

AS TECNOLOGIAS NO CONTEXTO ESCOLAR

Cristiane Kappaun¹

RESUMO: Na sociedade houve muitas mudanças com a chegada de mídias digitais, tecnologias novas e inovadoras e com elas surgiram avanços, como também conflitos sociais, no mundo virtual. A era das tecnologias envolve, desde cedo, muitas crianças e elas estão interagindo com as tecnologias, mudando seus modos de comunicação e de relacionamento. Percebe-se, dessa forma, que o processo de ensino e aprendizagem necessita de inovações e mediações para realmente atingir seus objetivos nesta sociedade em constantes transformações. Educadores, pais e a comunidade escolar devem propor cuidados especiais para, de forma integral e harmônica, desenvolver personalidades equilibradas, oferecer oportunidades para as competências e habilidades, que, muitas vezes, a própria família não tem condições de proporcionar, por falta de conhecimento.

Palavras-chave: Tecnologia; Sociedade; Escola.

1 INTRODUÇÃO

Pensando e convivendo com mudanças, este artigo relata as tecnologias digitais e a escola no tempo integral. Tenho como exemplo e experiência de professora que leciona no Centro Educacional Helga Follmann, onde passo a maior parte do tempo com crianças, seres humanos que estão em constante desenvolvimento no processo tecnológico, proporcionando-lhes atividades inovadoras que despertem a curiosidade e possibilitem aprendizagens. Desta forma, tenho a convicção de que nos instruímos/orientamos, passamos informações e aprendemos junto com as crianças.

No estudo deste artigo, abordaremos as tecnologias digitais como princípio educativo na escola, enfatizando o desenvolvimento e a potencialização da inteligência através de um aprendizado que complementa nossos livros e ajuda a tirar dúvidas e aperfeiçoar a grande caminhada de ser e ter condições e acesso às tecnologias digitais.

O estudo aqui proposto destacaremos inicialmente a importância do uso da tecnologia para a aprendizagem do desenvolvimento humano das crianças que utilizam as tecnologias digitais na escola, em casa ou outros lugares públicos. Em seguida, aborda a questão dos

¹Licenciada em matemática ênfase em computação, Universidade UNOESC; Licenciada em Pedagogia, Universidade Uniasselvi, Especialização em Gestão de Tecnologias Aplicadas á Educação, Celer facultades. Professora de informática

brinquedos tecnológicos, a cooperação e tecnologia no espaço escolar e na sociedade, as aulas de pesquisa escolar, os TICS² e os avanços tecnológicos da escola de tempo integral e, por fim, enfatiza o trabalho desenvolvido nas oficinas de informática e os resultados identificados.

2 DESENVOLVIMENTO HUMANO E APRENDIZAGEM

Como e com que idade as crianças aprendem? O desenvolvimento humano é muito importante em todas as etapas. É importante conhecer e entender o que conseguimos desenvolver em cada fase, utilizando-se das competências e habilidades, desenvolvendo o processo da aprendizagem. Desta forma, é importante para o grupo escolar estudar e realizar dias de estudo e planejamento, onde o grupo se reúne e pensa estratégias e metodologias que ajudam a desafiar e desenvolver aprendizagens. Segundo Piaget:

Quatro são os estágios de desenvolvimento humano desde o nascimento até a fase adulta. No primeiro estágio, sensório-motor – do nascimento até os dois anos de idade – a criança percebe o mundo através dos movimentos e da sensibilidade. No segundo estágio, pré-operacional, a criança imita alguém ou algum objeto, sem ter modelos (pensamento simbólico), para então brincar mostrando uma situação imaginada. Já o terceiro estágio, fase das operações concretas, dos sete aos doze anos, é caracterizado pelo pensamento lógico e pelo raciocínio, tendo grande importância a manipulação de materiais concretos e o uso da imaginação. O período dos doze aos quinze anos é denominado por Piaget de fase das operações formais, uma vez que o indivíduo já consegue pensar hipotética e dedutivamente (PIAGET, 2007, p.77).

