

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO INFANTIL**

CAROLINA BUDASZEWSKI FIGUEIRÓ

**LINGUAGEM E TECNOLOGIA:
Experiências na Educação Infantil**

Porto Alegre

2018

CAROLINA BUDASZEWSKI FIGUEIRÓ

**LINGUAGEM E SUAS TECNOLOGIAS:
Experiências na Educação Infantil**

Artigo apresentado como requisito parcial
para obtenção do título de Especialista em
Educação Infantil, pelo Curso de
Especialização Educação Infantil da
Universidade do Vale do Rio dos Sinos –
UNISINOS

Orientadora Profa. Dra. Sabrina Vier

Porto Alegre
2018

LINGUAGEM E SUAS TECNOLOGIAS: experiências na Educação Infantil

Carolina Budaszewski Figueiró*

Resumo: Este artigo de revisão busca problematizar a relação entre a experiência da criança na aquisição da linguagem e seus processos de aprendizagem em diálogo com a cultura digital em que nossas crianças estão inseridas atualmente. Este trabalho se constitui, primeiramente contextualizando a importância da experiência no processo de aprendizagem, em seguida o processo de aquisição da linguagem como meio de expressar o pensamento em diferentes formas, principalmente através da linguagem gráfica e resgatando conceitos sobre os campos de experiência, em que a ludicidade e a produção de significado estão relacionadas com a experiência da criança. Desta forma, a relação do uso das tecnologias digitais na educação infantil possibilita uma aprendizagem mais significativa, tornando este processo mais lúdico e integrador com a atualidade, visto que nossas crianças já nascem inseridas nessa cultura digital.

Palavras-chave: Linguagem, experiência, tecnologia, marcas gráficas.

Abstract: Through a bibliographical review, this article search to problematize the relation between the child's experience in language acquisition and their learning processes through this experience, with the digital culture in which your children are currently inserted. Firstly, contextualizing the importance of experience in the learning process, then the process of language acquisition as a means of expressing thought in different forms, mainly through the graphic language and rescuing concepts about the fields of experience, where playfulness and the production of meaning are related to the experience and the child's experience. In this way, the relation of the use of digital technologies in children's early childhood education, allows a more meaningful learning, making this process more playful and integrative with the present, since our children are already born inserted in this digital culture.

Key words: Langage, experience, technology, graphic brands.

1 INTRODUÇÃO

A Educação Infantil vem ocupando novos espaços na história da educação, tendo como seu objetivo atender muito mais que as demandas de cuidar de crianças de 0 a 5 anos, mas procurando desenvolver competências essenciais no desenvolvimento cognitivo, emocional e social do indivíduo. Nesse sentido,

* Professora do Laboratório de Informática de duas escolas privadas de Porto Alegre. Graduada em Pedagogia Multimídias e Informática Educativa, especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional. kk_figueiró@hotmail.com

As pedagogias da educação infantil têm como centro de sua teorização a educação das crianças pequenas, situando-a tanto em sua construção como um sujeito de relações, inserido em uma cultura, em uma sociedade, em uma economia e com formas específicas de pensar e expressar-se [...]. (BARBOSA; HORN, 2008, p. 25).

A criança nesta faixa etária constrói os seus conhecimentos interagindo com o mundo em que vive, e seu pensamento cresce partindo principalmente das suas ações. O conhecimento deve ser descoberto e construído através de atividades. As crianças aprendem melhor partindo de experiências concretas, assim as experiências vivenciadas neste período são fundamentais na formação do ser humano, deixando marcas para o resto da vida. Nessa perspectiva,

Conforme as DCNEI (Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil), em seu artigo 9º, os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica são as interações e as brincadeiras, experiências por meio das quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização. (BRASIL, 2018, p.33)

A linguagem é uma das experiências que está presente neste período do desenvolvimento infantil, pois “a infância é a origem da linguagem e a linguagem é a origem da infância” (SILVA; DIEDRICH, 2013, p. 149), porém ela só será possível através da interação com o outro. Além disso, a linguagem vai além da “fala”: ela é toda possibilidade de experiência, gritinhos, balbucios, gestos que os bebês fazem no início da sua vida. Assim,

Antes de querer significar o mundo ou referir pelo discurso, o relevante para a criança, de início, parece ser essa relação prazerosa com os sons a que se entrega diante da sustentação do outro [...] É justamente a simbolização que institui a linguagem no domínio do sentido e permite à criança inscrever sua experiência na língua-discurso por meio da relação com o outro, em que língua e cultura estão integradas. (SILVA; DIEDRICH, 2013, p. 150).

Outra forma de linguagem é o desenho gráfico feito pelas crianças, através do desenho a criança pode expressar seus pensamentos manifestando seus conhecimentos, produzindo assim sentido. Este desenho pode ser desenvolvido através do uso de diversos materiais, tintas, lápis, hidrocor. Uma maneira atual de expressar essa forma de linguagem é com o uso da tecnologia, o computador através da linguagem gráfica.

