

TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS: O USO DA LOUSA DIGITAL COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Michele Lopes Pereira¹

RESUMO: Este artigo abordou um tema relevante nos dias atuais, a utilização das tecnologias educacionais como contribuição para o ensino e aprendizagem na educação infantil. Tendo como objetivo apresentar a lousa digital como recurso pedagógico com o intuito de promover a aprendizagem do aluno, ajudando na construção do processo de conceituação e no desenvolvimento de habilidades importantes para que ele adquira o conhecimento. A metodologia aplicada foi a pesquisa bibliográfica. Assim, o presente trabalho apresenta uma análise sobre a utilização da lousa digital na educação infantil, identificando esta ferramenta como sendo de grande valia na construção do conhecimento. Além de demonstrar as contribuições dos jogos pedagógicos digitais tendo em vista que essa prática vem possibilitar maior interação dos alunos e troca de saberes. Para finalizar, concluiu-se que há um avanço significativo em termos de aprendizagem, de interação para a promoção e construção do conhecimento e desenvolvimento das crianças, considerando os aspectos físico, intelectual, psicológico e social, decorrentes da utilização da lousa digital.

Palavras-chave: Tecnologias Educacionais. Educação Infantil. Lousa Digital.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho busca, através de referenciais bibliográficos do referido tema, apontar algumas considerações sobre as tecnologias educacionais evidenciando a lousa digital e assim contribuir na ampliação dos conhecimentos sobre esta ferramenta de forma que ela possa ser considerada como uma grande aliada na melhoria da qualidade da educação.

¹ Pedagogia - Segunda Licenciatura, Centro Universitário Internacional (Uninter). Pós-graduação em Psicopedagogia Clínica e Institucional (Uninter). Pós-graduanda em Coordenação Pedagógica (Uninter). Pós-graduanda em Alfabetização e Letramento (Uninter). Licenciatura Plena em Educação Especial, Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

O objetivo deste trabalho é apresentar o uso da Lousa Digital pedagógica como recurso tecnológico na educação infantil com o intuito de promover a aprendizagem do aluno, ajudando na construção do processo de conceituação e no desenvolvimento de habilidades importantes para que ele adquira o conhecimento. Para que a ferramenta tecnológica seja um instrumento que contribua para o ensino, não pode se dissociar a ação da reflexão, portanto, vale refletir sobre por que o uso das tecnologias? E o que se quer atingir? Levando-se em conta o lado positivo e as limitações diante destas tecnologias.

A implementação da lousa digital na educação infantil com ênfase na aprendizagem permite interação e convivências, nesse sentido, advém condições para o desenvolvimento de habilidades possibilitada pelas tecnologias. Ao relembrar a utilidade da lousa destacando as transformações como material pedagógico, de quadro negro, verde branco, giz ou canetas coloridas, pode-se dizer que houve avanço significativo destas ferramentas, demonstrando o quanto é importante os avanços tecnológicos sejam na educação ou na vida social. A importância deste instrumento é notória, pois é utilizado até hoje pelo professor para chamar a atenção dos alunos. Contudo, a modernidade tecnológica vem chegando às escolas e com os avanços, o conhecido quadro de giz, torna-se Lousa Digital que possibilita movimentos e interação com a utilização de vários recursos disponíveis nos softwares e com conexão à internet, promovendo as aulas mais divertidas e interativas.

2

Assim, este estudo tem por finalidade apontar os benefícios da utilização da lousa digital como ferramenta pedagógica na educação infantil, utilizando jogos educativos, os quais vem auxiliar o professor no processo de ensino e aprendizagem, permitindo diferentes formas de trabalhar os conteúdos disciplinares, bem como, contribuir para que as tecnologias na escola continuem sendo um constante meio de renovação da prática pedagógica.

2 TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Os computadores e todas as ajudas técnicas fazem parte das novas estratégias de ensino e ferramentas que pretendem auxiliar as crianças a alcançar o seu potencial, desenvolver capacidades e desempenhar comportamentos comunicativos que são particularmente desafiantes, como a leitura e a escrita. Um dos fatores que mais facilitam o aprendizado das crianças é a utilização das tecnologias multimídia como a interação de som, imagens e animações ao mesmo tempo, pois facilitam muito a assimilação das informações e atraem a atenção.

