila, Jaqueline Maissiat. – Vitória, ES : Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo, 2019.
37 p. : il. ; 21 cm.

ISBN: 978-85-8263-419-6 (ebook).

1. Tecnologia educacional. 2. Professores - Formação. 3. Educação – Estudo e ensino. 4. Educação Infantil. 5. Inovações educacionais. I. Maissiat, Jaqueline. II. Instituto Federal do Espírito Santo. III. Título.

CDD: 371.334

Programa de Pós Graduação em Ensino de Humanidades

Av. Vitória, 1729, Prédio Administrativo – 3º andar
Jucutuquara, Vitória-ES, CEP 29040-780

Catálogo-na-publicação (CIP) I (Biblioteca Nilo Peçanha do Instituto Federal do Espírito Santo).

SUMÁRIO



1. A sociedade permeada pelas TDICs
2. A relação escola e TDICs
3. Como anda a formação inicial do professor de EI em relação às TDICs?
4. A Nossa formação continuada de educadores
5. Sugestões de atividades para formação de professores
6. Sugestões de atividades para EI e Relatos de experiência

1. A SOCIEDADE PERMEADA PELAS TDICs

A Tecnologia é uma produção humana e tem sua trajetória desenhada por toda a nossa história. Ela está em todo lugar. Se faz tão presente em nossas vidas que nem percebemos que não são coisas naturais.

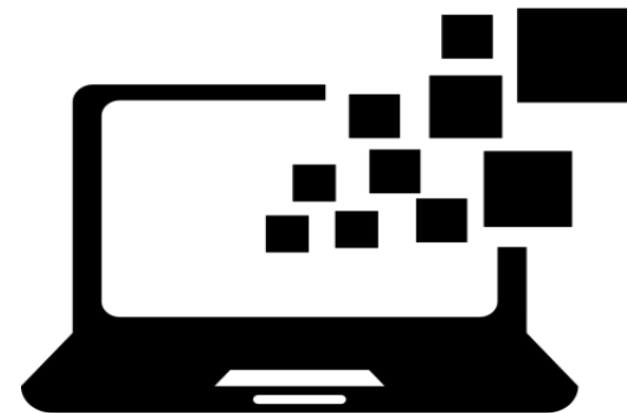
Estão conosco em atividades corriqueiras como dormir, comer, trabalhar, nos locomover, nos comunicar. Delas resultam lápis, cadernos, lousas dentre tantos outros objetos, produtos, e processos construídos para que possamos ler, escrever e aprender.

Em cada época da civilização, as tecnologias dominadas por determinado grupo social, transformaram radicalmente as suas formas de organização social, a comunicação, a cultura e a própria aprendizagem.

Construímos diversos elementos tecnológicos, desde o descobrimento do fogo, a invenção da roda, às máquinas de escrever, chegando às tecnologias digitais presentes no tempo atual.

Hoje, como afirma Pérez Gómez (2015), na denominada Sociedade da Informação ou, Sociedade do Conhecimento, fazemos parte de um momento em que a atividade principal dos seres humanos está relacionada à informação.

Em que adquirimos, processamos, analisamos e recriamos, e comunicamos essa informação.



E, as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, ou TDICs, fazem parte desse contexto e, estão longe de serem simples suportes midiáticos.

Como afirma Kenski (2003), elas interferem em nosso modo de pensar, sentir, agir, de nos relacionarmos socialmente e adquirirmos conhecimentos.

Inseridas no cotidiano contemporâneo, se tornam cada vez mais portáteis e dinâmicas: computadores, *smartphones*, internet, diversos *softwares* e aplicativos, modificam a comunicação e trazem inúmeras possibilidades de interação, quebrando as barreiras do espaço e do tempo.

Por meio desses instrumentos, o acesso a informação, para grande parte das pessoas, tem se popularizado, o que fez com que a essa informação se tornasse agora, em uma onipresença transformadora.

Por outro lado, essas mesmas informações são produzidas, distribuídas, consumidas e abandonadas em um ritmo frenético.

Enquanto sujeitos sociais, nossa posição em relação a esse processo, se faz um divisor de águas.

É ela que define nosso potencial social e cultural e determina até mesmo, a inclusão ou exclusão social, com base na capacidade de usar as tecnologias da informação, como afirma Pérez Gómez (2015).

É nesse contexto, que trouxemos a pesquisa, a fim de refletirmos sobre o papel da escola, por meio de seus educadores, no uso desses instrumentos digitais, no ato educativo.

2. A RELAÇÃO ESCOLA E TDICs



No cenário social permeado pelas Tecnologias Digitais, a escola, considerada o centro do ensinar e aprender certificada socialmente - precisa estar aberta a reflexão dos impactos desses instrumentos no processo educativo, visto que ela mesma enfrenta os desafios dessas transformações sociais.



Os métodos tradicionais de ensino, que privilegiam a transmissão de informações pelos professores, faziam mais sentido quando a informação era difícil.

Hoje, com a internet tornou-se mais fácil e flexível aprender em qualquer lugar e, a educação formal encontra-se em um impasse diante de tantas mudanças na sociedade: Como evoluir para se tornar relevante e conseguir que a aprendizagem e a formação humana aconteçam, visando a formar cidadãos conscientes, emancipados e preparados para viver nesse tempo.

É certo que para isso legislação, currículo, organização escolar, metodologias, tempos e espaços precisam ser revistos.

A escola não se acaba por conta das tecnologias. Precisamos compreender que, como afirma Kenski (2008), as tecnologias são oportunidades aproveitadas pela escola, para impulsionar a educação, de acordo com as necessidades sociais de cada época.

As tecnologias se transformam, mas a escola permanece, transformando suas ações, formas de interação entre pessoas e conteúdos, mas sendo sempre essencial para a viabilização de qualquer proposta de sociedade.

As metodologias precisam acompanhar os objetivos pretendidos. As atividades precisam ser planejadas, acompanhadas e avaliadas e, tudo isso pode ser feito com apoio das tecnologias digitais. Um caminho que exige pesquisa, escolha, riscos, e sobre tudo, conhecimento.