As tecnologias têm propiciado novos sentidos no processo de ensinar. As crianças hoje estão inseridas em uma cultura digital, utilizando com total familiarização celulares, tablets, câmeras digitais e brinquedos com tecnologias avançadas. Assim fazer como uso da linguagem esses recursos, agrega mais sentido neste processo, pois sabemos que língua e cultura não se separam, sendo assim, no momento em que o sujeito é afetado pelos sentidos de uma cultura tecnológica determinada, há, necessariamente, repercussões na língua. (DIAS, 2009).

Visto isso, este artigo tem como objetivo aprofundar o estudo sobre a experiência da criança na linguagem e através do desenho, relacionando este processo com o uso das tecnologias, uma vez que não se pode negar que as tecnologias digitais já são parte integrante dos recursos didáticos em sala de aula.

Nessa perspectiva, esta análise foi realizada por meio de pesquisas bibliográficas, analisando artigos e livros de estudiosos que descrevem a linguagem como forma de experienciar pensamentos dialogando com autores que aprovam a eficiência dos meios tecnológicos como recurso didático no processo de ensino-aprendizagem.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A EXPERIÊNCIA DE APRENDER DA CRIANÇA

A Educação Infantil não deve mais ser considerada apenas como um local de “guardar crianças”, mas sim um ambiente rico em vivências e experiências que proporcionem o desenvolvimento integral desta criança, em sua vida social, emocional e cognitiva, recebendo uma educação de qualidade desde cedo.

Desta forma a aprendizagem neste período escolar, parte da bagagem já vivenciada pela criança junto da sua interação com o outro, promovendo assim o seu processo de construção do conhecimento. Para Vygotsky (apud SANTOS, 2003, p. 137-138),

[...] é pela aprendizagem com os outros que o indivíduo constrói constantemente o conhecimento, promovendo o desenvolvimento mental e passando, desse modo, de um ser biológico a um ser humano. O desenvolvimento e a aprendizagem estão relacionados desde o nascimento da criança, sendo que a aprendizagem resulta do desenvolvimento e este

não ocorre sem aprendizagem. Ambos ocorrem a partir de um movimento dialético. O desenvolvimento pleno do ser humano depende do aprendizado que ele realiza num determinado grupo cultural, a partir da interação com os outros indivíduos da sua espécie.

Já para Piaget,

o conhecimento não é em parte produto de herança. Para ele o conhecimento não está no sujeito nem no objeto e nem no somatório dos dois, visto que entre um sujeito e um objeto existe a ação e é esta que permitirá ao sujeito construir seu conhecimento. O sujeito não é passivo nem pré-formado, mas interage com o meio e nesta interação constrói o conhecimento através de descobertas e invenções. (RIES, 2003, p.106)

Para esses pensadores, o processo de ensino e aprendizagem estão essencialmente ligados na experiência da interação com o meio e com o outro.

A aprendizagem se constrói em um processo equilibrado entre a elaboração coletiva – por meio de múltiplas formas de colaboração em diversos grupos - e a personalizada – em que cada um percorre roteiros diferenciadores. A aprendizagem acontece no movimento fluido, constante e intenso entre a comunicação grupal e a pessoal, entre a colaboração com pessoas motivadas e o diálogo de cada um consigo mesmo, com todas as instâncias que o compõem e definem, em uma reelaboração permanente. (MORAN, 2015, p.33)

Desta forma podemos dizer que é por meio das experiências que as crianças aprendem, e é dever da escola garantir o tempo e o lugar para que estas experiências aconteçam. Assim um bom projeto pedagógico prevê o equilíbrio entre tempos de aprendizagem pessoal e colaborativa. Aprendemos com os demais e aprendemos sozinhos. (MORAN, 2015).

Para Augusto (2013), a ideia de experiência pode aparecer em diversos sentidos. A criança pode se envolver nas propostas que lhe são feitas com a curiosidade própria da experimentação dos cientistas, a criatividade da inovação dos artistas experimentais, a prática que conduz todas as ações no dia a dia, a sabedoria da memória de situações já vividas. Mas a mais importante característica dessa experiência reside na sua capacidade de transformação. A experiência é fruto de uma elaboração, portanto mobiliza diretamente o sujeito, deixa marcas, produz sentidos que podem ser recuperados na vivência de outras situações semelhantes, portanto, constitui um aprendizado em constante movimento.