Atualmente, muitas tecnologias são utilizadas para auxiliar no desenvolvimento da educação, mas muitos profissionais ainda não sabem como usar esse recurso de maneira favorável à aprendizagem. O computador, com seus softwares educacionais podem, não só auxiliar, como minimizar os possíveis problemas que possam surgir, isto é, prevenir. Este deve ser utilizado como instrumento de aprendizagem, sendo o mediador entre os nossos pensamentos e ações.

Segundo BORIN (2013 apud REIS, 2013) no que concerne ao conceito de tecnologia educacional, pode ser enunciado como o conjunto de procedimentos (técnicas) que visam enriquecer os processos de ensino e aprendizagem com a utilização de meios (instrumentais, simbólicos ou organizadores) e suas consequentes transformações culturais.

A implementação das tecnologias educacionais na educação pode ser uma aliada nesse processo, estimulando diversas áreas do desenvolvimento como a emoção, a autonomia e a independência dos sujeitos, os quais podem avaliar a forma de trabalhar o erro de maneira construtiva elevando a autoestima e controlando a ansiedade. “Além destes fatores, ainda desenvolvem a curiosidade, a autonomia, a rapidez de interpretação e resposta, a organização na realização das tarefas, desenvolvimento lógico-temporal e a concentração para perceber o que deve ser feito (ARAÚJO, 2009, p.2)”.

3

O vínculo entre professor e aluno é de suma importância no processo de ensino e aprendizagem, com isso, os recursos tecnológicos tornam-se facilitadores, pois, de modo geral, atraem a atenção e concentração das crianças de forma com que fiquem voltadas a eles e interessadas nas atividades. A maioria gosta de estar diante de uma tela, isto acaba sendo um ponto positivo para o recurso que acaba atraindo a atenção das crianças que nem percebem estar no processo de aprendizagem.

O uso das tecnologias educacionais proporciona diferentes meios de aprender, como utilizar um jogo com conteúdos trabalhados em sala de aula de forma que chame a atenção da criança. Com ênfase na educação infantil, há um leque de jogos educativos, os quais são possíveis trabalhar a coordenação motora, o pareamento de cores, formas, tamanhos, letras e números, desenvolver o raciocínio lógico, estimular a memória, a atenção e concentração, proporcionando às crianças a oportunidade de se conectarem com o mundo externo.

No entanto, é importante salientar que a efetivação da utilização desses recursos tecnológicos e científicos passa pelo docente através da sua postura e do seu conhecimento adquirido uma nova função que deixa de ser o transmissor de conhecimento para ser o estimulador ou mediador, auxiliando-o a tornar suas aulas mais dinâmicas e estimulantes. É

relevante destacar que esta prática auxilia a criança a promover o desenvolvimento cognitivo, pois ao longo do seu desenvolvimento tem curiosidade de aprender, conhecer e conquistar seu espaço. “Lembrando que a tecnologia não vem substituir o professor nem muito menos os lápis de cores, papel, brincadeiras” (Sampaio, 1999). Mas sim, vem para contribuir na construção do conhecimento, como cita o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI).

Na instituição de educação infantil, pode-se oferecer às crianças condições para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos. É importante ressaltar, porém, que essas aprendizagens, de natureza diversa, ocorrem de maneira integrada no processo de desenvolvimento infantil. Educar significa, portanto, 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 [...] (BRASIL, 1998, p. 23).

Portanto o profissional da educação deve atender as necessidades dos alunos, e estar em atualização constante, para isso é importante saber o que o aluno quer conhecer, quer aprender e assim construir o conhecimento.

Conforme Oliveira (2010 apud Vygotsky, 1986), a aprendizagem da criança começa muito antes da aprendizagem escolar e que esta nunca parte do zero. Toda a aprendizagem da criança na escola tem uma pré-história, isso significa que o processo ensino/aprendizagem deve partir desse pré-conhecimento, ou seja, partir daquilo que a criança já sabe. Para o autor, desde o nascimento da criança, o aprendizado está relacionado ao desenvolvimento, trata-se de um aspecto necessário e universal do processo de desenvolvimento das funções psicológicas culturalmente organizadas especificamente humanas. O papel do outro é essencial para o entendimento das relações entre desenvolvimento e aprendizado, a importância da interação com o outro é fundamental para que aconteça a aprendizagem, portanto a aprendizagem se dá na interação permanente do sujeito com o meio que o cerca, a família, a escola e a sociedade.

