



RECURSOS PEDAGÓGICOS PARA A ALFABETIZAÇÃO COMO ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAGEM

Nelma Simone Santana Rosa¹

RESUMO

Estudos atuais mostram que quanto mais o professor utiliza o concreto em sala de aula, mais motivados ficam os alunos para construir habilidades de aprendizagem mais eficientes. Diante disso, o presente estudo tem a meta de discorrer sobre a importância dos recursos pedagógicos para a alfabetização. Tal escopo se alcançará por meio de levantamentos bibliográficos e reflexões empíricas docentes.

Palavras-chave: Material Concreto; Recursos Pedagógicos; Alfabetização.

RESUMEN

Los estudios actuales muestran que cuanto más usa el maestro el concreto en el aula, más motivados se vuelven los estudiantes para desarrollar habilidades de aprendizaje más eficientes. Por lo tanto, el presente estudio tiene como objetivo discutir la importancia de los recursos pedagógicos para la alfabetización. Este alcance se logrará a través de encuestas bibliográficas y reflexiones empíricas.

Palabras clave: Material Concreto; Recursos Pedagógicos; Alfabetismo.

ABSTRACT

Current studies show that the more the teacher uses concrete in the classroom, the more motivated students become to build more efficient learning skills. Therefore, the present study aims to discuss the importance of pedagogical resources for literacy. This scope will be achieved through bibliographic surveys and empirical reflections.

Keywords: Concrete Material; Pedagogical Resources; Literacy.

INTRODUÇÃO

Com o passar do tempo e as exigências da sociedade, o uso de materiais pedagógicos também evoluiu para auxiliar no desenvolvimento da aprendizagem. Por muitos anos, predominou o uso da lousa e giz, com o

¹ Mestre em Ciências da Educação pela Universidade Três Fronteiras-UNINTER/Assuncion-PY, Pós-graduada em Docência do Ensino Superior, Especialista em Ciências da Educação, Pós-graduação em Orientação Educacional, Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal do Amapá-UNIFAP. Professora da Rede Pública do Estado do Amapá, Anos Iniciais, EJA, projetos e coordenação. Atuou como formadora/Tutora/Multiplicadora em Cursos de Capacitação e Formação Continuada pela Secretaria de Educação do Estado para professores, coordenadores e gestores escolares. Faz parte da Equipe Administrativa do Núcleo de Formação Continuada-NUFOC/SEED.



professor transcrevendo os conteúdos na lousa e os alunos apenas copiando. Isso se tornou um domínio de uso dos professores.

Boto (2014) classifica isso como rituais, liturgia que ficam memorizadas nas vivências escolares devido a força que acontecem diante dos valores que a ele são atribuídos. E nesse cenário, ainda é visto que os professores continuam apoiando essa prática em sala de aula.

Em questão de estratégias didáticas e de acordo com as descrições contidas nas coletâneas do PNAIC, a partir da utilização de determinados recursos se compreendem todas as atividades que o professor propõe aos alunos. E esses recursos pedagógicos utilizados por esse profissional podem ou não se tornar intermediários para facilitar a relação entre o professor, a criança e o aprendizado.

É necessário compreender a lógica de como e por que determinados recursos são utilizados em sala de aula. E, uma sequência de atividades bem planejada exige uma seleção cuidadosa desses recursos para que os direitos de aprendizagem dos alunos sejam adequadamente trabalhados e adquiridos.

Faz-se referência ao papel do professor, que trabalha prioritariamente com crianças nos primeiros anos do processo de alfabetização. Essas crianças exigem essa interação com o meio, e o professor deve fornecer esses estímulos de aprendizagem. Além dos materiais a serem trabalhados, o planejamento seja feito de forma que a finalidade dos recursos da sala seja cumprida, e o trabalho torna-se mais solidificado, pois existem metas que permitem o uso dessas ferramentas como auxiliares de aprendizagem.

MATERIAIS PEDAGÓGICOS

Souza (2007) concorda que Os recursos didáticos não devem ser utilizados de qualquer jeito, deve haver um planejamento por parte do professor, que deverá saber como utilizá-lo para alcançar o objetivo proposto por sua disciplina...recurso didático é todo material utilizado como auxílio no ensino aprendizagem do conteúdo proposto para serem aplicados pelo professor aos seus alunos.

Para o autor, os recursos educacionais são vistos sob duas perspectivas, o contexto tradicional, que são considerados meios menos eficazes de



transmissão de conhecimento e não são utilizados no contexto da vida social; e o contexto sociocultural, que são usados em sala de aula para facilitar a criação de interações, promovendo a possibilidade de educação e aprendizagem no contexto escolar através da manipulação, exploração e investigação, permitindo ao aluno aprender.

