



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS DE ALTAMIRA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

RAYANE CAMILA CHAGAS COSTA

**TICS: O USO DO GCOMPRIS COMO RECURSO TECNOLÓGICO NA EDUCAÇÃO
INFANTIL.**

ALTAMIRA /PA

2023

RAYANE CAMILA CHAGAS COSTA

**TICS: O USO DO GCOMPRIS COMO RECURSO TECNOLÓGICO NA EDUCAÇÃO
INFANTIL.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação, do *Campus* Universitário de Altamira, da Universidade Federal do Pará como requisito para obtenção de grau de Licenciatura em Pedagogia. Prof. Dr. Renato Pinheiro da Costa.

ALTAMIRA /PA

2023

RAYANE CAMILA CHAGAS COSTA

**TICS: O USO DO GCOMPRIS COMO RECURSO TECNOLÓGICO NA EDUCAÇÃO
INFANTIL.**

Trabalho de Conclusão de Curso orientado pelo Prof. Dr. Renato Pinheiro da Costa, apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia no Instituto de Ciências Sociais Aplicadas da Universidade Federal do Pará, como requisito para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

APROVADA EM: 10/07/2023

BANCA EXAMINADORA

Prof. MSC. (Orientador)

Prof. Membro da Banca Examinadora)

Prof. (Membro da Banca Examinadora)

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)**

C837t Costa, Rayane Camila Chagas.
TICS : o uso do GCompris como recurso tecnológico na
educação infantil / Rayane Camila Chagas Costa. — 2023.
38 f. : il. color.

Orientador(a): Prof. Dr. Renato Pinheiro da Costa
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade
Federal do Pará, Campus Universitário de Altamira, Faculdade de
Educação, Altamira, 2023.

1. TICS. 2. Práticas tecnológicas . 3. TDICS . 4. GCompris
. I. Título.

CDD 607.1

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer primeiramente a Deus que nunca me desamparou nos momentos em que eu mas precisei, a mim mesma por toda garra e força, quero agradecer imensamente a minha mãe querida “Claudia Nice Silva Chagas”, pois esta conquista teve um grande impulso seu minha mãe, obrigada por nunca me deixar só, por sempre confiar em mim, e por me colocar em um bom caminho.

Agradeço ao meu pai poeta que sempre foi espelho para mim, aos meus irmãos por toda compreensão e ajuda, aos meus amigos, “Henrique e Janaina”, por todo apoio sempre.

Quero também agradecer ao meu querido “Sérgio Pena Oliveira”, por sempre estar comigo nos momentos mais precisos, agradeço imensamente por todo companheirismo, amor e atenção.

Para concluir, quero agradecer de coração meu orientador Prof. Dr. Renato Pinheiro da Costa por sua dedicação, orientação e atenção comigo nesta fase.

LISTA DE SIGLA

UFPA	UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CIEB	CENTRO DE INOVAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BRASILEIRA
TDIC	TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
TI	TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO
TIC	TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
LDB	LEI DE DIRETRIZES E BASE NA EDUCAÇÃO NACIONAL
PPP	PROJETO POLÍTO PEDAGÓGICO

RESUMO

O presente estudo trata-se de uma pesquisa qualitativa e exploratória com base em estudos de autores como CASTELLS e LÉVY relacionados as práticas tecnológicas inseridas no processo educacional, porém como estudo principal o processo de ensino aprendizagem na educação infantil, incentivando o uso das TICS/TDICS como recursos de extensão para o conteúdo pedagógico.

O autor Trigueiro (2008) também aborda o uso da tecnologia na educação, apresentando diversos recursos que podem ser utilizados para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais eficiente e interativo para os alunos em sala de aula.

No âmbito educacional os jogos digitais estão cada vez mais ganhando seu espaço, desta forma o Software educacional chamado GCOMPRIS, foi utilizado como objeto de estudo, por sua grande variedade de jogos educacionais em forma lúdica, lógica, dentre outras que estimulam os sentidos da criança de forma prática e divertida.

Visando a contribuição na educação de forma geral, estimulando a importância de se observar e praticar a inclusão dos recursos tecnológicos que podem ser utilizados em sala, recursos estes que são grandes aliados dos professores, que podem adaptá-los de forma prática e lúdica, transformando a didática na pedagogia, não só para motivar os alunos, mais também despertar seu interesse, em uma participação mais ativa e produtiva em sala de aula.

Além disso, a tecnologia pode facilitar o processo de ensino, oferecendo recursos interativos, colaborativos e acessíveis. Ela pode fornecer informações em tempo real, permitindo a exploração de conceitos de forma mais visual e interativa, e até mesmo personalizar o ensino para atender às necessidades dos alunos.

PALAVRAS CHAVES: Práticas tecnológicas, TIC, TDIC, GCompris.

ABSTRACT

The present study is a qualitative and exploratory research based on studies by authors such as CASTELLS and LÉVY related to technological practices inserted in the educational process, but as the main study the teaching-learning process in early childhood education, encouraging the use of TICS/TDICS as extension resources for pedagogical content.

The author Trigueiro (2008) also addresses the use of technology in education, presenting several resources that can be used to make the teaching-learning process more efficient and interactive for students in the classroom.

In the educational field, digital games are increasingly gaining ground, in this way the educational software called GCOMPRIS was used as an object of study, due to its wide variety of educational games in a playful, logical way, among others that stimulate the child's senses in a practical and fun way.

Aiming at contributing to education in general, encouraging the importance of observing and practicing the inclusion of technological resources that can be used in the classroom, resources that are great allies of teachers, who can adapt them in a practical and playful way, transforming didactics into pedagogy, not only to motivate students, but also to awaken their interest, in a more active and productive participation in the classroom.

In addition, technology can facilitate the teaching process, offering interactive, collaborative and accessible resources. It can provide real-time information, allowing exploration of concepts in a more visual and interactive way, and even customize teaching to meet students' needs.

KEYWORDS: Technological practices, ICT, TDIC, GCompris.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO	16
3 APLICATIVOS EDUCATIVOS NA EDUCAÇÃO BÁSICA	23
4 ABORDANDO E ANALISANDO APLICATIVO EDUCACIONAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL	25
5 CONCLUSÃO	31
REFERÊNCIAS	33

INTRODUÇÃO

A prática docente ao longo do processo histórico tem se aprimorado, e na atualidade ela tem se apropriado dos recursos tecnológicos para aperfeiçoar o processo ensino aprendizagem. O conceito de tecnologia refere-se ao conjunto de conhecimentos, técnicas, ferramentas, dispositivos e processos utilizados para criar, modificar, desenvolver ou aprimorar produtos, serviços ou sistemas para atender às necessidades humanas. A tecnologia é um elemento fundamental na evolução da sociedade e tem um impacto significativo em quase todos os aspectos da vida moderna.

Desse modo o uso das tecnológicas na educação se referem às atividades e métodos utilizados no desenvolvimento de recursos tecnológicos como material didático pedagógico educacional. Esses recursos são ferramentas digitais que podem incluir o uso de softwares, hardware, sistemas de comunicação, redes, dispositivos móveis, entre outros, elas variam dependendo do contexto e das necessidades do usuário ou organização.

Na etapa da educação infantil o uso das tecnologias tem sido cada vez mais frequente, e não é difícil de entender o porquê: com a tecnologia cada vez mais presente na vida das crianças, faz sentido que ela também seja uma grande aliada nos estudos como ressaltam Flexa e Lima (2002, p.12):

O uso das tecnologias traz consigo recursos metodológicos que estimulam a educação, através de técnicas cada vez mais dinâmicas, inovadoras e lúdicas. O uso dos recursos tecnológicos em sala de aula como recurso inovador, motivador e facilitador do processo de ensino, auxilia o professor para despertar o interesse e a participação da criança, tendo em vista que tais recursos fazem parte do contexto atual e, portanto, fazem parte do universo infantil.

Em uma matéria divulgada pela www.uol.com, a coordenadora de pós-graduação em metodologias ativas no Instituto Singularidades Lilian Bacich reforça a importância da tecnologia na educação quando diz que a tecnologia funciona como uma ferramenta que estimula e colabora para produção de conhecimento, assim como para o engajamento dos alunos, motivando-os a querer aprender sempre mais.

Além disso, a união entre tecnologia e educação também ajuda na construção de uma comunicação mais direta, que aproxima alunos dos professores e os pais do contexto escolar de

seus filhos, ou seja, essa integração só tem a colaborar para um processo de aprendizagem mais eficiente, visando um futuro profissional promissor para nós pedagogos.