No que tange aos educadores, esse conhecimento parte da alfabetização tecnológica do docente. Essa alfabetização é a construção de uma relação crítica que o professor necessita ter com as tecnologias digitais. Um domínio crescente, para que se possa pensar e planejar utilizando novas possibilidades.

E, como afirma Leite (2004), não é apenas um uso mecânico, mas principalmente, um domínio crítico da linguagem digital.

Diante desses instrumentos, o professor se constitui em um mediador, criador de espaços de aprendizagens e, ao se utilizar das tecnologias digitais no ato educativo, eles permitem aos alunos, familiarizar-se com a diversidade de tecnologias existentes, o que contribui para que elas sejam desmistificadas e democratizadas.

E, apesar das crianças de nossa época nascerem no panorama digital, pelas diversas desigualdade sociais e as inúmeras diferenças em nosso país, nem todas, tem o mesmo acesso as TDICs.

Entretanto, é fato também que, os recursos tecnológicos estão presentes e cada vez popularizados, principalmente os de baixo custo, como celulares com acesso a internet e, esse cenário, permeia a nossa infância.

Prensky (2011) denomina essas crianças de Nativos Digitais. Veem e Vrakking (2009) de Homo Zappiens. Existem muitas outras denominações para crianças que já nasceram imersas no panorama digital e por isso veem essa tecnologia como algo natural.

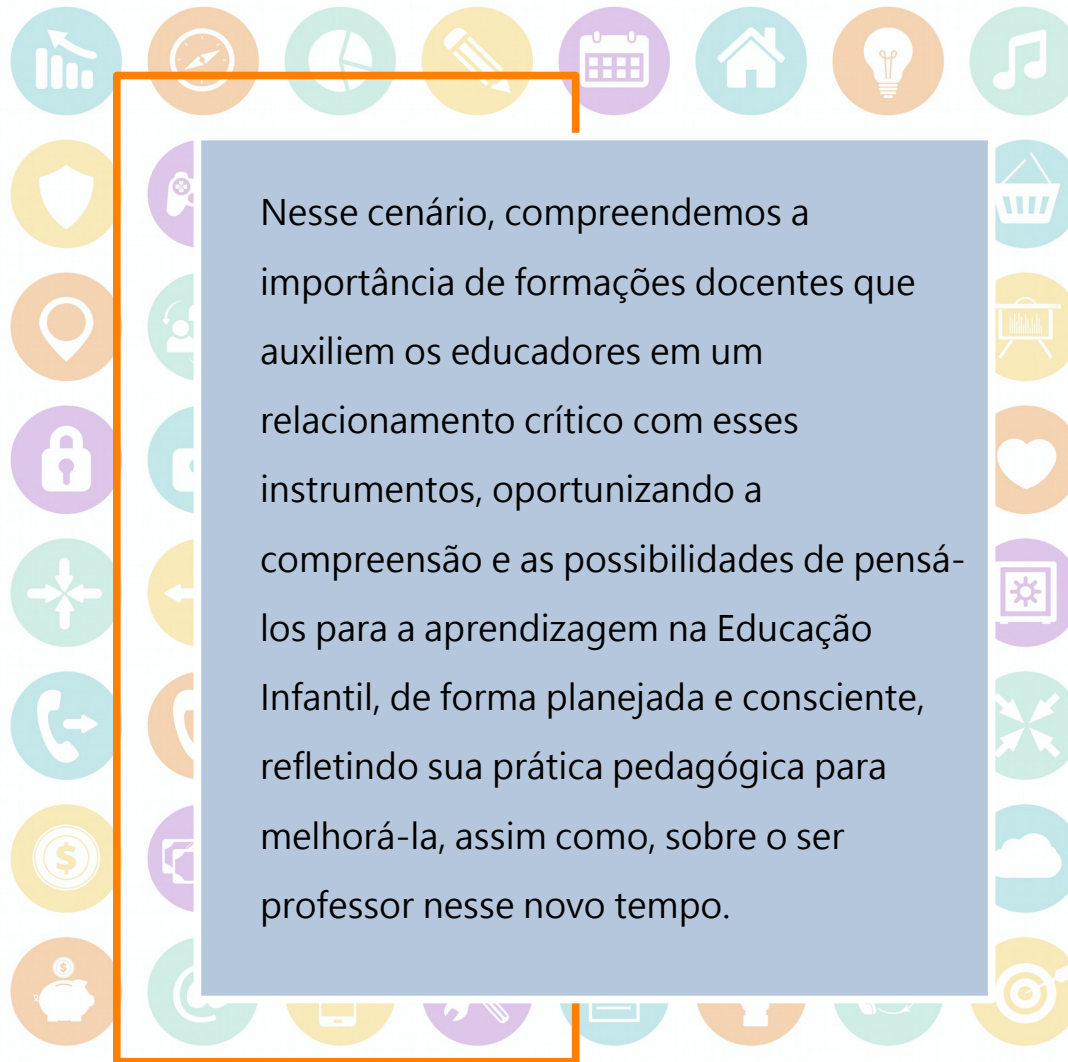
Crescer nesse mundo digital faz com que boa parte desses indivíduos, identifique sem problemas os aparelhos tecnológicos e aprendam inclusive a manuseá-los instintivamente. Claro, que uns mais que outros, de acordo com o grau de contato com as ferramentas.

Compreendemos a aprendizagem como um fator social. Como afirma Vygotsky, (2011) primeiro somos sociais para depois no individualizarmos. Desta forma, a aprendizagem se dá pelo contato que temos com o outro e com o mundo que nos cerca, por meio de signos e instrumentos.

E, dentre os instrumentos, sem medo de errar, podemos apontar as TDICs.

Entretanto, ferramentas que poderiam ser utilizadas para auxiliar na aprendizagem, por vezes, ainda possuem apenas status de distração e entretenimento na maioria de seus usos em seus contextos familiar e educacional.

Moran, Masseto e Behrens (2013) apontam que é necessário um trabalho conjunto entre família e escola para nutrir um relacionamento sadio e seguro entre crianças/tecnologias, em uma educação para as mídias, para compreendê-las, criticá-las e utilizá-las da forma mais abrangente possível.