A aplicação de tecnologias educacionais no contexto escolar tem sido alvo de intensas pesquisas devido à ampla utilização das mais diferentes atividades sociais e consequentemente com reflexos na educação. Nesse sentido, a proposta deste estudo torna-se relevante por poder criar um ambiente educacional com a utilização de recursos tecnológicos direcionados a suplementar o processo de ensino e aprendizagem na prática pedagógica.

3 A LOUSA DIGITAL COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A Lousa Digital é provida de uma tecnologia moderna e inovadora, composta de recursos que contribuem na elaboração de novas estratégias de ensino, as quais buscam tornar as aulas mais criativas e dinâmicas, com a finalidade de envolver cada vez mais os alunos, contribuindo no processo de aprendizagem.

Apresenta diversas funções como exibir vídeos, acessar conteúdos na internet, gravar as aulas expositivas, além de possibilitar o desenho e a escrita como em um quadro comum, utilizando uma caneta específica.

As funcionalidades básicas de uma lousa digital constam de: canetas, apagador, teclado virtual, marca texto, e outras, todas de fácil acesso e configuração. A lousa digital é um recurso de apresentação formado por três tecnologias. Para o seu funcionamento é necessário um computador (CPU) com as informações contidas e um programa que reconheça o dispositivo, um projetor que irá exibir as informações e recursos do computador na lousa, através da qual o usuário poderá acessar as informações contidas no computador com um simples toque. Operando todos os recursos de um computador, seja de multimídia, simulação de imagens, ou navegação na internet, tudo isso é possível com ela. Ou seja, funciona como uma tela de computador, no entanto maior, e tem uma capacidade superior de interação, pois projeta as informações em diferentes tamanhos e realiza magníficas performances (ESTEVES, 2014).

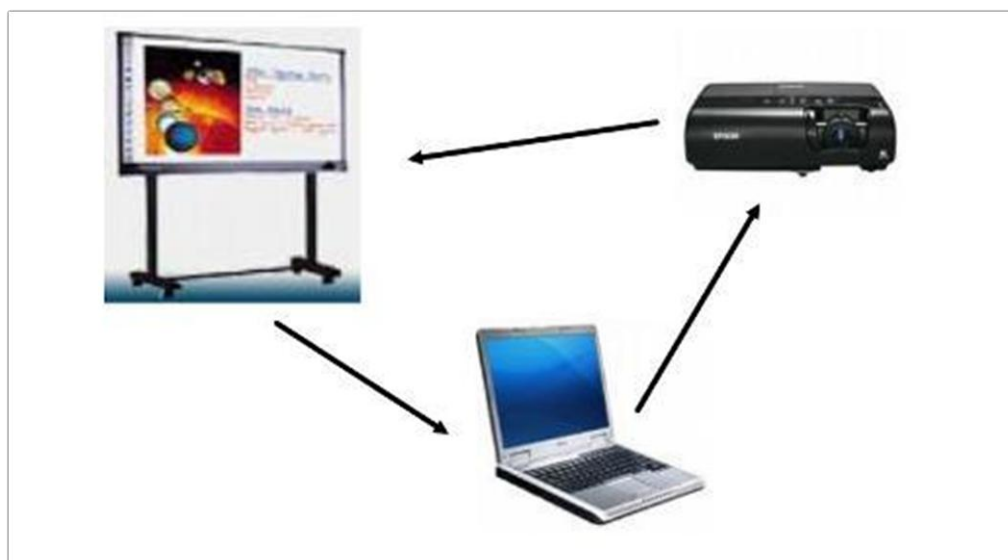


Figura 1: Elementos da Lousa Digital

Fonte²

É evidente que a interatividade da lousa digital está conectada com a educação lúdica:

² : https://www.researchgate.net/figure/FIGURA-1-Funcionamento-da-lousa-digital-interativa-2_fig1_50993673

O lúdico é considerado por Vygotsky como zona de desenvolvimento proximal porque é através da brincadeira que surge novas formas de entender a realidade e acaba por promover o desenvolvimento em vários sentidos. Para ele, o comportamento das crianças pequenas é fortemente determinado pelas características das situações concretas vividas por elas. Através da brincadeira, ocorre o desenvolvimento das capacidades: cognitivas, emocionais, interpessoais, físicas, éticas e autonomia. Portanto, possibilita o desenvolvimento das funções superiores como um espaço aberto a experiências de aprendizagens, de interação, de sociabilidade, de interpretação e representação do mundo, de criação e de construção de significados, e permite situações significativas aos participantes, ao promover ação, participação e desafios (Torres, 2011).