Uma educação de qualidade busca sempre o desenvolvimento do aluno, tanto no âmbito escolar, como social e cultural, desta forma é essencial que os educadores estejam sempre refletindo e avaliando o desempenho tanto dos alunos quanto das suas práticas.

Importante que os alunos estejam cientes quanto ao uso das TICs preparados para utilizar dessas ferramentas para o seu desenvolvimento cognitivo e pessoal. “A inclusão digital não fica somente na vivência da criança ou do adolescente estudante na escola; ela transcende esse contexto e se amplia para a vida familiar e social.” (SANTORI, HUNG e MOREIRA, 2016, p.140).

Conforme Oliveira e Moura (2013, p.79) “As escolas devem fazer uso das TICs como novos meios de aprendizagem em todos os aspectos do currículo. Hoje as TICs são utilizadas em trabalhos extracurriculares, ou em disciplinas como complemento didático.” Utilizar as TICs nessa perspectiva contribui e favorece no desenvolvimento dos alunos, oferecendo um ensino aprendizagem de qualidade contribuindo para um ensino significativo.

A escolha do estudo em questão reflete muito na formação de pedagogos, seja em sala de aula ou em outro campo profissional no que se refere aos pequenos vistos que, a partir do momento em que se transmite o conteúdo de uma forma dinâmica e interativa, isso gera um maior interesse por parte do aluno. E o estimula a buscar novas formas de solucionar problemas.

As práticas tecnológicas na educação são fundamentais para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, interativo e eficiente. Existem diversas formas de utilização da tecnologia na educação como:

QUADRO 1: Temas e conceitos de tecnologias

TEMA	CONCEITO
Ambientes virtuais de aprendizagem	São plataformas digitais que permitem a criação de aulas virtuais, com acesso a materiais didáticos, atividades, fóruns de discussão, entre outras funcionalidades.

Softwares educacionais	São programas desenvolvidos especificamente para auxiliar no aprendizado de determinado conteúdo, com recursos multimídia, jogos educativos, simulações, entre outras ferramentas.
Realidade aumentada e virtual	Tecnologias que permitem a criação de ambientes virtuais imersivos, que podem ser utilizados para simulações e atividades práticas, tornando o aprendizado mais interativo e eficiente.
Redes sociais e aplicativos de comunicação	Plataformas como Facebook, WhatsApp e outras redes sociais podem ser utilizadas como ferramentas de comunicação e colaboração entre alunos e professores.
Ambientes virtuais de aprendizagem (AVA)	Plataformas digitais que permitem a criação de aulas virtuais, com acesso a materiais didáticos, atividades, fóruns de discussão, entre outras funcionalidades. Exemplos: Moodle, Blackboard, Canvas, Google Classroom.
Softwares educacionais	Programas desenvolvidos especificamente para auxiliar no aprendizado de determinado conteúdo, com recursos multimídia, jogos educativos, simulações, entre outras ferramentas. Exemplos: Kahoot, Quizlet, Duolingo, Geogebra.
Dispositivos móveis	Smartphones, tablets e outros dispositivos móveis são cada vez mais utilizados na educação, permitindo acesso a conteúdo educacional de forma remota e facilitando o processo de aprendizagem. Exemplos: aplicativos de dicionários, livros eletrônicos, aplicativos de matemática.

Fonte: <https://educadordofuturo.com.br/>

Existem diversas possibilidades e recursos tecnológicos que o professor pode utilizar em sala de aula como prática, porém a tecnológica é inovadora aos olhos dos alunos, quando aplicadas corretamente, impulsionam a criatividade do aluno e contribuem no desenvolvimento de uma série de competências, como o pensamento crítico, a análise de informações, a comunicação ativa, o senso crítico, o trabalho em equipe e muitas outras habilidades.

É importante destacar que a tecnologia deve ser utilizada como uma ferramenta de apoio ao ensino, e não como um substituto para o professor. O professor ainda é fundamental para guiar os alunos no processo de aprendizagem, orientando-os e tirando dúvidas. Além disso, é preciso ter cuidado para não substituir a interação social entre alunos, que é essencial para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

Alguns recursos envolvem o desenvolvimento de softwares enquanto processo de criação, teste e implantação de aplicativos e programas de computador; Segurança da

informação que são práticas utilizadas para proteger informações digitais e sistemas de ataques maliciosos; Gerenciamento de projetos no que diz respeito ao conjunto de práticas e ferramentas utilizadas para planejar, executar e controlar projetos de tecnologia; Infraestrutura de Tecnologia de Informação enquanto práticas para gerenciar, manter e atualizar hardware, redes e sistemas de comunicação; Desenvolvimento ágil de metodologia de desenvolvimento de software que prioriza a colaboração entre equipes, entregas rápidas e flexibilidade; emprego de DevOps, que é uma prática que une o desenvolvimento de software e operação, permitindo a entrega contínua de novas funcionalidades; e pôr fim a utilização de Cloud Computing como práticas para processamento, processamento e compartilhamento de dados e aplicativos em nuvem.

No campo das tecnologias digitais, essas são apenas algumas das práticas tecnológicas mais comuns, porém existem muitas outras que podem ser utilizadas em diferentes contextos. Lembrando que práticas tecnológicas são ações ou processos que envolvem o uso de tecnologia para alcançar um objetivo específico. Essas práticas podem ser aplicadas em diferentes áreas, desde a produção industrial até a educação e tantas outras áreas como destaca TRIGUEIRO (2008, p. 70)

Numa formação social concreta, pode-se distinguir, teoricamente, um conjunto de práticas, em que a “prática social” funciona como sua unidade. Neste sentido, não há prática em geral, mas práticas determinadas e singulares: a prática econômica, a prática política, a prática científica, a prática tecnológica. Cada prática é vista como um sistema relativamente autônomo.”

Segundo Trigueiro (2008), em uma formação social específica, é possível teoricamente distinguir um conjunto de práticas em que a "prática social" funciona como sua unidade. Dessa forma, não existe uma prática social geral, mas sim práticas determinadas e singulares, como a prática econômica, a prática política, a prática científica e a prática tecnológica.

Trigueiro (2008), também afirma, que o avanço da tecnologia remete às práticas tecnológicas e atualmente têm se tornado cada vez mais importantes para as empresas e organizações, uma vez que permitem a otimização de processos, redução de custos, aumento da produtividade e melhoria da qualidade dos serviços.

Em termos gerais, a tecnologia consiste em uma atividade humana, socialmente condicionada, que reúne um conjunto de meios – instrumentos e procedimentos – para a obtenção de um fim almejado.

Porém, distintamente da ciência, cujo objetivo precípua é a explicação dos fenômenos, além de sua descrição, interpretação e predição, a tecnologia visa, fundamentalmente, ao domínio e ao controle da natureza, seja esta física ou social. Contudo, não são os meios, como tais, que revelam o lado mais dramático da tecnologia; tampouco os objetivos visados. Mas a maneira como os sujeitos sociais relacionam significativamente meios e fins. Em outras palavras, como a experiência humana lida, concretamente, com determinados meios, em busca dos fins almejados. Nessa perspectiva, a tecnologia não é uma coisa, um objeto, um equipamento, ou mesmo um conjunto de conhecimentos – tudo isso é apenas uma dimensão do fenômeno tecnológico, seu lado aparente – a realidade “ôntica”, segundo o enfoque heideggeriano. (TRIGUEIRO; 2008 p.58).

Trigueiro (2008) aborda o uso da tecnologia na educação, apresentando diversas ferramentas e recursos que podem ser utilizados para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais eficiente e interativo. O autor destaca a importância de utilizar a tecnologia de forma consciente e responsável, sempre tendo em mente que o professor é fundamental para orientar os alunos e promover a interação social. O livro é uma leitura recomendada para professores e educadores que desejam utilizar a tecnologia de forma estratégica em suas práticas pedagógicas.

Além de apresentar diversas ferramentas e recursos tecnológicos que podem ser utilizados na educação, o autor ressalta a importância de desenvolver habilidades digitais nos alunos, para que eles possam lidar de forma crítica e consciente com a tecnologia. Ele também aborda a necessidade de adaptar as práticas pedagógicas para uma sociedade cada vez mais conectada e digital, promovendo a inclusão digital e combatendo a exclusão digital. O autor ainda ressalta a importância da formação continuada dos professores, para que eles possam acompanhar as transformações tecnológicas e utilizar as novas ferramentas de forma eficiente em suas práticas pedagógicas.

Alguns exemplos de práticas tecnológicas incluem o uso de softwares de gestão empresarial, automação de processos produtivos, Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), robótica, inteligência artificial, entre outros.