Nesse cenário, compreendemos a importância de formações docentes que auxiliem os educadores em um relacionamento crítico com esses instrumentos, oportunizando a compreensão e as possibilidades de pensá-los para a aprendizagem na Educação Infantil, de forma planejada e consciente, refletindo sua prática pedagógica para melhorá-la, assim como, sobre o ser professor nesse novo tempo.

3. COMO ANDA A FORMAÇÃO INICIAL DO PROFESSOR DE EI EM RELAÇÃO AS TDICs?

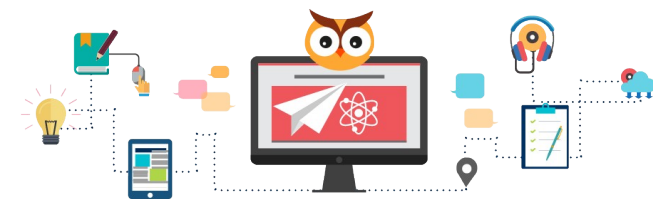
Antes de iniciarmos a nossa formação para professores de educação infantil verificamos a formação inicial para a educação básica, em relação as TDICs, na busca de lacunas que pudéssemos preencher nesse processo.

Realizamos assim, uma pesquisa exploratória sobre a formação inicial dos Cursos de Pedagogia do nosso Estado, por meio de um levantamento, no site do e-MEC, das instituições de Ensino Superior. Realizamos em seguida, a análise das matrizes curriculares. Desses cursos.

Constatamos que, dos 83 cursos de Pedagogia ativos no Espírito Santo, apenas 55 possuem disciplinas que tratam do assunto Tecnologias Digitais e/ou disponibilizaram as matrizes curriculares no site para consulta.

As 83 disciplinas encontradas, em sua grande maioria, trata do assunto, relacionando-o a educação de uma forma genérica.

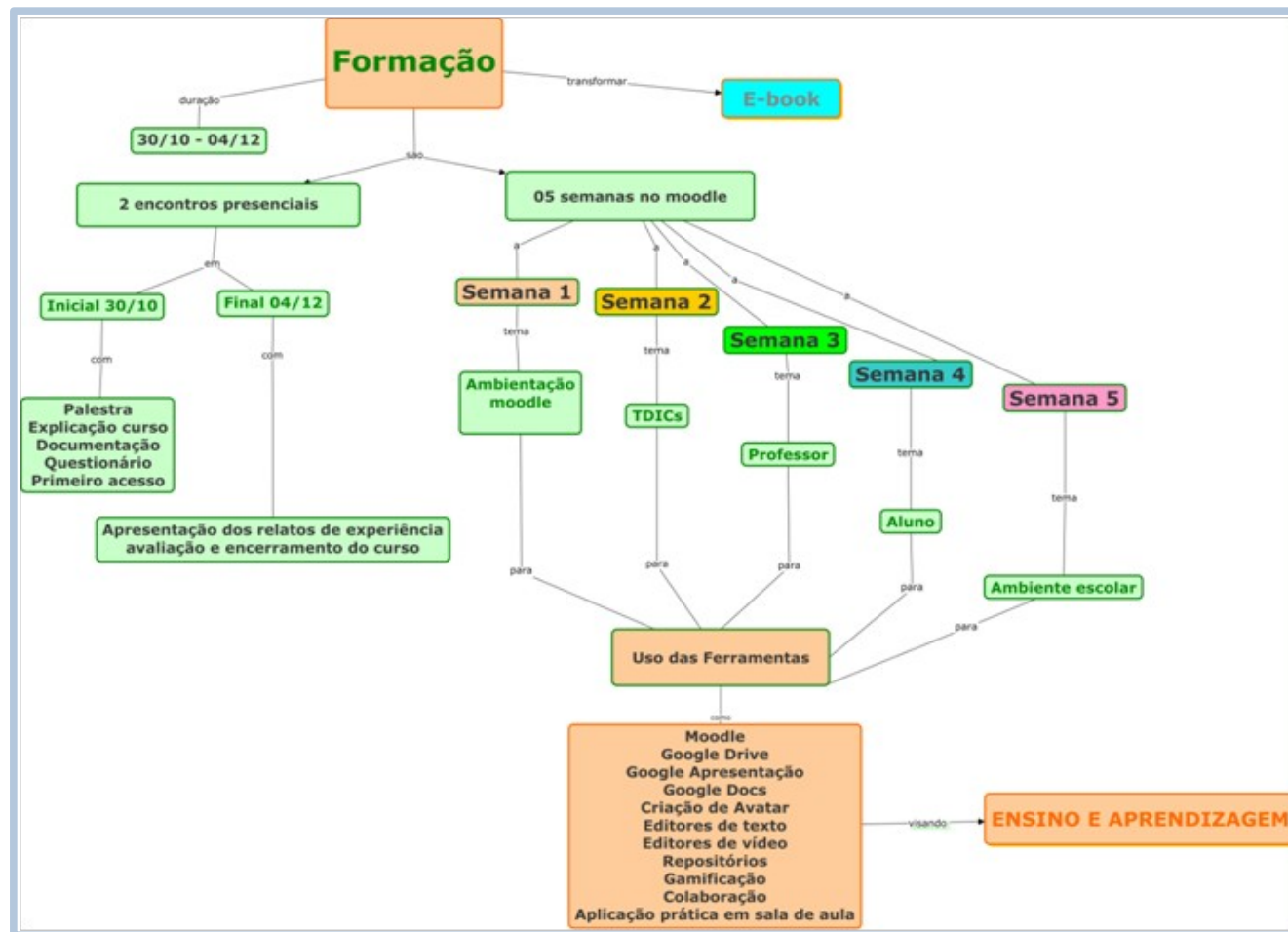
A maioria de suas cargas horárias encontra-se entre 31 e 120 horas e, apenas seis disciplinas, deixam claro que estão relacionadas ao processo de ensino aprendizagem, ou seja, apenas 7,32% do total.



Uma das dez competências gerais que devem ser desenvolvidas na educação básica é o ensino crítico das tecnologias digitais, assim como, de seus. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) orienta a cultura digital para compreender, utilizar e criar tecnologias digitais, de forma crítica, significativa e ética.