No primeiro estágio, as crianças geralmente já assistiram a programas de televisão e, até mesmo, pequenos filmes, onde os pais e as crianças puderam interagir. Para este estágio, precisa ter assunto para o nível da criança. Nós, adultos, somos parte essencial do processo de aprendizagem e precisamos ter cuidado nos programas que oferecemos para as crianças. Existem muitos DVDs cuidadosamente elaborados para que crianças e pais se divirtam juntos, compartilhando momentos especiais de convivência, interação e socialização. Percebemos que os primeiros anos são decisivos para o desenvolvimento intelectual e emocional da criança. Assim, muitos vídeos e programas trazem imagens e sons que estimulam a curiosidade e introduzem novos conceitos e vocabulários, sempre reforçando a autoconfiança e a alegria de conhecer o mundo. Essa viagem será ainda mais rica participando e interagindo com a criança, usando a imaginação, intuição e afeto. O ideal é reservar um tempo só para assistir o

² Tics: Tecnologias da Comunicação e Informação. Expressão que se refere a moderna tecnologia de comunicação e informação.

filme, preparando um ambiente gostoso e confortável, tanto em casa como na escola. Com afeto e carinho, no colo ou sentado ao seu lado e descrever o que está mostrando. O adulto precisa usar frases simples e claras como: “Veja o trem”, “a bola é redonda”, “olhe o bebê”, “o macaquinho sorriu”, e assim por diante. Acompanhar as músicas, cantando junto e batendo palmas e estimulando a criança a fazer o mesmo. Assim, a criança vai entender e aprender de forma lúdica e prazerosa, e você está demonstrando interesse, participando de sua mente e ajudando-o a crescer. Com certeza, será uma experiência inesquecível para ela, uma dádiva de amor e ternura que continuará ecoando por toda a vida. Mas é importante lembrar também que bebês com menos de nove meses não têm habilidade física para interagir com equipamentos eletrônicos. Até os seis meses, a visão ainda não está desenvolvida o suficiente para focar bem o monitor ou tela, e a capacidade para sentar normalmente só aparece entre os 6 e 8 meses de idade.

Ao se sentar sozinho, o bebê vê o mundo de um jeito diferente. Os músculos das costas e do pescoço estão mais fortalecidos para sustentar a posição ereta e seu filho já descobriu onde colocar as pernas para não “despencar”. Assim, não levará muito tempo para ele passar a engatinhar, ficar de pé e, finalmente, andar”. (Escrito para o BabyCenter Brasil)³

Para cada fase, tem algumas habilidades a serem adquiridas e é importante conhecer todas as fases para entender/compreender a criança e cada qual precisa do seu tempo. A presença do adulto é essencial para todo o percurso e novas competências serão desenvolvidas.

3 BRINQUEDOS TECNOLÓGICOS

Na segunda etapa, expandem-se as diversas opções de tecnologias de informações, surgindo os brinquedos tecnológicos, com diversos tamanhos, cores e imagens. Geralmente observando a fase da criança entre 4 a 6 anos de idade, os pais adquirem brinquedos com avanços tecnológicos e, muitos deles, digitais, conforme o Wikipédia⁴ (2016):

Um brinquedo é um objeto ou uma atividade lúdica, voltada única e especialmente para o lazer, e geralmente associada a crianças, também usada por vezes para descrever objetos com a mesma finalidade, voltada para adultos. Na pedagogia, um

³ Baby Center Brasil é uma comunidade virtual, que acompanha toda a gestação da mãe oferece suporte para os pais depois do nascimento da criança, contendo texto que estuda toda a idade dos pequenos, dúvidas em relação ao crescimento e o desenvolvimento.

⁴ Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Brinquedo>>. Acesso 16 de ago 2016.

brinquedo é qualquer objeto que a criança possa usar no ato de brincar. Alguns brinquedos permitem às crianças divertirem-se enquanto, ao mesmo tempo, as ensinam sobre um dado assunto. Brinquedos muitas vezes ajudam no desenvolvimento da vida social da criança, especialmente aquelas usadas em jogos cooperativos.

Á vários tipos de tecnologias: a) *tablet* que ajuda no desenvolvimento do processo da leitura, escrita e reconhecimento de letras, números, quantidades e cores, envolvendo a criança no mundo das letras escritas, que ela interpreta como desenhos abstratos; b) Celular de brinquedo colorido com música, que desde pequeno são incentivados ao uso nas brincadeiras das crianças. Desta forma, imitam um adulto usando celular e logo vão querer ter o seu; c) A propaganda na televisão, cartazes, folders, e com a interação dos adultos no contexto da sociedade, que são formas como a criança vê o mundo e, muitas vezes, usam como exemplo; d) Lousas mágicas também são brinquedos bastante usados pelas crianças, tratando-se basicamente de um quadro de desenho magnético. Para usar o Desenho Mágico, a criança escreve na superfície com uma caneta magnética, quando quiser apagar o que escreveu, desliza o ímã magnético de um lado para o outro. Entre estes brinquedos citados, há mais tecnologias que são usados, como: rádio, livros que usam tecnologias com som, cores, músicas, imagens animadas, alegres e criativas, de fácil manuseio e que encantam e envolvem as crianças.