O caminho indicado para tornar o espaço escolar mais adequado à realidade atual do aluno é a interatividade, e com a lousa digital ele abrirá as telas e navegará pelas atividades pedagógicas, usando o recurso mais interativo que existe: o dedo (TORRES, 2011 apud AMARAL, 2007).

A possibilidade de comunicação promovida pela lousa digital não se remete à operacionalização, ou seja, arrastar objetos, apertar botões, abrir links e girar figuras, mas sim permite e incentiva as trocas de interação e comunicação envolvendo toda a turma, a partir de um conteúdo.

6

A lousa digital se destaca por ser uma ferramenta que integra os principais recursos multimídia que contribuem para a elaboração de aulas mais dinâmicas e interessantes. O mais importante, porém, é a metodologia do professor, isto é, a articulação das potencialidades da lousa digital com sua prática pedagógica. Portanto, é importante ressaltar que a lousa digital não fará milagres, apenas potencializará o trabalho planejado, ou seja, ela deverá estar articulada com as atividades propostas pelo professor e com o projeto pedagógico da escola (TORRES, 2011 apud NAKASHIMA, 2008).

Aprender brincando, agindo, experimentando é a forma mais simples de incentivar as crianças a participarem de atividades colaborativas, além do fato de que a lousa transforma a informação estática em algo completo e dinâmico, devido à sua capacidade de exibir cores, formas, movimentos e sons, proporcionando um ambiente favorável à construção do conhecimento para crianças inseridas no contexto escolar da educação infantil.

Na educação Infantil, os jogos interativos, se tornam a principal atração para as crianças, muito identificados com a nova cultura digital, também podem ser trabalhados na lousa e se utilizam da linguagem digital que faz parte do dia a dia do aluno. Segundo Grassi (2008, p.70)

através do jogo, a criança, coloca em movimento o seu corpo, exercita suas habilidades motrizes, aperfeiçoa seus movimentos, coloca em ação seus pensamentos e sentimentos. Raciocina, analisa e sintetiza, planeja, organiza e age, demonstrando e estimulando suas habilidades, sua destreza e inteligência. Na galeria de objetos da lousa digital também podemos encontrar inúmeros jogos que podem ser utilizados, além do mais, novos jogos podem ser criados pelos recursos da lousa digital ou acessados da internet, por exemplo.

Afirma-se, que as implantações das tecnologias como ferramentas mediadoras do conhecimento, trouxeram para a educação novos processos didáticos, utilizando a multimídia como estratégia diferenciada na elaboração do conteúdo, combinando e interligando com outras ferramentas didáticas (som, imagem, texto) permitindo novas possibilidades de ensinar e aprender.

4 OS JOGOS PEDAGÓGICOS ATRAVÉS DO USO DA LOUSA DIGITAL

Como a tecnologia está cada vez mais presente na educação, é importante desenvolver metodologias que associem o uso de ferramentas tecnológicas com a prática de atividades lúdicas. Além de tornar o aprendizado mais atrativo aos alunos, essa prática traz novas oportunidades para as crianças, pois as coloca em contato com a tecnologia e as insere na sociedade globalizada.

7

Para Carli (2013 apud Torres, 2011) o uso da lousa digital na educação infantil tem uma aplicabilidade muito vasta se utilizada de forma planejada e consciente pelo professor. A lousa digital, no contexto escolar oportuniza não só um meio real de aprendizagem, mas possibilita que adultos perceptivos e competentes aprendam sobre as crianças e suas necessidades, oportunizando a eles um ponto de partida para promover novas aprendizagens nos domínios cognitivos e afetivos dessas crianças.

A utilização de jogos pedagógicos digitais no contexto escolar como ferramenta educativa vem se fixando frequentemente, principalmente nas salas de aula da Educação Infantil. O uso de tecnologias educacionais nessa área oferece inúmeras vantagens para o processo de ensino e aprendizagem, sendo ainda uma ferramenta que estimula o interesse e a curiosidade para crianças nessa etapa, apontando possibilidades de ser um forte instrumento para a construção do conhecimento.

Trabalhar com esses jogos através da lousa digital desenvolve a capacidade da criança de adquirir confiança em si, estimula o desenvolvimento de habilidades e competências, promove a interatividade com os outros, além de proporcionar a exploração dos próprios potenciais e

limitações. O contato da criança da educação infantil com a lousa digital (movendo figuras, escrevendo, desenhando, acessando links com diferentes materiais...) juntamente com os colegas perante a mediação do professor, dá à criança um sentido autoral na construção coletiva do conhecimento.