A atual legislação, referente à formação inicial e continuada dos professores da Educação Básica (CNE/CEP 2/2015), prevê uma carga horária total de 3.200 horas para cursos de licenciatura em Pedagogia. Considerando que a média de horas das disciplinas pesquisadas, em relação a TDICs, estão entre 0,93% a 3,75% da carga horária total do curso, encontramos é um indicativo muito forte, da insuficiência da formação inicial desses professores para as Tecnologias Digitais.

4. NOSSA FORMAÇÃO CONTINUADA



Nossa formação continuada aconteceu nos meses de outubro a dezembro de 2018, no período de cinco semanas, totalizando 80 horas.

Na modalidade a distância, utilizamos do ensino híbrido com atividades *online*, pela plataforma Moodle 3.1. e, dois encontros presenciais no Cefor - Centro de Referência em Formação e em Educação a Distância do Ifes – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo, desta forma, iniciamos a formação com um grupo com professores de El regentes de classe em da rede municipal de ensino da Serra/ES .

O encontro presencial inicial foi marcado por uma roda de conversa sobre a valorização das TDICs para a formação dos professores. Assim, os educadores puderam adentrar um pouco no universo das tecnologias digitais. Eles acessaram também o *Moodle*, em que puderam conhecer a sala de aula virtual.

Durante o período do curso, os educadores tiveram contato com temas, conteúdos e tarefas que os levassem a reflexão, não apenas sobre o uso das tecnologias no ato educativo, mas também, sobre o ser e o fazer do educador em nossa sociedade.

Além da capacitação para utilizar o *Moodle*, aprendemos sobre ferramentas colaborativas, refletimos a sobre o contexto das TDICs, a alfabetização tecnológica docente, o relacionamento educador e educandos com as tecnologias, a aprendizagem mediada, o contexto brasileiro da educação infantil e os desafios do uso das TDICs no processo de ensino e aprendizagem.

Utilizamos autores que fazem parte da base teórica desta pesquisa, além de textos da própria dissertação. Tirinhas, vídeos, animações, entrevistas, reportagens, artigos e capítulos de livros fizeram parte dos conteúdos da sala do *moodle*.

Fizemos uma combinação de multiplataformas, unindo tarefas do *Moodle* a outras tarefas, em outras plataformas, programas e aplicativos, como os *Softwares TuxPaint e GCompris*, as Plataformas *Google Drive, Google Formulários, Google Apresentações, Google Documentos, Escola Games, Prezi* e os aplicativos *Bitmoji e Inshot*.

Os professores realizaram tarefas individuais e coletivas, teóricas e práticas, ancorados em uma relação de reflexão pelos materiais oportunizados e as discussões geradas em grupo, de forma colaborativa.

Participação em fóruns específicos, produção de textos, criação de apresentações, avatar, produção e edição de vídeo, montagem de

de vídeos e fotos, diário bordo, além de planejamento, aplicação e apresentação de intervenções realizadas em sala de aula, com o uso das TDICs foram, situações oportunizadas na formação.

No encontro final, os professores apresentaram os relatos de experiência dos Mini Casos, das intervenções que aplicaram em suas salas de aulas.

Nas intervenções, eles usaram o mínimo de dois instrumentos digitais aliados ao ensino do tema natureza e sociedade, no assunto meio ambiente, presente no campo de experiência da BNCC para EI, "Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações."

5. SUGESTÃO DE ATIVIDADES PARA PROFESSORES DE EI

Traremos aqui trazer algumas atividades realizadas na formação, que podem ser replicadas em outras formações.

Atividade Bitmoji + Google Apresentação

Nessa atividade o professor irá aprender a usar o *Google Apresentações*, uma versão *online* de um editor de *slides* e, conhecer um novo aplicativo, o *Bitmoji*, em que será possível criar um avatar.

O *Google apresentações* pode ser utilizado para criar apresentações escolares, apresentar imagens, sons e vídeos para os alunos. O Avatar deixa tudo mais interessante, e pode ser utilizado por alunos com acesso a celular, com a orientação de um adulto.

ENUNCIADO

A - Acesse o *LINK* e baixe no seu celular o aplicativo Bitmoji. Crie o seu avatar e escolha um *Stickers* para usar na próxima atividade.

B - Agora que você já sabe um pouco mais sobre o *Google Drive*, acesse a matéria tutorial para entender como funciona a ferramenta *Google Apresentações*.

C - Crie uma apresentação sobre você que tenha entre 2 e 5 *slides* e inclua o seu **avatar!** Além disso, você pode incluir, texto, uma foto de família, informações sobre a sua profissão, animais de estimação... O que você achar importante para nos conhecermos um pouco melhor!

D - Compartilhe o link da sua apresentação do Drive no Fórum Boas-Vindas e comente a postagem de um colega.

ATIVIDADE RESPOSTA

FOI UM PRAZER COMPARTILHAR UM POUCO DA MINHA
VIDA COM VOCÊS!



Legenda: Avatar produzido pela aluna do curso Tecnologias Digitais para professores de EI

COMENTÁRIO

“Adorei ver um pouco de seu trabalho com os pequenos. O legal é que com as postagens dos colegas, estamos compartilhando ideias que poderão ser aperfeiçoadas e inseridas em nossa prática diária, melhorando assim nosso trabalho”.

Fonte: Educadora E2. Participante do curso Tecnologias Digitais para professores de EI.

“Amei a sua apresentação e seus trabalhos com os pequenos. Espero fazer trabalhos incríveis com os meus alunos, utilizando essas tecnologias”.

Fonte: Educadora E1. Participante do curso Tecnologias Digitais para professores de EI.

Atividade Alfabetização Tecnológica do Professor + Gravação de vídeo + TuxPaint

Nessa atividade, a proposta era ler um texto sobre as TDICs - parte de um livro sobre o que são tecnologias, uma matéria sobre a alfabetização tecnológica do professor, além de assistir a uma animação sobre a evolução da Tecnologia através do tempo.



Legenda: Animação Evolução da Tecnologia. YouTube, 2018.

ENUNCIADO

A - Reflita sobre a animação que acabou de ver e a questão da alfabetização tecnológica docente e escreva um pequeno texto no Fórum Tecnologia. Comente o texto de um colega.