Em seguida está o computador e seus *softwares*. Mas, afinal, tem idade certa para brincar no computador? O pediatra Paulo Sérgio Barros Ferreira afirma:

Muitos especialistas recomendam que crianças menores que dois anos não sejam expostas a televisão, computador ou tabletes, porque estão em uma idade que devem ser o mais fisicamente ativas possível e também precisam de forte estímulo à socialização e a capacidade motora. "Mas, nos dias atuais, fica muito difícil não expor a criança a esses aparelhos". (Ferreira 2016).

É importante limitar o tempo de acesso que as crianças ficam na frente das telas de computadores e televisão. As tecnologias estão presentes em todos os lugares, precisamos interagir, conhecer, falar para as crianças sobre suas utilidades, orientar a forma de como usar e, de forma adequada, possibilitar acesso ao *software* educativo, onde possa despertar a curiosidade, desenvolver a coordenação motora do *mouse*. Permitam-nos pensar sobre o que diz o ministro da Cultura do Brasil, o compositor baiano Gilberto Gil (2004):

[...] o que está implicado aqui é que o uso de tecnologia digital muda os comportamentos. O uso pleno da internet e do software livre cria fantásticas possibilidades de democratizar os acessos à informação e ao conhecimento. Maximizar os potenciais dos bens e serviços culturais, amplificar os valores que formam o nosso repertório comum e, portanto, a nossa cultura, e potencializar também a produção cultural, criando inclusive novas formas de arte. (Gil 2004)

Certamente o que estamos estudando agora brevemente estará ultrapassado, mas desta forma ampliar e melhorar as tecnologias de informações e comunicações e permitir que os avanços aconteçam. A tecnologia do toque, a sensibilidade das telas *touch screen* estão cada vez mais presentes, principalmente nos lugares públicos e nos celulares. O toque do *mouse*, ou clicar no botão direito ou esquerdo ou arrastar, é uma tecnologia fabulosa que podemos comparar ao lápis, os movimentos são parecidos, exigem coordenação motora.

As crianças a partir dos três anos de idade, que estudam na escola do município de Tunápolis, tem no currículo escolar uma aula de informática semanal. E percebemos que a maioria das crianças possui computador em casa, algumas conhecem jogos, outros somente viram os pais utilizar o computador. Ensinar é encantador e é mais ainda quando se percebe que a criança possui vontade de aprender, é curiosa e pergunta sobre as coisas que não entende ou tem dificuldades. No espaço escolar, usam os sites educativos interessantes que fornecem os primeiros contatos e de fácil acesso para as crianças. Mas o que é site educativo? Como o próprio nome diz, o site educativo reúne diversas atividades educativas ou também podemos usar o gênero lista de jogos, que é um site que possibilita várias atividades para crianças e adolescentes, e que indicam a idade para estes jogos. Site pode se aproximar de uma enciclopédia interativa, abordando assuntos para diferentes idades, inclusive temas relacionados à educação especial.

Desta forma, podemos usar os sites para aprender de forma lúdica. Isto significa que não é apenas uma ocupação ou um simples passatempo e, sim, uma maneira diferente e interativa de conhecer e aprender brincando.

Livros digitais ilustrados, músicas, ou pequenos filmes são uma boa estratégia para acolher e envolver as crianças no mundo tecnológico. Roda de conversa, professor interagindo com as tecnologias utilizando multimídia para explicar uma história, faz toda a diferença. Na escola os avanços são importante e necessários, para a aprendizagem. Podemos citar a lousa digital com a caneta fazem os primeiros rabiscos, desenhos, criam novas habilidades. As ferramentas de apagar, escolher cores e formas geométricas ou uma simples imagem para colorir, deixa o ambiente agradável e interativo. E a criança sente-se acolhida e consegue interagir com as tecnologias. Explicar e deixar as crianças brincar com os *mouses*, para a descoberta dos botões, a bolinha giratória, o teclado e suas teclas e, aos poucos, socializando-se com o computador.

Neste segundo estágio, é importante o professor ser o personagem principal de uma história, onde ele faz o papel fundamental para cativar as crianças, desenvolvendo a autoconfiança, a magia de ser criança e aprender junto com ela.

4 COOPERAÇÃO E TECNOLOGIA

“No terceiro estágio, fase das operações concretas, dos sete aos doze anos, é caracterizado pelo pensamento lógico e pelo raciocínio, tendo grande importância a manipulação de materiais concretos e o uso da imaginação” (PIAGET, 2007, p.77). Nesta fase, percebe-se o uso mais constante de computadores, *tablets*, celulares, *smartphone*, *iPhone*, entre outros. Estas são algumas das várias tecnologias que avançaram rapidamente diretamente na vida e no trabalho de todos.