Os recursos pedagógicos estão se tornando mais atuais. Tanto o professor quanto os alunos têm contato direto com um grande porte tecnológico que pode ser utilizado para auxiliar no ensino, embora nem sempre seja utilizado como deveria. Esses recursos estão sendo modernizados, mas existe uma vasta gama de materiais que foram e continuam sendo utilizados no processo educacional para melhorar o ensino em sala de aula, tais como: livros diversos, textos, revistas, computadores, jogos manipuláveis, gravuras, transparência, vídeos/DVD, dicionário, giz, quadro, caderno, material dourado e retroprojeção/slides.

De acordo com documentos oficiais do MEC, é necessário não apenas exigir que os professores tenham materiais em suas salas de aula, mas também que eles tenham acesso a recursos que os ajudem a melhorar sua prática. A escola deve fornecer materiais de apoio para a sala de aula. Para Bastos (2011), os materiais didáticos são muito importantes e servem como meios para auxiliar a docência, buscando mais significância e positividade.

Falavigna (2009) também conjuga sobre a importância dos recursos didáticos em sala de aula, ao afirmar que a importância do uso de meios e recursos didáticos variados como alternativas criativas dos professores na apresentação e desenvolvimento de determinados temas em sala de aula, proporcionando ao aluno melhores condições de aprendizagem (FALAVIGNA, 2009, p. 83).

A utilização desses recursos não deve ser vista apenas como materiais a serem usados; eles devem ser pensados de forma melhor possível para apresentar resultados de fato para a aprendizagem das crianças. Um plano bem elaborado, com objetivos e métodos claramente definidos, além de sequências didáticas e projetos que possam atender às necessidades dos alunos, melhorando suas habilidades de leitura, fala e escrita.

Sant'anna e Menzolla (2002) fornecem uma excelente visão sobre o ensino ao uso desses materiais no contexto da sala de aula. Os teóricos citam,



inclusive, que o ensino fundamenta-se na estimulação que é fornecida por recursos didáticos que facilitam a aprendizagem. Esses meios despertam o interesse e provoca a discussão e debates, desencadeando perguntas e gerando ideias (SANT'ANNA; MENZOLLA, 2002, p. 35).

As escolhas e o cuidado de acordo com as estratégias e objetivos traçados no conteúdo, poderão contribuir para o processo de aprendizagem. E o planejamento torna-se crucial por meio dos objetivos e estratégias de aquisição de conhecimento definidos pelo plano, e os recursos devem ser vistos como ferramentas-chave na prática instrucional, dada a variedade de atividades, recursos e dinâmicas disponíveis, independentemente de serem livros ou literatura, computadores, jogos ou brincadeiras. Todos eles são essenciais para inovar e ser criativo em sala de aula; a chave é saber quando usá-los para obter os melhores resultados na aprendizagem das crianças .

OS JOGOS NO PROCESSO DA ALFABETIZAÇÃO

Segundo Nallin (2005) o jogo teve origem no século XVI em Roma e na Grécia, com o objetivo de ensinar apenas o alfabeto. No cristianismo, o jogo era visto como imoral e ofensivo, levando à comercialização do sexo e bebedeira, pois o cristão tinha uma educação disciplinadora e baseada em regras, e os jogos estavam em declínio em função dessa postura religiosa. Conforme a autora, essa visão de censura foi desaparecendo, e os jogos ressurgiram como algo divertido, tornando-se até mesmo um recurso para estudos sobre o desenvolvimento da inteligência em crianças e adultos. Isso ocorreu logo após o Renascimento (1453) no século XIV durante a Idade Média com a queda de Constantinopla, e culminou na Revolução Francesa, na década de 80.

Estudos também revelados dizem que os jogos foram como ferramenta de aprendizagem para capacitar executivos da área financeira e usados, quando viram que os resultados foram positivos, os jogos foram ampliados para outras áreas. Isso aconteceu na década de 1950 nos Estados Unidos.

A história dos jogos no Brasil chegou por volta da década de 80. Culturas lúdicas de origem africana, portuguesa e indígena propagaram os jogos e as brincadeiras e acabaram inseridos na cultura brasileira. Esta cultura é desenhada por tradições e trajes lúdicos e geracionais. Kishimoto (1993, p.16)



vai mais além de que “para entender o significado dos jogos tradicionais infantis, primeiro é preciso investigar como folclóricas que são responsáveis pelo seu nascimento”. Ele ainda reforça que os jogos foram passados de pais para filhos, ao citar que:

A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Orientes brincavam de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração por meio de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil (KISHIMOTO, 1993, p. 21).