A experiência não é só um fazer, mas o fazer que se vincula ao pensar, o fazer que se volta sobre si mesmo e que produz um novo fazer, num *continuum* sem fim. Uma experiência torna-se de qualidade quando apresenta duas características, diz ainda Dewey: “se é lúdica e se está inserida num ‘continuum experimental’”. Experimentar e divertir-se, no sentido de di-verter, de voltar o olhar para outro lugar, descobrindo outras perspectivas, outros modos de raciocinar, indo além dos esquemas e dos modelos adquiridos. (DEWEY, 1973 apud STACCIOLI, 2011, p. 23)

De acordo com Moran (2012, p. 23 apud SCHNEIDER, 2015, p. 71), é preciso aprender com a experiência, e para que este processo tenha sucesso é preciso que a criança mergulhe com curiosidade e desejo em aprender, pois assim irá dar sentido ao que está vivendo, podendo fazer ligações com outros conteúdos e vivências, transformando o que já viveu e experimentou, fazendo então a construção da sua aprendizagem. Bem como o conhecimento, que acontece quando algo faz sentido, quando é experimentado, quando pode ser aplicado de alguma forma ou em algum momento.

A aprendizagem deve ser algo significativo na vida do indivíduo, onde se sobressai à qualidade de um envolvimento pessoal, permanente e que vai ao encontro das necessidades do sujeito. Sabe-se que aquilo que não é tomado como significativo tende a ser abandonado. (ZANELLA, 2003, p. 28).

Augusto (2013) ainda retrata que é através da experiência que as crianças se diferenciam uma das outras, mais do que por sua idade ou classe social, pois a experiência refere-se a história que as crianças carregam, aos saberes que puderam construir na vida e a seus modos próprios de sentir, imaginar e conhecer.

A experiência na Educação Infantil deve ser um compromisso, não apenas focar em áreas do conhecimento, mas sim no conhecimento e aprendizagens que as crianças podem ter através do que já viveram e vivem. Além de expandir os conhecimentos e significações das crianças.

Desta forma, utilizar os recursos tecnológicos no processo de aprendizagem, visto que estes fazem parte do cotidiano das crianças atualmente, não é relevante apenas pelo fato de ser essencial para a convivência em sociedade atualmente, mas por oferecer benefícios consideráveis no processo de ensino-aprendizagem, pois oferecem recursos potencializadores da aprendizagem que atraem o interesse da criança, possibilitando seu desenvolvimento em diferentes aspectos tendo o professor como mediador deste processo.

Assim Moran (2012, p. 33 apud SCHNEIDER, 2015, p.72) argumenta que:

Promover aprendizagem do aluno é um desafio para o professor. O que fazer diante disso? Pensamos que a solução possa partir, inicialmente, de três aspectos: planejamento, foco na pesquisa e no desenvolvimento de projetos e uso das tecnologias. [...] O uso das tecnologias podem trazer hoje dados imagens, resumos de forma rápida e atraente. O papel do professor – o papel principal – é ajudar o aluno a interpretar esses dados, a relacioná-los, a contextualizá-los. O papel do educador é mobilizar o desejo de aprender, para que o aluno se sinta sempre com vontade de conhecer mais.

A criança inicia desde muito cedo seu processo de aprendizagem, a interação com os pais, com o seu corpo, sons do meio, enfim todas essas experiências fazem parte deste processo. Podemos ensinar e aprender de inúmeras formas, em todos os momentos, em múltiplos espaços. (MORAN, 2015) Assim podemos dizer que não com a experiência que a criança aprende e sim na experiência. Dessa forma, considerar o currículo da educação infantil amparado em vivências e experiências do dia a dia das crianças, através da interação com o outro, estruturado em *campos de experiência*, fortalece o compromisso desta etapa escolar da vida da criança.

2.2 CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS

Para Fochi (2015), é a partir das experiências que o homem produz sentidos pessoais e coletivos, constituindo um aprendizado constante, já que nenhuma experiência termina em si mesma. As experiências vividas provocam transformações no ambiente e também no próprio sujeito.

A BNCC (Base Nacional Curricular Comum) tem como objetivo da Educação Infantil ampliar o universo de experiências, conhecimentos e habilidades das crianças, diversificando e consolidando novas aprendizagens. Assim o fazer e o agir das crianças (FOCHI, 2015) deve estar relacionado diretamente com a intencionalidade do planejamento na Educação Infantil.

É através das vivências e da experiência que o conhecimento vai tendo sentido, é quando vão surgindo relações e transformações nas crianças. Desta forma na Educação Infantil, essas experiências não podem ser divididas em áreas de conhecimento ou em componentes disciplinares (Fochi, 2015).