Há 15 anos, eram poucos os usuários de celulares e computadores, e somente parte da comunidade acadêmica tinha acesso à Internet. Hoje, pode-se conectar à internet a partir dos celulares, algo impensável até bem pouco tempo. As demandas dos mercados, bancos, empresas, induzem-nos a uma requalificação permanente para nos manter ativos e atualizados. O que conhecemos hoje já está desatualizado e, muitas vezes, compramos algo que logo sai de linha. Estamos em estado permanente de aprendizado e, se queremos fazer parte do mundo tecnológico, particularmente num mundo onde tem muitas informações, pelo pouco conhecimento que temos, requer atualização permanente. Mesmo com tantas tecnologias e recursos, ainda há pessoas desqualificadas para o seu manuseio. Além da atualização permanente e quase personalizada, cada indivíduo precisa estar orientado para a demanda, que é também mutante.

Nós, educadores, devemos incentivar o uso das tecnologias de informação, mas também orientar e propor cuidados especiais no que ensinar para a criança, pois, da mesma forma que a tecnologia ensina, ela também pode trazer consequências quando mal-usada. Há sites onde o aluno tem muitas formas de se alfabetizar com jogos e vídeos e isso é uma das formas de inovação no uso dos recursos digitais que as tecnologias oferecem para o processo ensino e aprendizagem. A pesquisa também é forma de estudos entre diferentes artigos disponíveis. É interessante pesquisar, pelo menos, em três sites diferentes e comparar as leituras para tirar uma conclusão sobre o tema. Esta é uma forma de interagir e cooperar com a ideia do outro.

No Centro Educacional Helga Follmann, também temos planejado trabalhos de cooperação com o projeto “aprender a Conviver” e tem também a parceria com a Sicoob⁵. A escola elaborou um Projeto Educacional Cooperativo – PEC⁶, com o objetivo principal de desenvolver atividades que proporcionem ações solidárias e democráticas, pautadas nos valores individuais e, a partir desse, a cooperação com outras pessoas. Este projeto envolve todos os funcionários da escola e temos como principal objetivo promover situações que eduquem o olhar para reconhecer ações positivas, ajudar e possibilitar ações de interação entre diferentes grupos e situações que eduquem para sermos pessoas melhores e que possam fazer a diferença como cidadão.

Mas afinal, nas nossas atuais práticas pedagógicas, estamos conseguindo ensinar nossos alunos a cooperar? A princípio, quando pedimos para o aluno fazer um trabalho de pesquisa na internet, já podemos dizer que é uma cooperação, pois dentro das práticas pedagógicas isso é um grande avanço, usando, desta forma, as TICS⁷, introduzindo e aprofundando conhecimentos, consolidando e transformando as práticas pedagógicas para lidar com informações diversas. Assistir a um vídeo no *Youtube*, por exemplo, pode trazer informações e conhecimentos para a sala de aula e, desta forma, complementar os conteúdos aplicados.

Existem muitos meios de comunicação no mundo digital e os mais usados são: *WhatsApp*, *facebook*, *e-mail*, armazenamentos em nuvens. Pensando nas constantes mudanças do mundo virtual e nos aspectos que abrangem a comunicação, estes meios são bastante usados, mas sem a devida compreensão e sem privacidade. A possibilidade de fazer amizade com pessoas do outro lado do mundo e ter acesso a familiares sem estar próximo, acessar contas bancárias e fazer movimentações pela internet, compras pela internet, entre outros, é muito bom, mas que precisa de monitoramento e informações que permitam entender e discernir o mundo virtual do real.

Devemos lembrar das pessoas mais próximas, o contato físico é muito mais importante. Muitas crianças e adolescentes ficam horas e horas se comunicando virtualmente e não conversam com quem está sentado ao seu lado. Às vezes, as pessoas estão próximas, mas usam os celulares para conversar, perdendo contato e afetividade com quem está mais próximo. Estas são algumas das muitas vantagens e desvantagens que a tecnologia de informação nos permite.

⁵ Sistema de Cooperativas de Crédito do Brasil.

⁶ A escola Centro Educacional Helga Follmann aderiu o PEC juntamente com a Sicoob em 2013 e deste então tem-se esta parceria.

⁷ TICS: Tecnologias da Informação e Comunicação na educação.

