

TECNOLOGIA: LINGUAGENS DE INFORMÁTICA E GAMES BRASILEIRAS

JULIANA MINUCELLI

Graduação em Ciências Biológicas pela Universidade do Grande ABC (2015), Graduação em Pedagogia pela Faculdade Paulista São José (2016); Especialista em Psicopedagogia Institucional e Clínica pela Faculdade de Conchas (2018); Professora de Ensino Fundamental II na Rede Municipal e Estadual de São Paulo.



RESUMO

Tendo em vista que o mundo tecnológico vem avançando rapidamente perante a sociedade, este artigo trata-se das diversas linguagens existentes na informática e na gamificação. Tratar-se-á sobre qual é a função desses recursos no desenvolvimento educacional dos indivíduos, inclusive na educação infantil, para isto, foram realizadas pesquisas e vivências com adaptações para práticas pedagógicas baseando em autores.

PALAVRAS-CHAVE: Linguagens; Gamificação; Educação Infantil.

INTRODUÇÃO

No século em que vivemos, se torna cada vez mais comum se deparar com crianças, presas e entretidas aos celulares, tablets, computadores, iPods entre outros; engana-se quem traz consigo o pensamento errôneo de que a criança nada aprende ao ter contato com essas ferramentas que as proporcionam a inclusão ao mundo tecnológico.

Ao olharmos ao nosso redor percebemos que a tecnologia vem se alastrando como um “vírus” pela sociedade, a cada canto que nos encontramos nota-se a influência constante que ela trouxe ao ser humano. Nessa contemporaneidade há um gama de recursos tecnológicos que adentram as casas, comércios e até mesmo o ambiente escolar (diretamente e indiretamente); que no qual possibilita o desenvolvimento constante da autonomia da criança.

Considerando esse contexto que abrange as tecnologias, como vem sendo trabalhado dentro das instituições educacionais com as crianças? Será que eles têm sido vistos como seres já adeptos as tecnologias?

Segundo Marise Brandão – Orientadora Tecnológica Educacional do Governo do Estado do Rio de Janeiro: “Eles [crianças e jovens] ‘vivem’ tecnologia e quem não vive sonha em viver. É o mundo deles. Isto é fato. Como ignorar este potencial? Como permanecer a cuspe e giz?”.

Portanto nesse artigo, abordar-se-á como se pode e deve trabalhar as tecnologias dentro da educação infantil, onde as crianças não se prendam as metodologias estabelecidas pelos professores; possibilitando assim que as crianças se tornem o único protagonista de suas criações.

Esse estudo foi baseado em dois artigos que abordam o tema 'tecnologia'. Intitulados como **“Tecnologias Digitais: possibilidades e desafios na Educação Infantil”** e **“A Inclusão Digital na Educação Infantil”**.

Objetiva-se expor através das ideias e conceitos que constam nos artigos, a importância da utilização da tecnologia dentro das instituições educacionais, de forma que o professor se torne um agente mediador e viabilize a criança como protagonista de suas criações através das ferramentas tecnológicas disponíveis.

Através de pesquisas podemos ver que há várias ferramentas tecnológicas que podem ser usadas pelas crianças dentro do ambiente escolar, possibilitando que a criança desenvolva sua autonomia, juntamente com a socialização mútua com os colegas de sala e professor. Juntamente com as ideias abordadas pelas autoras dos artigos, iremos abranger uma ferramenta tecnológica, que foi considerada a mais conhecida e utilizada pelas crianças, jovens e adultos; que no qual é a gamificação.

De acordo com alguns dados coletados através de pesquisas vemos que os games é uma das ferramentas mais utilizadas; já se consta que é dedicado em torno de 3 bilhões de horas por semana em sua utilização. Analisando a grande demanda de horas dedicadas aos games colocamos em pauta a inclusão dessa ferramenta no ambiente escolar; seja em uma sequência didática interdisciplinar ou por meio de projetos pedagógicos. Lembrando-se que o devido uso deve ser pautado e analisada para melhor estender o conhecimento por meio das ferramentas disponibilizadas para este contexto educacional.