COMENTÁRIO

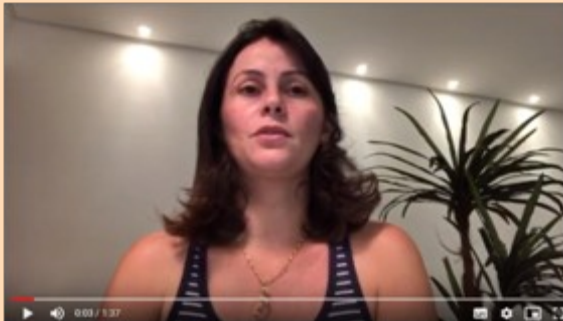
"[...]Um trecho me chamou a atenção: "**partir das necessidades reais do cotidiano escolar do professor**", pois penso que, foi através da necessidade real do meu cotidiano que, busquei aprender e complementar a minha prática pedagógica com o uso das TDICs. Para assim poder acompanhar a evolução tecnológica e tornar a minha aula mais interessante para os alunos, já que estes vivem em ambientes onde existe grande leque de recursos para entretê-los".

Fonte: Educadora E9. Participante do curso Tecnologias Digitais para professores de EI.

ENUNCIADO

B - Enquanto educador, como a tecnologia digital está presente na sua prática pedagógica? O que você usa ou já usou nesse sentido? Não costuma usar, por quê? Grave um vídeo com seu celular com duração de até 2 minutos com a sua resposta, crie uma pasta no *Google Drive*, salve o vídeo na pasta e compartilhe o *link* do seu vídeo no Fórum Tecnologia.

ATIVIDADE RESPOSTA



Fonte: Educadora participante do curso Tecnologias Digitais para professores de EI.

ENUNCIADO

C - Editores de Imagens são programas que permitem a criação de desenhos e alteração de imagens. Hoje, temos diversas opções de editores disponíveis como o Paint3D (evolução do MSPaint da Microsoft) que geralmente já vem instalado nos computadores com sistema operacional Windows, o KoulourPaint do Linux e o GPaint que é um sistema aberto. Esses são apenas algumas, dentre muitas outras opções.

Temos também versões de editores de imagem voltadas ao público infantil, disponíveis em formato de programas como no caso do famoso TuxPaint, um dos mais completos editores de imagem voltados para as crianças. Ele pode ser baixado em português e alia uma interface intuitiva com funcionalidades criadas exclusivamente para crianças, como mágicas, imagens com desenhos exclusivos e sons.

Existem ainda opções mais simples, como as plataformas online, geralmente em formato de jogo, como por exemplo, o Lousa Legal da plataforma Escola Games e ainda, opção para celular como o Pintura fácil.

Escolha um conteúdo de aprendizagem da Educação Infantil, baixe o editor TUXPAINT e elabore uma atividade para a EI. Utilize o modelo para a criação de atividades.

ATIVIDADE RESPOSTA

Tema: Formas geométricas e cores primárias.

Público: Grupo 5- El

Objetivo: Estimular as crianças a aprenderem as formas geométricas e cores primárias (incluindo quantidades) de maneira clara, simples e divertida.

Conteúdos: Matemática - Diferentes formas Geométricas e cores primárias.

Habilidades: Coordenação motora fina, autonomia, diferenciar tamanhos, formas e cores.

Tempo de execução: 4 horas.

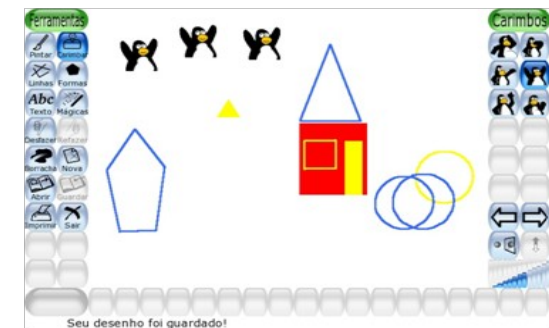
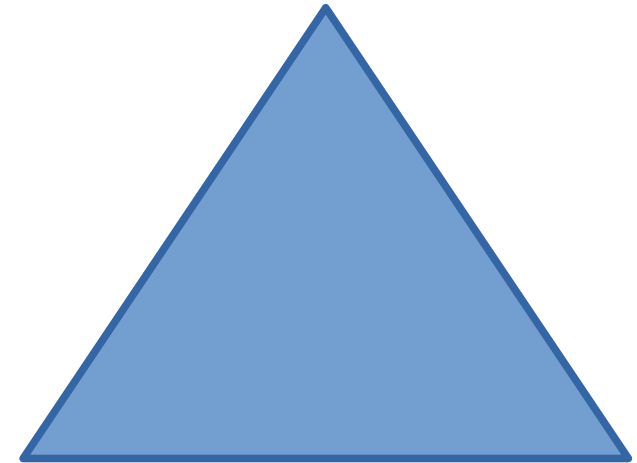
Materiais: notebook com acesso à rede/ tangram.

Metodologia: Apresentar para as crianças diversos objetos como bola, copo, caixas, mesa, caderno, pasta com elástico e demonstrar para elas as diversas formas geométricas contidas nestes objetos.

Fazer demonstração com o tangram formando alguns animais e sugerir que tente fazer o mesmo usando TUX PAINT. Com este recurso ela irá construir diversos desenhos com as mais variadas cores e formas.

Formar pequenos grupos onde alguns irão formar a figura com o tangram e outros tentarão reproduzi-la no notebook. Revezar até que todos tenham experimentado o mouse.

Fonte: Educadora E3. Participante do curso Tecnologias Digitais para professores de El.



Legenda: Figura ilustrativa, própria autora, 2018.

Atividade de Produção de Texto + Pesquisa de Repositórios e Objetos de Aprendizagem + Edição de Vídeos + Colagem de Fotos

Nesta atividade, após analisarem um texto, uma reportagem e assistirem a um vídeo com um capítulo de livro, os educadores deveriam refletir e produzir um texto sobre atuação docente e o processo de reflexão da prática pedagógica, baixar um aplicativo e editar o vídeo que fizeram na semana anterior, além de uma colagem de fotos do seu trabalho em sala de aula.

