

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ**

**MICHELE DE MORAES PORTO**

**O USO DE TABLETS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**CURITIBA**

**2017**

**MICHELE DE MORAES PORTO**

**O USO DE TABLETS NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Artigo apresentado como requisito parcial à conclusão do Curso de Especialização em Mídias Integradas na Educação, do Setor de Educação Profissional e Tecnológica, da Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Jaime Wojciechowski

CURITIBA

**2017**

## **Tablets: O uso de tablets na Educação Infantil**

**Michele de Moraes Porto**

### **RESUMO**

De maneira geral o uso de mídias esta inserida em nossa sociedade e no cotidiano das crianças em idade escolar, com os avanços tecnológicos ocorridos nas últimas décadas faz se necessário que a educação de modernize e se aproprie dessa tecnologia, utilizando objetos de aprendizagem para proporcionar uma educação de qualidade e instigar a curiosidade de nossas crianças. Através do uso dos tablets na educação infantil propõe se que a criança seja protagonista de seu aprendizado sendo respeitada e valorizada nos conhecimentos que já possui para que assim desenvolva autonomia para aprender e também que sua interação com objeto de aprendizagem, outras crianças e adultos orientadores melhorem suas relações sociais através de diferentes linguagens, a pesquisa de campo permite que se perceba de que forma o uso de mídias especificamente o tablet contribui para construção da aprendizagem na educação infantil.

**Palavras-chave:** Tablets. Educação infantil. Interação.

### **1 INTRODUÇÃO**

No cotidiano das crianças as mídias estão presentes em suas diversas formas, percebe se a necessidade desenvolver o interesse das crianças pelo uso dos tablets, pois refletindo sobre a prática atual em momentos de brincadeiras de faz de conta quando coloca se brinquedos como laptop, teclado e mouse inutilizados, as crianças ficam interessada sendo essa uma das brincadeiras preferidas o canto do escritório, com isso compreende se a importância de desenvolver o projeto utilizando

mídias e especificamente o uso dos tablets que foram recebidos pela instituição através da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba, tendo em vista que apesar do suporte tecnológico existir não há um trabalho efetivo com o uso de mídias.

Ao considerar o que diz Edgar Morin: A educação não pode ignorar a curiosidade das crianças! (Jornal O globo), a realidade atual exige que o professor utilize recursos de mídias como um recurso pedagógico que possibilite melhorar a qualidade da aprendizagem e desenvolver atividades que leve a criança a ampliar e explorar de diversas formas seus conhecimentos sendo protagonista nesse processo de ensino aprendizagem.

O objetivo inicial é analisar, ampliar e inserir no cotidiano da criança o uso de tecnologias e mídias através do uso de tablets como suporte pedagógico e de forma lúdica, averiguando o comportamento na interação com o novo objeto tecnológico e propor com o aplicativo Pintura Digital que a criança desenhe utilizando o tablet como suporte para o desenho e que todos sejam incentivados a participar das atividades também tirando fotos e utilizando o editor de fotos, explorando outros aplicativos de literatura e jogos.

## **2 REVISÃO DE LITERATURA**

O uso de novas tecnologias e das já existentes está inserido em nossa sociedade de uma forma que se incorporou à rotina diária das pessoas, no ambiente educacional não é diferente, pois ao fazer parte da vida familiar e cotidiana de nossas crianças, o uso das TIC's se faz necessária para que o ensino se modernize e proporcione experiências e aprendizado o sistema globalizado ao qual estamos inseridos.

Segundo Moran (2013, p.31) Com as tecnologias atuais a escola pode transformar se em um conjunto de espaços ricos de aprendizagens significativas, presenciais e digitais, que motivem os alunos a aprender ativamente sendo proativos sabendo tomar iniciativas através das interações e levando os a pesquisar ativamente, dando entendimento de essas ações proporcionam a liberdade de e capacidade de criar e recriar seu próprio conhecimento sendo instigada a busca pelo novo, tornando se autônoma em suas aprendizagens através da mediação do professor.