A leitura também se destaca muito, pois, ao ler uma matéria online, o aluno pode clicar no *link* ou *hiperlink* e obter mais informações sobre os conteúdos e, assim, trazer para a sala de aula novidades e curiosidades de outros locais geográficos, pesquisadas e entendidas por ele, de diversos temas, interagindo e cooperando. Conforme o blog de Zapinsueli (2016):

Ensinar aos nossos alunos a cooperar é o mesmo que torná-los competitivos. A cooperação embora seja vista como interação grupal não passa de uma forma de ajudar ao aluno a interagir na aula e apresentar suas ideias como forma de contribuir para a formação de opinião.⁸

Saber ouvir e aceitar a ideia do outro é um trabalho bastante ousado no contexto escolar. Respeitar o pensamento/opinião é ser um cidadão racional e crítico que, a partir do seu conhecimento, agrega outros valores e significados concretos. Interagir com outro é, acima de tudo, ser ético e coerente, um cidadão aberto às novas mudanças globais. Conhecer e aprender com as tecnologias são um grande desafio. A cada momento ocorrem mudanças e precisamos estar abertos para aprender, usar os recursos para, juntos, contextualizar as diversas descobertas. As crianças geralmente encontram-se no mundo da alfabetização, letramento, números e seus significados e, nesta fase, é muito importante desenvolver o raciocínio lógico. Além de usar as tecnologias, é importante as crianças ter outras formas de brincar, como correr, pular, explorar ambientes, entre outras atividades lúdicas. É importante lembrar que, no primeiro e segundo estágio, a criança é acompanhada e orientada sempre com a presença de um adulto. E cabe a ele escolher e monitorar as atividades e jogos que cabem em cada estágio de desenvolvimento humano.

5 AULAS DE PESQUISAS

O Centro Educacional Helga Follmann, tem uma aula semanal de pesquisa, na qual o professor da turma planeja uma atividade que complementa com aprendizagem adquirida na sala e aprofunda o conteúdo usando as tecnologias de comunicação e informação. Esta é a proposta do projeto político pedagógico da escola.

O diálogo e o planejamento entre os professores são uma ferramenta muito importante para que aconteça a interdisciplinaridade. Estas aulas são muito importantes e esperadas pelas crianças, que podem ser usadas para leituras e pesquisas interativas. Ler é uma prática inerente a todas as práticas, deixar um tempo para ler um determinado assunto do interesse e

⁸ Disponível em: <<http://zapinsueli.blogspot.com.br/>>_. Acesso em 22 de ago. de 2016.

curiosidade da criança é fundamental. Os cantinhos da leitura organizadas na sala e no ambiente escolar são importante para a alfabetização dos alunos e também um incentivo para quem é alfabetizado. Pesquisar também é um ato de ler, estudar e compreender fatos. Leituras individuais e compartilhadas com o outro, interagir com o autor, na perspectiva de pensar e sentir criticamente as questões fundamentais da humanidade.

O processo pedagógico que compreende a leitura a partir desse olhar desenvolve autonomia. Crianças que possuem argumentos e valores culturais são capazes de disponibilizar livros e de criar espaços e tempos para leituras, que podem ser usadas como experiência. Nessa perspectiva, compartilhar e emprestar o livro para um colega, discutir e trocar opinião a respeito destes assuntos, são extremamente importantes para o seu desenvolvimento intelectual.

6 ESCOLA TEMPO INTEGRAL E AS TICs

No Centro Educacional Helga Follmann são oferecidas para as crianças do 2º ao 5º ano oficinas extra-escolares. Esta oficina acontece três vezes por semana. Como professora, atuo na oficina de informática, onde desenvolvemos atividades diferenciadas do currículo escolar. Pensando no bem-estar das crianças, atividades físicas e mentais são desenvolvidas, pois proporcionam a interação com as tecnologias ligadas com as necessidades de aprender, conhecer e consolidar outros conhecimentos. Aprofundar o uso da tecnologia a seu favor, desenvolver atividades com o *software*, *movie maker*, usar máquinas digitais e *tablets*, para registro de fotos, fazer e-mail, conhecer os aplicativos do *Google APPS*, criar grupos, adicionar colegas, anexar arquivos, confeccionar *notebooks* com material reciclado, e as demais partes do computador. Estas são algumas das atividades desenvolvidas de forma prazerosa nas oficinas de informática, onde deixamos as crianças mais à vontade, um espaço de aprender, de conversar e trocar ideias, dúvidas e preocupações.

