

PERSPECTIVAS DO USO DE TELAS: A TECNOLOGIA COMO AUXÍLIO EDUCACIONAL PARA CRIANÇAS EM DESENVOLVIMENTO

Maria Eduarda Vilani Brentan (PIBIC/CNPq/FA/UEM), Flávio Rodrigues de Oliveira (Co-orientador). E-mail: froliveira3@uem.br. Maria Luisa Furlan Costa (Orientador). E-mail: mlfcosta@uem.br.

Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Maringá, PR.

Área: Ciências Humanas

Subárea: 7.08.01.00-2 Fundamentos da Educação

Palavras-chave: Tecnologia; Educação; Aprendizagem.

RESUMO

O acesso a instrumentos tecnológicos, como as telas, marca presença no cotidiano de adultos, idosos e até mesmo das crianças, bombardeadas constantemente com centenas de informações. Essa presença revela-se, também, sob os contextos educacionais, em sala de aula e fora dela. Justifica-se, portanto, a necessidade de analisar de que modo a tecnologia pode auxiliar no processo de aprendizagem. A educação, por conseguinte, transforma-se à medida que novas tecnologias surgem ao longo dos séculos. Negar a ela as possibilidades oferecidas pelas novas tecnologias digitais, é negar a capacidade da Educação de se construir mais acessível, global e interativa. Buscou-se aproximar a Educação das telas, desenvolvendo uma análise crítica das possibilidades do uso das tecnologias digitais perante a Educação.

INTRODUÇÃO

Ao pensar as tecnologias como presentes desde o início da humanidade, por exemplo, com a pedra lascada e/ou com as pinturas rupestres, percebemos um olhar mais amplo e abrangente para os processos de construção humana. Em outras palavras, percebemos que o nosso ambiente social, está e é mediado pelas tecnologias. É o que afirma, por exemplo, Vani Kenski (2012), asseverando que as tecnologias estão presentes desde o início da humanidade. Na Era Digital, cria-se um ambiente diferente dos anteriores como condição para o 'aprender': um campo

não-físico, que permite a educação não ter hora e nem lugar. Esse novo modo de acessar informações exige um novo modo de aprender diferente dos outros modos anteriores: há um dinamismo maior e uma rede de informações gigantescas disponíveis a qualquer um que possua acesso às tecnologias digitais. Negar a mudança do modo de aprendizagem, nesse sentido, é negar a existência de tecnologias digitais, e para além disso, negar a presença das telas no cotidiano social. Vemos uma crescente adesão às tecnologias digitais em todos os aspectos, inaugurando o que também podemos denominar como era dos dados e dos algoritmos. Em outras palavras, se no passado, procurávamos compreender o mundo físico com equações e leis universais, hoje, estamos caminhando cada vez mais para uma compreensão mais singular dos grandes dados.

Ao reconhecer a existência das novas tecnologias, concebemos a presença delas na vida de grande parte das pessoas. Estes, por sua vez, mediarão sua forma de conhecer o mundo. A utilização de tecnologias digitais na educação promove a formação de redes de conhecimento, facilitando a colaboração e a troca de informações entre estudantes e educadores de diferentes partes do mundo. Dessa forma, a educação se torna mais inclusiva, atendendo às necessidades individuais dos estudantes e promovendo uma experiência de aprendizado mais significativa e envolvente.

MATERIAIS E MÉTODOS

Para a pesquisa em questão, contemplaremos a abordagem metodológica da análise bibliográfica, o Estado da Arte, que segundo Ferreira (2002) tem por objetivo mapear e discutir certa produção acadêmica em diferentes campos do conhecimento. Buscou-se por publicações que contemplem o desenvolvimento infantil e as tecnologias em três bases de referência de dados. Ainda com relação ao levantamento de materiais bibliográficos, foram selecionados materiais os quais não constam nas bases, como capítulos de livros e artigos.

A pesquisa foi organizada da seguinte forma: Tornar objeto de observação o desenvolvimento infantil sob o viés da Psicologia Sócio-Histórica, com enfoque no processo de aprendizagem; Analisar os avanços tecnológicos da última década, bem como a presença da tecnologia no cotidiano da criança; Apresentar possibilidades de uso da tecnologia e instrumentos tecnológicos dentro da área educacional.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para definir Metodologias Ativas, Douglas e Rafael citam Malheiros (2019), que destaca enquanto característica principal dessa abordagem o protagonismo do aluno

frente ao processo de ensino-aprendizagem. Paulo Freire (2006) coloca-as como uma concepção educativa que visa estimular o processo de aprendizagem através da participação ativa do estudante a partir de um desafio-problema prático que lhe é colocado e o instigue à reflexão crítica pautada e aplicável à sua realidade. É contrária à posição passiva do aluno em outros contextos educacionais mais antigos em que o professor era detentor do conhecimento e o aluno recipiente da informação.