SEABRA (2010, p2) compartilha dessas ideias:

“Os estudos e as pesquisas que temos realizados nos últimos 20 anos sobre a interação das crianças e dos jovens com as tecnologias digitais nos permitem comprovar que uma nova inteligência esta se desenvolvendo nas novas gerações que crescem incluídas na cultura digital”

Com afirma Moran (1998, p148-152) o uso das mídias permite a construção de um conhecimento mais livre e menos rígida, organizando de forma provisória com respostas imediatas, criando conexões emocionais e racionais, que modifica se com facilidade, dentro desses parâmetros entende se que o uso das tecnologias de informação para a construção do conhecimento torna se uma ferramenta de ensino muito atrativa, contudo precisa de planejamento das ações e finalidades pedagógicas para que a vasta quantidade de informações proporcione uma melhor qualidade na aprendizagem, pois embora na atualidade as crianças tenham acesso às diversas mídias no ambiente escolar a utilização das mesmas deve ter como objetivo a melhoria na qualidade da aprendizagem sempre com fins pedagógicos.

Sobre a utilização de tablets o documento norteador do trabalho pedagógico Conectando Linguagens, orienta os professores de educação infantil a desenvolver atividades contextualizadas com o uso dos tablets, nesse documento há orientações técnicas iniciais sobre o uso dessas ferramentas pelo profissional da educação, desenvolvido pela Secretaria Municipal de Educação de Curitiba tem como objetivo inserir o uso das mídias no âmbito educacional e diz:” A ideia de utilização dos tablets vem em uma perspectiva da democratização do acesso as tecnologias da apropriação por parte das crianças de conhecimentos de uma tecnologia construída e usada pela humanidade e das inúmeras possibilidades de contato que essa tecnologia pode proporcionar”, seguindo nessa mesma ideia o documento afirma que “O tablet é um poderoso instrumento de contextualização de práticas culturais e das diversas linguagens”.

Nesse sentido entende se que o uso das mídias deve ser bem planejado e com objetivos pedagógicos claros em sua utilização, pois as mídias devem ser utilizadas no ambiente educacional para práticas de ensino aprendizagem e não como instrumentos de diversão, o objetivo na utilização dos tablets é de que as crianças se apropriem de novos conhecimentos e desenvolvam ainda mais seus potenciais através das interações com outras crianças e adultos.

As interações das crianças com diversos objetos sociais favorecem o desenvolvimento de sua própria identidade e visão de mundo. O adulto pode contribuir muito à medida que propicia diferentes experiências entre as crianças e outras pessoas, objetos e o meio que a cerca. (Galeb, 20, p.77)

Contudo percebe-se que o uso das mídias e tecnologia no desenvolvimento das atividades pedagógicas enfrenta alguns desafios com relação à formação e capacitação docente para que os professores utilizem ferramentas tecnológicas como os tablets e demais tipos de mídias em seu cotidiano, planejando atividades que realmente proporcione aprendizagem e principalmente estimule a autonomia da criança na construção de sua própria aprendizagem.

Paulo Freire (1996, p.79) afirma que mudar é difícil, mas é possível, que a partir do momento que percebe-se a necessidade da mudança nossas ações pedagógicas serão programadas não importando o projeto com o qual nos comprometemos o importante é trabalhar para que as mudanças ocorram, nesse sentido entende-se que o profissional da educação seja ele docente, gestor ou pedagogo, deve se comprometer com a mudança, buscando meios para que a aprendizagem tenha qualidade mesmo diante de pouco conhecimento com mídias quando há compromisso planeja-se ações que viabilizem as práticas educativas com esses recursos.

A Secretaria Municipal de Educação de Curitiba, partindo do artigo 9º do Parecer nº 20/2009, que fixa as Diretrizes Nacionais para a Educação Infantil no que se refere às práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da educação Infantil, as quais devem ter como eixos norteadores as interações e brincadeiras no que se referem ao uso dos recursos tecnológicos devem possibilitar a utilização de gravadores, projetores, computadores, máquinas fotográficas e outros recursos tecnológicos e midiáticos, essas orientações vêm para afirmar que as mudanças nas práticas pedagógicas da educação infantil devem mudar e desenvolver atividades pedagógicas utilizando esses recursos que já fazem parte da realidade escolar também, o desafio agora é de efetivar essas práticas.