Usar os recursos das mídias a nosso favor e melhorar nossos estudos. Músicas e vídeos todas as crianças gostam. Com a popularização de dispositivos eletrônicos, tem se usado bastante a música e os vídeos. Começa pelo *download* de arquivos sonoros *WAVE*, *MP3*, arquivos de som e imagem *MP3/MP4/ MP5 Player*, programas livres de edição e de produção de imagens e sons (sonoras/visuais através da internet). E esta foi uma das atividades que as crianças aprenderam a fazer. Procurar músicas e fazer o *download*, salvar na sua pasta ou até mesmo no seu *pendrive*. Para baixar músicas e vídeo usamos o número “10” ou “ss” antes da

palavra *youtube*, (www.10youtube.com) ou (www.ssyoutube.com). Conforme DEMO (2008), sobre as Tecnologias de Informação e Comunicação:

Toda proposta que investe na introdução das TICs na escola só pode dar certo passando pelas mãos dos professores. O que transforma tecnologia em aprendizagem, não é a máquina, o programa eletrônico, o software, mas o professor, em especial em sua condição sócrática.

Percebemos que as crianças que frequentam o integral desenvolvem mais interesse pela disciplina afim. Desperta curiosidade e participação ativa, interage e desenvolve mais habilidades e competências. Mas afinal, o que é Escola Integral? Conforme a Proposta Política Pedagógica do Centro Educacional Helga Follmann:

Como o próprio nome já diz, Educação Integral pensa o sujeito em sua totalidade, nas perspectivas: cognitivas, biológicas, sociabilidade e moralidade, em relação ao movimento, nas expressões: Sociais, Corporais e Culturais. Pensando nisto, para que os alunos fossem atendidos da melhor forma, foi planejada uma jornada totalmente diferenciada, que vem de acordo com as necessidades das crianças e desejos das mesmas, onde o respeito à diversidade está presente, e acima de tudo, a vontade do educando por determinada área do conhecimento, onde é opção da família matricular ou não o estudante. (projeto político pedagógico, 2016).

No quadro abaixo, é possível percebermos a ampla oferta destinada a Educação Integral do CEHF e também a variedade de serviços prestados, nas áreas de Cultura, Esporte, Língua Estrangeira, Música, Informática, e Acompanhamento Escolar. É através desta variada oferta que se permite ao aluno realizar atividades com mais proximidade e interesse. Esta escolha a criança vai fazer juntamente com a presença da família.

Quadro 1 – Cronograma Educação Integral – ano de 2016

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES DA EDUCAÇÃO INTEGRAL					
1ª opção		2ª opção		3ª opção	
Acompanhamento escolar/tema		Acompanhamento escolar/tema		Acompanhamento escolar/tema	
() Danças Coreográficas ou () voleibol/badminton		() Basquete ou () flauta		() Dança folclórica alemã ou () Brincadeiras antigas/Recreativas	
LANCHE		LANCHE		LANCHE	
()	Teatro ou () jogos de mesa	()	Teclado ou () patinação ou	()	Informática ou

Artes*		() atletismo	() Artes*	() Violão
	Canto () ou () Handebol	() Inglês ou () alemão		() Futsal

Fonte: Projeto Político Pedagógico

Nesta tabela podemos observar as diversas atividades/oficinas que a secretaria municipal oferece. No primeiro horário, tem um profissional que acompanha o tema ou, se não tiver, fazem uso de jogos didáticos ou livros de literatura.

Hoje, em meio à nossa realidade, as políticas públicas buscam garantir a permanência das crianças nas escolas respeitando o período da obrigatoriedade, revelando a necessidade da estrutura escolar para o bem-estar da criança, nas atividades em que se encontra inserida.

Oportunizar e desenvolver a construção de uma nova identidade, a integração efetiva de todas as crianças à vida escolar, por isso a importância de se estender o tempo de permanência na escola, tirando a criança da rua, ou de lugares inadequadas e colocando-a numa escola acolhedora, com outras possibilidades de conhecimento. Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998):

No Brasil, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9394/1996) prevê o aumento progressivo da jornada escolar para o regime de tempo integral nos artigos 34 e 87. O Plano Nacional de Educação (PNE/2001), em seus objetivos e metas, propõe a ampliação progressiva da jornada escolar visando à expansão da escola de tempo integral, abrangendo um período de pelo menos sete horas diárias, com previsão de professores e funcionários em número suficiente. (Parâmetros Curriculares Nacionais 1998).

O Plano Nacional da Educação tem metas e objetivos a serem alcançados num determinado período. Muitas vezes, as escolas não possuem estrutura adequada para a realização das práticas educativas, dentro dos períodos estabelecidos.