Souza (2005) informa que as marcas arqueológicas e as pinturas rupestres deixadas pelos antigos demonstram que existiam alguns jogos, que tanto os gregos e romanos jogavam, além de outros, o pião contemporâneo. No século IX a.C, Lopes, Lopes e Viana (2007) também informam que foram encontrados em túmulos de crianças as primeiras bonecas e que muitos brinquedos infantis foram descobertos no Peru, em ruínas incas, adolescentes na Grécia se divertiam jogando uma bola cheia de ar na parede, que era feita de animais cobertos com uma capa escorregadia. Em Atenas, o jogo " cabo de guerra" já era conhecido e popular entre a população adolescente da época, além de diversos outros jogos presentes nas mais diversas épocas. Para Braga (2007), “nos dias atuais (...) os jogos podem ser utilizados como um ótimo recurso para a aprendizagem dos alunos” (BRAGA, 2007, p. 05).

De acordo com os PCNs:

O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos (BRASIL, 2006, p. 28).

Quando se trata de educação e produção de alfabetos, é preciso que o professor entenda o jogo e esteja preparado para utilizá-lo de acordo com sua estratégia e de forma planejada, com objetivos definidos. E o planejamento leva ao sucesso da execução das ações, estabelece os movimentos, a direção, o que fazer e como fazer, e serve como âncora do professor na prática. Sem ele, o processo fica estagnado, e o professor deve manter esse



"hábito" no dia a dia e ainda estar disposto a se adaptar.

O documento do PNAIC ainda afirma que “Nos anos iniciais, vários jogos podem ser desenvolvidos com o objetivo de promover a apropriação e consolidação da alfabetização” (BRASIL, 2012, p. 23).

O processo de ensino-aprendizagem só terá efeito como consequência da interação entre o professor e o aluno, e que a prática do professor é produto dessa relação. Para utilizar determinados tipos de jogos, o professor deve explicar as regras aos alunos. Isso ensina as crianças que, quando brincam, devem aderir a um conjunto de regras. Essa interação está se tornando cada vez mais importante. Fazer escolhas e expor o que aprenderam ou entenderam o cérebro começa a assimilar o que lhe foi fornecido. E o planejamento é vital. Isso inclui a seleção de recursos e jogos, independentemente de serem para montar, construir, produzir, levantar ou competir.

Na sala de aula as crianças nessa fase de alfabetização têm vontade de brincar e veem essa oportunidade nas brincadeiras. É preciso aproveitar esses momentos emocionais, pois eles contribuem para o desenvolvimento distinto e característico de cada indivíduo. Elas brincam porque é propício ao seu desenvolvimento e, por meio dessa atividade, se socializam, verbalizam, debatem, falam e até gritam. E o aprendizado ocorrerá como resultado de tantas trocas de interação com o outro. Linguagem, verbalização, audição, toque e correr de um lado para o outro são todas formas de jogo. Por isso essa fase de desenvolvimento.

Os jogos permitem que uma criança se desenvolva adequadamente por meio de suas necessidades inerentes, que é brincar. Mesmo que ela não esteja ciente de que está aprendendo de maneira sistemática, ela começa a antecipar suas próprias necessidades de crescimento e conhecimento. O professor, como adulto influente, deve usar essa utilidade e o que ela pode proporcionar à sua prática. Para a criança, o conceito de "ganhar ou perder " será explorado por meio do uso de jogos, e com a orientação do professor como mediador desse processo, ela poderá compor essas atitudes de forma natural, visto que o ser humano deseja apenas as vitórias e, no caso improvável, algumas derrotas, sem falar no bom relacionamento ou interação grupal.

O professor deve estar ciente de que brincar em sala de aula não é perda de tempo. Brincar é um elemento da estrutura humana. E o planejamento é



essencial para determinar quais objetivos que o jogo irá perseguir em termos de aquisição de direitos de aprendizagem, tanto em Língua Portuguesa quanto em matemática. A criança precisa ser vista pelo professor como alguém que necessita de assistência, orientação e mediação. É possível perceber que não é fácil, exigindo atitudes por parte do alfabetizador, principalmente com crianças que ainda não adquiriram um domínio linguístico, o que é necessária uma atenção maior para estas diante de seus avanços e fraquezas e assim, ajudá-las. Piletti (2017) considera que:

(...) o homem, na medida em que interage com o outro, supera sua condição biológica, processo que é mediatizado pela cultura humana composta de objetos, instrumentos, ciência, valores, hábitos, lógica e linguagens (PILETTI, 2017, p. 83).