OLIVEIRA, MOURA (2015, p. 78) explana que:

As Tecnologias da Informação e Comunicação Referidas como TIC são consideradas como sinônimo das tecnologias da informação (TI). Contudo, é um termo geral que frisa o papel da comunicação na moderna tecnologia da informação. Entende-se que TIC consistem de todos os meios técnicos usados para tratar a informação e auxiliar

na comunicação. Em outras palavras, TIC consistem em TI bem como quaisquer formas de transmissão de informações e correspondem a todas as tecnologias que interferem e mediam os processos informacionais e comunicativos dos seres. Ainda, podem ser entendidas como um conjunto de recursos tecnológicos integrados entre si, que proporcionam por meio das funções de software e telecomunicações, a automação e comunicação dos processos de negócios, da pesquisa científica e de ensino e aprendizagem.

É importante ressaltar que a adoção de práticas tecnológicas deve ser concomitante a uma cultura de inovação e atualização constante, uma vez que a tecnologia está em constante evolução e novas ferramentas são desenvolvidas a cada dia.

TIC é a sigla para Tecnologias da Informação e Comunicação, que são um conjunto de recursos tecnológicos utilizados para processar, armazenar, transmitir e receber informações e dados. As TICs abrangem uma vasta gama de tecnologias, incluindo: Computadores e dispositivos móveis (smartphones, tablets etc.) Redes de computadores e internet; Softwares e aplicativos; Sistemas de armazenamento e backup de dados; Tecnologias de comunicação, como telefonia e videoconferência.

As TICs têm transformado a forma como as pessoas trabalham, se comunicam e se relacionam, além de terem impactado diversos setores da sociedade, como a educação, saúde, comércio e indústria. Elas permitem o acesso a informações em tempo real, a automação de processos, a criação de novos modelos de negócios e a otimização de diversas atividades e correspondem às tecnologias que mediam os processos informacionais e comunicativos das pessoas, por exemplo, o Jornal, Rádio ou TV, já a TDIC engloba equipamentos digitais, tais quais computadores, lousa digital, dentre outros

O uso das TICs tem se tornado cada vez mais indispensável nas empresas e organizações, uma vez que elas proporcionam vantagens competitivas, aumentam a eficiência e produtividade, além de possibilitar uma comunicação mais ágil e eficaz entre os colaboradores e clientes.

No campo educacional as TICs, têm sido incorporadas às práticas pedagógicas, tornando-se uma ponte de ajuda para os docentes, e potencialidade o interesse dos alunos, como meio para promover o desenvolvimento de aprendizagens mais significativas, com o objetivo de apoiar os professores na implementação de metodologias de ensino ativas.

Metodologias de ensino ativas são abordagens pedagógicas que colocam o aluno no centro do processo de aprendizagem, tornando-o um participante ativo e colaborativo na construção do conhecimento. Ao contrário das metodologias tradicionais, onde o professor é o detentor do conhecimento e transmite as informações de maneira passiva para os alunos, as metodologias ativas incentivam a participação ativa dos estudantes em atividades que promovem a reflexão, a interação e a aplicação prática dos conceitos.

Essas metodologias têm como objetivo estimular a autonomia, a criatividade, o pensamento crítico e a resolução de problemas, preparando os alunos para enfrentar desafios reais do mundo contemporâneo, conforme CORRÊA, BOLL, NOBILE (2022, P. 423):

Dessa forma, metodologias mais ativas de ensino apresentam o intuito de oferecer o espaço central de atuação e de aprendizado autônomo ao aluno. Podemos refletir que este sujeito movimentará em seu cérebro inúmeras abstrações que, iniciarão de forma empírica, avançando com os anos e os estímulos para abstrações reflexionantes, por fim, evoluirão para abstrações refletidas. São essas abstrações refletidas (conscientes) que se assumem como foco do aprendizado para a formação de cidadãos conscientes e participativos na sociedade. Entretanto, para que o cérebro chegue a esse ponto são necessários espaços e meios para que esses alunos possam explorar suas abstrações reflexionantes. Nesse sentido, a escola e a sala de aula, como espaços constantes de interação e vivências de crianças e jovens, através das metodologias de ensino adotadas, podem contribuir mais ou menos para o desenvolvimento e para a maturação desses processos de abstração reflexionante.

É do conhecimento de todos que as crianças são seres de aprendizagem muito rápida, seja para aprender através da observação ou com o domínio da tecnologia. A utilização das tecnologias como prática pedagógica na educação infantil possibilita aos professores de ensino.

A importância das TDICs - Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação que também entrará definitivamente em pauta nas escolas, desta vez, possivelmente deverá ter mais adeptos e maiores discussões. Embora essa discussão não seja uma novidade, durante muito tempo a maior preocupação ficou centrada na aquisição de computadores e criação ou ampliação de laboratórios de informática e, mais recentemente, na ampliação e disponibilização de redes de internet nas escolas uma nova metodologia de ensino, contribuindo de maneira significativa para o processo e acesso às redes de wi-fi para os alunos e professores. Muitos trabalhos estão sendo produzidos no sentido de como potencializar os usos de TDIC no

ambiente escolar e na elaboração de novas práticas pedagógicas e consideramos fundamental a inserção dos historiadores nessas discussões.

A pesquisa tem como objetivo aprofundar ainda mais o estudo sobre os jogos digitais como tecnologias que desenvolvem recursos produtivos na educação como prática na educação infantil, visando na contribuição com essas práticas tecnológicas no processo de ensino e aprendizagem dos alunos no âmbito do desenvolvimento, competências e habilidades, bem como em seu processo de construção de conhecimentos acadêmicos.

2. As tecnologias digitais na educação

A educação escolar tem sido um campo muito propício para o desenvolvimento de técnicas e metodologias voltadas para o ensino com a incorporação de materiais e recursos propícios para a realização dessa atividade. Desse modo, mais recentemente, no final do século XX, as tecnologias também foram sendo incorporadas com a introdução de equipamentos como a televisão, o rádio e o videocassete.

Em tempos de profundas transformações sociais, em uma era cada vez mais digital, o papel da escola vem se reformulando, para tentar evoluir e tornar-se capaz de desenvolver habilidades e competências de forma mais eficaz, na busca por um ensino aprendizagem de qualidade.

A garantia de conectividade de todas as instituições públicas de educação básica e superior à internet em alta velocidade, adequada para o uso pedagógico, é um objetivo essencial para promover a educação digital inclusiva. Esse acesso à internet de qualidade permite que alunos, professores e demais membros da comunidade escolar aproveitem todo o potencial das tecnologias digitais na aprendizagem.

Frente às atuais transformações sociais, bem como o contexto social no qual se insere os indivíduos, a escola merece destaque reconhecido por ser um espaço importante de transformação, formação e crescimento para o ser humano, um espaço privilegiado de construção de conhecimentos, novas aprendizagens e saberes.

Nesta perspectiva, a escola tem o dever de se atualizar quanto a novas práticas de conceber o ensino, de abrir-se a novas metodologias e instigar e estimular o professor a utilizar estas novas metodologias, ferramentas que irão possibilitar uma nova forma de aprender, que

viabilize uma aprendizagem mais significativa para o aluno. “Promover a aprendizagem é compreender a importância da relação ao saber, é instaurar novas formas de pensar e de trabalhar na escola, é construir um conhecimento que se inscreve numa trajetória pessoal” (NÓVOA, 2009, p. 88).

O contexto escolar é amplo, abrange alunos influenciados pela cultura digital, portanto a escola e os professores têm que pensar em meios e estratégias para dar conta desta realidade. Através do uso das tecnologias em sala de aula, utilizadas como meios produtores de conhecimentos, os professores poderão aproveitar o potencial criativo dos alunos, através de diferentes interações e possibilidades democráticas de aplicação.

Percebemos e entendemos que as tecnologias digitais fazem parte desta sociedade e evoluem cada vez mais de acordo com nossas necessidades sociais e educativas, dentro do contexto educacional em que as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) têm o potencial de enriquecer e transformar o processo de ensino e aprendizagem, hoje em dia temos uma facilidade muito grande de acesso a aplicação das TICs na educação que nos permite enquanto docentes a ampliar nosso conhecimento em sala de aula e através desse meio mediar um processo de ensino e aprendizagem mais prazeroso até mesmo tornando-se mais lúdico que nos proporciona uma diversidade de recursos tecnológicos, tornando-se grande aliada quando usada da maneira correta.

Sabemos que a realidade de muitas escolas municipais, estaduais e privadas, as vezes não condiz com as necessidades dos alunos, a falta de recursos e investimentos voltados para educação atrasa cada vez mais este processo de evolução digital nas escolas, porém não podemos esquecer que o direito a uma educação de qualidade é nosso, as escolas devem implantar cada vez mais técnicas e recursos digitais em salas de aula.

