

A tecnologia na Educação Infantil

Prof. Mestranda. Rosana Barbosa Cunha Costa
rosana@fatecba.edu.br

Os recursos tecnológicos fazem parte da rotina dessa nova geração. Por isso, é importante que a escola considere o seu uso, para aproximar a sala de aula à realidade do aluno.

Essa modernização é citada inclusive na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que incentiva a adequação das práticas pedagógicas, de forma que colaborem para ajudar o aluno a desenvolver competências e habilidades necessárias para o século XXI.

Na competência 4, destaca que na educação básica é preciso garantir que o aluno aprenda a “utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital....”

Já na competência 5 cita que o estudante deve ser incentivado a “compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva”.

Jogos

O uso de jogos na Educação estimula a criatividade e ajuda o aluno a aprender de uma maneira lúdica. Sem contar que são interessantes para desenvolver a coordenação motora e também o raciocínio lógico.

A gamificação, é indicado considerar os tecnológicos. Afinal, eles também podem ajudar o aluno a desenvolver habilidades socioemocionais e algumas competências. Dentre os benefícios dessa prática é possível citar o desenvolvimento de:

- Interação;
- Colaboração;
- Pensamento crítico;
- Curiosidade.

✦ O que é o Scratch?

Com o Scratch, é possível criar animações, jogos e histórias interativas, expressando paixões e interesses pessoais por meio da programação em blocos.

Você pode acessar o Scratch de forma online – tendo acesso a sua comunidade – ou de forma offline, fazendo seu download para o computador ou tablet.

O Scratch é um projeto do Grupo Lifelong Kindergarten no MIT Media Lab, desenvolvido pela Scratch Foundation.



<https://scratch.mit.edu/>

Leitura

Há muitos livros infantis que estão disponíveis online e essa é mais uma maneira de usar a tecnologia na Educação Infantil. O interessante, é que além desse contato com o livro, muitas vezes, quando obtidos de forma virtual, eles oferecem recursos a mais. Alguns têm sons, por exemplo, que tornam a interação com o livro mais divertida e adequada para diferentes idades.

O educador pode, por exemplo, fazer a leitura de um livro digital com todos. Depois disso, incentivar os pequenos a encontrarem novas obras no computador.



A Menina Da Cabeça Quadrada - História Infantil / Livro Animado / Audio Livro / Desenho Animado/Contos

<https://youtu.be/UHM1yLqj5FI?si=qp925Y7sGmAxg9ZF>



https://drive.google.com/file/d/1F7el_zD2Eypk3T4khKL5XGs6E6vPQXIK/view?usp=sharing



Froggy's
First Kiss



The Day It
Rained Hearts



There Was An Old
Lady Who Swallowed
a Rose!



Love SPLAT!





$$8 + 2 = 7 + 2$$



$$4 + 2 = 1 + 6$$



$$4 + 8 = 7 + 5$$



$$3 + 2 = 1 + 4$$

Referências

BACICH, Lilian; MORAN, José (Org.). Metodologias Ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2017.

BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando M. (Org.). Ensino Híbrido: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.

TAKE 5. Entenda a diferença entre Gamificação e Game-Based Learning. Blog, [s/d]. Disponível em: <https://www.take5.com.br/educacao-corporativa/gamificacao-e-game-based-learning/>. Acesso em: 28 fev. 2023.

ATIVIDADES AVALIATIVAS

1ª atividade 03/05 – entregue 2,0

31/05 – Entregar trabalho escrito sobre Metodologias ativas (2,0)

07/06 – Atividade avaliativa com perguntas e resposta – INDIVIDUAL (3,0)

14/06 – Apresentação Final 3,0