O período do desenvolvimento humano dos doze aos quinze anos é denominado por Piaget de fase das operações formais, uma vez que o indivíduo já consegue pensar hipotética e dedutivamente. Nesta etapa, a importância da ludicidade no universo educacional, cabendo analisar os estudos voltados para a aplicação das tecnologias digitais de informação e comunicação (TIC) e suas considerações sobre o uso adequado dos recursos no auxílio do processo de desenvolvimento cognitivo do educando.

Na concepção Piagetiana, a ação lúdica gera sentimento de prazer em si e pelo domínio sobre as ações. Na concepção Vygotskyana, o lúdico influencia o desenvolvimento da criança. Pesquisas indicam que a criança aprende a agir através de estímulos e, através da curiosidade, adquire iniciativa e autoconfiança, desenvolve a linguagem, o pensamento e a

concentração. Neste sentido, podemos compreender a tecnologia como criação humana, produto de uma sociedade e de uma cultura, em que as tecnologias digitais oferecem-nos modelos e intermediações com os outros.

7 AVANÇOS TECNOLÓGICOS

A rapidez com que a Internet se alastrou pelo mundo foi um fenômeno surpreendente para todos e principalmente no contexto educacional podemos citar o comentário de Takahashi (2000 apud PRETTO; PINTO, 2006, p.25) que afirmou:

Dados apresentados no Livro verde do Programa Sociedade da Informação no Brasil demonstram que o rádio levou 38 anos para atingir um público de 50 milhões de telespectadores nos Estados Unidos, enquanto o computador levou 16 anos, a televisão, 13 anos, e a Internet, em apenas quatro anos, atingiu a marca de 50 milhões de internautas (Takahashi, 2000, p. 25).

A rádio, a televisão e outros eletrodomésticos fazem parte do nosso cotidiano e é importante valorizar todos os avanços que, deste o rádio, foi se pensando em novas formas de se comunicar, até chegar na televisão que, quando foi inventada, era apenas preto e branco e foi evoluindo. Assim são todas as tecnologias presentes. Conforme pesquisas:

A escola não tem sido competente no ensino do mais básico em educação: ler, escrever e contar. Essa incompetência gera o fracasso escolar e acentua desigualdades sociais. Pesquisas (CARVALHO, 1996; GOMES, 2002; SILVA, 2002; SOARES, 1997; WEISS, 2001) sinalizam que o aluno concebido pelo seu professor como portador de dificuldades de aprendizagem tende, quase que inevitavelmente, ao fracasso escolar. (CARVALHO, 1996; GOMES, 2002; SILVA, 2002; SOARES, 1997; WEISS, 2001)

Não podemos atribuir o fracasso escolar para as tecnologias pois, nesta época, não estavam disponíveis tanto como hoje. E isto é bastante preocupante, crianças não estão sendo alfabetizados no período que deveriam saber ler, escrever e fazer cálculos. E algumas delas não possuem acesso a computadores em casa, somente em lugares públicos.

8 CONCLUSÃO

A evolução da humanidade vem sendo marcada pelas tecnologias digitais e estamos vivenciando a chamada sociedade da informação, das mídias eletrônicas, o mundo virtual,

onde *WhatsApp* está presente todos os dias, o *facebook* tem um grande número de acessos, e o ser humano está inserido num emaranhado de conexões. Esta, por sua vez, vem modificando e influenciando cada vez mais o modo de ser e de agir, enfim, o modo de viver de toda sociedade. Mas se for usada de forma correta, traz benefícios, principalmente no contexto escolar.

No Centro Educacional Helga Follmann, todos os recursos tecnológicos estão sendo usados e, de uma ou outra forma, adequada e planejada para atender da melhor forma possível as necessidades dos educandos. As mídias também têm influenciado as crianças de modo significativo, com diversos brinquedos tecnológicos, a inclusão de tecnologias novas nos espaços que as famílias frequentam, televisões com telas grandes e multimídias estão presente também no campo educacional e, nesse contexto de mudanças, os educadores, gestores e todos os indivíduos têm refletido a necessidade de compreender estas transformações e, desta forma, incorporá-las, socializando experiências.

A influência tecnológica educacional vem contribuindo significativamente para a educação de toda a comunidade escolar, pois, cada vez mais, a temos uma sociedade que não deixou de usufruir outras tecnologias como telefone, rádio, televisão, *videogame*, ou seja, encontraram nelas funções que o ajudam a driblar as dificuldades diárias.

Dessa forma, a informática como princípio educativo na escola de tempo integral serve para complementar e/ou reforçar ou mesmo iniciar esforços no sentido de transformar os modos de socializar os processos de ensino/aprendizagem e transformar a escola num ambiente rico em recursos tecnológicos. Estes recursos são fontes ricas em informações que podem ajudar nos estudos e na pesquisa de forma rápida e dinâmica.