Assim, organizar os campos de experiências tendo em vista a Ludicidade, a Continuidade e a Significatividade das experiências das crianças é uma maneira de

delinear uma gramática pedagógica mais coerente com as necessidades das crianças (FOCHI, 2015). Assim, considera-se importante:

- **LUDICIDADE:** forma peculiar de as crianças descobrirem e construírem sentidos. Jeito de favorecer a criança ao exercício criador, a um espaço e tempo para formulações de teoria provisórias (MALAGUZZI, 2001 apud FOCHI, 2015). Organizar contexto que favoreça o acesso a um repertório de informações ampliadas.
- **CONTINUIDADE:** como a realidade da criança é ainda bastante fragmentada, marcada pelo “aqui e agora”, a possibilidade de continuidade garante o crescimento e a qualidade das experiências. Isso significa dizer que a continuidade implica condições objetivas de **tempo**, para que as crianças possam permanecer em seus percursos de investigação; de **materiais** em quantidade suficiente para que cada criança do grupo não seja constantemente interrompida e com variedade ampliada para aumentar seu repertório de negociações entre os próprios materiais; de **espaço**, pois se faz necessário garantir opções diversas de atuações das crianças em um mesmo local, sem que as obrigue a permanecer todas em uma mesma atividade por longos períodos de tempo; e de **grupo**, pois já se sabe que as crianças conseguem atuar melhor quando estão em pequenos grupos.
- **SIGNIFICADO:** produção de significados pessoais, pelo prazer já vivido nas atividades lúdicas, ou por germinar algo que já está embrionário na criança. É a experiência do sujeito e não transmissão. Os significados produzidos envolvem: a **autoria**, não são tomados de algum lugar pronto, mas construídos a partir da experiência de cada sujeito no mundo; a **eleição**, já que conhecer é esse estado contínuo de eleger algo, decidir, e cada decisão é uma eleição entre diversas incertezas.

Para Fochi (2015), a possibilidade de produzir conhecimento com as crianças a partir de um currículo organizado por campos de experiência é assumir que o conhecimento é construído dentro de nós e não fora. A partir disso, consideramos o processo de instauração¹ da linguagem como uma experiência constituída na relação com o outro, como veremos a seguir.

¹ Fazemos uso aqui do termo cunhado por Silva (ano) em sua tese de doutorado.

2.3 A EXPERIÊNCIA DA CRIANÇA NA LINGUAGEM

Segundo Silva e Diedrich (2013), a instauração da criança na linguagem vem das relações homem-linguagem/linguagem-sociedade/cultura. Desta forma, não há relação direta entre o homem e o mundo nem entre homem e homem sem passar pela linguagem. É somente por meio da linguagem que o homem pode atingir o outro e representar sua relação com o mundo:

Antes de qualquer coisa, a linguagem significa, tal é o seu caráter primordial, sua vocação original que transcende e explica todas as funções que ela assegura no meio humano. A noção de semântica nos introduz no domínio da língua em emprego e em ação; vemos desta vez na língua sua função mediadora entre o homem e o homem, entre o homem e o mundo...(BENVENISTE, 1966/1989 apud SILVA, 2011)

Desta forma a linguagem está sempre relacionada à experiência do homem com um sistema cultural e o sistema da língua, sendo na relação com o outro que ela irá se constituir, pois o homem se constitui na linguagem e através da linguagem (SILVA; DIEDRICH, 2013).

Refletir sobre o ato de aquisição da linguagem implica considerar que a criança está desde sempre em um mundo de linguagem, mundo este já falado e falante antes mesmo de sua chegada, o que é corroborado pelas palavras de Benveniste, quando afirma que não atingimos nunca o homem separado da linguagem e não o vemos nunca inventando-a; jamais o vemos reduzido a si mesmo e procurando conceber a existência do outro, pois “é um homem falando que encontramos no mundo, um homem falando com outro homem.” (BENVENISTE, 1958/1995 apud Silva, 2011).

A criança só aprende a falar se pertencer a uma comunidade de falantes, ou seja, embora sejam necessárias as condições orgânicas, não são suficientes para que o indivíduo adquira a linguagem. (SANTOS, 2003, p. 138) Nesse viés, Silva, Knack e Juchem (2018) ressaltam que a linguagem é um fato humano: é, no homem e pelo homem que se dá o ponto de interação da vida mental e da vida cultural. É na interdependência desse trinômio língua-cultura-homem que se enlaça o sistema cultural com o sistema da língua. Assim, cultura é também um sistema que distingue o que tem e o que não tem sentido. A experiência do homem se dá na cultura, constitutiva e constituinte na e pela linguagem (SILVA; DIEDRICH, 2013).

A criança aprende necessariamente com a língua a cultura. A fala é considerada um dos elementos de origem sócio-cultural que atua sobre formação

dos processos mentais superiores da criança. É no exercício da língua que se manifesta a experiência humana na linguagem. Antes de controlar o seu comportamento, a criança começa a controlar seu ambiente, com a ajuda da fala. Isso faz com ela produza novas relações com o ambiente, além de uma nova forma de organizar seus pensamentos. (SANTOS, 2003, p. 141)

O que a criança adquire, aprendendo como se diz, a falar, é o mundo no qual ela vive na realidade, que a linguagem lhe dá e sobre o qual ela aprende a agir. A criança se apropria desse repertório na relação cultural construída em sua história de enunciações, com o outro, atribuindo sentido a realidade.