ENUNCIADO

A – Após analisar o material de estudo proposto nessa semana, reflita sobre a sua atuação como docente. Enquanto profissional da educação, você tem (re)pensado a sua prática de forma reflexiva em seu ambiente de trabalho? Como? O que tem te impedido de realizar essa análise? O que poderia ser feito para que essa reflexão se torne possível? Escreva um pequeno texto respondendo a essas questões e poste esse texto no

COMENTÁRIO

“A novas tecnologias estão presentes no dia a dia da criança e não podem ser ignoradas na educação infantil. Percebemos que essa prática precisa ser fundamentada técnica e pedagogicamente na forma de um currículo próprio, fugindo das adequações e improvisações propostas e realizadas. Precisamos promover um ambiente técnico-pedagógico apoiado em práticas explicitadas em um currículo partícula”.

Fonte: Educador E6. Participante do curso Tecnologias Digitais para professores de EI.

ENUNCIADO

Hoje, com a internet, todas as pessoas com acesso a rede, se tornaram agentes produtoras e consumidas de informações. Entretanto, nem sempre as fontes dessas informações são confiáveis. Um exemplo disso são as *Fake News*, as quais fomos recentemente reféns.

Enquanto educadores carregamos ainda mais a responsabilidade com as informações que transmitimos. Principalmente na área educacional é primordial ter acesso a fontes confiáveis de pesquisa.

Por meio de Repositórios Digitais é possível ter acesso a base de dados que reúnem de maneira organizada a produção científica de uma instituição ou de uma área. Eles podem conter desde publicações científicas a programas e objetos de aprendizagem.

B - Com base nessas informações vamos criar um texto colaborativo no Moodle (Wiki) contendo uma lista de Repositórios Digitais educacionais. Para tanto, você deverá pesquisar na internet um Repositório Digital educacional e incluí-lo em nossa lista de RD que já está no *moodle*.

ATIVIDADE RESPOSTA

Planeta Biologia: O site Planeta Biologia conta com um bom número de material relacionado a área de biologia e ciências. Entre os materiais você pode ancorar material em power point que pode ser editado livremente em PDF, vídeos, animação e simuladores.
<http://planetabiologia.com>

Mídias Digitais para Matemática: Tem como objetivo, o ensino e aprendizagem da matemática com textos, vídeos, e jogos. Fonte:<http://mdmat.mat.ufrgs.br/>

Portal do Professor - MEC: Em parceria com o Ministério da Ciência e Tecnologia, tem como objetivo apoiar os processos de formação dos professores brasileiros e enriquecer a sua prática pedagógica.

Fonte: Educadores participante do curso Tecnologias Digitais para professores de El.

ENUNCIADO

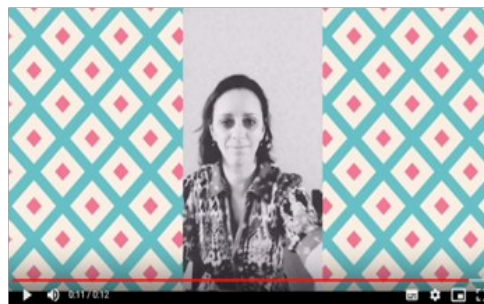
C - Atualmente, existem muitos editores de vídeos e fotos na internet, com uso tanto para computador quanto para celular. Grande parte desses programas são pagos, porém, existem versões gratuitas com funcionalidades reduzidas em relação as versões pagas, mas que ainda possuem muitos recursos.

Vamos testar uma versão gratuita do *Inshot*, um editor de vídeo, fotos e música. Faça Download desse aplicativo em seu celular. Após baixar o app você vai:

1 - Editar com ele o vídeo que fez na semana passada. Nele você deve inserir seu nome, um fundo e um efeito. Não é obrigatório mas, você pode fazer cortes, inserir efeitos, *stickers* ou uma trilha musical. Salve o vídeo editado no *Google Drive*.

2 - Criar com ele uma colagem com até 9 fotos da sua prática pedagógica. Você pode usar fotos de seus trabalhos, de apresentações e feiras do Cmei Siga a mesma instrução do item anterior. **Cuidado! Seus alunos só podem aparecer nas fotos se a escola tiver os termos de uso de imagem e som, assinados pelo responsável.**

ATIVIDADE RESPOSTA



Fonte: Educadora participante do curso Tecnologias Digitais para professores de El.

“A imagem retrata uma colagem de fotos dos alunos realizando atividades em sala de aula. Adorei conhecer essa ferramenta e com certeza irá me auxiliar para fazer de maneira diferenciada a apresentação dos registros da rotina escolar”.

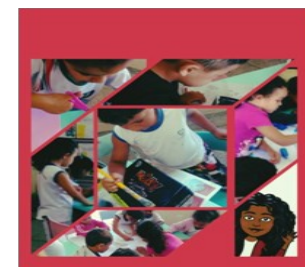
Fonte: Educadora participante do curso Tecnologias Digitais para professores de El.

“Estou adorando conhecer esses novos recursos e não consigo parar de imaginar a reação dos meus alunos!

Esse aplicativo será muito útil na minha prática [...] utilizaria o aplicativo para editar as fotos que tiro e os vídeos e

“Estou adorando conhecer esses novos recursos e não consigo parar de imaginar a reação dos meus alunos!

Esse aplicativo será muito útil na minha prática [...] utilizaria o aplicativo para editar as fotos que tiro e os vídeos e



ENUNCIADO

A escola atual apresenta o encontro de diversas gerações. A Ciberinfância é constituída por crianças que estão mergulhadas nas tecnologias, denominados dentre outros como Nativos Digitais ou "Homo Zappiens" e representam uma geração que nasce imersa no panorama digital, com habilidades próprias para lidar com as tecnologias digitais, enquanto boa parte dos professores são imigrantes digitais e falam a tecnologia com certo "sotaque".

Analise a tirinha de abertura da semana e os materiais de estudo que acabou de acessar e reflita sobre aprendizagem e o contexto dos nativos digitais. Você concorda com o parágrafo acima? Como você vê a questão das diferenças de gerações no contexto da Educação Brasileira?

A – Escreva um pequeno texto que contenham respostas a essas questões. Poste esse texto no Fórum Educando.

