

A Nova Escola

Por: Daniele Franco de Alcantara

EDUCAÇÃO
INFANTIL

Por: Daniele Franco de Alcantara



Quem educa com amor,



Padrão de escola, com carteiras em fileiras, professora com sua mesa de frente para a turma. exercícios copiados do quadro de giz.

o princípio da educação sistematizada. Ainda hoje se usa a tecnologia do giz e acesso tecnológico. Portanto, existiam no início dos anos 80 diversas iniciativas sobre o uso da informática na educação do Brasil.

A tecnologia educacional é a área de conhecimento onde a tecnologia se submete aos objetivos educacionais. Ela procura auxiliar o processo ensino e aprendizagem de modo a propiciar formas adequadas de utilizar os recursos tecnológicos na educação, ou seja, as funções maiores da escola serão enriquecidas com a grandeza das novas fontes de informações e ferramentas tecnológicas modernas preocupando-se com as técnicas e sua adequação às necessidades e à realidade dos educandos, da escola, do professor, da cultura em que a educação está inserida.

Contínuas transformações tecnológicas em todo

o mundo vem influenciando as relações sociais. Neste contexto a Escola, ambiente onde se constrói a educação formal e, portanto, um ambiente por natureza social, começa a refletir sobre a influência das novas tecnologias no processo de ensino e aprendizagem. Nestes termos, como resultado do avanço das pesquisas em microeletrônica, no início do século XXI as tecnologias começam a ser vistas e usadas numa outra perspectiva no processo educativo. A escola começa a se apropriar do uso técnico dos recursos tecnológicos para em seguida repensar as formas e metodologias adequadas a cada contexto de acesso tecnológico.

Todas as ferramentas podem ser utilizadas como instrumentos educacionais. No entanto, faz-se necessário avaliar sua aplicação de modo a promover a aprendizagem significativa, crítica e reflexiva.

Historicamente o uso das tecnologias na educação apoiou-se em 3 eixos sociais; a comunicação, a psicologia da aprendizagem e a teoria sistêmica. Podemos dizer que a didática (construir, ampliar e revisar o processo) foi deixada de lado. Já a ciência e a técnica, se separaram, provocando algumas arbitriedades em suas relações. O educador estar apto a mudar e estar consciente da importância da tecnologia educacional como ferramenta valiosa no processo de ensino e aprendizagem, facilitando para o educando uma assimilação significativa dos conteúdos, bem como proporcionando um avanço na construção de novos conhecimentos.

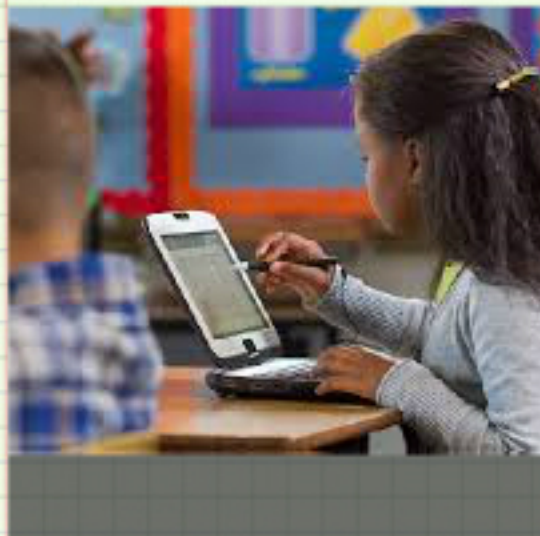
Ele se transforma agora no estimulador da curiosidade do aluno por querer conhecer, por pesquisar, por buscar a informação mais relevante. Também coordena o processo de apresentação dos resultados pelos alunos, transformando informação



vida, em sabedoria, o conhecimento com ética.

• Uso da internet nas escolas: Por ser um meio onde o aluno tem acesso a um contingente muito grande de informações de uma maneira rápida e confortável, a internet vem sendo nos últimos anos integrada ao ensino como uma maneira onde os alunos e os professores teriam acessos a novas culturas, realidades, em todo o mundo, desenvolvendo seus conhecimentos. Em alguns países sua implantação nas escolas já apresenta um número bastante significativo. Esses esforços resultaram no interesse do Ministério de Ciência e Tecnologia

• E revistas é para entretenimento com jogos, é uma ferramenta de fácil transporte e que pode ajudar muito no ambiente educacional. O acesso a uma gama enorme de informações, através de livros e sites da internet pelo tablet, ou a disponibilidade de baixar um livro no tablet, facilita a vida de alunos



na busca de desenvolvimento e conhecimento;

- Introdução de jogos para facilitar o ensino: O desenvolvimento de jogos é uma área que se desenvolve cada vez mais nos dias atuais, mas esse desenvolvimento não só apare

também como um artifício colocado em sala de aula para prender a atenção do aluno e facilitar seu aprendizado. Está se tornando cada vez mais comum o uso de Softwares educacionais para ajudar no ensino nas salas de aula;

- Desenvolvimento de softwares com sistematização de ensino virtual: Existe a criação e o aprimoramento de ambientes virtuais de aprendizagem, que são softwares que auxiliam na aplicação do modelo de ensino. São elaborados para auxiliar os professores no ambiente de ensino, através do gerenciamento dos conteúdos, do seu curso e dos alunos, permitindo acompanhar o progresso deles constantemente. Modelos que utilizam tele-aulas para esses pequenos, com idades entre 3 e 5 anos, mexer no notebook parece uma tarefa simples.