Esse é um dos desafios que o professor tem ao utilizar os jogos educativos. O professor deve compreender que brincar gera mudanças qualitativas no desenvolvimento da criança, pois estimula suas estruturas intelectuais além do físico. A criança faz o que é capaz de fazer e o que lhe é exigido, e o brincar contribui para a aquisição de limites como as regras que se estabelece quando brinca, e isso contribui para o seu caráter formativo, como afirma Rizzi (1994) por dizer que “ o jogo supõe relação social, supõe interação. Por isso, a participação em jogo contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência (...)” (RIZZI, 1994, p. 15).

Os jogos não devem ser usados como uma forma de passar o tempo ou marcar pontos, como muitos fazem, mas sim como um fator que contribui para o desenvolvimento de habilidades motoras, habilidades de linguagem e escrita, habilidades de comunicação, e construção do conhecimento. É reconhecer que trabalhar apenas com esse instrumento e assumir que ele promoverá todo o processo de leitura e escrita não é suficiente para alfabetizar; existem outras ferramentas que podem ajudar nesse processo, como as novas tecnologias que trazem novas formas de ensinar para a sala de aula.

O PROFESSOR ALFABETIZADOR FRENTE AO DESAFIO AO USO DOS RECURSOS DIDÁTICO-TECNOLÓGICOS

Incorporar as TICs na prática educacional é um desafio atual para os



professores. Computadores, monitores audiovisuais, equipamentos multimídia e pendrives estão encontrando espaço na sala de aula. Se os recursos utilizados anteriormente se limitavam a lápis, cartilhas, textos, apostilas, lousa e giz, agora há uma infinidade de recursos disponíveis para o aprendizado. A sociedade passou por muitas mudanças ocasionadas da revolução tecnológica, que começou no final do século XIX e teve um impacto significativo em todas as áreas, principalmente na educação, pois as escolas e os professores são constantemente subfinanciados em termos de incorporação desses recursos. Ao contrário do Brasil, países da Europa, África e América estão desenvolvendo novas tecnologias e métodos.

O termo "tecnologia" deriva das palavras gregas tekne, que significa "arte, técnica ou habilidade", e logos, que significa "conjunto de saberes" (CONCEITO.DE., 2011). Com a ascensão da tecnologia, a praticidade da humanidade cresce em todas as direções, e não há como reverter essa tendência, pois foi marcada pela Revolução Industrial e a elevação do capitalismo com o objetivo de crescimento econômico, quando os trabalhadores abandonaram o trabalho braçal e começaram a investir em máquinas. E a sociedade contemporânea está cada vez mais acostumada com isso, e a educação não pode fugir dessa realidade.

Nesse sentido, Dowbor (1994) declara que frente à existência paralela deste atraso e da modernização, é que temos que trabalhar em 'dois tempos', fazendo o melhor possível no universo preterido que constitui a nossa educação, mas criando rapidamente as condições para uma utilização 'nossa' dos novos potenciais que surgem.

A definição de um paradigma de formação implica um conceito de continuidade, processo e movimento que se manifesta através de reflexos sobre a ação, bem como reflexos sobre a ação de forma crítica. Não basta ter um bom currículo, equipamentos de alta tecnologia e escolas modernizadas se o professor não estiver preparado para atuar no ambiente atual. E não basta saber utilizar os recursos didático-tecnológicos; deve-se aprender a integrá-los na prática. Por isso o processo de formação de professores está sendo cada vez mais utilizado para atender às necessidades da sociedade atual.

Valente (1993) considera que o conhecimento necessário para que o professor assumira essa posição—não é adquirido através de treinamento. É



necessário um processo de formação permanente, dinâmico e integrador, que se fará por meio da prática e da reflexão sobre essa prática - da qual se extrai o substrato para a busca da teoria que revela a razão de ser da prática (VALENTE, 1993, p.115).

Ao discutir a educação voltada para as novas tecnologias, o professor está presente nesse contexto, pois ele é, ou deveria ser, o condutor do mecanismo. A tecnologia está se tornando mais prevalente na vida de todas as pessoas, principalmente crianças, que agora caminham para a escola com um dispositivo tecnológico.

Por um lado, esses alunos que possuem acesso a celular, computador, tablets, e iphone e mexem como adultos ou ainda melhor e, por outro, o professor se depara com essa situação e, se não tiver esse conhecimento, terá dificuldades para acompanhar esse processo acelerado de aprendizagem.

Desde que as tecnologias de comunicação e informação começaram a se expandir pela sociedade, aconteceram muitas mudanças nas maneiras de ensinar e aprender. Independente do uso mais ou menos intensivo de equipamentos midiáticos nas salas de aula, professores e alunos têm contato durante todo o dia com as mais diversas mídias (KENSKI, 2012, p. 85).