ATIVIDADE RESPOSTA

4ª Semana de 19 a 27/11



Legenda: Tirinha Moodle, 2018.

"Na minha visão, a educação muito dos professores tem até receio de começar a se envolver para realizar um trabalho que envolva tecnologia digital, pela falta de informação e formação. E quando ocorre de fazer um determinado trabalho, na maioria das vezes, o faz de modo solitário, usando seus próprios recursos como notebook e celular"

ENUNCIADO

As crianças na faixa etária da EI aprendem principalmente por meio de jogos e brincadeiras, utilizando o lúdico para fazer a apreensão de situações reais.

B – Vamos pesquisar dois jogos que possam ser utilizados no processo de ensino e aprendizagem, seguindo as instruções abaixo:

1 - Acesse a plataforma Escola Games e pesquise um jogo dessa plataforma que possa ser aplicado para o aprendizado na Educação Infantil. Escreva um parágrafo sobre o jogo escolhido, contendo: nome do jogo, foto da tela, público-alvo a que pode ser aplicado e conteúdos que podem ser trabalhados com ele.

2 - Faça Download do software Gcompris no seu computador. Para a versão Windows ele disponibiliza 16 jogos e para o Linux 58. Pesquise os jogos do Gcompris e escolha um jogo que faz parte do programa. Depois faça um pequeno texto sobre o jogo escolhido contendo: nome do jogo, foto da tela, público-alvo que pode ser aplicado e conteúdos que podem ser trabalhados com ele.



Legenda: Gcompris, 2018.



Legenda: Escola Games, 2018.

ATIVIDADE RESPOSTA

“Na plataforma **Escola Games**, fiz a escolha do jogo **Formas e desenhos**. Com ele podemos trabalhar com crianças na faixa etária de 4 a 5 anos. O jogo é muito interessante, criativo e nos oferece muitas possibilidades para serem exploradas como: formas geométricas, cores, coordenação viso motora, noções de espaços e formas, nomear formas geométricas relacionando-as aos desenhos e também estimular a criatividade das crianças, já que ao final do jogo elas podem fazer seus próprios desenhos utilizando as ferramentas contidas no jogo”.

“Ao iniciar minha pesquisa na plataforma do **Gcompris**, fiquei surpresa em ver quantas atividades legais ela traz. A Uma que gostei bastante foi **caçador de fotos**, nela as crianças conseguem desenvolver várias habilidades: Percepção visual, coordenação visual e motora, cores, formas, quantidades, nome dos objetos, posição espacial etc.

Fonte: Educadora E4 participante do curso Tecnologias Digitais para professores de EI.

6. SUGESTÃO DE ATIVIDADE PARA EI E RELATOS DE EXPERIÊNCIA

Nesse capítulo trouxemos os Mini Casos das intervenções realizadas na prática pedagógica. Os educadores planejaram, aplicaram e documentaram o processo de intervenção acontecido em suas respectivas salas de aula. Eles deveriam utilizar até dois instrumentos digitais e escolher um tema relacionado ao meio ambiente presente no campo de experiência “Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações da **BNCC**”.



EXEMPLO DE PLANO DE AULA ELABORADO E APLICADO

Tema: Água

TDICs: Vídeos e Jogos

Grupo: IIA

Duração: 3 aulas de 60 min

Título: A importância da água para a vida dos seres vivos

Recursos: Vídeos, notebook, imagens da internet, Mapa Múndi, jogos, pincel para quadro branco, forminha de gelo, água, sal, pen drive, arroz, anilina azul, copinhos biodegradáveis, sementes, TV e óculos de realidade aumentada.

Conteúdos: Água: usos, economia e desperdício; Natureza e sociedade; Diferenciar as águas dos rios e dos mares;

Os estados da água; Valorização do meio ambiente.

Metodologia:

1. Roda de conversa sobre observações do uso da água pelos alunos; vídeos "O ciclo da água" e "Pingo de chuva" e reflexão do grupo.
2. Roda de conversa com imagem de globo e mapa-múndi; experiência com água natural e salgada fazendo a conexão com rios e mares; experiência de mudança de estado da água por meio do gelo e quadro coletivo.
3. roda de conversa sobre água para o seres vivos e animais aquáticos; vídeos da vida marinha com óculos 3D; divisão da sala dois grupos para usar dois notebook com o jogo Lousa Legal sobre animais aquáticos; reflexão coletiva sobre uso da água; confecção de mascote gota com colagem de arroz; experiência de plantar uma semente para cuidarem em casa; posterior exposição de trabalhos e fotos das atividades, inclusive de casa.

Fonte: Educadora E2 participante do curso de Tecnologias Digitais para professores da EI.

REGISTROS DA APLICAÇÃO DOS PLANOS



Fonte: Educadoras participantes do curso de Tecnologias Digitais para professores da EI.



RELATOS DE EXPERIÊNCIA DOS EDUCADORES PARTICIPANTES DA FORMAÇÃO



“Gostaria de parabenizar e agradecer, por esta iniciativa de propor uma formação continuada para EI usando as TDICs, pois foi de grande importância para mim enquanto educadora que busca meios para melhorar a prática pedagógica diária, ver que meus alunos assimilaram o que foi trabalhado de forma divertida, e que para eles, teve muito significado. Foi muito bom pesquisar e aprender sobre a importância do uso de novas tecnologias para a Educação Infantil e desta forma pude compreender que são grandes aliadas no processo ensino aprendizagem”.

Fonte: Educadora participante do curso de Tecnologias Digitais para professores da EI.

“Esse curso me deu uma grande oportunidade de aprendizado e também uma outra visão. Me me fez entender que tem outras possibilidades, além daquelas que já conhecia. Que apesar das barreiras e desafios é possível o uso da tecnologia digital na educação infantil”.

Fonte: Educadora participante do curso de Tecnologias Digitais para professores da EI.