Os jogos pedagógicos digitais despertam o interesse do aluno em aprender o novo, tornando-os eficazes na aprendizagem, pois são ferramentas atraentes que exploram os conteúdos e simulam experiências com o intuito de aproximar o virtual do real. Desta maneira, pensar em práticas pedagógicas diferenciadas utilizando a lousa digital para trabalhar jogos online significa aplicá-las como ferramenta de aprendizagem, relacionando os conteúdos disciplinares a conhecimentos tecnológicos buscando aprendizagem significativa.

Deste modo, como acontece com outros recursos tecnológicos, para trabalhar com os jogos online é essencial ter um planejamento, estabelecer os objetivos que se pretende alcançar, conhecer o jogo que será utilizado e as formas de jogar. O professor irá trabalhar com uma nova metodologia pedagógica através desses jogos, tendo em vista o desenvolvimento e a aquisição do conhecimento por meio de atividades diferenciadas. O aluno aprende de forma interativa e divertida, pois está trabalhando o conteúdo que foi ensinado a partir da interação e participação no desenvolvimento do jogo.

8

O trabalho com jogos online na lousa digital é muito favorável, pois, a este recurso possui uma linguagem interativa e os estudantes participam de forma significativa dessa atividade, estimulando habilidades cognitivas e diagnosticando dificuldades. Para este fim, há uma grande variedade de sites de jogos digitais que podem ser utilizados como recursos pedagógicos, especialmente na educação infantil, com diversos tipos de jogos e objetivos diferenciados. Os jogos são de ação, aventura, lógicos, estratégicos, esportivos, matemáticos, iniciação a leitura e a escrita, memória entre outros. Segundo Silva (2016):

Os jogos podem auxiliar no desenvolvimento psicomotor da criança e concentração, desenvolvendo reflexos, coordenação olho-mão, auxiliando no processo de pensamento rápido frente a uma situação inesperada. No ponto de vista instrucional, o ideal é que o jogo alterne momentos de atividade cognitiva mais intensa com períodos de utilização de habilidades motoras. Essa prática educativa direciona a criança no aprimoramento dos seus reflexos e percepção viabilizando uma integração da teoria com a prática na ação pedagógica.

Nessa perspectiva, os jogos com atividades de pareamento são de extrema importância para crianças que estão em fase de alfabetização, pois também trabalha a coordenação visomotora, ou seja, desenvolve a coordenação motora fina, esquema corporal, estimula a

orientação espacial, a lateralidade, melhora o tônus muscular, o que vem auxiliar no desenvolvimento e aprendizagem da leitura e da escrita.

O planejamento para aplicar os jogos como atividade pedagógica é fundamental, além de criar estratégias para que a lousa digital atenda às necessidades e às demandas metodológicas, deve-se relacionar o conteúdo a ser trabalhado com o lúdico. Em meio a ludicidade e curiosidade, motivos que tornam as atividades educativas digitais motivadoras, o professor deve analisar o conhecimento prévio dos seus alunos para escolher adequadamente as atividades, a partir das informações colhidas anteriormente. No Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) é ressaltado que a criança precisa brincar ter prazer e alegria para crescer. Precisa do jogo como forma de equilíbrio entre ela e o mundo, e através do lúdico ela se desenvolve.

As diversas opções de jogos digitais facilitam ao professor construir o seu planejamento de forma interdisciplinar, adaptando os seus conteúdos e contribuindo na construção e fixação de conceitos desenvolvidos em sala de aula, estimulando as habilidades cognitivas do público alvo da educação infantil. O docente deve considerar o interesse da criança e trabalhar a espontaneidade, ouvindo os questionamentos, propondo desafios à capacidade de adaptação infantil e acompanhar seu processo de construção do conhecimento.

Portanto, a maior aprendizagem está na oportunidade oferecida à criança de aplicar algo da atividade lúdica dirigida, como os jogos pedagógicos a alguma outra situação. Com a mediação do professor, ela tem uma série de possibilidades a fim de promover novas aprendizagens nos domínios cognitivos e afetivos.

Assim, trabalhar com jogos, é mais um recurso da lousa digital que possibilita ao professor buscar um ponto de equilíbrio entre o interessante, o desafiador e o conteúdo de estudo, contudo, é necessário explorar as funções e ferramentas que esse instrumento interativo disponibiliza, buscando superar um uso meramente instrumental.