Segundo o site mochileiro digital os tablets são dispositivos portáteis de uso pessoal que servem para acessar a internet, acessar as redes sociais, visualizar e editar textos e planilhas, jogar, tirar fotos, assistir vídeos, ouvir músicas, ler livros digitais e muito mais, apresentam capacidade de armazenamento menor que um computador pessoal por isso torna-se um objeto de aprendizagem facilitador no

processo de ensino aprendizagem e embora muitos profissionais de educação sejam contra o uso de tecnologias desse tipo em sala de aula os benefícios são grandes, pois existem diversos aplicativos educacionais que podem dar apoio em determinadas disciplinas, a facilidade da pesquisa, uso de livros virtuais, contudo esse uso deve ser com objetivo e moderação, pois os tablets não são substitutos do professor ou dos materiais didáticos e sim ferramenta de apoio pedagógico que permite experimentar outros conhecimentos.

De forma geral os tablets apesar de serem equipamentos relativamente novos em termos tecnológicos, pois acredita se que surgiram em meados de 2002 está sendo bastante utilizados pelas pessoas sejam em casa, trabalho, estudos e diversão, tem um valor acessível e vem sendo adotado em muitas instituições de ensino publicas e privadas.

O site *historia de tudo.com* relata que ao contrário do que se imagina o tablet não é um dispositivo recente, sua história se inicia bem antes da criação do famoso *Ipad*, da Apple, mais precisamente no fim do século XIX, época em que Elisha Gray desenvolveu um mecanismo capaz de reproduzir a escrita manual de uma máquina para outra, tal descoberta foi base não só para a futura criação dos tablets, mas também de vários outros inventos, como os aparelhos de fax, a enciclopédia livre (Gray, 2018) cita que Elisha “foi um engenheiro eletricitista norte americano”.

Ainda segundo o site história de tudo os primeiros tablets foram um fracasso devido ao tamanho ser maior que um notebook, serem caros e com poucas funcionalidades por possuir poucos aplicativos, a mudança ocorreu a partir do *Ipad* em 2010, que apresentou inúmeras possibilidades de uso com seus aplicativos, tornando as interações sociais a outro patamar, o *blog Script Brasil* afirma que por levar informações em tempo real a partir um rede de conexão WIFI, a leveza e pequenez são outro fator importante, pois cabem no bolso e são leves para segurar nas mãos ao utilizar.

Outra contribuição importante citada pelo *blog canal de estudo* é quanto à leitura, por ter espaço de armazenamento de várias paginas de livros que muitas vezes são pesados para serem carregados principalmente por estudantes.

### 3 METODOLOGIA

O desenvolvimento desse trabalho será por meio de pesquisa qualitativa, buscando investigar a relação das crianças frente á novos desafios e atividades com a utilização dos tablets e interação entre si e com alguns aplicativos de jogos, desenho, câmera e literatura infantil a partir da proposta de uma Sequencia didática Aprendendo com tablets, considerando a faixa etária das crianças de 5 anos.

O ponto de partida do trabalho será através do levantamento dos equipamentos disponíveis verificando se estão com bom funcionamento, fazendo as configurações necessárias para que possam ser utilizados pelas crianças de forma acessível e em quantidade suficiente para o trabalho, levando em consideração as instruções disponíveis no manual dos tablets, com essa etapa será dado inicio as atividades da Sequencia Didática.

Antes de inserir o tablet na prática pedagógica será necessário um levantamento quanto ao conhecimento e acesso de cada criança ao uso de mídias, utilizando em roda de aprendizagem o tablet como disparador de conversa para que as trocas de experiências ocorram o professor será mediador e observador intervindo apenas para fazer as perguntas necessárias, deixando que as crianças conversem entre si livremente dentro do assunto, ao observar o docente terá ideia do quanto cada um tem de acesso a mídias em seu cotidiano, bem como conhecer que tipo de aplicativos os mesmo acessam.

