

**ESTUDO DE CASO: METODOLOGIAS ENVOLVENDO NOVAS
TECNOLOGIAS, COMO SOLUÇÕES INOVADORAS NA ESCOLA DE
EDUCAÇÃO INFANTIL PROFESSORA MARIA REGINA ASSUNÇÃO, DA
CIDADE DE CAMETÁ NO ESTADO DO PARÁ.**

AUTOR: JANE MARIA LEÃO DE OLIVEIRA

Resumo

Estudo de caso da disciplina de Conhecimento e Tecnologia de Inovação da professora Bárbara Mellado, Phd, do curso de Mestrado em Educação com especialização em tecnologias na educação digital, este artigo se baseia nas novas tecnologias e soluções inovadoras em relação ao ensino e aprendizagem, que podem ser aplicadas na escola de educação infantil Professora Maria Regina Assunção, da cidade de Cametá no estado do Pará.

Palavras chave: Tecnologias, Inovação e Aprendizagem.

Introdução

Neste estudo de caso retrata, como o uso de novas tecnologias pode auxiliar no desenvolvimento das crianças da educação infantil, da escola Infantil Professora Maria Regina Assunção, da cidade de Cametá no estado do Pará, é uma região situada nas margens do rio Tocantins, com o crescente desenvolvimento estrutural nas escolas, devido ao

investimento da gestão atual da cidade, as inovações tecnológicas vem ganhando espaço e se tornado possível.

Na educação infantil os recursos tecnológicos ganham espaço e vem se tornado algo essencial para o processo de aprendizagem das crianças, a sociedade se adapta a novos recursos tecnológicos de forma rápida e atualizada. Mas infelizmente esses recursos ainda são limitados para a educação pública, a falta de qualificação de professores para a área tecnológica e dos recursos digitais para as práticas pedagógicas em sala. Esses fatores dificultam o crescimento de inovações tecnológicas na área da educação infantil.

O objetivo principal deste artigo é verificar metodologias benéficas para o processo de ensino e aprendizagem das crianças da educação infantil da escola em questão, voltada para as inovações tecnológicas tendo como destaque aplicação da gamificação como prática e processo para a alfabetização, é notável que uma aula onde se utiliza recursos tecnológicos se torna mais atrativa e as crianças ficam engajadas para aprender cada vez mais, de forma divertida e agradável, mas sempre com cuidado para não se tornar um processo que prenda atenção das crianças apenas para os jogos, sempre buscar envolver a prática da leitura e da escrita neste meio. Buscar parceria com a gestão municipal para conseguir recursos que atendam às necessidades dos alunos para a aplicação de meios tecnológicos em sala de aula e aplicação de cursos digitais para a formação e qualificação de professores da escola.

Neste artigo destaca-se uma breve introdução relatando do que se trata o estudo, em seguida temos o desenvolvimento do tema, explicando como esses recursos tecnológicos podem auxiliar no processo educacional, os pontos positivos e negativos, as considerações finais a respeito do que foi retratado neste artigo.

Desenvolvimento

Na educação infantil percebe-se que o aprender é voltado para aulas práticas e lúdicas e cabe a cada escola montar suas metodologias que envolva de fato esses métodos e que desta forma as crianças consigam absorver o conhecimento esperado. Na escola infantil Professora Maria Regina Assunção de Cametá do estado do Pará adota esses métodos de ensino sempre buscam o aprender brincando, mas atualmente se torna essencial ampliar as formas de ensino com a aplicação de inovações tecnológicas, desde a pandemia que a escola já vem se adaptando e utilizando cada vez mais meios tecnológicos benéficos para o processo de ensino das crianças.

De acordo com os estudiosos Pereira e Santos (2021, p. 03):

A incorporação de tecnologias na educação infantil durante a pandemia mostrou-se não só necessária para a continuidade do aprendizado, mas também benéfica em termos de alcance e adaptação de métodos pedagógicos. O uso de tablets, softwares educativos e plataformas de vídeo permitiu que professores mantivessem um nível de interatividade e personalização do ensino, que, embora desafiador, proporcionou continuidade educacional em tempos de isolamento social.

Na pandemia a maioria das escolas se depararam com a necessidade de se adaptar aos meios tecnológicos, os smartphones, os tablets e os computadores se tornaram essenciais para que as crianças continuassem estudando online através desses recursos, mas vale ressaltar que nem todas as crianças tinham esse recurso para continuar seus estudos, e os professores se reinventaram organizando aulas dinâmicas através de vídeos e de atividades enviadas nos grupos das turmas de seus alunos. Ou seja, foi um desafio que todos passaram e com dificuldades conseguiram seguir com os estudos e a partir desse momento foi visto que se

adaptar as inovações tecnológicas é algo indispensável e que deve ser um novo caminho para o processo de ensino das crianças.

Os primeiros passos para aplicar metodologias com inovações tecnológicas em uma escola é montar um projeto bem estruturado com as metas e os objetivos dessa inovação, depois buscar uma parceria com a gestão municipal para conseguir os recursos necessários para esse processo se tornar possível.