TECNOLOGIA: LINGUAGENS DE INFORMÁTICA E GAMES

Se torna notório que a Tecnologia, a cada dia que se passa, está cada vez mais presente em nosso cotidiano, em todo lugar que estamos há algo voltado ou influenciado pela tecnologia, ela se tornou um vírus mundial; que envolve a todos independente de raça, etnia e classe social; de uma forma ou de outra está empregada e vinculada ao ser humano. Exibindo um grande impacto em diversas áreas, sobretudo no âmbito escolar. Disponibilizando uma vasta demanda de recursos para o desenvolvimento no processo de ensino e aprendizagem do aluno; possibilitando novas formas para que os docentes trabalhem os conteúdos de forma que os alunos se veem, sintonizados a essa nova era que são pertencentes.

Como destacado nos artigos analisados “[...] os sujeitos que nasceram imersos no mundo digital interagem, simultaneamente, com as diferentes mídias.” (Alves, 2008, p.06 e 07); ou seja, não há como trabalhar dentro da sala de aula sem que utilize a Tecnologia nas suas diversas formas.

Não tem como a escola, o professor e o aluno se abster desse recurso tão presente na sociedade. Não podemos ignorar o fato de que cada dia que se passa a tecnologia só evoluirá e fará parte dessa e das outras gerações.

De acordo com os artigos pesquisados as tecnologias na Educação Infantil têm como objetivo, o papel de desenvolver de forma autônoma e participativa o conhecimento que os alunos trazem consigo, pois de certa forma em nossa sociedade a tecnologia vem avançando cada vez mais; portanto para que haja um aprendizado e autonomia dos alunos através desses recursos, dentro do ambiente escolar, é preciso que o docente seja o mediador da aprendizagem e estabeleça uma participação conjunta com o aluno trazendo as “ferramentas” necessárias para que seja garantido que o próprio aluno produza, levando-o a se apropriar de sua autonomia e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, afetivas e social de forma prazerosa e sem que seja imposta.

Dessa forma “Sob esse ponto de vista, o presente artigo objetivou pesquisar as tecnologias digitais, enquanto proposta pedagógica, no contexto da educação, sobretudo na Educação Infantil.” [Barbosa; Ferreira; Borges; Santos,2014, p. 2].

É importante compreender que a Educação Infantil, numa primeira etapa de educação básica, nos leva a refletir de que forma se deve ver e agir em nossa sociedade com suas inovações e transformações, se faz necessário que o uso dessas tecnologias seja inserido no contexto escolar de forma significativa. Segundo “*Gadotti [2000, p.38] a escola precisa ser o centro de inovações e tem como papel fundamental ‘orientar, criticamente, especialmente as crianças e jovens, na busca de uma informação que os faça crescer e não embrutecer’.*”

Para que isso ocorra é preciso que se desenvolva um trabalho pedagógico no qual insira dentro das escolas o uso da tecnologia no dia a dia do docente e dos alunos. A tecnologia na educação infantil ajuda a estimular a curiosidade dos alunos e aumentar seu interesse pelas atividades por meio de estratégias e exercícios imaginativos. As crianças são naturalmente atraídas por histórias, vídeos e jogos. Então, por que não os usar para a educação? Não podemos esquecer que a tecnologia na educação infantil deve trabalhar em conjunto com a aprendizagem, e nunca substituirá as tradicionais brincadeiras, atividades físicas, contato com a natureza e interação social tão importantes para o desenvolvimento da criança.

Ao escolher os artigos “Tecnologias Digitais: possibilidades e desafios na Educação Infantil” [Barbosa; Ferreira; Borges; Santos,2014] e “A Inclusão Digital na Educação Infantil” [Meregalli; Farias; Santos; Bortolon; Silva; Bitencourt; Schmidt; Costa; Kaercher; Sauer; Vasconcelos.], tem por objetivo encontrar um apoio para esclarecer questões como: “Qual a importância da tecnologia?”, “Quais os desafios que a escola encontra ao querer inserir esse recurso?”, “Como e quando é utilizado?”, “Quais benefícios se tem em prol ao aluno?”, “As crianças da educação infantil tem esse acesso?”, “os professores estão dispostos e preparados para passar os seus conteúdos através dos recursos que a era da tecnologia disponibiliza?”, “O professor sabe como trabalhar com os alunos deste século?”. Problemáticas como estas é que precisamos entender, sob tudo com o apoio desses artigos destaca-se alguns pontos cruciais que as autoras relatam.