Preparar um ambiente fixo para o uso dos tablets e organizar as crianças em duplas e em pequenos grupos para que explorem os tablets e as funções básicas como ligar e desligar e acesso aos aplicativos, verificando a interação das crianças com o grupo e os tablets, observar o conhecimento prévio do uso dessa mídia percebendo suas habilidades.

Propor que as crianças utilizem aplicativos inicialmente escolhidos e orientados pela professora em duplas para que as mesmas dividam o objeto de aprendizagem para averiguar seu comportamento, mas também pelo fato de serem poucos tablets para uma turma numerosa.

Em seguida estimular a autonomia permitindo que escolham aplicativos a partir de uma listagem disponibilizada pela professora, podendo então baixar aplicativos de sua preferencia sempre sob supervisão do adulto afim de verificar o conteúdo dos mesmos, o objetivo de organizar o trabalho dessa maneira é de seguir

as orientações pedagógicas da unidade quanto ao desenvolvimento de uma sequência didática que permite uma avaliação de resultados satisfatória.

O trabalho organizado em duplas e em pequenos grupos permite a professora interagir melhor com os alunos e verificar como o grupo trabalha individualmente e em duplas, permitindo que se ajudem e aprendam através das trocas de experiências considerando que muitas têm habilidades e acesso a mídias como tablets, durante roda de aprendizagem avaliar quais aplicativos e jogos as crianças conhecem e utilizam, salvar alguns dos trabalhos das crianças para reproduzir, visualizar ou imprimir se possível.

Utilizando como instrumento de avaliação do trabalho a pesquisa de campo mediante uma observação participativa como docente propondo as atividades, coordenando e avaliando a interação das crianças nas atividades e realizando pesquisa teórica que vem para dar suporte e conhecimento para desenvolver e dar embasamento científico teórico ao trabalho.

O registro das atividades será através de fotos, vídeos com a participação das crianças nesse processo e os benefícios que as atividades proporcionaram ao desenvolvimento da aprendizagem das crianças levando sempre em consideração a pouca idade das mesmas.

TABELA 1 – ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES

<b>Periodicidade- Outubro e novembro</b>	
<b>1ª semana</b>	Organizar as crianças em duplas e em pequenos grupos para que explorem os tablets e as funções básicas como ligar e desligar, acesso aos apps e utilizar o aplicativo Pintura Digital como suporte para desenhar e explorar as funções do menu.
<b>2ª semana</b>	Conversar sobre a experiência que cada um tem com os tablets e outras mídias no seu cotidiano e quais aplicativos eles conhecem.
<b>3ª semana</b>	Na roda de aprendizagem dar autonomia para que as crianças escolham entre os apps ZooMoo jogo, O leão e o rato literatura infantil e o casamento da dona ratinha.
<b>4ª semana</b>	Deixar que as crianças escolham livremente entre os Apps utilizados nas outras etapas o Pintura digital, ZooMoo, Câmera fotográfica e historias infantis, dando continuidade ao trabalho em dupla nos pequenos grupos.
<b>5ª semana</b>	Reproduzir as historias: O leão e o rato e o Casamento da dona Ratinha para que as crianças escutem o áudio.

<b>6ª semana</b>	Permitir que as crianças baixem um aplicativo escolhendo a partir de uma listagem ofertada pela professora indicado pelo material impresso do Programa Conectando Linguagens e utilizem o tablet individualmente.
<b>7ª semana</b>	Deixar que as crianças baixem um aplicativo ou jogo que conheçam e utilizem no seu dia-dia.

FONTE: A autora (2017)