O professor não tem ideia de como lidar com essa realidade à luz da afirmação. O uso tecnológico é visível e continuará sendo. Isso não quer dizer que a tecnologia é a resposta para ter uma boa educação. Ela chega como ajudante para contribuir ainda mais com o processo.

Não é diferente na educação das crianças pequenas e na fase de alfabetização. Esse conhecimento também é necessário para o professor alfabetizador. Mercado (1999) pontua alguns fatores que ocasionam o não uso das tecnologias em sala, como por exemplo, a “resistência provocada pela insegurança, acomodação pessoal e profissional de alguns professores, o medo de danificar equipamentos, as condições socioeconômica dos professores...” (MERCADO, 1999, p. 33). Essas ferramentas trouxeram certas inquietações aos professores, por isso há resistência como diz Mercado pela insegurança, principalmente entre aqueles que são considerados tradicionais na época, porque essas novas ferramentas precisam de práticas inovadoras.

Para Oliveira (2007), o professor deve interagir com os alunos, saber utilizar as TICs e delas tirar vantagens, principalmente para assegurar a seus



alunos o conhecimento que os levará a serem cidadãos com competências e habilidades para participarem dos processos da sociedade digital.

O professor que usa tecnologia em sala de aula deve demonstrar domínio tanto do conteúdo quanto dos recursos tecnológicos. Apenas instalar computadores nas escolas não é suficiente para melhorar a educação; se exige uma perspectiva única de educadores, gestores e pais que entendem como usar as tecnologias para beneficiar o processo educacional, e a alternativa ideal está sendo superada pelo conhecimento de novas tecnologias para o desenvolvimento das atividades, e o professor passa a inserir esse aparato sem medo do desconhecido. Ainda é bastante comum, os professores têm pouca familiaridade com computadores e até mesmo com outras ferramentas tecnológicas e assim não veem seu potencial como uma ferramenta para implementar situações de aprendizagem em sala de aula.

Alonso e Masetto (1997) enfatizam a necessidade de um professor mudar sua postura docente e aprender a usar a tecnologia para o seu "(...) intelectual, capacidade de enfrentar o desconhecido, de inovar, de criar o novo a partir de sua própria prática pedagógica, promovendo seu auto-desenvolvimento" (ALONSO; MASETTO, 1997, p. 02).

O valor de uma formação permanente pode ser capaz de preparar professores para as novas tecnologias em sala de aula. Não basta apenas fornecer ferramentas tecnológicas e afirmar que os alunos estão preparados; também é fundamental que eles continuem aprendendo porque, segundo Moran (2007, p. 43), "O grande desafio da educação é ajudar a desenvolver durante anos, no aluno, a curiosidade, a motivação, o gosto por aprender." É preciso que o professor busque estratégias de ensino capazes de enfrentar esse desafio com resultados satisfatórios e alcançáveis. O autor ressalta ainda que as TICs não substituem os professores, mas complementam algumas de suas funções. Para de transmitir conhecimento e começa a criar ambientes de aprendizagem a:

[...] educação em suas relações com a Tecnologia pressupõe uma rediscussão de seus fundamentos em termos de desenvolvimento curricular e formação de professores, assim como a exploração de novas formas de incrementar o processo ensino-aprendizagem (CARVALHO; KRUGER; BASTOS, 2000, p. 15).

O uso de máquinas é difícil, principalmente para aqueles que ainda não aceitaram ou dominaram o uso de tais ferramentas no ambiente de trabalho.



Muitas pessoas estão resistindo, segundo Mercado (1999). Tomar decisões acertadas em relação ao local apropriado, e o método de aplicação se torna essencial e utilizar essas ferramentas e/ou frequentar cursos de informática ou outros treinamentos para receber a assistência é necessária para a adaptação a esses recursos.

Diante dessas mudanças metodológicas, resta ao professor o desafio de promover uma educação de qualidade por meio do conhecimento e da utilização de novos métodos de ensino. E ensinar e aprender a usar um computador não se limita a explorar os recursos do computador e navegar na Internet ou fazer pesquisas no Google. A utilização desse recurso no contexto educacional deve ser direcionada para a promoção do aprendizado de educandos que precisam reforçar seus conhecimentos linguísticos e matemáticos, visto que os alunos de hoje podem utilizar essas ferramentas e o professor deve capitalizar isso para despertar os significados, sentimentos e representações com as diversas formas do conhecimento.