A metodologia voltada para a aplicabilidade da gamificação nos currículos tem sido discutida com Mendonça e Souza (2020, p. 21) argumentam que, “a gamificação pode ser aplicada na educação para aumentar o engajamento e a motivação dos estudantes, transformando atividades educacionais em experiências dinâmicas e interativas”. O ensino através de jogos educacionais é capaz de estimular o envolvimento dos alunos para soluções de problemas. A escolha desses jogos deve ser bem selecionada e de acordo com o nível das crianças e para ser aplicada em sala deve trabalhar em grupos de estudos, utilizando computadores ou tablets, onde o grupo que conseguir mais pontos será o vencedor da dinâmica de ensino.

O professor para aplicar esta metodologia já deve conhecer sobre jogos digitais e também sobre informática. De acordo com Pereira e Santos (2021, p. 21), “a falta de capacitação adequada dos educadores para utilizar novas tecnologias pode resultar em uma aplicação ineficiente e em oportunidades perdidas para enriquecer o ensino”. Nota-se então que além da aplicação de inovações tecnológicas é importante a aplicação de programas de formação para os professores para utilizar as novas tecnologias e integrá-las de maneira pedagógica.

Lembrando também que neste meio haverá professores que demonstraram resistência para aceitar as novas tecnologias. De acordo com os autores Pachêco, Alves, Monteiro, Gomes, Amaral, Souza & Santos (2024, p.18):

A resistência à mudança por parte de educadores que podem se sentir intimidados pelas novas tecnologias ou métodos, como a aprendizagem baseada em projetos, que alteram o ambiente de sala de aula e o papel do professor. A implementação de qualquer nova metodologia requer uma mudança cultural dentro da instituição educacional que não pode ser subestimada.

Quando falamos em inovações tecnológicas e sempre importante tomar cuidado com todos esses requisitos ressaltados acima, saber escolher o recurso adequado para utilizar com crianças da educação infantil, buscar a aceitação e o envolvimento dos professores e toda a comunidade escolar para aplicar esses métodos, e principalmente buscar uma parceria com a gestão municipal para conseguir recursos tecnológicos para a escola, como computadores, tablets, televisores e vários outros materiais que podem auxiliar na educação das crianças.

Considerações Finais

Fazendo uma análise a respeito deste artigo é possível perceber que as inovações tecnológicas para ser aplicada de fato em sala, envolve muitos fatores que devem ser analisados e estudados minuciosamente suas formas seus pontos positivos e negativos, a parceria entre professores, alunos, pais e a gestão municipal é essencial para caminharmos juntos para esses avanços tecnológicos serem aplicados e trabalhados em uma escola de educação infantil.

O método da gamificação é um recurso tecnológico que chama a atenção das crianças, pois nessa fase os jogos são bastante presentes no dia a dia da maioria das crianças, e se esse recurso ser utilizado para a área da educação é melhor ainda. O professor é quem vai ser o mentor deste processo e o grande responsável para que esse método ocorra de forma abrangente de maneira qualitativa.

Mas vale sempre lembrar dos desafios dessa aplicabilidade das inovações tecnológicas, principalmente em relação a infraestrutura inadequada, a falta de formação de professores nessa área digital, e o acesso a recursos digitais que algumas crianças ainda não possuem. Solucionar esses desafios também é uma meta a ser alcançada, mais investimentos na infraestrutura escolar, formação continuada para professores e a disponibilidade de recursos que atendam todos os educandos que realmente precisam se adaptar com os novos meios tecnológicos.

Portanto assim como as inovações tecnológicas trazem muitos benefícios para educação infantil, como o engajamento dos alunos a participação mais ativa nas aulas e a capacidade para resolução de problemas, é importante salientar que ela deve ser utilizada de maneira cautelosa e com o apoio total de todos os requisitos que ela exige, para que os avanços educacionais esperados sejam alcançados de fato.

Referências Bibliográficas

MENDONÇA, Thiago; SOUZA, Carla. Gamificação na educação: conceitos e aplicações práticas. In: MENDONÇA, Thiago; SOUZA, Carla (org.). Educação Gamificada: Teoria e Prática. São Paulo: Editora XYZ, 2020. p. 15-38. Disponível em: https://www.editora-xyz.com.br/gamificacao_na_educacao;

Pachêco, R. M., Vinco, A. G. M., Alves, D. L., Monteiro, G. C. dos S., Gomes, I. de A., Amaral, R. da S., Brito, R. M. G., Souza, S. V. de, & Santos, S. M. A. V. (2024). Inovações na educação infantil: estudos de caso de tendências emergentes. *Cuadernos De Educación Y Desarrollo*, 16(6), e4436. <https://doi.org/10.55905/cuadv16n6-057>.

PEREIRA, Ana; SANTOS, Bruno. Tecnologias na educação infantil durante a pandemia: um estudo de caso. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 47, p. e234567, 2021. DOI: 10.1590/S1517-970220210234567. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/9LkYh8K9ZkYpM4X7L5zC5Ck/?lang=pt>.