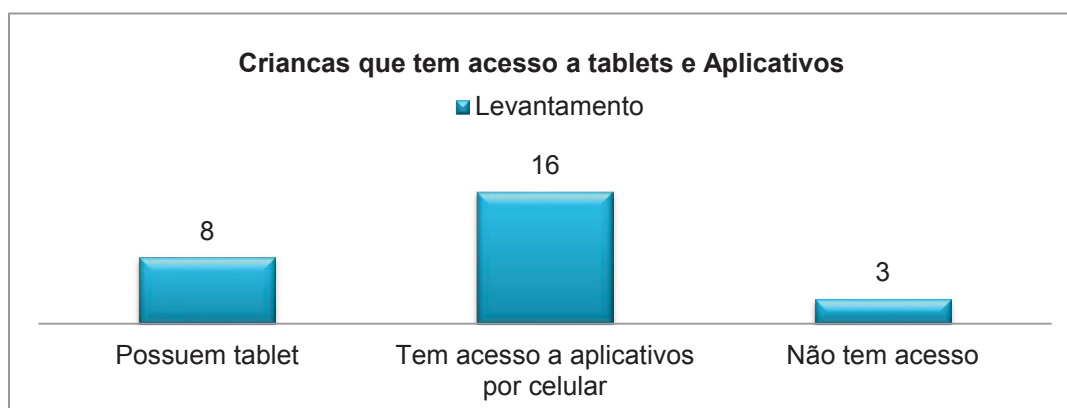
#### 4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

Nas atividades desenvolvidas com a Sequência didática: Brincando com tablets, percebe-se que as crianças demonstram interesse e conhecimento prévio, tendo acesso em seu cotidiano familiar a aplicativos de jogos principalmente.

As crianças tiveram oportunidade de conversar sobre a experiência que cada um tem com os tablets e seu conhecimento sobre o tema na roda de aprendizagem, sendo instigados a falar sobre o assunto para verificar se possuem tablets ou tem acesso em casa.

Segundo os relatos a maioria faz o uso de alguns aplicativos nos celulares dos pais ou observam os irmãos mais velhos jogando, conforme as atividades foram se desenvolvendo as crianças foram adquirindo autonomia para escolher os jogos e aplicativos de seu interesse sendo orientados pelo adulto e respeitando os objetivos pedagógicos das ações, sendo assim protagonistas na construção de seus conhecimentos.

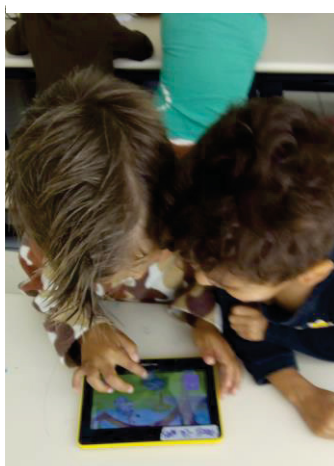
GRÁFICO 1 – O USO DO TABLET PELAS CRIANÇAS



FONTE: A autora (2017)

Na proposta de trabalhar em duplas inicialmente observou se a dificuldade de algumas crianças em compartilhar o mesmo tablet e utilizar os aplicativos em conjunto, contudo ao propor trabalhar individualmente os mesmos demonstraram interesse e se organizaram espontaneamente esperando ou optando por trabalhar em duplas por achar mais divertida essa interação, as crianças com mais conhecimento e habilidade no uso de mídias auxiliaram os demais colegas.

FIGURA 1 – Uso em duplas



FONTE: A autora (2017)

FIGURA 2 – interação em grupo



FONTE: A autora (2017)

As atividades realizadas possibilitou perceber de que maneira o uso de tablets pode contribuir para a construção do conhecimento na educação infantil, principalmente com relação às interações sociais e o papel lúdico onde o objeto de aprendizagem torna se o brinquedo, propondo desafiar as crianças a explorar o tablet, atribuindo sentido pessoal à atividade onde construir e criar foram momentos de divertimento.

Para tornar o momento propício e livre no sentido de instigar a curiosidade na criança e a troca de experiência entre as crianças, foi necessário objetivo claro, de fácil aplicação e organização do trabalho, permitindo que o objetivo principal de averiguar o comportamento na interação com o tablet fosse alcançado plenamente tendo em vista que no cotidiano das crianças já estão inseridos faltando apenas sua utilização em ambiente escolar.