OS RECURSOS DIDÁTICO-TECNOLÓGICOS COMO POTENCIALIZADORES NA PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO

As novas tecnologias estão alterando drasticamente a vida cotidiana das pessoas, e na educação não poderia ser diferente. Elas estão presentes no contexto educacional. O computador, assim como outras ferramentas tecnológicas, está ocupando cada vez mais espaço na vida social das pessoas. Toda vez que um professor se sente "obrigado", ele considera se deve ou não incorporar novas tecnologias em suas aulas. Hoje, o quadro negro, o giz, a sala de aula, e o discurso proferido por ele não tem eficiência para capturar uma atenção do aluno. É necessário utilizar recursos que contribuam para a produção de conhecimento nos tempos atuais, e as novas tecnologias têm demonstrado essa capacidade. Segundo D'Ambrósio (1996),

Estamos entrando na era do que se costuma chamar a "sociedade do conhecimento". A escola não se justifica pela apresentação de conhecimento obsoleto e ultrapassado e muitas vezes morto, sobretudo, ao se falar em ciências e tecnologia. Será essencial para a escola estimular a aquisição, a organização, a geração e a difusão do conhecimento vivo, integrado nos valores e expectativas da sociedade. Isso seria impossível de se atingir sem a ampla utilização de tecnologia na educação. Informática e comunicações dominarão a



tecnologia educativa do futuro (D'AMBRÓSIO, 1996, p. 80).

Devido ao avanço dessas ferramentas, o professor deve enxergá-las como auxílio à sua prática. Mesmo que as máquinas ocupem espaço, a presença de um professor sempre será necessária para fornecer conhecimento científico aos alunos e, assim, educá-los. Assim como o professor deve estar preparado para usar uma variedade de metodologias, como o lúdico, os jogos educativos, as brincadeiras, deve estar preparado para usar também as novas tecnologias. A tecnologia deve ser vista como uma aliada no processo de aprender e ensinar em qualquer modalidade. Basta o desejo do professor de que sua prática seja suficiente para obter mais resultados satisfatórios em sala de aula e, mais importante, para promover conhecimentos, competências e habilidades como direitos da criança.

Para Moran(2009), é importante que se faça uso dessas ferramentas para a exata busca de informações, pois elas devem ser significativas para a construção de aprendizados. E a aprendizagem nessa etapa é diante dos modelos existentes de informação, haja vista que isso ocorre de forma rápida, acessível e gratuita.

O foco da aprendizagem é a busca da informação significativa, da pesquisa, o desenvolvimento de projetos e não predominantemente a transmissão de conteúdos específicos. As aulas se estruturam em projetos e em conteúdos. A Internet está se tornando uma mídia fundamental para a pesquisa. O acesso instantâneo a portais de busca, a disponibilização de artigos ordenados por palavras-chave facilitaram em muito o acesso às informações necessárias. Nunca como até agora professores, alunos e todos os cidadãos possuíam a riqueza, variedade e acessibilidade de milhões de páginas WEB de qualquer lugar, a qualquer momento e, em geral, de forma gratuita (MORAN, 2009, p. 12).

Segundo o autor, o uso de materiais tecnológicos também possibilita o acesso a informações automatizadas fora da sala de aula. Eles auxiliam no compartilhamento mais rápido e são excelentes ferramentas que incluem elementos visuais que podem incentivar a leitura e a escrita, além de jogos que despertam o interesse dos alunos. Outro ponto: é a exploração do espaço na escola. Apesar de algumas escolas não possuírem um laboratório de informática- LIED, a utilização de outras alternativas, como materiais e equipamentos tecnológicos, permite ao professor planejar diversas estratégias para trabalhar com (multi)letramento(s), como televisão, as filmadoras,



gravadores, projetores multimídia, os computadores, dentre outros recursos didáticos que ele pode lançar mão (BRASIL, 2012). E para se preparar é preciso estudar, ler, trocar ideias com outros colegas e socializar as dificuldades ou vantagens.

Vygotsky (1984, p. 101) definiu a aprendizagem como “(...) um processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc., a partir do seu contato com a realidade, o meio ambiente e as outras pessoas.” O professor deve estar atento a esses recursos e estar atento à necessidade de planejamento. Para que qualquer material seja utilizado, é necessário considerar o contexto em que será utilizado, bem como as habilidades de aprendizagem que serão estabelecidas na vida do aluno. Os currículos escolares devem considerar os direitos dos alunos de aprender e não apenas os interesses do professor na construção ativa e no desenvolvimento de habilidades cognitivas.

Sobre as possibilidades desses recursos para o aprendizado Mugnol (2009), destaca que os avanços da tecnologia tornaram mais visíveis as condições para o desenvolvimento de outras atividades educativas e de aprendizagem, enquanto Valente (1993) enfatiza a disponibilidade dessas ferramentas, mas ressalta que elas devem ser bem utilizadas pelos professores para produzir as transformações necessárias no processo de aprendizagem. Isso simplesmente não acontece ao conectar ou desconectar um computador, realizar uma pesquisa no Google ou fazer uma cópia de um livro. Isso exige buscas de conhecimento, incentivos para novas pesquisas e descobertas e buscas por várias perspectivas sobre o uso tecnológico .