Para que a resolução dessas questões de fato ocorra, é crucial apontar a seguinte citação de PEREIRA LOPES [2005. p02]: “[...] indivíduos mais criativos que estarão adquirindo novos conhecimento e integrando-se como um novo modo de aprender e de interagir com a sociedade.”

Se não tivermos esse princípio de que temos que tornar os nossos alunos, seja ele de qualquer modalidade de ensino, em indivíduos críticos, indivíduos que tem uma bagagem cultural e social, de forma alguma conseguiremos ser professores autossuficiente para educar as crianças desse tão evoluído século e tão pouco conseguiremos responder a essas questões que foram levantadas.

Segundo as autoras do artigo “Tecnologias Digitais: possibilidades e desafios na Educação Infantil” [Barbosa; Ferreira; Borges; Santos, 2014], há necessidade que o docente traga para a sala de aula atividades que de fato proponha uma aprendizagem significativa para a criança. Diante desse tão vasto cenário tecnológico, como se tem visto e analisado essa questão da aprendizagem significativa? Será que os professores têm pensado de forma que as suas atividades e seus projetos venham a preparar as crianças para esse mundo, onde tudo é voltado a tecnologia ou para eles a aprendizagem significativa se resume apenas à base de “[...] *cuspe e giz*.”, como cita Marise Brandão em uma entrevista ao site REVISTA PONTO COM [2015].

Trabalhar nesse contexto tecnológico para muitos ainda é sacrificante; é abdicar de seu contexto tradicional e cômodo para fazer algo que não se sabe manusear. As autoras abordam essa questão de forma clara, trazendo o quão grande tem se tornado esse desafio que é o mundo tecnológico aos olhos dos professores. Como se estivessem com os olhos vendados, muitos não enxergam os grandes benefícios que há na inclusão da tecnologia em seus conceitos pedagógicos. “[...] *Assim a tecnologia torna-se o grande desafio da espécie humana [...]*” [Barbosa; Ferreira; Borges; Santos, 2014, p.04]. Há a necessidade de que o docente, permita-se viver e inserir-se ao novo mundo em que vive, pois tende-se que a tecnologia evolua rapidamente e junto com este avanço o interesse das crianças pelos recursos disponibilizados em grande é diversa demanda.

Portanto, essa discussão requer muito conhecimento e capacidade de perceber a particularidade das crianças na primeira fase da educação, de zero a seis anos, conforme definido pela lei de instrução e fundação Nacional de Educação (LDBEN) nº 9.394/96. Para o desenvolvimento desse conceito, em que o desenvolvimento da criança é visto como um todo e, portanto, a criança é vista como sujeito de direitos, isso significa discutir e repensar os processos que possibilitam a atuação integrada entre os diferentes setores da sociedade. segurança política. O que não foi alcançado na prática para garantir o cumprimento das garantias e disposições estabelecidas por meio de documento legal.

Se as crianças tiverem a oportunidade de estarem em um ambiente diversificado que traga motivação e prazer, com certeza será significativo ao seu processo de ensino-aprendizagem, pois isso somente ocorre quando há o interesse da criança, portanto o uso das mais diversas tecnologias como por exemplo o Game, dentro do ambiente escolar traz para as crianças resoluções de problemas, faz com que elas tenham o entendimento de regras e estimula a sua coordenação motora. Tudo isso é benéfico aos alunos, pois eles estão fazendo algo que gostam, o aluno dentro do seu

contexto social já vive essa realidade e muitas vezes ensinam os pais e professores a fazer o uso dessas tecnologias.