O outro fator muito importante é a cooperação na escola, usando as tecnologias para consolidar, transmitir e de socializar os conhecimentos acumulados durante o desenvolvimento da história da humanidade, desenvolvendo seu papel de fazer o educando avançar em sua compreensão de mundo, como ser humano. A interação provoca intervenções no desenvolvimento, através da afetividade, estratégias e competências coletivas, tanto de alunos quanto de professores.

Identificamos o desenvolvimento humano de aprendizagem e percebemos os avanços das crianças e suas necessidades. Percebemos que as tecnologias devem ser introduzidas cuidadosamente para não prejudicar o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem e que cada fase é importante e precisamos respeitar o seu tempo.

As aulas de pesquisa no contexto escolar com inclusão das tecnologias digitais e da sua contribuição para a ampliação do conhecimento, para o desenvolvimento de competências

e habilidades, possibilitam e atingem o desenvolvimento global dos educandos em condições financeiras menos favorecidas.

Lembrando sempre que a perspectiva pedagógica que adotamos é facilitadora da expressão e do raciocínio de diferentes formas, promovendo a habilidade e competência do educando de criar e de pensar, contribuindo para as mudanças. Sabemos que o conhecimento não está pronto ou acabado, mas sim é construído nas relações sociais. Afinal, somos seres humanos e crescemos num ambiente social, histórico e em constante interação com o meio em que vivemos e precisamos das relações sociais para construir sempre novos conhecimentos, no contato com o outro.

REFERÊNCIAS

BRASIL (1998): **Parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: Ministério da Educação e Cultura.

CARVALHO, Rosita Edler. **Atendimento educacional especializado, em organizações governamentais de ensino, para alunos que apresentam distúrbio de aprendizagem: discurso e prática**. 184 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1996.

Crianças pequenas e a tecnologia. Disponível em:
<<http://brasil.babycenter.com/a3400566/crian%25C3%25A7as-pequenas-e-a-tecnologia#ixzz4HEjoIWUS>>. Acesso no dia 13 de ago. de 2016.

DEMO, Pedro. **TICs e educação**, 2008 <http://www.pedrodemo.sites.uol.com.br>.

FERREIRA, Paulo Sergio De Barros. **Crianças pequenas e a tecnologia**. Disponível em:
<<http://brasil.babycenter.com/a3400566/crian%C3%A7as-pequenas-e-a-tecnologia>>. Acesso em 13 de ago. de 2016.

GIL, Gilberto. **Cultura digital e desenvolvimento**. Aula Magna na Universidade de São Paulo, 2004. Arquivo digital.

GOMES, M. F. Cardoso. **Leitura e escrita: a produção dos “maus” e “bons” alunos**. In: GOMES, M. F. Cardoso; SENA, M. das Graças de Castro. (Org.). **Dificuldades de aprendizagem na alfabetização**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2002. p. 9-28.

PIAGET, J. (2007): **Epistemologia genética**, 3ª ed., 123 pp. Martins Fontes.
Marcos do desenvolvimento: Sentar. Disponível em:
<<http://brasil.babycenter.com/a1500076/marcos-do-desenvolvimento-sentar#ixzz4HEpIIZTc>>
. Acesso em 13 de Ago. de 2016.

PRETTO, Nelson de Luca; PINTO, Cláudio da Costa. **Tecnologias e novas educações**. Revista Brasileira de Educação v. 11 n. 31 jan./abr. 2006. 19. Disponível em:
<<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v11n31/a03v11n31.pdf>> Acesso em 09/05/10

Proposta Política Pedagógico de Tunápolis (2016). Documento em construção.

SILVA, Maria Cristina da. **Saberes e dizeres de crianças que “fracassam” na escola.** In: VALENTE, José A. et al. **O computador na sociedade do conhecimento.** Coleção PROINFO, v. 2. Brasília: MEC, 1989. Disponível em: <www.inf.ufsc.br/~edla/mec/colecaoproinfo>. Acesso em: 21/3/2004.

SOARES, Magda. **Linguagem e escola: uma perspectiva social.** 15. ed. São Paulo: Ática, 1997.

TAKAHASHI, Tadao (Org.). **Sociedade da informação no Brasil: livro verde.** Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000.

[Tecnologia e a nova ferramenta da educação.](#) Disponível em:
<<http://zapinsueli.blogspot.com.br/>>_ Acesso em 22 de ago. de 2016.

WEISS, Alba M. Lemme; CRUZ, Mara L. R. Monteiro da. **A informática e os problemas escolares de aprendizagem.** 3. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.