Não somos apenas resultado de uma época, também nos constituímos em práticas sociais, culturais, econômicas e políticas vivenciadas. Entende-se, então, que não é por causa dessas tecnologias que nos tornamos indivíduos tecnológicos, são as transformações do próprio sujeito que interferem na história.

O nosso mundo está em processo de transformação estrutural desde há duas décadas. É um processo multidimensional, mas está associado à emergência de um novo paradigma tecnológico, baseado nas tecnologias de comunicação e informação, que começaram a tomar

forma nos anos 60 e que se difundiram de forma desigual por todo o mundo. Nós sabemos que a tecnologia não determina a sociedade: é a sociedade. A sociedade é que dá forma à tecnologia de acordo com as necessidades, valores e interesses das pessoas que utilizam as tecnologias. Além disso, as tecnologias de comunicação e informação são particularmente sensíveis aos efeitos dos usos sociais da própria tecnologia. A história da Internet fornece-nos amplas evidências de que os utilizadores, particularmente os primeiros milhares, foram, em grande medida, os produtores dessa tecnologia. (CASTELLS E CARDOSO, 2005, p. 17)

De acordo com a exposição de Castells e Cardoso (2005), podemos compreender que com a disseminação da internet e a popularização dos computadores, a tecnologia se tornou ainda mais presente na educação, o uso da tecnologia começou a se expandir para além dos laboratórios de informática, com a introdução dos laptops e outros dispositivos portáteis, o que leva a compreender que esses recursos poderiam alcançar a educação como previa Castells (1996).

Com base na compreensão da necessidade de fazer a educação avançar e aprimorar o processo ensino aprendizagem é que o documento da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em Brasi (2018, p. 9) se faz a orientação para que esse campo de conhecimento seja considerado no processo educacional, recomendando:

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.

A compreensão que a tecnologia é preponderante para o processo educacional leva a BNCC a recomendar que o estudo pautado nesse conhecimento promova a introdução do educando nesse campo que faz parte da rotina que a sociedade tem acessado através dos recursos digitais das TICS, e que a escola precisa também se apropriar, pois, de acordo com Barreto (2004 p. 1183)

Em síntese, a presença das TIC tem sido investida de sentidos múltiplos, que vão da alternativa de ultrapassagem dos limites postos pelas “velhas tecnologias”, representadas principalmente por quadro-de-giz e materiais impressos, à resposta para os mais diversos problemas educacionais ou até mesmo para questões socioeconômicas-políticas.

Sendo que o que consideramos tecnologia digital na educação inclui uma ampla variedade de ferramentas e plataformas, como softwares educacionais, aplicativos de aprendizagem, plataformas, de ensino à distância, jogos educativos, realidade virtual e aumentada, entre outros como recursos digitais, é necessário que as instituições de ensino e o próprio corpo docente estejam preparados para interagir com essas tecnologias como ressalta Fragoso (2017, p. 1)

Uma vez que a Escola desempenha um papel fundamental na formação das crianças e representa um dos espaços de socialização e desenvolvimento da infância, importa aqui perceber se a forma como aprendem hoje nas salas de aula está adequada ao seu cotidiano. De que maneira os atuais modos de aprendizagem formal são mobilizados e aplicados à realidade? Estará essa aprendizagem a preparar as gerações mais novas para as suas necessidades de adaptação e integração na sociedade em rede, que requer determinadas competências essenciais e transversais?

Sendo que no sistema social atual é na escola que boa parte do processo educacional e de formação das crianças ocorre, é compreensível que processos das bases das relações sociais como arte, cultura, economia, política, tecnologia sejam abordadas no processo formativo que ocorrem na escola da educação básica, por isso, há a necessidade de construção de metodologias que atendam a essa abordagem.

Para tanto, deve-se observar fatores fundamentais para que esse processo de fato seja positivo, com a ligação do professor com as tecnologias, um espaço onde o profissional consiga desenvolver atividades positivas de acordo com o seu conhecimento, promover capacitações, deve ser um local que instigue a aprender novas formas de ensino por meio das tecnologias, um lugar adequado que consiga oferecer condições para se trabalhar como ressaltam Leite e Ribeiro (2012).

Tentando a atender as demandas para que na escola o processo educacional corresponda as expectativas do uso das TICs, muitas iniciativas no campo da formação continuada de professores são desenvolvidas. Esses programas são conduzidos por especialistas em tecnologia educacional e permitem que os professores aprendam e experimentem as tecnologias em um ambiente controlado.

Uma dessas instituições que podemos destacar no campo da formação docente para o uso das tecnologias digitais é o Centro de Educação para a Educação Brasileira (CIEB), onde é possível observar a formação para um “Currículo de Tecnologia Educação”, que propõe um

caminho bem-organizado para que o professor consiga desenvolver um projeto ou uma aula a partir dali, de acordo com a etapa e série que o aluno esteja matriculado, oferecendo também cursos na área.

Nesse mesmo patamar posso dizer que há uma ampla gama de cursos online disponíveis para os professores aprenderem sobre o uso de tecnologias em sala de aula. Esses cursos são oferecidos por instituições educacionais, organizações sem fins lucrativos, ou plataformas de aprendizagem *online*, como por exemplo os cursos que são realizados por meio da plataforma “GEG Brasil Oficial” no site <http://bit.ly/saladeaulahibrida2>

As ações promovidas por empresas e organizações no sentido de disseminar a formação sobre tecnologias educacional direcionado a professores, reforça a argumentação que a aplicação das tecnologias na escola tem aumentado e desempenha um papel importante na educação atual, uma vez que as tecnologias digitais oferecem uma variedade de recursos e ferramentas que podem melhorar a experiência de aprendizagem dos alunos e auxiliar os professores no processo de ensino.

Através dos princípios democráticos apontados pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996 que podemos encontrar o aporte legal da escola na elaboração da sua proposta pedagógica, O PPP, sigla para Projeto Político-Pedagógico, é um documento que norteia o planejamento e a organização do trabalho pedagógico em uma instituição de ensino.

Ele representa um instrumento fundamental para a implementação das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) na educação, algumas razões que destacam a importância do PPP nesse contexto requer orientação para o uso adequado das TICs, por exemplo: O PPP deve estabelecer diretrizes claras sobre como as TICs serão integradas ao ambiente educacional. Isso inclui definir objetivos, metodologias, estratégias e recursos necessários para a incorporação efetiva das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem.

As TICs estão em constante evolução, e o PPP deve prever formas de acompanhar essas mudanças. Ao estabelecer uma visão de futuro, a instituição poderá se preparar para incorporar novas tecnologias de forma proativa e atualizar seus métodos educacionais de acordo com as demandas contemporâneas, auxílio sobre capacitação dos profissionais em relação ao uso dos recursos digitais.

Ao inserir as TICs no PPP, a instituição de ensino demonstra o compromisso com a inovação educacional e com a preparação dos alunos para um mundo cada vez mais tecnológico. Isso estimula a busca por novas abordagens e práticas pedagógicas alinhadas às demandas do século XXI.

Em resumo, o PPP é um documento estratégico que dá base e direção à implementação das TICs na educação. Ele ajuda a garantir que o uso dessas tecnologias seja planejado, significativo e alinhado aos objetivos educacionais da instituição, contribuindo para uma educação mais inovadora, inclusiva e preparada para os desafios da sociedade digital.

Por isso é de suma importância que no processo educacional da escola de educação básica sejam realizados planejamentos para os componentes curriculares que considerem o emprego das tecnologias digitais, ou utilizem aplicativos educativos. Por tanto, para o emprego desses recursos é preciso que haja um cuidadoso planejamento de aplicação, que comece nos plantões pedagógicos e se estenda na elaboração de sequências didáticas e planos de aulas como considera Andrade (2011) quando diz que na educação essas tecnologias só funcionam se houver planejamento para que haja controle de recursos e tempo.

Considerando o importante pensamento de que vivemos nesta constante evolução social e educacional social e conseqüentemente virtual em que as TICs fazem parte do cenário, Castells e Cardoso (2007, p. 18) destacam que:

[...] a comunicação em rede transcende fronteiras, a sociedade em rede é global, é baseada em redes globais. Então, a sua lógica chega a países de todo o planeta e difunde-se através do poder integrado nas redes globais de capital, bens, serviços, comunicação, informação, ciência e tecnologia.