“As crianças hoje passam horas de seu dia assistindo a televisão, jogando no computador e conversando nas salas de bate-papo. Ao fazê-lo, processam quantidades enormes de informação por meio de uma grande variedade de tecnologias e meios. Elas se comunicam com amigos e outras pessoas de forma muito mais intensa do que as gerações anteriores, usando a televisão, o MSN, os telefones celulares, os iPods, os blogs, os Wikis, as salas de bate-papo, a internet, os jogos e outras plataformas de comunicação, utilizando tais recursos e plataformas em redes técnicas globais, tendo o mundo como quadro de referência.” (VEEN; WRAKING, 2011, p. 4-5).

Observando esse perfil que VEEN faz das crianças do século XXI, temos que enxergar com clareza que somente o fato de aplicar conteúdos de maneira tradicional, não é suficiente para o desenvolvimento da criança, mas apenas para massificá-la de acordo com o tradicionalismo das antigas escolas.

Na Educação Infantil temos a tão valiosa e importante noção de que o brincar é o mais destacado e solicitado conceito e com o passar do tempo e através de estudos esse conceito foi abraçado por todos; se analisarmos as crianças dos dias atuais, o brincar para elas é o contato direto com o vídeo game, computadores, aparelhos celulares entre outros, a inserção ao contexto tecnológico traz um prazer, quase que comparável ao fato de se brincar num parquinho ou com um carrinho, uma boneca, da mesma forma que a criança aprende ao brincar ela também aprende com esse contato direto a tecnologia.

Hoje para se ter uma breve noção, uma das plataformas mais utilizadas pelas crianças e que as proporcionam prazer e conhecimento é os games; seja ele em qualquer aparelho. De forma diversa os saberes das crianças vão se enriquecendo, pois os games tem um importante fator de ajudar a desenvolver o ser humano, a desenvolver suas habilidades cognitivas, motoras, sociais e até mesmo as afetivas.

Para as autoras de acordo com suas referências a maior parte das escolas não atendem a essa expectativa de utilização, algumas vezes por falta de recursos tecnológicos e na grande maioria por falta de pessoas aptas e condizentes ao mundo tecnológico. Segundo Fagundes:

“As tecnologias digitais estão realizando transformações profundas nos processos de aprendizagem e nas mudanças da escola. Reflete que o uso das tecnologias na educação propicia a interdisciplinaridade, uma organização heterárquica, estimula a participação cooperativa e solidária, promove a autonomia e a responsabilidade da autoria nos alunos.” [2007, p.14].

De acordo com as pesquisas o acesso das escolas as tecnologias vêm sendo analisado e inserido pelos responsáveis ao acesso digital das instituições públicas, porém não tem sido o suficiente, pois os equipamentos disponibilizados não são o suficiente e a formação dos professores pouco ajuda, pois estão despreparados para desenvolver propostas pedagógicas, sob esta perspectiva permanecendo muitas vezes distante dessa nova realidade. Analisando-se num geral, a tecnologia precisa sim ser inserida desde muito novo, entretanto tendo noções de como, quando e por qual motivo inseri-la nas atividades pedagógicas. Os docentes necessitam de formações para unir essa excelente ferramenta que é a tecnologia a sua práxis, tendo a noção das bem feitorias. Isso porque expor nossa imagem de tecnologia para crianças é uma coisa boa.

Na verdade, a tecnologia é tão poderosa que pode ensinar às crianças coisas que antes eram difíceis de fazer. Claro que a educação hoje vai mais longe e proporciona maior evolução pessoal às crianças. Para além da própria educação, nomeadamente da pedagogia, a Internet criou uma maior mobilidade. Afinal, esse recurso técnico nos permite praticar melhor outro idioma. Isso acontece com tanta frequência em músicas, filmes e séries que, graças à tecnologia, só podemos ver hoje.

A tecnologia deve ser uma aliada na formação de nossos alunos. A priori, ressaltamos que a permissão daqueles alunos que foram expostos a ferramentas recentes é cada vez mais necessária em seu cotidiano pessoal e no mundo social. Além disso, a tecnologia oferece muitos recursos para um processo de ensino flexível.