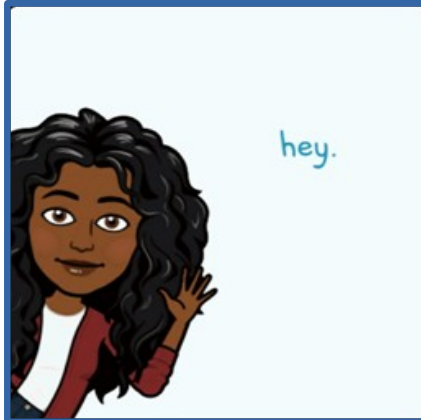
“Esta última semana já está com gostinho de quero mais. Sim, quero continuar a aprender sobre as TDICs! Tem sido muito desafiador e prazeroso este período de aprendizagem. Apesar de estarmos ao final do ano letivo já tenho perspectiva de como usar o que aprendi até aqui. Tudo foi compensador, a cada semana um desafio e um novo aprendizado que, com certeza, não vai parar aqui. Agora tenho onde buscar ideias para tornar mais dinâmicas minhas aulas e já não me parece um bicho de 7 cabeças usar a tecnologia para isso”.

Fonte: Educadora participante do curso de Tecnologias Digitais para professores da EI.

“Foi gratificante e muito interessante trabalhar utilizando as TDICs na Educação Infantil, os alunos curtiram e a professora mais ainda. Mas, existe um grande caminho a se percorrer para que, possamos aplicar o uso das tecnologias em sala de aula, tanto no que diz respeito a formação, estrutura e equipamentos. Mas a experiência foi de fato, muito enriquecedora”.

Fonte: Educadora participante do curso de Tecnologias Digitais para professores da EI.

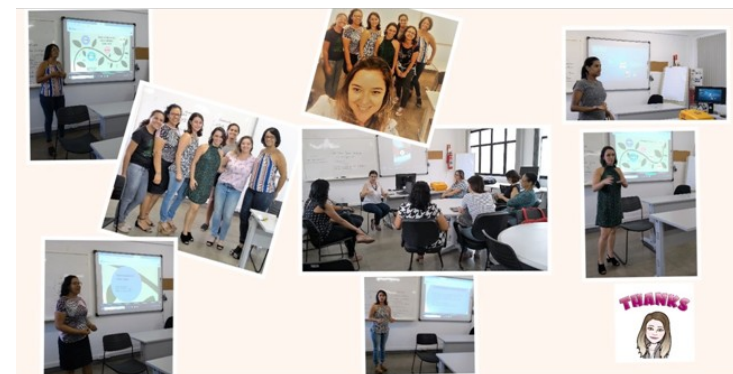




“A experiência prática proposta pelo curso de Tecnologias Digitais para professores da educação infantil, a ser aplicada na instituição de ensino, na qual realizamos o nosso trabalho, foi muito importante! Principalmente, para promover que, apesar da dificuldades/desafios encontrados ao longo da rotina escolar é possível agregar as nossas atividades as TDICs”.

Fonte: Educadora participante do curso de Tecnologias Digitais para professores da EI.

Essa experiência foi muito gratificante e reafirmou nossa compreensão que pensar a formação docente no contexto das TDICs é buscar compreender as possibilidades e desafios que essas tecnologias, podem exercer na educação, na intenção de promover um aprendizado consistente, ativo, integrado, dinâmico, sem desprezar os saberes já existentes dos educadores, mas aliando-os a tecnologia na busca de uma educação integral do ser humano, valendo-se do conhecimento já produzido pelos homens para gerar novos conhecimentos e novas formas de aprender.



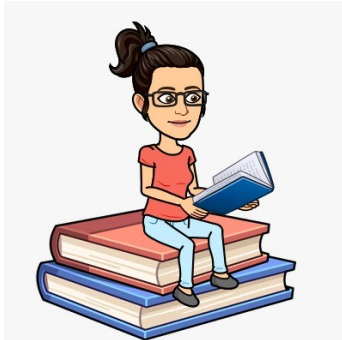
Legenda: Participantes do curso Tecnologias Digitais para professores de EI, pesquisadora, 2018.

SOBRE NÓS



hey.

Fernanda Sofiatti é Mestranda do PPGEH e Pós-Graduada em Informática na Educação, ambos pelo Instituto Federal do Espírito Santo (Ifes). Publicitária e Professora de Educação Infantil. Atua no município da Serra/ES.



Jaqueline Maissiat é Doutora em Informática na Educação, pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Mestre em Educação e Licenciada em Pedagogia Multimeios e Informática Educativa, ambos pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Atua como Professora do Instituto Federal do Espírito Santo (Ifes).

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Portal do MEC - Brasília, 2017.

_____. Ministério da Educação. **Parecer CNE/CP Nº: 2/2015**. Conselho Nacional de Educação. Portal do MEC - Brasília, 2015.

KENSKI, Vani. **Tecnologias e Ensino Presencial e a Distância**. 3. ed. Campinas, São Paulo: Editora Papyrus, 2003.

_____. **Educação e tecnologias**. O novo ritmo da informação. Campinas: Papyrus Editora, 3ed., 2008

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 21ª ed. rev. e atual. - Campinas, S.P: Papyrus, 2013. - (Coleção Papyrus Educação).

PÉREZ GÓMEZ, Ángel I. **Educação na Era Digital: A Escola Educativa**. Tradução: Marisa Guedes. Porto Alegre: Penso, 2015.

PRENSKY, Mark. **Digital Natives Digital immigrants**. On the Horizon. NCB Universty Press, Vol. 9 no. 5, October (2001). Tradução Roberta de Moraes Jesus de Souza.

VEEN, W.; VRAKING, B. **Homo Zappiens: Educando na Era Digital**. Tradução Vinicius Figueira. Artmed, Porto Alegre: 2009.

VYGOTSKY, L, S. **A Construção do Pensamento e da Linguagem**. Tradução Paulo Bezerra, São Paulo/SP: Martins Fontes, 2001.

LISTA DE LINKS

BITMOJI https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bitstrips.imoji&hl=pt_BR

VÍDEO EVOLUÇÃO DAS TECNOLOGIAS <https://www.youtube.com/watch?v=tcLLTsP3wlo&feature=youtu.be>

TUXPAINT <https://tux-paint.br.uptodown.com/windows>

ESCOLA GAMES <http://www.escolagames.com.br/>

INSHOT https://play.google.com/store/apps/details?id=com.camerasideas.instashot&hl=pt_BR

GCOMPRIS <https://gcompris.br.uptodown.com/windows>

PREZI <https://prezi.com/>