5 METODOLOGIA

A fim de atender o objetivo dessa pesquisa, que pretende compreender como o uso de recursos tecnológicos, como a lousa digital, possa auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, optou-se pela pesquisa bibliográfica. Sendo assim, o embasamento teórico explica a importância dessa ferramenta de ensino para inovar as práticas pedagógicas na educação infantil. A pesquisa bibliográfica é:

Toda pesquisa realizada em documentos escritos, além de ser um tipo particular de pesquisa, ela também é suporte imprescindível para qualquer outro tipo de pesquisa, visto que não pode existir investigação científica, sem um prévio conhecimento das contribuições teóricas existentes em textos que já abordaram com maior ou menor incidência o assunto que é motivo de indagação (AYALA e LAMEIRA, 1998, p.17).

Além disso, a pesquisa bibliográfica permite que ao se apropriar dos materiais importantes já publicados sobre o tema o qual estamos investigando, possamos obter um novo olhar sobre o mesmo, apropriando-nos de conclusões que possam contribuir para um melhor conhecimento, facilitando o processo de ensino-aprendizagem das crianças, bem como servir de apoio para futuras pesquisas.

10

6 RESULTADOS

Este estudo teve o objetivo de apresentar uma discussão acerca do uso das tecnologias educacionais com ênfase na lousa digital como ferramenta metodológica no processo de ensino e aprendizagem. No entanto, vale ressaltar que a tecnologia integra diversos meios na atualidade e deve ter uma significância no trabalho pedagógico escolar, visto que, além de ser um dispositivo técnico é uma alternativa didática de trabalho em sala de aula.

Considera-se, que a utilização deste artefato tecnológico proporciona ao processo de ensino e aprendizagem aulas dinâmicas, interativas e relacionadas com a realidade dos alunos. Entende-se que a tecnologia utilizada como uma aliada na construção do conhecimento, contribui didaticamente para estimular a atenção, e conseqüentemente, envolver o aluno na realização das atividades propostas.

A implementação da lousa digital no contexto escolar é um excelente recurso de suporte a aprendizagem, uma ferramenta mediadora do conhecimento que busca melhorar e intensificar a qualidade do ensino. Ao utilizá-la a favor da educação, contribui-se para a promoção do

desenvolvimento social, afetivo e cognitivo da criança. Para tal, deve-se considerar os benefícios didáticos da tecnologia na escola, com o propósito de realizar momentos de reflexão e aprendizado para o uso tecnológico o qual poderá promover avanços significativos no acesso ao conhecimento.

Ainda nesse estudo, foi demonstrado a importância das atividades lúdicas através da implementação dos jogos pedagógicos digitais que refletem em diversos benefícios no contexto educacional. Nessa perspectiva, salienta-se que toda atividade que promova a alegria e o prazer ao educando de forma natural pode ser considerada uma atividade lúdica, o que permite ao professor diversificar seus métodos na prática pedagógica. Deve-se adotar linguagem e métodos adequados a cada fase do desenvolvimento do aluno para que este adquira o conhecimento de forma concisa e eficaz, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades e competências essenciais na educação infantil.

Como resultados dessa pesquisa pode-se entender a importância e os benefícios do uso da lousa digital em sala de aula, transformando as atividades mais lúdicas, com o intuito de chamar a atenção das crianças para o conteúdo a ser explorado, além de identificar as facilidades e dificuldades individuais. Os jogos pedagógicos digitais podem transformar o ambiente escolar atrativo para a construção da aprendizagem, tendo seus objetivos e metas planejados de acordo com a realidade dos alunos, pois constituem uma ferramenta de estímulo para o desenvolvimento integral da criança.

II

Portanto, a tecnologia vem facilitar a vida do professor em sala de aula. Além disso, no coletivo, aprende-se a usar o recurso tornando nossas aprendizagens significativas, além de estabelecer relações entre os conhecimentos trabalhados na escola com a vida cotidiana. Sendo assim, assume-se o compromisso de ficarmos atentos a todos os recursos que estiverem disponíveis, pois defendemos as tecnologias educacionais como itens que possibilitam práticas metodológicas diferentes das usuais e permitem a interação entre professor e aluno no processo de ensino e aprendizagem.