Atualmente vivemos todos conectados, ou seja, esse sistema tecnológico nos interliga pelos sinais de *wi-fi* como destacam Castells e Cardoso (2007) e essa conexão está em todos os ambientes, em nossas casas, nas ruas, evidenciando ainda mais esse livre acesso no meio social. Levando facilmente pessoas a lugares a partir da comunicação virtual e visual, estabelecendo-se a cultura "cibercultura" segundo Lévy (1999), pensamento corroborado por Fantin (2016 p.598), que afirma:

A cultura digital, a mídia-educação, as multiliteracies os novos letramentos são conceitos fundamentais para alicerçar nosso olhar sobre

as crianças e os jovens e suas relações com as mídias e as tecnologias, bem como para entender as culturas infanto-juvenis e suas práticas culturais mediadas ou não pelas tecnologias. Da mesma forma, é importante discutir as metodologias de pesquisa com e sobre crianças no contexto da mídia e da cultura.

A afirmação de Fantin (2016), destaca a importância de conceitos como cultura digital, mídia-educação, multiletramentos e novos letramentos para compreendermos as relações das crianças e jovens com as mídias e tecnologias. Esses conceitos fornecem uma base sólida para entender as práticas culturais das culturas infanto-juvenis, sejam elas mediadas ou não pelas tecnologias. Além disso, a autora ressalta a relevância de discutir metodologias de pesquisa com e sobre crianças no contexto da mídia e da cultura.

Essa citação enfatiza a necessidade de considerar a influência das mídias e das tecnologias na vida das crianças e jovens, bem como a importância de abordar as metodologias de pesquisa adequadas para compreender suas experiências nesse contexto. Ao reconhecer a importância desses conceitos e metodologias, podemos promover uma abordagem mais abrangente e informada na educação e pesquisa relacionadas à mídia, cultura e tecnologia na infância e juventude.

De acordo com Bariani (2011, p. 4), “O mundo não foi mais o mesmo e a interatividade digital e o meio multimídia tornaram-se cotidianos”, com isso considero de suma importância que como educadores nos apropriemos dessa linguagem tecnológica, pois, cabe a nós observarmos as necessidades do processo de ensino aprendizagem de forma prática tanto para os professores, quanto para alunos, facilitar esse diálogo entre as tecnologias e aplicá-las em salas de aulas, a facilidade que elas oferecem, quando bem utilizadas trazem grandes benefícios para o processo de aprendizagem dos alunos em todas as etapas. Podemos considerar também que “Para começar, o leitor em tela é mais ativo que o leitor em papel: ler em tela é, antes mesmo de interpretar, enviar um comando a um computador para que projete esta ou aquela realização parcial do texto sobre uma pequena superfície luminosa” Lévy (2003, pág. 40)

Lévy (1996) enfatiza a diferença na experiência de leitura entre um leitor em papel e um leitor em tela. Segundo o autor, o leitor em tela é mais ativo, pois, além de interpretar o texto, ele também precisa interagir com o computador, enviando comandos para que a projeção do texto seja apresentada em uma superfície luminosa.

Essa observação ressalta a natureza interativa da leitura em tela, em que o leitor está envolvido em um processo ativo de interação com a tecnologia. Em contraste, a leitura em papel geralmente não requer a mesma interação direta com um dispositivo eletrônico.

Essa reflexão de Lévy (1996) sugere que a leitura em tela pode envolver uma nova dinâmica de engajamento do leitor, em que ele se torna um participante ativo na construção da experiência de leitura, interagindo com o texto e com a interface digital. Isso pode ter implicações tanto na forma como o leitor se relaciona com o texto quanto na maneira como a informação é apresentada e compreendida em um ambiente digital.

Torna-se necessário discutir sobre os benefícios e/ou malefícios do uso das tecnologias, analisando a melhor forma de associá-las à educação, e adaptá-las à nossa realidade educacional, inserindo em nossas salas de aula, como novas metodologias de ensino, pois existem ainda vários caminhos a serem percorrido nesta caminhada posto o resultado da formação em tecnologia educacional transpõe os muros da escola como destaca Barinani (2011)

3. Aplicativos educativos na educação básica

Os aplicativos educativos e/ou jogos digitais, podem ser usados como recursos aliados que desempenham um papel cada vez mais importante na educação, oferecendo oportunidades de aprendizado interativo, lúdico e envolvente para os alunos. Esses aplicativos são projetados para apoiar o currículo escolar, abordar habilidades específicas e oferecer recursos de aprendizado complementares

Os aplicativos digitais educativos permitem que os alunos aprendam em seu próprio ritmo e de acordo com suas necessidades individuais. Os aplicativos podem ser adaptados para atender aos níveis de habilidade e preferências de aprendizado de cada aluno, oferecendo uma experiência personalizada. De acordo com PIAGET (1971, p.99)

O jogo é a construção do conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos as crianças desde pequenas estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvem a noção de casualidade, chegando à representação e finalmente a lógica.

No processo educacional as ações pedagógicas têm enveredado pela busca de recursos didáticos que tornem o processo educacional mais atrativos, neste caso, pela lógica em que operam com o emprego de regras e ludicidade, os jogos têm se tornado uma ferramenta importante nesse processo.

Na atualidade, sendo que tratamos de um contexto mais propício para o emprego das tecnologias digitais, os jogos assumem outra perspectiva, desse modo Cardoso (2015, p.18) entende que:

No enfoque dos jogos digitais, ou material multimídia, quando usados de forma educativa, com objetivos definidos para se alcançar um resultado significativo para a criança, abre-se possibilidades de aprendizagem como desenvolver as habilidades de cada indivíduo, facilitando no convívio social, na autoconfiança, ajuda na motivação do contexto da aprendizagem, bem como na expressividade, no desenvolvimento na motricidade, desperta as percepções sensoriais e ainda os jogos digitais são utilizados no desenvolvimento da atenção, concentração e autonomia, onde a criança vai gradativamente aprendendo a formar o seus próprios conceitos.

No ambiente da educação infantil, os jogos digitais têm conseguido um espaço considerado graças ao recurso do acesso à internet, que disponibiliza uma lista cheia de opções de jogos educacionais que podem ser utilizados no desenvolvimento das habilidades sensoriais motoras e cognitivas das crianças, transformando esse aprendizado em uma prática divertida e interativa. Com base em tudo que fora estudado, selecionamos alguns aplicativos de fácil acesso para utilização do professor, são plataformas que exploram também a capacidade de criação, ou seja, o professor pode configurar cada jogo de acordo com sua necessidade de curricular, ou seja de acordo com o assunto repassado em tal dia, ou também de acordo com a dificuldade da turma.

É importante ressaltar que os aplicativos educativos devem ser usados de forma equilibrada e integrada ao currículo escolar, sendo uma ferramenta complementar ao ensino tradicional. Os professores desempenham um papel fundamental na seleção, integração e avaliação desses aplicativos para garantir que sejam eficazes e alinhados aos objetivos educacionais.

No Quadro 2 apresento melhor algumas plataformas digitais ou sites para educação infantil, que podem auxiliar na extensão do conteúdo passado anteriormente pelo professor.

QUADRO 2: Sugestões para pesquisa

NOME	DESCRIÇÃO	LINK PARA PESQUISA
Alfabeto Divertido	Esse jogo tem o objetivo de ensinar as letras do alfabeto para as crianças. Ele utiliza animações e felizes para que os alunos possam associar	https://www.escolagames.com.br/jogos/alfabetoDivertido/
ABCmouse	É um programa de aprendizado online que oferece atividades interativas em várias áreas, como leitura, matemática, ciências e artes.	www.abcmouse.com
Wordwall	Prepara atividades personalizadas para sala de aula. Questionários, competições, jogos de palavras e muito mais.	https://wordwall.net/pt/resource/34880476/jogos-educacao-infantil
Escola Games	O site disponibiliza uma lista com inúmeros jogos infantis com bastante ludicidade, de acordo com o nível de ensino e dificuldades do aluno, com vários conteúdos como: Alfabetização, estímulo de memória, números etc.	https://www.escolagames.com.br/jogos/euSeiContar/
Alfabeto em Ordem	O site disponibiliza uma lista com inúmeros jogos infantis com bastante ludicidade, de acordo com o nível de ensino e dificuldades do aluno, com vários conteúdos como: Alfabetização, estímulo de memória, números etc.	https://noas.com.br/ensino-fundamental-1/lingua-portuguesa/alfabeto-em-ordem/
Tamanho Correto	Jogos que fazem associação de tamanho e quantidade de figuras, alfabetização por memorização e muito mais.	https://portalesiproducao.blob.core.windows.net/portalesi/contudos/jogos/52349/index.html

As fontes de pesquisa e interação apresentadas no Quadro 2, são um exemplo de como tem endereços eletrônicos disponíveis para os professores da educação básica buscarem subsídios para desenvolverem as atividades pedagógicas interagindo com os recursos tecnológicos. Para tanto, a escola e as administrações públicas precisam dispor de mais investimentos na compra de equipamentos como computadores, tablets, instalação de internet na escola, para que os profissionais da educação e os alunos possam se apropriar desse conteúdo.