A simbolização que institui a linguagem no domínio do sentido e permite à criança inscrever sua experiência na língua-discurso por meio da relação com o outro, em que língua e cultura estão integrados (SILVA; DIEDRICH, 2013)

É o símbolo que permite que o homem tenha acesso à experiência de outro, e isso, é claro, por meio de uma determinada língua, particular a certa sociedade. Porque o signo não tem relação natural com o que simboliza, é preciso que, para que um locutor tenha acesso à experiência de outro, tenha se instaurado nos símbolos particulares à sociedade em que vive. (SILVA; KNACK; JUCHEM, 2018, p.3).

Silva, Knack e Juchem (2018) ainda ressaltam que a possibilidade de a criança fundar-se nas enunciações faladas e escritas de sua língua materna está na faculdade humana de simbolizar. Essa faculdade simbolizante está na base das funções conceituais e, por conseguinte, da significação. A atribuição de sentido ao mundo cria na criança a necessidade de renascer a sua experiência dos acontecimentos vividos, colocando no centro da questão o aspecto enunciativo de semantização (SILVA; DIEDRICH, 2013)

Uma das maneiras que a criança utiliza para simbolizar é o desenho gráfico, antes mesmo da fala: a criança expressa através do desenho seus pensamentos, representando suas experiências, sendo esta uma das primeiras formas de interagir e expressar sua linguagem.

2.4 MARCAS GRÁFICAS

Segundo Santos e Johann (2016), as marcas gráficas e o desenho infantil são linguagem expressiva que as crianças desenvolvem muito antes da escrita. Assim

partimos da ideia de que as crianças delas se utilizam para diversas finalidades, entre elas, manifestar sua compreensão das coisas e sua relação lúdica com seu entorno. Porém, o desenho também se configura como um elemento expressivo através do qual podemos observar o que a criança conhece, o que conceitua e imagina acerca de sua condição.

As representações gráficas infantis são produtos complexos. Durante muito tempo pensou-se que os desenhos das crianças fossem uma produção “espontânea” que reproduzia um mundo criado pela fantasia delas, na trilha das “lembranças do mundo real”. [...] As crianças, desde que tenham a possibilidade, sempre tentam desenhar e fazer imagens. E suas tentativas tiveram desde sempre mudanças ligadas à experiência, ao conhecimento, à variação da sensibilidade. (STACCIOLI, 2011, p. 21)

As marcas gráficas, os desenhos e as pinturas da criança, devem ser considerados como uma linguagem expressiva e um modo específico de manifestar conhecimentos, uma vez que ao desenhar, ela pode se expressar livremente, inventando histórias, brincando com linhas, formas, texturas e cores.

As crianças usam a linguagem gráfica para registrarem suas idéias, observações, recordações, sentimentos. Suas observações revelam como as linguagens gráficas são usadas para explorar os conhecimentos, reconstruir algo que já conheciam e construir em conjunto conhecimentos revisitados dos tópicos investigados. (GANDINI; FORMAN, 1999, p. 38)

O desenho é para criança uma linguagem como o gesto ou a fala, é a sua maior maneira de manifestar seu conhecimento, sendo também uma das mais importantes linguagens na iniciação da criança na vida escolar.

Quando a criança desenha, pinta ou marca uma superfície, ela desenvolve mais do que conhecimentos intelectuais, desenvolve também a corporeidade e a capacidade de imaginar e narrar, expressando seu conhecimento sensível.

Talvez seja possível aproximar-se das representações gráficas das crianças, não para encontrar uma explicação para as formas e para as cores de suas obras, mas para experimentar mergulhar no mundo invisível de seu pensamento, que, através da imagem gráfica, tornou-se visível e que pode ajudarmos a entrar na complexidade da mente do autor. (STACCIOLI, 2011, p. 23)

Na infância, geralmente fala e desenhos se fundem, se complementam, permitindo ao outro um momento rico para perceber sobre que a criança está pensando, imaginando, ou desejando, ou inclusive omitindo.

Uma criança que inicia um desenho pode ter um projeto, uma ideia inicial. Ao mesmo tempo, não se sente obrigada a ter que manter o ponto de partida inicial. Se durante a elaboração do desenho, um signo gráfico, uma cor, um estímulo externo, oferecem-lhe uma sugestão diferente, eles podem tornar-se um caminho a ser percorrido, uma pista a ser explorada, um itinerário para um novo prazer e uma “diversão”. Diversão e prazer são molas propulsoras de experiências, também gráficas, para as crianças. (STACCIOLI, 2011, p.23)

A linguagem ou comunicação que a criança exercita através do desenho, é influenciada pelo real e, também pela imaginação vai acontecendo conjuntamente com seu desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo e social, pois é a partir desses âmbitos e vivências que a criança vai articulando o conhecimento da realidade com seu universo simbólico.

É também através da relação com o outro, no desenho do outro, com fala de um que impulsiona o outro que a criança aprende.