Um dia na rotina dessa pré-escola mostra como a tecnologia foi incorporada de forma natural ao pro



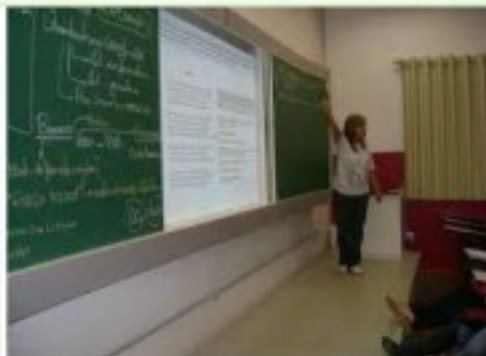
o computador tem status de material básico de ensino - o mesmo pode ser observado em outras unidades da rede municipal. A naturalidade dos pequenos diante das máquinas comprova essa afirmação. Enquanto ela tecla, outros brincam ou desenham. "Alguns pais ficaram aflitos achando que cadernos, livros, canetas e lápis iam ser abolidos. Mas só acrescentamos uma nova ferramenta, que também serve para ensinar" Todos os computadores das escolas do município estão ligados em rede e têm acesso à internet, o que facilita o planejamento simultâneo dos professores em todas as unidades. Cada uma tem autonomia para desenvolver seu trabalho, mas o diálogo entre elas são a constante. Além disso, um núcleo de tecnologia foi criado para dar apoio técnico e pedagógico aos educadores. Hoje, os alunos de toda a rede têm uma pauta diária de atividades a cumprir e são acompanhados mesmo a distância.



As fotografias tiradas pelas crianças, por exemplo, foram usadas para fazer uma colagem. Depois, sentadas em semicírculo no chão, elas passaram a atividade seguinte: desenhar livremente em papel. E assim, intercalando atividades tradicionais com outras, que usam o computador como o aliado, os pequenos da pré-escola adquirem conhecimentos.

Hoje existem projetos para que o uso dessa ferramenta seja cada vez mais eficaz e ajude o aluno e os professores. Alguns exemplos são: o do [Google_books](#) e o portal domínio publico.

- **Uso de tablets em sala de aula:** O tablet é um dispositivo pessoal em formato de prancheta que pode ser usado para acesso à Internet, organização pessoal, visualização de fotos, vídeos, leitura de livros, jornais e revistas e para entretenimento com jogos, é uma ferramenta de fácil transporte e que pode ajudar muito no ambiente educacional.



O acesso a uma gama enorme de informações, através de livros e sites da internet pelo tablet, ou a disponibilidade de baixar um livro no tablet, facilita a vida de alunos na busca de desenvolvimento e conhecimento;

- **Introdução de jogos para facilitar o ensino: O desenvolvimento de jogos é uma área que se desenvolve cada vez mais nos dias atuais, mas esse desenvolvimento não só aparece como uma forma de entretenimento lúdica, mas também como um artifício colocado em sala de aula para prender a atenção do aluno e facilitar seu aprendizado. Está se tornando cada vez mais comum o uso de Softwares educacionais para ajudar no ensino nas salas de aula;**

- **Desenvolvimento de softwares com sistematização de ensino virtual: Existe a criação e o aprimoramento de Ambientes virtuais de aprendizagem, que são softwares que auxiliam na aplicação do mo-**



tos mais complexos como cálculo numérico, derivadas, integrais, além de possuir também uma variação muito grande de matérias, geografia, biologia, história entre outras, onde o aluno assiste às aulas pela TV e praticam o que foi aprendido em materiais com exercícios. Esse sistema de tele-aulas é um exemplo do modelo de EaD (Edu-

Existe ainda outro auxílio tecnológico, que é um método educacional muito interessante e também faz uso da EaD, proposto pela KhanAcademy onde os alunos acessam seu site e podem fazer uso de uma videoteca com mais de 3200 vídeos, com uma grande variedade de conteúdos que vão de assuntos iniciais como soma e subtração até assuntos mais complexos como cálculo numérico, derivadas, integrais, além de possuir também uma variação muito grande de matérias, geografia, biologia, história entre outras. Possui também desafios interativos, e avaliações a partir de qualquer computador com acesso a web. Nesse sistema, os pais e professores podem verificar o progresso de seus alunos ou filhos através de relatórios em tempo real, com estatísticas deles, matérias aprendidas e comparativos com outros alunos. É um método que emprega o aprendizado de cada aluno no seu ritmo, onde muitas vezes em uma sala de aula isso não ocorre, pois o aluno tem



que seguir o ritmo de seus colegas. Isso faz com que o conhecimento seja construído e não apenas transferido e imposto pelo professor, faz com que o aluno tenha o controle nessa construção e assim possa ele guiar da melhor forma que seja para ele.