4. Abordando e analisando aplicativo educacional na educação infantil.

Acessar o universo digital é uma atividade que requer equipamentos como computadores, e instrumentos como softwares que permitem navegar pelo ciberespaço, para desenvolver atividades como mandar uma mensagem, conversar com outra pessoa, pesquisar, jogar etc. No caso, para a atividade educacional existem muitos endereços eletrônicos acessados por meio de navegadores que possibilitam acessar bibliotecas, sites de pesquisa, vídeos educativos, e assim por diante, outro recurso voltado também para essa atividade são os aplicativos que no campo digital é um programa que serve para executar funções específicas.

Sendo que são muitos os aplicativos educacionais, me limitarei a apresentar e analisar o uso do GCompris. Esse aplicativo que já é utilizado como recurso na metodologia de ensino na escola onde se observou a eficácia deste jogo como recurso digital, utilizado como técnica pedagógica de extensão aos conteúdos vistos em sala de aula, ou seja, repassado anteriormente pela professora regente do cotidiano escolar desses discentes, desenvolvendo várias habilidades no alunos em sala de aula e laboratório.

O GCompris é um software educacional, projetado para fornecer um ambiente de aprendizado interativo e divertido para crianças de 2 a 10 anos. Ele oferece uma ampla variedade de atividades educacionais que cobrem diversas áreas do conhecimento, como matemática, ciências, leitura, geografia, habilidades de computação e muito mais, algumas das atividades são de orientação lúdica, mas sempre com um caráter educacional como ressaltam Carvalho e Chagas (2014, p. 11)

O ambiente de aprendizagem do GCompris permite uma significativa mudança no cenário de aprendizagem. Neste ambiente o aluno tem acesso a ferramentas multimídia educativas. É extremamente viável tratar sobre diversos assuntos vistos em sala de aula, abordados nas mais variáveis disciplinas curriculares o que proporciona aos alunos a contextualização do conhecimento de maneira interdisciplinar.

O GCompris foi desenvolvido por Bruno Coudoin em 2000, com o intuito de oferecer uma plataforma educacional acessível e divertida para crianças. O software foi projetado originalmente para o sistema operacional Linux, mas ao longo dos anos foi portado para várias outras plataformas, incluindo Windows, macOS, Android e iOS. O GCompris é distribuído como software livre e de código aberto, o que significa que qualquer pessoa pode usar sem restrições, ou como comentam Santos e Hetkovisk (2008)

No programa GCompris crianças a partir de 2 ou 3 anos de idade, poderão iniciar, através do jogo de computador, o exercício de atividades pedagógicas utilizando-se de uma forma divertida, colorida, sonora, familiarizando-se inicialmente com, por exemplo, o mouse e o teclado, em uma escala crescente permitindo o seu uso até os 10 anos de idade, permeando todas as áreas do conhecimento como matemática, geografia, ciências, desenho, trazendo alguns jogos como xadrez, sudoku, quebra cabeça etc. Este trabalho pretende apresentar o GCompris, um software livre que proporciona apoio ao trabalho educativo infantil, com possibilidades de colaboração e compartilhamento

A utilização do aplicativo GCompris como recurso educacional se torna importante devido ele possibilitar o aluno interagir com atividades de aprendizado por meio tecnológicos, como por exemplo, esse aplicativo possibilita a criança em um passo a passo desenvolver atividades como:

QUADRO 3: Atividades educacionais do GCompris

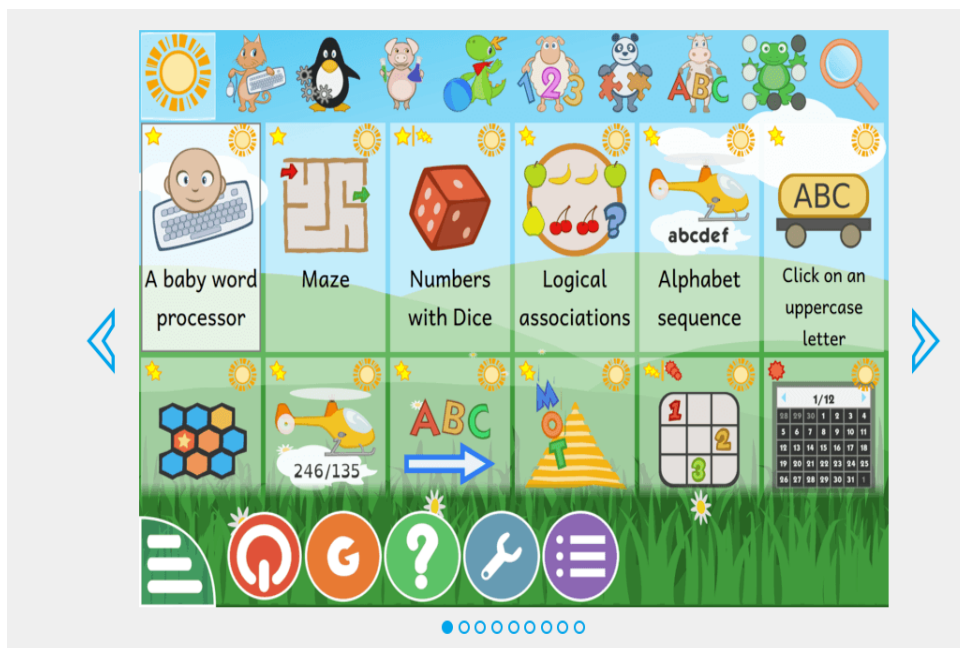
ATIVIDADE	APRENDIZADO
COMPUTADOR	Teclado, mouse, tela sensível ao toque
LEITURA	Letras, palavras, prática de leitura, digitação de texto;
ARITIMÉTICA	Operações com números, memorização de tabelas, enumeração, tabelas de entrada dupla;
CIÊNCIAS	Controle do canal, ciclo da água, energia renovável;
GEOGRAFIA	Países, regiões, cultura
JOGOS	Xadrez, memória, ligue 4, forca, jogo da velha
OUTROS	Cores, formas, Braille, aprenda a dizer as horas

Fonte: https://www.gcompris.net/index-pt_BR.html

O GCompris tem sido um aplicativo muito acessado nas instituições escolares devido a facilidade ao acesso e a composição das atividades que atualmente são mais de 100, e que de acordo com Condoin (2000) tem estado em evolução, o que significa dizer que seu acesso pode ser tornar maior à medida que mais recursos forem sendo incorporados a sua plataforma.

No caso da forma de utilização podemos notar na Figura 1 que apresenta a tela principal do aplicativo de fácil interação, mesmo uma criança que ainda não saiba ler pode se guiar pelas cores ou ícones interativos.

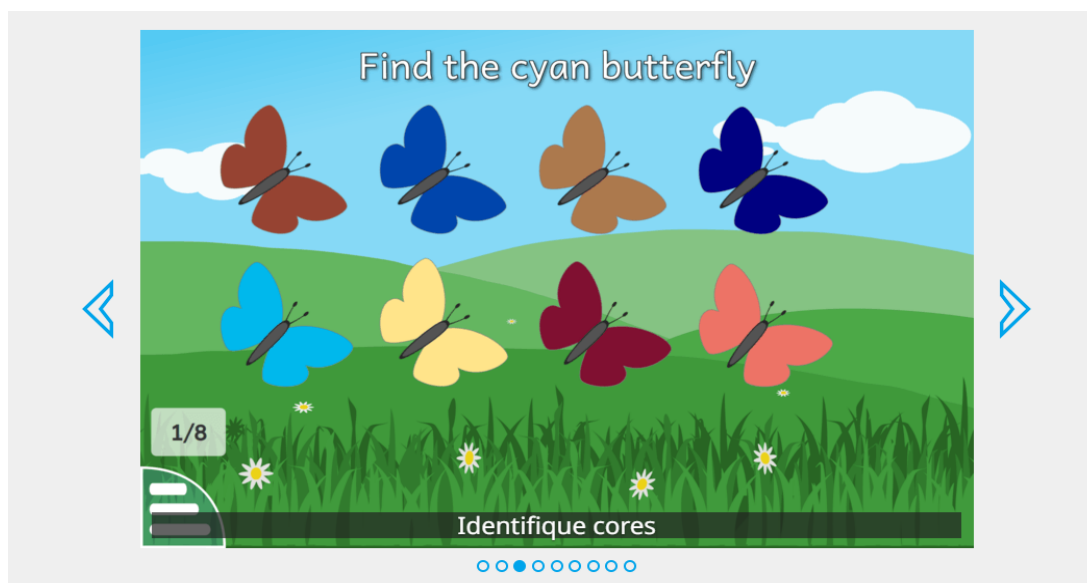
FIGURA 1: Tela principal GCompris



Fonte: https://www.gcompris.net/index-pt_BR.html

Por meio da tela inicial a criança pode navegar até a uma atividade específica que pretenda desenvolver, como por exemplo jogar um jogo, contar numerais, realizar uma operação de lógica, até mesmo o inglês presente no jogo é uma forma de estimular uso da língua inglesa no desenvolvimento de aprendizagem da criança. No caso, em uma situação concreta de sala de aula, em que o professor queira trabalhar as cores com seus alunos, basta auxiliar o educando a escolher a opção cores e daí ele deverá de forma lúdica selecionar uma cor e clicar na palavra correspondente para realizar a atividade com sucesso como exemplificado na Figura 2.