Estudantes têm um perfil distinto quando comparados aos estudantes de antigamente, antes da emergência das tecnologias digitais. Assim, há a necessidade de pensarmos em estratégias para utilizar as novas tecnologias virtuais, dentro da sala de aula - uma vez que a identidade dos estudantes mudou, assim como seu contexto histórico e social. Dito isso, elencam-se algumas possibilidades de plataformas mediadoras para as metodologias ativas dentro da sala de aula. As plataformas digitais *Google Classroom* e *Moodle* se caracterizam por *webapp's* para gerenciamento e distribuição de conteúdos digitais. As vantagens são diversas, como rever o material pré e pós-aula, permitindo ao estudante estudá-los de acordo com seu próprio ritmo de estudo. Permite também ao professor um melhor gerenciamento dos materiais digitais disponibilizados aos alunos, facilitando o acesso dos mesmos ao conhecimento. Há uma gama variada do que caracteriza-se por “plataformas de atividade e ensino *online*” - diversos sites e aplicativos disponibilizam recursos tecnológicos para a criação de atividades de ensino-aprendizagem. *Pixton* é um deles, plataforma *online* que permite a criação de *storytellings*, permite contar histórias, através da criação de histórias em quadrinhos. Já o *Quizziz* é uma plataforma que permite aplicar a metodologia da gamificação, onde os estudantes podem competir realizando uma ‘corrida’ de perguntas e respostas acerca de um conteúdo já trabalhado em sala de aula, permitindo ao professor averiguar a aprendizagem de um determinado conteúdo, bem como motivar a turma através de uma competição saudável. Por fim, o *Kahoot* é, também, um meio para gamificação. Nele pode-se construir um questionário de perguntas de múltipla escolha, realizado individualmente ou em grupo - ganhando aquele que, portanto, somar maior pontuação de acertos. Invoca a participação ativa do estudante, motiva e os engaja para todos os conteúdos os quais deseja trabalhar.

CONCLUSÕES

Desse modo ao exposto, entende-se que as plataformas digitais constituem uma gama variada de possibilidades para incrementar, atualizar e tornar o ensino mais acessível - sua utilização deve além de ser incentivada, planejada para que ocorra de maneira crítica e contextualizada. Dessa forma, negar a presença das tecnologias

digitais, das plataformas, no contexto humano é, também, negar uma parte da vida dos estudantes. As metodologias ativas constituem papel fundamental dentro das instituições de ensino. Assumindo uma figura ativa, condizente com seu contexto atual, suas experiências sociais, coletivas, políticas e históricas espera-se que sejamos capazes não somente de depositar um conhecimento em um jarro vazio, mas de incentivá-los a buscá-lo pelos mais diversos meios os quais tenham acesso - ou seja, pela mediação das plataformas digitais.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha orientadora Maria Luisa Furlan Costa pela oportunidade de me aprofundar cientificamente com aporte teórico necessário e ao meu co-orientador Flávio Rodrigues de Oliveira, que fora para além de um professor, um humano gentil, paciente e compreensível. Também ao CNPQ pelo suporte financeiro e ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica nas Ações Afirmativas. Dedico esse trabalho a todos os estudantes que, apesar de todas as dificuldades, persistiram e persistem até hoje.

REFERÊNCIAS

ALCANTARA, Elisa S. F. (org.). **Inovação e renovação acadêmica**: Guia prático de utilização das metodologias ativas. Volta Redonda: Editora FERP, 2020.

KENSKI, Vani Moreira. **Aprendizagem mediada pela tecnologia**. Revista Diálogo Educacional, Curitiba, v. 4, n.10, p.47-56, set./dez. 2003.

NOVELLI, Josimayre [et al.]. **Cultura digital e educação**: diálogos sobre a EaD e o ensino remoto emergencial. Maringá: Eduem, 2023.

SANTOS, Taciana da Silva; JUNIOR, José Davison da Silva; BARBOSA, Valquiria Farias Bezerra. **METODOLOGIAS ATIVAS DE ENSINO-APRENDIZAGEM**. Olinda: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco, 2019. Disponível em: <<http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/565843>> Acesso em: fev. 2025.