Para concluir, compreende-se que existem benefícios favoráveis em termos de aprendizagem relacionadas a implementação das tecnologias digitais na educação infantil proporcionando o desenvolvimento das crianças considerando os aspectos físico, intelectual, psicológico e social, decorrentes da utilização do recurso tecnológico como a lousa digital.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve o objetivo de destacar a utilização das Tecnologias Educacionais Digitais no processo de ensino/aprendizagem, destacando a lousa digital como uma ferramenta para complementar a prática pedagógica na educação infantil. Constatou-se que as tecnologias, o que constitui um importante meio para o desenvolvimento das atividades e assim da aprendizagem, já estão presentes na maioria das instituições de ensino e os docentes devem ter habilidades tecnológicas para desenvolver sua práxis educativa voltada a inclusão digital.

Através das referências bibliográficas apresentadas, mostrou-se a importância de se trabalhar o lúdico por meio dos jogos pedagógicos virtuais na educação infantil especificamente, de como pode ser interessante nessa faixa etária. O trabalho na educação infantil envolve muitos fatores e um dos pressupostos é que este se dedique a reconhecer os saberes das crianças, que foram adquiridos no meio em que vivem, oferecendo atividades pedagógicas significativas onde os adultos e crianças têm experiências culturais diversas, em diferentes espaços de socialização (TORRES, 2011 apud KRAMER, 2000).

Nessa perspectiva, uma aplicação adequada das novas tecnologias é aquela que permite o descobrimento de potencialidades e capacidades, as crianças precisam de experiências que lhes permitam perceber, sentir, fazer e pensar. Todavia, é de extrema importância que haja um planejamento pedagógico que tenha um objetivo: quando, como e por que do uso de um determinado recurso.

12

O professor é a peça principal a ser considerado nesse contexto. Deve rever seus conceitos, sua prática pedagógica e até mesmo sua insegurança diante do plano de aula ser elaborado a partir do auxílio de ferramentas tecnológicas avançadas. É necessário que o docente atue como mediador junto ao aluno, levando em consideração que a sua intervenção não tire o caráter espontâneo e livre das curiosidades e descobertas, mas saiba aproveitá-las de modo a incentivar o desenvolvimento.

Conforme (CHIOFI e OLIVEIRA, 2014) este tipo de trabalho será facilitado na medida em que o professor dominar o saber relativo às tecnologias, tanto em termos de valoração e conscientização de sua utilização (ou seja, por que e para que utilizá-la), quanto em termos de conhecimentos técnicos (como utilizá-la de acordo com as suas características) e de conhecimento pedagógico (como integrá-las ao processo educativo). Nesse sentido, podemos afirmar que o espaço escolar é o único meio que possibilita o acesso aos saberes historicamente acumulados e necessários à constituição da humanidade em cada ser humano.

Pode-se concluir que a lousa digital é um instrumento que desperta um interesse maior no aluno em participar da atividade pedagógica. O uso de jogos, histórias infantis com o uso da linguagem audiovisual, materiais que contenham figuras e recursos de desenhos, por exemplo, são opções para que este participe efetivamente das atividades propostas.

Quando falamos em atividades interessantes ao aluno, e de certa forma desafiadoras, não podemos deixar de considerar o jogo como tal. Para Carli (2013, apud REGO, 2000), “o uso dos jogos como atividade pedagógica proporciona ambientes desafiadores, que possibilitam estimular o intelecto do aluno proporcionando a conquista de estágios do raciocínio até então não alcançados”. Dessa forma, a lousa digital possibilita trabalhar jogos educativos relacionados às mais diversas áreas do conhecimento. Esse tipo de atividade é capaz de desenvolver não somente o aprendizado do conteúdo de estudo, mas também a capacidade emocional e cognitiva do aluno, a crítica, a prática, além de habilidades lógicas, matemáticas, de escrita e de leitura.

A lousa digital é sim um dos instrumentos de tecnologia educacional que propicia satisfatoriamente a ressignificação no papel dos envolvidos. Isso porque ela desencadeia interações coletivas e possibilita ao professor um maior controle no desenvolvimento das atividades, pela facilidade de uso de todos os recursos disponibilizados por ela e pelas tecnologias que nela convergem. Tudo isso aliado à facilidade de manuseá-la utilizando apenas o dedo ou caneta específica.