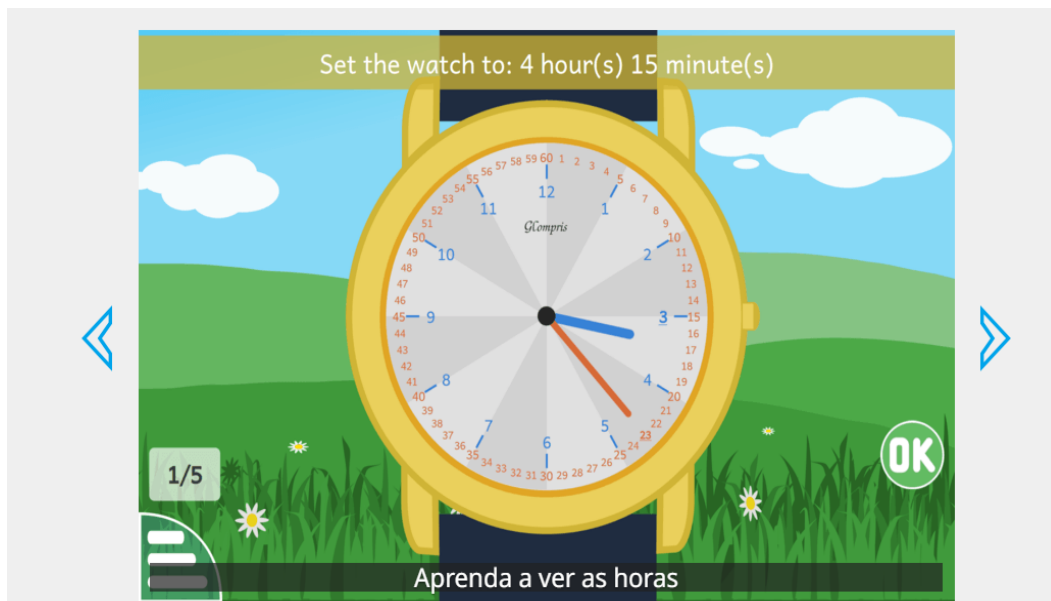
FIGURA 2: Atividade de identificar as cores:



Fonte: https://www.gcompris.net/index-pt_BR.html

Aplicativos como o GCompris são recursos didáticos pedagógicos que elevam o aprendizado para um outro ambiente educacional, no caso o virtual, onde não há a necessidade de o professor se prender em realizar tarefas artesanais para construir um material não estruturado, como por exemplo em uma aula sobre as horas, em que um professor precisaria corar papelão, pintar e transportar de sua casa para a escola e ainda ficar com o material guardado ocupando espaço. No caso do aplicativo essa atividade se resume em pequenos cliques para selecionar a hora indicada na tela do aparelho onde está sendo projetado como demonstra a Figura 3.

FIGURA 3: Atividade de aprende a ver as horas



FONTE: https://www.gcompris.net/index-pt_BR.html

Com aplicativos como o GCompris, são muitas as possibilidades de desenvolvimento de processos educacionais, com a ressalva que os alunos nativos do mundo digital se sentirão confortáveis em manusear tais aplicativos. Entretanto, o uso dessas ferramentas tecnológicas precisa ser acompanhado e programado dentro de uma proposta curricular para que o processo educacional seja realizado com a garantia do desenvolvimento das habilidades dos educandos.

CONCLUSÃO

Em primeiro lugar, a tecnologia tem o poder de tornar o aprendizado mais envolvente e interativo. Com recursos como computadores, tablets, aplicativos educacionais e plataformas de ensino online ou não, os alunos podem acessar uma variedade de conteúdo multimídia, como vídeos, jogos educacionais e simulações, que tornam as aulas mais dinâmicas e interativas. Isso ajuda a despertar o interesse dos alunos, mantendo-os engajados e motivados no processo de aprendizagem.

Este estudo tem como objetivo compreender os variados recursos tecnológicos, no qual os professores podem utilizar como práticas pedagógicas que podem auxiliar de forma positiva no processo de ensino aprendizagem dos alunos na educação infantil.

Tendo em vista a realidade do ambiente escolar que esses alunos estão inseridos, o conteúdo repassado anteriormente torna-se uma extensão tecnológica e muito mais instigante para o processo de aprendizagem, sendo reforçada em forma de jogos digitais pedagógicos que facilitam a compreensão do aluno.

A inclusão da tecnologia na educação trouxe uma série de benefícios vivenciados que transformaram a forma de como aprendemos e ensinamos. Essa integração tem impactado positivamente os estudantes, professores e o sistema educacional como um todo, segundo o autor TRIGUEIRO (2008) destaca uso das tecnologias em função das práticas pedagógicas, tornando-se uma grande aliada na educação.

Em suma, o GCompris é uma excelente opção para promover a educação e o desenvolvimento infantil de maneira divertida e envolvente. Com sua ampla variedade de recursos e funcionalidades, o software oferece um ambiente educacional completo, incentivando o interesse pela aprendizagem e ajudando as crianças a adquirirem conhecimentos e habilidades essenciais para seu crescimento.

Este é somente um dos vários recursos que o acesso à tecnologia nos permite chegar segundo o autor CASTELLS este mundo das práticas tecnológicas, abrange muito mais que salas de aulas, evolui sociedades.

Entender e compreender sobre as dificuldades relacionadas à realidade de cada escola e dos professores também em relação a tecnologia, pode ser o impulso para desconstruir a visão negativa que muitas vezes o receio de tentar algo novo pode causar.

Portanto, tendo em vista a relevância da pesquisa, almeja-se que este estudo possa servir como base para outras pesquisas referente ao tema das dificuldades de aprendizagem dos alunos em relação às didáticas oferecidas em sala de aula, observar e também a dificuldade dos professores em relação a tecnologia, as escolas precisam instigar o professor a fazer essa utilização dos recursos em sala, o professor tem um leque de práticas que podem ser desenvolvidas por eles mesmos, personalizada para cada especificidade dos assuntos sobre aqueles educandos.

REFERÊNCIAS

ABCmouse. ABCmouse Early Learning Academy. Disponível em: <http://www.abcmouse.com/>. Acesso em: 30 jun. 2023.

ANDRADE, Ana Paula Rocha de. **O uso das tecnologias na educação: computador e internet.** 2011. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/1770/1/2011_AnaPaulaRochadeAndrade.pdf Acesso em: 10 maio 2023

BARIANI, Bruna Barbieri. Hipermídia e Educomunicação: o papel das novas mídias digitais no ensino. Sessões do Imaginário, v. 16, n. 25, 2011. Disponível em: [file:///C:/Users/Sesi.LAB-SESI-07/Downloads/admin,+10 1%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Sesi.LAB-SESI-07/Downloads/admin,+10%201%20(1).pdf) Acesso em: 20 abril 2023

BARRETO, Raquel Goulart. Tecnologia e educação: trabalho e formação docente. **Educação & sociedade**, v. 25, p. 1181-1201, 2004. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/6HmDSHGqC5VC3RSNtYWZmWS/?format=pdf&lang=pt> Acesso em: 30 maio 2023

CARDOSO, Gecilda Quintanilha. **Jogos digitais na educação infantil.** 2015. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/133905/000980630.pdf?sequenc> Acesso em: 10 junho 2023

CARVALHO, Fernanda Daniela Borges et al. **Análise do gcompris como recurso metodológico na educação infantil: uma realidade evidenciada em Marapanim/PA.** 2014. Disponível em: <http://www.bdta.ufra.edu.br/jspui/bitstream/123456789/337/1/An%C3%A1lise%20do%20gcompris%20como%20recurso%20metodol%C3%B3gico%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o%20infantil%20uma%20realidade%20evidenciada%20em%20MarapanimPA.pdf> Acesso em: 20 abril 2023