Para Vygotsky, a aprendizagem vai depender do desenvolvimento prévio, não somente da criança, mas também do colega com quem ela está interagindo. Ou seja, a aprendizagem somente acontece quando os instrumentos, os signos, os símbolos e as pautas do colega com o qual interage podem ser incorporados pela criança. (SANTOS, 2003, p. 139)

Através dessa troca que os movimentos vão se transformando em figuras que vão sendo compartilhadas, enriquecendo o repertório e o imaginário das próprias crianças. A criança desenha pelo prazer gesto e pela necessidade de exploração de materiais e suportes, por deixar sua marca num papel ou superfície qualquer.

Ao desenhar, marcar e pintar, as crianças estão experimentando o prazer de suas produções, assim, ela desenha entre tantas outras coisas para brincar, um jogo no qual o parceiro é o próprio desenho, assim a criança é dona das suas próprias marcas.

O desenho representa a forma como a criança vê o mundo, faz pensar que aquela criança aprendeu como é feito o mundo que representa. Os desenhos das crianças são o espelho dos seus pensamentos.

As crianças que têm dificuldade para explicar o mundo, lidam com diversas informações ao mesmo tempo, assim buscam aqueles meios de comunicação acessíveis para elas, o desenho é uma delas, bem como as tecnologias que fazem

parte do dia a dia das crianças de hoje de forma natural, pois estão bastante familiarizados com essa tecnologia.

Desta forma o uso do computador é também mais uma ferramenta de desenho para a criança poder expressar suas ideias. O computador, tablet, são tecnologias que fazem parte do cotidiano das nossas crianças, elas estão muito familiarizadas e apresentam facilidade no uso destas, podendo ser aproveitado pela escola de modo a ser um recurso muito atrativo, contribuindo no processo educativo, construindo novas maneiras de aprender na escola, pois com essas ferramentas as crianças aprendem brincando.

A tecnologia surge como um desafio, uma possibilidade de recriar e desenvolver a sensibilidade e a imaginação da criança, e para que essas mudanças se concretizem é necessário internalizá-las no contexto educativo, como algo primordial e de amplo papel social. Desta forma os educadores devem estar dispostos e preparados para esse desafio.

2.5 O USO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Com os avanços tecnológicos cada vez mais rápidos, o uso do computador na educação pode contribuir de forma significativa no processo de ensino-aprendizagem das crianças.

As tecnologias digitais proporcionam um educar inovador, onde as crianças terão novas experiências de aprendizado com atividades lúdicas e de interação desenvolvendo novas habilidades. No contexto escolar, essas tecnologias propiciam diferentes possibilidades para trabalhos educacionais mais significativos. (BACICH, TANZI NETO; TREVISANI, 2015, p. 47)

Para isso, esta utilização deve ser planejada, visando à coerência com estratégias, métodos e técnicas de ensino, aproveitando suas qualidades de potencial pedagógico e cognitivo.

O uso da tecnologia não terá sentido isoladamente devendo estar relacionado sempre com o trabalho feito em sala de aula, permitindo assim inúmeras possibilidades servindo de instrumento nas diversas áreas do conhecimento.

O que a tecnologia traz hoje é a integração de todos os espaços e tempos. O ensinar e o aprender acontecem em uma interligação simbiótica, profunda e constante entre os chamados mundo físico e digital. Não são dois mundos

ou espaços, mas um espaço estendido, uma sala de aula ampliada, que se mescla, hibridiza constantemente. (MORAN, 2015, p. 39)

O uso das tecnologias desde o início da vida escolar da criança pode expandir suas possibilidades de aprendizagem, contribuir para a sua autonomia, integrando a criança às novas formas de aprender e de interagir na atualidade, pois na sociedade em que vivemos, as crianças já nascem inseridas na cultura digital, vivendo com naturalidade as mais diversas relações com essas tecnologias.

As tecnologias digitais são capazes de desempenhar um papel essencial do desenvolvimento infantil, contribuindo para a aquisição de saberes e a formação integral da criança, propiciando inúmeras descobertas para as crianças, ampliando a sua capacidade de interpretar o mundo. Essas tecnologias modificam o ambiente no qual estão inseridas, transformando e criando novas relações entre os envolvidos no processo de aprendizagem: professor, estudantes e conteúdos. (BACICH; TANZI NETO; TREVISANI, 2015, p. 50)

Portanto, os professores precisam de mais liberdade e criatividade para experimentar. Precisam se libertar do modelo e das amarras que já existem. (FEDRIZZI, 2017, p. 19)

As tecnologias digitais começaram a fazer parte da rotina escolar, encorajando muitos educadores para uma mudança de mentalidade. Lévy (2000) propõe uma reflexão sobre o papel de tais tecnologias e suas aplicações nessa mudança. O autor diz que as tecnologias digitais proporcionam acesso rápido a uma grande quantidade de informação, modificando as formas de pensar e de construir conhecimentos, e que, por isso, seu papel deve ser pensado em relação às modificações que causam nas formas de pensar, bem como nas alterações comportamentais de quem as utiliza ou está cercado por elas. (BACICH, TANZI NETO; TREVISANI, 2015, p. 48)

Neste contexto, a utilização da tecnologia em sala de aula aparece como um instrumento auxiliar do processo de ensino e de aprendizagem e, portanto, recursos que o aluno utilizará para, por meio de jogos e outras atividades, criar, pensar e selecionar informações necessárias para a solução de problemas propostos. Ao mesmo tempo, serão ferramentas a mais para o desenvolvimento da autonomia e da cooperação.