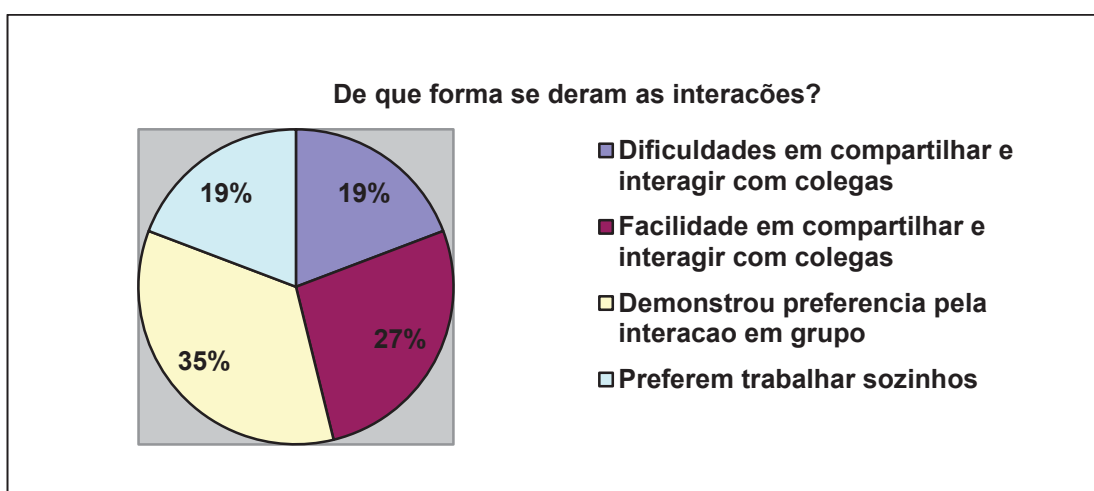
Com relação à utilização do objeto de aprendizagem com o decorrer das atividades as crianças já estavam atentas ao funcionamento e cuidado com o equipamento avisando e cuidando quando a bateria esta fraca avisando que

precisavam carregar, algumas crianças mais experientes com uso de tecnologia cuidavam e tomavam iniciativa de chamar atenção de colegas que estavam fazendo algo errado e que poderia danificar o tablet.

Ao inserir o uso desse objeto de aprendizagem tablet no cotidiano a criança incorporando como canto do brincar como já ocorre nas demais brincadeiras e uso de brinquedos diversos, permite-se que a criança tenha mais uma ferramenta que estimula sua curiosidade, o levantamento de hipóteses e resolução de problemas ao utilizar aplicativos como jogos que exigem atenção.

O jogo Zoo Moo por ser interativo e conter algumas imagens e vídeos reais de animais foi bastante atrativo e as crianças demonstraram muito interesse em saber sobre esses animais, esse jogo foi escolhido por que estava previsto um passeio ao zoológico e no retorno as crianças ficaram mais interessadas nesse jogo, pois queriam procurar alguns dos animais que viram.

GRAFICO 2 – INTERAÇÕES NO USO DOS TABLETS



FONTE: A autora (2017)

Os tablets como não estavam sendo utilizados, foram configurados para ter acesso à internet, foi necessário organizar a área de trabalho igualmente para que as crianças pudessem usar sem dificuldades, em conversa com a direção e alguns professores foi constatado que realmente os profissionais não tinham conhecimentos para utilizar em sua prática cotidiana, pois não receberam a devida capacitação, no entanto percebe-se um desinteresse a mudanças e outro fator

importante é a questão de afinidades com recursos tecnológicos que nem todas as pessoas possuem.

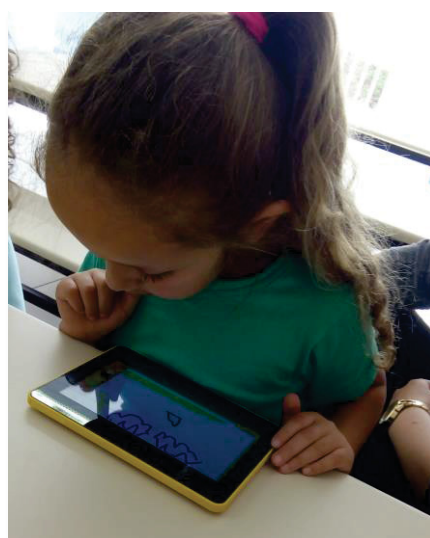
Com relação à atividade de desenho no aplicativo Pintura digital poucas crianças fizeram desenhos semelhantes aos realizados com papel e riscantes revelando habilidade para utilizar a tela touch screen, a maioria se interessou pelo funcionamento do menu e em brincar com as cores e formas, conforme veremos em seguida.