CASTELLS, Manuel et al. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e terra, 2007. Disponível em: https://issuu.com/pesquisa-unificada/docs/a_sociedade_em_rede Acesso em: 15 março 2023

CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo. **A sociedade em rede: do conhecimento à acção política**. 2005. Disponível em: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/31872966/A_SOCIEDADE_EM_REDE-libre.pdf?1391467660=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DA_SOCIEDADE_EM_REDE.pdf&Expires=1686857271&Signature=VPbLvjrkbUSLfMDQT1x4h1z8noj4AaMK8NgWIBmFGJk1xvdbXykmVCgsM5D0SDvX24DfKmiisbM~au849ctfJfs-DHIKDo8qXgMr~ro787AFtzc4J7fOHq7lhhA~I97fvhheRs0gkQdCBmckfZib0hj8kHKChULbgAmQTeV9tW6Ky-5WXhI6p1vsyBVU1hQbTbnQ~mRp7Dg6XoHSeVFXpNDIvdsL0l-vFnqlwnkQtp9qYCCb1hRcBXUoqdbKc2xaWomzcHQ4jqCBhlejfgqYuRuP8FUa5VreWgiXNMEKGeO8oRpT4wrgBRySotur2IBdT-UNegUpT-dnS0cYDwdQ_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA#page=16 Acesso em: 27 maio 2023

ESCOLA GAMES. Alfabeto Divertido - Escola Games. Disponível em: <https://www.escolagames.com.br/jogos/alfabetoDivertido/>. Acesso em: 30 jun. 2023.

ESCOLA GAMES. Eu Sei Contar - Escola Games. Disponível em: <https://www.escolagames.com.br/jogos/euSeiContar/>. Acesso em: 30 jun. 2023.

FANTIN, Monica. **Múltiplas faces da infância na contemporaneidade: consumos, práticas e pertencimentos na cultura digital**. Revista de Educação Pública, v. 25, n. 59/2, p. 598, 2016. Disponível em: [file:///C:/Users/Sesi.LAB-SESI-07/Downloads/3836-Texto%20do%20Artigo-11555-1-10-20160629%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Sesi.LAB-SESI-07/Downloads/3836-Texto%20do%20Artigo-11555-1-10-20160629%20(1).pdf) Acesso em: 05 abril 2023

FLEXA, Carine Alves; LIMA, Marli Lustrosa. **Uso Das Tecnologias Digitais Em Práticas Pedagógicas Na Educação Infantil Em Uma Escola Da Rede Municipal No Município De LARANJAL DO JARI-AP**. IFAP, 2022. Disponível em: <http://repositorio.ifap.edu.br/jspui/handle/prefix/629> Acesso em: 15 abril

FRAGOSO, Madalena San-Payo et al. **Entre as TIC e as crianças na era digital: um olhar aproximado ao seu processo de aprendizagem formal**. 2017. Tese de Doutorado. Disponível em: https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/15295/1/master_madalena_fragoso.pdf Acesso em: 3 junho 2023

GCOMPRIS. GCompris - Software educacional de alta qualidade. Disponível em: https://www.gcompris.net/index-pt_BR.html. Acesso em: 30 jun. 2023.

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf

IDOCODE. iDoCode - Desenvolvimento e aprendizado de programação. Disponível em: <https://idocode.com.br/>. Acesso em: 30 jun. 2023.

LDB - Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996.

LÉVY, Pierre. **Que é o Virtual?**, O. Editora 34, 2003. Disponível em:

<https://books.google.com.br/books?hl=pt->

[BR&lr=&id=IeNw_sOADVEC&oi=fnd&pg=PA11&dq=L%C3%89VY,+Pierre.+Que+%C3%A9+o+Virtual%3F,+O.+Editora+34,+2003.&ots=0DBgFey05N&sig=9hc16Vzha7Aavg-](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=IeNw_sOADVEC&oi=fnd&pg=PA11&dq=L%C3%89VY,+Pierre.+Que+%C3%A9+o+Virtual%3F,+O.+Editora+34,+2003.&ots=0DBgFey05N&sig=9hc16Vzha7Aavg-)

[N2V_d](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=IeNw_sOADVEC&oi=fnd&pg=PA11&dq=L%C3%89VY,+Pierre.+Que+%C3%A9+o+Virtual%3F,+O.+Editora+34,+2003.&ots=0DBgFey05N&sig=9hc16Vzha7Aavg-N2V_d) Acesso em: 23 março 2023

MACHADO, Silvia Cota. **Análise sobre o uso das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDICs) no processo educacional da geração internet**. RENOUE, v. 14, n. 2, 2016. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/70645/40070> Acesso em: 19 maio 2023

MAGALHÃES, Marcilene dos Santos. **Computador na escola como ferramenta pedagógica para o processo ensino aprendizagem**. 2015. Disponível em:

https://bdm.unb.br/bitstream/10483/16803/1/2015_MarcileneDosSantosMagalhaes_tcc.pdf

Acesso em: 2 junho 2023

NOAS. Alfabeto em Ordem - NOAS. Disponível em: <https://noas.com.br/ensino-fundamental-1/lingua-portuguesa/alfabeto-em-ordem/>. Acesso em: 30 jun. 2023.

NÓVOA, António. **Professores: imagens do futuro presente**. Lisboa: Educa, 2009.

Disponível em: <http://jornadapedagogica.educacao.ba.gov.br/wp-content/uploads/2022/01/antonio-novoa-2009-professores-imagens-do-futuro-presente1.pdf>

Acesso 04 de maio

OLIVEIRA, Cláudio de, MOURA, Samuel Pedrosa. **TIC's na educação: a utilização das tecnologias da informação e comunicação na aprendizagem do aluno**. 2015. Disponível em:

<http://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/view/11019/8864> Acessado em:

1 junho 2023

PIAGET, Jean; ÁLVARO CABRAL; OITICICA, Christiano Monteiro. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** 1971. Disponível em: <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/7575> Acesso em: 02 junho 2023

SANTORI, Ademilde Silveira, HUNG, Elias Said, MOREIRA, Patrícia Justo. **Uso das TICs como ferraprendizagem.** 2016 Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/computacao/a-pratica-docente-concernente-ao-uso-das-tecnologias-da-informacao-e-comunicacao-no-ensino-fundamental.htm> Acesso em: 17 maio 2023

SANTOS, A. J. P.; HETKOWSKI, T. M. Gcompris: brincando e percebendo a colaboração do software livre com o desenvolvimento educacional infantil. IV Seminário de Jogos Eletrônicos. **Educação e Comunicação,** 2008. Disponível em: <https://scholar.google.com/scholar?cluster=7487277106483733050&hl=en&oi=scholar> Acesso em: 6 junho 2023

SESI. Jogo - Jogo dos Tamanhos. Disponível em: <https://portalsesiproducao.blob.core.windows.net/portalsesi/conteudos/jogos/52349/index.htm> l. Acesso em: 30 jun. 2023.

Soares-Leite, W. S. & Nascimento-Ribeiro, C. A. do (2012). **A inclusão das TICs na educação brasileira: problemas e desafios.** magis, Revista Internacional de Investigación en Educación, 5 (10), 173-187. Disponível em: <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/2600/A%20inclus%C3%A3o%20das%20TICs%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o%20brasileira%20problemas%20e%20desafios.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 20 abril 2023

TRIGUEIRO, Michelangelo Giotto Santoro. **O conteúdo social da tecnologia.** 2008. Disponível em: <https://www.alice.cnptia.embrapa.br/bitstream/doc/123436/1/sgetexto31.pdf> Acesso em: 15 junho 2023

WORDWALL. Jogos para Educação Infantil - Wordwall. Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/34880476/jogos-educacao-infantil>. Acesso em: 30 jun. 2023.

CORRÊA, Maiara Lenine Bakalarczyk; BOLL, Cintia Inês; NOBILE, Marcia Finimundi. Cultura digital, mídias móveis e metodologias ativas: potencialidades pedagógicas. **Revista Diálogo Educacional**, v. 22, n. 72, p. 416-440, 2022. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/pdf/de/v22n72/1981-416X-rde-22-72-416.pdf>. Acessado em: 15/07/2023.

Disponível em: <https://tutormundi.com/blog/importancia-das-tdics-para-a-educacao/> Acessado em: 15/07/2023

Disponível em: <https://www.infoescola.com/educacao/projeto-politico-pedagogico/> Acessado em: 15/07/2023

Disponível em: https://professor.escoladigital.pr.gov.br/metodologias_ativas#:~:text=As%20metodologias%20ativas%20s%C3%A3o%20estrat%C3%A9gias,se%20respons%C3%A1veis%20pela%20constru%C3%A7%C3%A3o%20de Acessado em: 15/07/2023