Assim as crianças que antes mesmo de aprender a ler e escrever, não encontram nenhuma dificuldade diante da tecnologia, pelo contrário, logo se familiarizam com ela, tendo a escola o papel de propiciar o contato e as informações

que as crianças precisam para fazer uso desses equipamentos de modo adequado, utilizando seus recursos, a fim de torná-los realmente atrativos e educativos. Temos que aproveitar o que está acontecendo de efervescente no mundo, dentro da sala de aula, dentro da estrutura escolar, para podermos construir um futuro diferente. (FEDRIZZI, 2017, p. 19)

Com o avanço das tecnologias digitais e a consequente facilidade de acesso à informação, a escola já não é a única fonte de conhecimento disponível para as pessoas. Por meio do desenvolvimento dos computadores, smartphones, tablets e internet, pode-se aprender em qualquer lugar e a qualquer hora. Contudo o papel da escola não termina, mas expande, e cabe a ela direcionar e capacitar os alunos a explorar responsabilmente esses novos caminhos. (SUNAGA; CARVALHO, 2015, p. 141)

Não se trata apenas de ensinar as crianças a manusear e usar essas tecnologias, mas sim de colocá-las ao serviço do seu desenvolvimento educacional. Neste sentido, uma utilização adequada das novas tecnologias é aquela que permite o descobrimento de potencialidades e capacidades, as crianças precisam de experiências intensas e agradáveis que lhes permitam perceber, sentir fazer e pensar.

O uso de tecnologias serve como combustível bastante diversificado de ferramentas que podem estimular e facilitar o processo de aprendizagem, e cabe ao professor ensinar ao aluno como utilizá-las de forma crítica e produtiva. (LIMA; MOURA, 2015).

As tecnologias digitais podem ser vistas como ferramenta pedagógica para criar ambientes interativos que proporcionem a criança, investigar, levantar hipóteses, pesquisar, criar e assim construir seu próprio conhecimento. Essas tecnologias conectadas a internet, permitem que a criança não apenas faça uso de jogos educativos, mas também possibilita que a mesma também utilize outros tipos de ferramentas de comunicação: imagem, vídeo, música, etc. A interatividade é o principal atrativo dessa nova maneira de brincar das crianças deste século, pois eles são frutos de uma era altamente tecnológica e que não se conformarão com conhecimentos fragmentados.

Diante da grande facilidade de interação com a tecnologia, “os nativos digitais” têm chegado às escolas pensando e processando as informações e o conhecimento de forma bem diferente das gerações anteriores. Diante desse cenário, alguns professores, os chamados “imigrantes digitais”, têm

se deparado com dificuldades em relação à docência, assumindo diferentes posturas perante essa realidade de intensas mudanças. (SCHNEIDER, 2015, p. 78)

Diante de um mundo tão modernizado, as crianças precisam de aulas mais dinâmicas que se envolvam com a realidade da vida delas, assim se faz necessário propor tais mudanças ao atual modelo de ensino que favoreçam uma educação mais dinâmica. O avanço tecnológico está presente em todos os setores da vida social, incorporar estes na educação de nossas crianças é uma alternativa de tornar a aprendizagem mais significativa e produtiva. Neste cenário tão dinâmico, a escola não pode ficar parada no tempo, não pode estar *off-line* em um mundo *on-line*. (MORAN, 2017)

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levando em consideração os aspectos mencionados neste artigo, conclui-se que a linguagem é possibilidade de experiência humana, é uma forma de produzir sentido através da interação com o outro, sem a linguagem não existiria sociedade. Nesse sentido, a criança aprende através da sua experiência, atribuindo sentido e valores culturais, constituindo-se como sujeito.

Sendo assim, é sempre através da e na experiência que a criança aprende, é na sua interação com o outro e com o meio que ela vai enriquecendo seu repertório dando sentido ao contexto cultural, ou seja, a aprendizagem depende da linguagem. É através do lúdico e da simbolização que as crianças constroem sentidos, dando significado as suas experiências.

Desta forma, visto que as tecnologias digitais fazem parte do dia a dia das crianças de hoje, pois elas já nasceram inseridas nessa cultura digital, relacioná-la também como parte da experiência da criança faz-se necessário, além dela também ser uma maneira de expressar a linguagem.