No período atual, de forma especial, os meios tecnológicos são vitais para as escolas. Isso porque eles têm que continuar as aulas virtualmente do mesmo lado, mesmo à distância, e têm que estar próximos dos alunos. Além disso, eles provaram ser uma parte fundamental dos métodos de ensino mais modernos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em virtude dos fatos mencionados é imprescindível que todos se conscientizem de que não há como excluir o contato das crianças com as novas tecnologias digitais, pois no presente século torna-se necessário esses conhecimentos e isso fara com que as crianças criem suas novas experiências e se desenvolva de maneira prazerosa e divertida.

É necessário que as instituições educacionais em ênfase as que atendem a modalidade infantil, reavaliem a elaboração de suas metodologias, criando assim um amplo ambiente de ensino que direcione os alunos aos novos recursos tecnológicos e suas atualizações.

Levando em considerações esses aspectos abordados, faz-se necessário que os atuais e futuros professores reflitam sobre todos esses questionamentos citados, pois essa temática abordada está cada vez mais presente em nosso cotidiano. Vemos os avanços da tecnologia a cada segundo que passa e futuramente essas questões se tornarão ainda mais questionáveis e para que possamos nos enquadrar nesse mundo, há a necessidade de uma formação continuada de professores com pensamentos e comportamentos reflexivos e criativos, para que os alunos visem o quão agradável é a junção da tecnologia a educação. Que não haja monotonia em sala de aula, onde somente o professor cria e a criança imita ou copia.

Se as pessoas pertencentes a escola, se conscientizarem que se deve avaliar o modo como enxergamos a tecnologia e reavaliar os seus objetivos educacionais e seus métodos de ensino-aprendizagem incluindo-a, teremos em nossas mãos uma escola acessível a todos e com novos recursos, onde os alunos num modo geral irão aprender de maneira que lhe traga satisfação e proporcionem um aprendizado diferente e de fato significativo e condizente ao seu mundo.

A Educação tem que ir além do escrever e ler da forma convencional, ir além apenas do brincar convencional, temos que dar espaço ao novo para que nossas crianças e adolescentes possam ser orientados adequadamente e para que seu ensino aprendizagem seja composto por algo que acompanhe a sociedade pelo qual é pertencente.

REFERÊNCIAS

GADOTTI, Moacir. **Concepção dialética da educação: um estudo introdutório**. São Paulo: Cortez, 2001.

LIBÂNEO, J. C. **Organização e gestão da escola: teoria e prática**, 5. ed. Goiânia: Alternativa, 2004.

PIAGET, Jean; INHELDER, Barbel. *A psicologia da criança*: Rio de Janeiro: Difel, 2003. **Possibilidades e desafios na educação infantil - ESUD 2014**. Disponível em <http://esud2014.nute.ufsc.br>, acessado em 20 jun. 2022.

A INCLUSÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL: https://websmed.portoalegre.rs.gov.br/escolas/revistavirtualagora/artigos/infantil_grupo.pdf, acessado em 20 jun. 2022.

Tecnologias do Ensino Presencial e a Distância. Campinas, SP Papirus, 2003.

MANSUR, Kátia Valviessa. **Proposta curricular: ação de uma equipe**. In: KRAMER, Sonia et al. (Orgs). *Infância e educação infantil*. Campinas-SP: Papirus, 1999 (Coleção prática pedagógica), p. 225 - 242.

GADOTTI, M. **Perspectivas atuais da educação**. In: **São Paulo em perspectivas**. N 14 (2). 2000. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/spp/v14n2/9782.pdf>, acessado em 20 jun. 2022.

GIRARDI, S. C. A formação de professores acerca de novas tecnologias na educação. Universidade Estadual de Goiás: Brasília. 2011.

BRASIL. Introdução à Educação Digital / Edla Maria Faust Ramos, Monica Carapeços Arriada, Leda Maria Rangel Fiorenzini. - 1. ed. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2013.