As gerações atuais, já inseridas nessa cultura tecnológica, de modo geral,

lidam facilmente com esses avanços. Entretanto, é necessário que se desenvolvam habilidades cada vez mais refinadas e específicas para destacarem-se no mundo do trabalho, o qual também está com forte influência da tecnologia. Por isso, é essencial estar apto a lidar com a informática e, principalmente, conhecer a abrangência de recursos que ele fornece ao usuário. Indicamos algumas dentre diversas possibilidades de utilização do computador na abordagem de temas matemáticos. Sugerimos o trabalho com programas computacionais direcionados que contribuem para a visualização e verificação de propriedades e auxiliam na resolução de problemas, uma vez que permitem construções e efeitos pouco viáveis ou impossíveis de serem realizados apenas com lápis, papel e instrumentos de medição e desenho. Para você conhecer e explorar o uso de tais recursos computacionais e experimentar procurando tornar o estudo mais interessante e dinâmi-

[Livros Digitais](#) | [Jogos e brincadeiras](#) | [edufant.com | Boas leituras](#)

[revistaescola.abril.com.br/jogos-brincadeiras/](#)

EDUCAÇÃO BRINTE

Jogo de Corais
 Desafio sobre as linhas e colunas para crianças da pré-escola

Brincadeira de corer
 Vídeos com crianças mostrando brincadeiras tradicionais

Trabalho com Brinquedo
 Papetagem responde a sete perguntas frequentes

Jogos | **Brincadeiras** | **Brinquedo** | **Manuais de brincos e livros de jogo**

Jogos ganhar e perder
 As crianças aprendem a lidar com a vitória e a derrota

Jogo de Memória
 Desafio divertido para memorização de cartas

Comparação de quantidades
 Contagem com mobilidade de jogo

Jogo de percurso
 Saiba como é a mobilidade com tijolos

Unhas e colinas
 Por que jogar jogos sobre o "do melhor"

Jogo cooperativo
 Aprenda sobre os jogos em que todos se ajudam

Jogos de estratégia
 Como trabalhar com jogos de estratégia

Jogos de todos os lados
 Saiba mais e que se jogar propositalmente

Conspiração
 São jogos e livros para compreender regras

Jogos com substâncias
 Descubra em que jogos se usam para pensar

Confusão de jogo
 Uma ideia para fazer um

NOVA ESCOLA
 Aprenda NOVA ESCOLA por 2 anos com **10% de desconto** e ganhe o Especial Desafios do Ensino Médio.

Nome: _____
 E-mail: _____
 CEP: _____

Apenas de R\$ 14,90 **Acesse aqui**

NOVA ESCOLA no Facebook

ERROR
The requester

NOVA ESCOLA
 Aprenda NOVA ESCOLA por 2 anos com **10% de desconto** e ganhe o Especial Desafios do Ensino Médio.

Apenas de R\$ 14,90 **Acesse aqui**

– Winstats - é um programa gratuito que permite o tratamento de dados estatístico, realizando cálculos de medidas estatísticas e obtendo diversos tipos de gráficos, estudos de probabilidade. É possível fazer o download



Problemas encontrados

Estas tecnologias tentam ajudar a metodologia atual, mas ainda encontram problemas em sua fundamentação. Alguns exemplos dessas dificuldades são:

- **Problema na disponibilidade de conteúdo:** Muitas editoras ainda não possuem a disponibilização de seus livros para Tablets devido a problemas com direitos autorais, onde escritores ou até mesmo editoras não aceitam divulgar suas publicações de forma gratuita. Devido isso sistemas como o citado anteriormente, onde seria criado um acervo bibliotecário virtual mundial encontra problemas para torna-se completa a sua realização;
- **Preparo dos professores:** A maioria dos professores, não possuem ainda preparo para utilização das tecnologias digitais, não conseguindo por enquanto explorar de uma maneira eficiente o uso de dispositivos tecnológicos como os tablets, ou



de novas metodologias de ensino, como a Educação a Distância, por exemplo.

- **Incerteza:** Ainda não existem argumentos, nem provas necessárias que provem que essas novas metodologias aplicadas por essas tecnologias sejam realmente eficientes e esse se torna o maior problema enfrentado, a desconfiança de introduzir algo novo em um modelo tradicional e que teoricamente sempre deu certo, faz com que o uso da tecnologia de maneira mais efetiva na educação seja introduzido com cautela e devagar.

Bibliografia:

*Publicado em NOVA ESCOLA Edição 232, MAIO 2010.

Título original: Um canto a mais

*Texto disponibilizado nos termos da licença Creative Commons - Atribuição - Compartilha Igual 3.0 Não Adaptada (CC BY-SA 3.0); pode estar sujeito a condições adicionais. Para mais detalhes, consulte as Condições de Uso.

digite aqui