As crianças convivem com naturalidade nesta era tecnológica e não conseguem conceber o mundo sem internet, telefones celulares, computadores, iPads e vídeo games. O uso dessas tecnologias pode, quem sabe, ampliar as possibilidades de aprendizagem das crianças, contribuindo para sua autonomia. A tecnologia traz consigo inúmeras opções de representação da linguagem, simulação, cooperação, programação, linguagem gráfica, entre outras, possibilitando

as crianças vivenciarem com naturalidade as mais diversas relações com a tecnologia digital.

Portanto, a Educação Infantil hoje tem a responsabilidade de problematizar a presença da tecnologia entre as crianças. Se há o intuito de proporcionar diferentes vivências e experiências através da linguagem, tornando o processo de construção do conhecimento lúdico e integrador, a tecnologia pode vir a ser uma nova oportunidade de linguagem, cabendo ao professor o papel de mediador nesse processo. Há, aqui, um novo percurso a seguir, sem esquecer que a Educação Infantil deve permanecer com sua essência: o desenvolvimento integral da criança através da interação e do lúdico.

REFERÊNCIAS

AUGUSTO, Silvana de Oliveira. A experiência de aprender na Educação Infantil. **Novas Diretrizes para a Educação Infantil**, v. 23, n. 9, p. 19-28, 2013.

BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando de Mello (Org.): **Ensino Híbrido**. Porto Alegre: Penso, 2015.

BARBOSA, Maria Carmen Silveira; HORN, Maria da Graça Souza. **Projetos pedagógicos na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2008

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base**. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/04/BNCC_19mar2018_-versaofinal.pdf>. Acesso em: mar. 2018.

DIAS, Cristiane. **A escrita como tecnologia da linguagem**. Santa Maria, 2009. Coleção Hipersaberes.

FEDRIZZI, Alfredo. As escolas e a sociedade do futuro. In: CARVALHO, Mônica Timm (Org.). **Educação 3.0**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2017.

FOCHI, Paulo Sergio. Ludicidade, continuidade e significatividade nos campos de experiência. In: FINCO, Daniela; BARBOSA, Maria Carmem; FARIA, Ana Lúcia Goulart (Org.). **Campos de experiências na escola da infância**. Campinas: Leitura Crítica, 2015.

GANDINI, Lella; FORMAN, George. **As cem linguagens da criança**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

LIMA, Leandro Holanda Fernandes; MOURA, Flavia Ribeiro. O professor no ensino híbrido. In: BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando de Mello (Org.): **Ensino híbrido**. Porto Alegre: Penso, 2015.

MORAN, José. Como transformar nossas escolas. In: CARVALHO, Mônica Timm (Org.). **Educação 3.0**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2017.

_____. Educação Híbrida: Um conceito-chave para a educação, hoje. In: BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando de Mello (Org.): **Ensino híbrido**. Porto Alegre: Penso, 2015.

RIES, Bruno Edgar. A aprendizagem sob um enfoque cognitivista: Jean Piaget. In: ROSA, Jorge La (Org.): **Psicologia e educação**. Porto Alegre: Edipurs, 2003.

SANTOS, Bettina Steren. Vygotsky e a teoria histórico-cultural. In: ROSA, Jorge La (Org.): **Psicologia e educação**. Porto Alegre: Edipurs, 2003.

SANTOS, Simone Martins; JOHANN, Maria Regina. **Marcas gráficas e desenho na infância**: linguagem e conhecimento sensível. Salão do conhecimento UNIJUÍ, 2016.

SCHNEIDER, Fernanda. Otimização do espaço escolar por meio do modelo de ensino híbrido. In: BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando de Mello (Org.): **Ensino híbrido**. Porto Alegre: Penso, 2015.

SILVA, Carmem Luci da Costa. Os movimentos enunciativos da criança na linguagem. **Revista da ABRALIN**, p. 77-94, 2ª parte 2011. n. especial.

SILVA, Carmem Luci Costa; DIEDRICH, Marlene Sandra. A experiência da criança na linguagem. **Revista Prolíngua**, 2013.

SILVA, Carmem Luci da Costa; KNACK, Carolina; JUCHEM, Aline. **A linguagem e a experiência humana em sala de aula**. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/letraseletras/article/viewFile/25919/14250>> Acesso em: mar. 2018.

STACCIOLI, Gianfranco. As di-versões visíveis das imagens infantis. **Pro-Posições**, Campinas, v. 22, n. 2, p. 21-37, maio/ago. 2011

SUNAGA, Alexsandro; CARVALHO, Camila Sanches. As tecnologias digitais no ensino híbrido. In: BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando de Mello (Org.): **Ensino híbrido**. Porto Alegre: Penso, 2015.

ZANELLA, Liane. A aprendizagem: uma introdução. In: ROSA, Jorge La (Org.): **Psicologia e educação**. Porto Alegre: Edipurs, 2003.