13

Essa ferramenta torna-se grande aliada para contribuir com a ludicidade no aprendizado, considerando que é possível utilizar o lúdico para colaborar com o ensino e a utilização das ferramentas de tecnologia de informação e comunicação. Utilizar linguagem e métodos adequados é um fator crucial para que o aluno adquira o conhecimento mais rapidamente e de forma concisa, contribuindo para a construção de habilidades importantes nas próximas fases da alfabetização e no seu futuro escolar.

Todas essas discussões incidem em reflexões no contexto educacional, e estas reflexões, se bem fundamentadas teoricamente e por pesquisas direcionadas às práticas de uso das tecnologias digitais, possivelmente colocarão a escola no caminho mais indicado para que a sua metodologia realmente encontre uma identidade pedagógica que coincida com os anseios dessa nova sociedade.

Para finalizar, observou-se que há um avanço significativo em termos de aprendizagem, de interação para a promoção e construção do conhecimento e desenvolvimento das crianças, considerando os aspectos físico, intelectual, psicológico e social, decorrentes da utilização da lousa digital. Uma ferramenta que permite ao professor enriquecer sua prática pedagógica,

aprimorando os processos escolares, transformando as aulas em momentos únicos de aprendizado para as crianças.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Emmerson M. C. **Informática como Instrumento de Intervenção Psicopedagógica em crianças com Síndrome de Down**. Salvador- BA, 2009. Encontrado em: <https://www.webartigos.com/artigos/informatica-como-instrumento-de-intervencao-psicopedagogia-em-criancas-com-sindrome-de-down/32361/> acesso em 05 de fevereiro de 2020.

AYALA, Eduardo J. Zevallos e LAMEIRA, Leocadio J. C. R. **Considerações Básicas sobre a Pesquisa**. Caderno de Pesquisa. Programa de Pós-Graduação em Educação. Universidade Federal de Santa Maria, 1989. Santa Maria-RS.

BORIN, Lilian Maria Ruiz. **As Tecnologias Educacionais na Prática Pedagógica Escolar**. Produção Didático-Pedagógica elaborada para o Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE da Secretaria Estadual de Educação do Paraná – SEED. Volume 2. Londrina-PR, 2013. Encontrado em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_uel_ped_pdp_lilian_maria_ruiz_borim.pdf. Acesso em 05 de fevereiro de 2020.

BRASIL, 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, volume 1, p. 23, 1998.

CARLI, Daniel de. **Uma Proposta Pedagógica para o uso da Lousa Digital tendo como base a Teoria Sociointeracionista**. 2013. 138 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul, 2013. Encontrado em <https://repositorio.ucs.br/xmlui/bitstream/handle/11338/650/Dissertacao%20Daniel%20de%20Carli.pdf?sequence=1> acesso em 25 de fevereiro de 2020.

CHIOFI, Luiz Carlos. OLIVEIRA, Marta Regina Furlan de. **O Uso das Tecnologias Educacionais como Ferramentas Didáticas no Processo de Ensino e Aprendizagem**. 2014. Cadernos PDE. Volume 1. Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE. Governo do Estado do Paraná, 2014. Disponível em http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uel_gestao_pdp_luiz_carlos_chiofi.pdf Acesso em 15 de fevereiro de 2020.

ESTEVES, Rodolfo Fernandes. **A Lousa Digital Interativa como Instrumento de Melhoria da Qualidade da Educação – Um Panorama Geral**. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências e Letras (Campus de Araraquara), 2014. Disponível em <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/116007>. Acesso em 27 de março de 2020.

GRASSI, Tânia Mara. **Oficinas Psicopedagógicas**. 2ª ed. Curitiba-PR: Ibpex, 2008.

OLIVEIRA, Marta Kohl. **Vygotsky, Aprendizado e desenvolvimento; Um aprendizado sócio histórico**. Editora Scipione, São Paulo- SP, 2010.

SAMPAIO, M. N. (org). **Alfabetização tecnológica do professor**. 4^a ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

SILVA, Susany Garcia. **Jogos Educativos Digitais Como Instrumento Metodológico na Educação Infantil**. Encontrado em https://portal.fslf.edu.br/wp-content/uploads/2016/12/tcc_4.pdf. Acesso em: 30 de março de 2020.

TORRES, Mariana Damiani. **A Lousa Digital na Educação Infantil: Uma Prática Inovadora**. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação- Universidade Federal de Campinas, Faculdade de Educação. Campinas-SP, 2011. Encontrado em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?down=000845627>. Acesso em 10 de fevereiro de 2020.