Além do que os autores discutem, é preciso que o professor se veja como parte do processo de mudança que a sociedade está passando. A dialética é contínua e que nunca haverá uma forma única e exclusiva de ensinar ou aprender. Quando as ideias que vêm para compartilhar com o mundo atual estimulam o aprendizado, isso acontece instantaneamente. As crianças não estão excluídas desse contato da mesma forma que os adultos. Elas têm acesso a esses recursos em sua própria casa, na casa de um colega e em seu ambiente familiar, e é necessário que o professor forneça vários métodos para aprender a usar a tecnologia em sala de aula. Não há como excluir a tecnologia dos métodos educacionais. Ela faz parte da vida das crianças e deve ser usada para promover o aprendizado .



A educação em suas relações com a Tecnologia pressupõe uma rediscussão de seus fundamentos em termos de desenvolvimento curricular e formação de professores, assim como a exploração de novas formas de incrementar o processo ensino-aprendizagem (CARVALHO; KRUGER; BASTOS, 2000, p. 15).

A tecnologia oferece uma contribuição significativa. Muitos recursos tecnológicos auxiliam o processo de aprendizagem, seja individual ou colaborativo, permitindo que os alunos trabalhem tanto a escrita quanto a leitura de forma dinâmica. Uma criança pode usar o celular, tablet ou computador para ver palavras em diferentes formatos, ouvir uma história por meio de ilustrações, conversar com outros alunos de outro estado ou país, mover o mouse enquanto trabalha a coordenação motora e, ao mesmo tempo, a sua atenção, ou natureza observadora, pode dominar as letras na tela. São diversas maneiras que só o professor pode orientar para o seu desenvolvimento. Esse tempo de mediação com as crianças é fundamental.

Kenski (2012) faz uma observação quanto à presença desses recursos.

Aprendemos muito. Desafiamos nossos preconceitos diante das máquinas e as colocamos em seus devidos lugares, ou seja, como ferramentas auxiliares que podem muito, mas não podem tudo. Aprendemos a não temer a máquina, a não achar que ela pode nos substituir em nossas funções, e que essa foi a década do aprendizado técnico docente: do saber fazer, saber utilizar as novas tecnologias eletrônicas disponíveis como parceiras em muitas de nossas atividades profissionais (KENSKI, 2012, p. 84).

A compreensão do professor deve estar ligada a duas vertentes: aos desafios de sua prática e aos experimentos a outras metodologias que possam ser utilizadas em seu trabalho. Machado e Matos (2014) salientam que “cada recurso tem uma especificidade e pode contribuir de forma significativa para atingir determinados níveis de aprendizagem, com maior ou menor grau de facilidade” (MACHADO; MATOS, 2014, p. 149).

Segundo as autoras, é fundamental que o professor supervisione e aprenda a criar atividades em torno do que interessa ao aluno, pois isso resultará em aprendizado. Cada criança tem um nível diferente de capacidade de aprender, que cada indivíduo pensa e envelhece de forma diferente, e que isso não impede que aprendam. Algumas crianças aprendem mais facilmente do que outras, e algumas ainda apresentam dificuldades, mas todos podem aprender, e o professor deve entender esse processo e precisa estar em treinamentos



regulares, estudos, pesquisas e inovação.

A tecnologia faz parte da vida dos alunos, dos jovens e dos adultos. A cada dia ela se apresenta ao uso constante desses sujeitos. É um instrumento que tem um potencial de benefícios. Ela está presente na sociedade, e essa situação transcende as fronteiras do quadro educacional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A tecnologia à qual os alunos têm acesso causa ruptura em relação as informações conteudistas que recebem em sala de aula e auxilia na produção do conhecimento, é responsabilidade dos professores reverem suas posições docentes, necessitando de uma mudança de rotina da sala de aula, pois a atenção dos alunos não é mais voltada para eles como d'antes, nem no quadro e no giz ou exclusivamente no livro didático. Os mundos digital e/ou tecnológico são reais e estão sujeitos a mudanças contínuas e isso não é diferente na sala de aula. Essas mudanças, que ocorrem diariamente e em diferentes horários, devem ser acompanhadas pela escola. Isso é feito para que o professor entenda que na sala de aula ocorrem muitas situações que cada criança lembra, experiências que são adquiridas com seus colegas, pessoal da escola, família e, principalmente, com seu professor.