FIGURA 1 - Desenho com exploração de formas e cores



FONTE: A autora (2017)

FIGURA 4 - Desenho com habilidade no uso de tela touch screen



FONTE: A autora (2017)

O trabalho desenvolvido a partir desta sequência didática tornou-se uma atividade permanente sendo desenvolvida conforme solicitação das crianças uma vez por semana. Foram inicialmente trabalhados os aplicativos – ZooMoo, Pintura digital, Historias: O leão e o rato e O casamento da senhorita ratinha, além dos aplicativos propostos as crianças utilizaram algumas versões do Lego, jogos de cozinhar bolos, cabeleireiro, dentista, lava car, castelo de princesa, ensinando outros colegas a usar e também a professora, tiraram fotos uns dos outros demonstrando bastante conhecimento com a câmera fotográfica.

Não foi possível imprimir os desenhos das crianças conforme planejado na sequência didática, contudo as fotos foram expostas na roda de conversa para que as crianças pudessem visualizar seu trabalho.

Contribuiu também para que no início do ano letivo de 2018 fosse inserido como canto de atividade dirigida para outras turmas.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de objetos de aprendizagem como os tablets para a construção do conhecimento na educação infantil constitui-se como uma ferramenta que facilita a interação entre as crianças, permitindo através da curiosidade que explorem os diversos aplicativos existentes e que sendo estimulados em sua autonomia possam tornar-se protagonistas de sua aprendizagem.

Existem ainda grandes desafios a serem ultrapassados para que se efetivem as práticas educativas utilizando ferramentas midiáticas diversas, no contexto escolar o professor deve se atualizar e buscar desenvolver suas práticas educativas seguindo a modernização pela qual estamos passando, ignorar o uso de mídias como tablets, computadores e outras mídias não condiz com o contexto social e familiar ao qual nossas crianças estão convivendo.

O trabalho realizado a partir de uma sequência didática permitiu iniciar uma proposta já apresentada pela Secretaria Municipal de Educação que incentiva o uso de objetos de aprendizagem como os tablets orientando o trabalho pedagógico de forma objetiva dando exemplos de trabalhos bem sucedidos dentro da rede municipal de ensino a fim de ilustrar tais práticas e orientações.

## REFERÊNCIAS

CURITIBA, Secretaria Municipal de Educação. Conectando Linguagens na Educação Infantil. 2015.

CURITIBA, Secretaria Municipal de Educação. As experiências das crianças com a tecnologia na educação infantil. 2015.

MORAN, José Manuel. MASETTO, Marcos. T. BEHRENS, Marilda Aparecida. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 21ª ed. revisada e atualizada. Campinas, SP: Papirus, 2013.

MORIN, Edgar. Os sete saberes necessários para a educação do futuro. 10 ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MORIN, Edgar. <https://oglobo.globo.com/sociedade/educacao/educacao> 360. Acesso em 04/08/2017 às 21.02.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

SEABRA, Carlos. Tecnologias na Escola. Porto Alegre. Telos empreendimentos culturais, 2010.

BLOG CANAL DO ENSINO, Guia de Educação. Disponível em:<<https://canaldoensino.com.br/blog/quais-os-beneficios-do-uso-do-tablet-em-sala-de-aula>> Acesso em 16/02/2018.

Gray, Elisha. Disponível em:<[https://pt.wikipedia.org/wiki/Elisha\\_Gray](https://pt.wikipedia.org/wiki/Elisha_Gray)> Acesso em 09/ 03/2018.

TABLETS. Disponível em: <<http://www.historiadetudo.com/tablet>> Acesso em 16/02/2018.

TABLETS. Disponível em:< <https://www.scriptbrasil.com.br/celulares-e-tablets/tablets/importancia-dos-tablets-e-e-readers-no-cotidiano.html>> Acesso em 16/02/2018.