Portanto, em decorrência desse quadro que surge, a escola, como instituição formadora, deve se preocupar em financiar seus docentes para propostas inovadoras, tanto científicas quanto metodológicas. Isso não depende apenas do envolvimento do professor nas mudanças sociais. Todos podem participar e se envolver. A escola com condições estruturais, espaços apropriados, suporte técnico, reuniões e encontros planejados, aulas criativas e gestão compartilhada tem um efeito significativo diante da comunidade escolar.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALONSO, M.; MASETTO, M.T. **Formar educadores para um mundo em transformação.** Artigo não publicado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 1997.

BASTOS, P. Almir. **Revista Geografia Pedagógica:** Recursos didáticos importância para as aulas de Geografia. p. 44-50. Ministério da Educação FNDE Periódicos. Editora Escala Nacional, 2011.

BOTO, Carlota. A liturgia da escola moderna: saberes, valores, atitudes e exemplos. **Revista online de História da Educação.** vo. 18. n 44, 2014.

BRAGA, A. J. **Usos dos jogos didáticos em sala de aula.** São Paulo, 2007.

BRASIL. **Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006. 135 p. (Orientações curriculares para o ensino médio; volume 2).

BRASIL. Ministério da Educação. **Manual do Pacto:** Pacto nacional pela Alfabetização na Idade Certa: o Brasil do futuro com o começo que ele merece. Brasília, DF, 2012.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa:** planejamento escolar: alfabetização e ensino da Língua Portuguesa: Ano 1: unidade 2/ Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Brasília: MEC, SEB, 2012.

CARVALHO, Marília G.; KRUGER, Eduardo L. de A.; BASTOS, João A. de S. L. **Apropriação do conhecimento tecnológico.** Cap. 1. CEEFET-PR, 2000.

CONCEITO.DE. (15 de Agosto de 2011). **Conceito de tecnologia.** Conceito.de. Disponível em: <<https://conceito.de/tecnologia>>. Acesso em 14 ag. 2017.

D'AMBRÓSIO, Ubiratan. **Educação Matemática:** da teoria à prática. Coleção Perspectivas em Educação Matemática, p. 17-28. Campinas, SP: Papyrus, 1996.

DOWBOR, L. O espaço do conhecimento. In: **A revolução tecnológica e os novos paradigmas da sociedade.** Belo Horizonte/ São Paulo: Oficina de Livros/IPSO, 1994.

FALAVIGNA, Gladis. **Inovações centradas nas multimídias repercussões no processo ensino aprendizagem.** Porto Alegre, 2009.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e ensino presencial e a distância.** Campinas: Papyrus, 2012.



KISHIMOTO, Tizuko Horshita. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação.** 3. ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 1993.

LOPES, Sérgio Roberto; LOPES, Shiderlene Vieira de Almeida; VIANA, Ricardo Luiz. **Metodologia do Ensino da Matemática.** Curitiba: Editora Ibpx, 2007.

MERCADO, Luis Paulo Leopoldo. **Formação Continuada de Professores e Novas Tecnologias.** Maceió: Edufal, 1999.

MORAN, José Manuel. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica.** 16. ed. p. 12-17. Campinas: Papyrus, 2009.

NALLIN, Claudia Góes Franco. **Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil.** Campinas, SP, 2005.

OLIVEIRA, Aristóteles da Silva. Perspectivas para formação de professores na sociedade da informação. In: MERCADO, Luis P. L. (org.). **Percursos na Formação de Professores com TICs na Educação** (org.). Maceió: Edufal, 2007.

PILETTI, Nelson. **Psicologia da aprendizagem: da teoria do conhecimento ao construtivismo.** In: PILETTI, Nelson; ROSSATO, Solange Marques, 1.ed. 5ª Reimpressao. São Paulo: Contexto, 2017.

RIZZI, Leonor. **Atividades lúdicas na educação da criança.** 5.ed. São Paulo: Ática, 1994.

SANT'ANNA, M. Ilza.; MENZOLLA, Maximiliano. **Didática: Aprender a ensinar. Técnicas e reflexões pedagógicas para a formação de fornecedores.** Edições Loyola . 7. ed. São Paulo, 2002.

SOUZA, Salete. E. O uso de recursos didáticos no ensino escolar. I ENCONTRO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO. **IV Jornada de Prática de Ensino.** Paraná: Arq Mudi, 2007.

SOUZA, V. L. T. **Escola e construção de valores: desafios à formação do aluno e do professor.** São Paulo: Loyola, 2005.

VALENTE, José Armando. **Computadores e conhecimentos: repensando a educação.** Campinas: UNICAMP, 1993.

VYGOTSKY, L. **Psicologia Pedagógica.** São Paulo. Editora Martins Fontes, 1984.