



ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

6672 - Trabalho Completo - XXV EPEN - Reunião Científica Regional Nordeste da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Educação (2020)

ISSN: 2595-7945

GT07 - Educação de Crianças de 0 a 6 anos

RECURSOS TECNOLÓGICOS E LINGUAGENS MIDIÁTICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Elaine Luciana Sobral Dantas - UFRN - Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Jefferson Rodrigues do Nascimento - UFERSA - Universidade Federal Rural do Semi-árido

Paulo Victor da Silva Almeida - UFERSA - Universidade Federal Rural do Semi-árido

RECURSOS TECNOLÓGICOS E LINGUAGENS MIDIÁTICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Resumo

A inserção das tecnologias na escola como objeto de estudo e ferramenta didática é uma discussão crescente durante as últimas décadas. Neste texto, portanto, apresentamos os resultados iniciais de uma pesquisa em desenvolvimento que tem como objetivo analisar possibilidades de experiências com recursos tecnológicos e linguagens midiáticas que podem ser oportunizadas nos currículos da educação infantil, considerando os processos de produção cultural pelas crianças. Realizamos uma pesquisa documental que tem como corpus de análise os documentos curriculares para educação infantil (DCNEI, 2009; BNCC, 2017; DCRNEI, 2018). Estes apresentam os recursos tecnológicos e midiáticos como possíveis de serem utilizados como suportes didáticos e ferramentas de aprendizagem que envolvem conhecimentos e linguagens a serem apropriados pelas crianças.

Palavras-chave: Educação Infantil; Currículo; Tecnologia; Mídias; Linguagens.

1 INTRODUÇÃO

As últimas décadas do século XX marcaram a educação pública brasileira com grandes movimentos e conquistas no âmbito legal pela sociedade, decorrentes de intensas reivindicações de pesquisadores e movimentos sociais. As políticas de currículo para Educação Básica, e em especial para Educação Infantil, são fomentadas, principalmente à partir da nova Constituição Federal (BRASIL, 1988) e por conseguinte, pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB (BRASIL, 1996) que definem a Educação Infantil como primeira etapa da Educação Básica, direito da criança e da família e dever do Estado.

Desse modo, a referida legislação, ancorada nos estudos teóricos acerca da primeira infância e das especificidades de sua educação, garante a creche e pré-escola às crianças de 0 (zero) a 5 (cinco) anos de idade. Pois, como sustenta Kramer (2006), “as crianças têm o direito de estar numa escola estruturada de acordo com uma das muitas possibilidades de organização curricular que favoreçam a sua inserção crítica na cultura” (p. 21), visto que as infâncias são vividas e construídas nas múltiplas relações possíveis em cada contexto sócio, histórico e cultural, produzindo cultura própria, singular, específica das crianças, cultura lúdica vinculada à imaginação.

Como parte das práticas culturais no contexto da infância, os últimos anos também são marcados pela discussão sobre a inserção das tecnologias na escola como objeto de estudo e ferramenta didática. Nesse caminho, foram desenvolvidas políticas educacionais como o Programa Nacional de Informática na Educação – ProInfo (BRASIL, 1997) que teve como objetivo disseminar a cultura das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (NTICs), e claro, propiciar aos professores e estudantes da rede pública de educação básica o uso de recursos tecnológicos nos processos de ensino e de aprendizagem por meio da instalação de laboratórios de informática tendo em vista a inclusão digital pedagógica.

No âmbito da Educação Infantil podemos citar também o Programa Nacional de Reestruturação e Aquisição de Equipamentos para a Rede Escolar Pública de Educação Infantil - Proinfância (BRASIL, 2005), visando garantir o acesso de crianças a creches e escolas, bem como a melhoria da infraestrutura física da rede de Educação Infantil, que inclui em seus projetos os laboratórios de informática com mobília e equipamentos adequados às crianças.

Os documentos publicados recentemente para orientar a construção de currículos para Educação Infantil no cotidiano de cada instituição de forma coletiva e articulada com toda comunidade educativa, fazem referência às experiências com recursos tecnológicos e midiáticos que precisam ser garantidas e vividas pelas crianças. No entanto, temos observado na análise dos dados construídos em uma pesquisa em desenvolvimento que investiga os currículos na educação infantil que se materializam nas propostas e práticas pedagógicas na região do sertão central potiguar, a utilização desses recursos de forma restrita.

Os registros da pesquisa nos apontam que são utilizados poucos recursos tecnológicos, comumente, a TV e o aparelho de som, para exibir vídeos com teor educacional ou músicas para as crianças acompanharem. Observamos em alguns trechos dos diários de campo, que em uma das instituições pesquisada, a televisão fica uma vez na semana em cada sala e é utilizada em um momento da jornada, por vezes, com mídias prontas e sem escolha por parte das crianças. As crianças não interagem com esses equipamentos e não produzem ou analisam suas mídias. Não experimentam utilizar, manusear os recursos tecnológicos.

Considerando a perspectiva apontada por Kramer (2006) na qual “a cultura infantil é, pois, produção e criação. As crianças produzem cultura e são produzidas na cultura em que se inserem (em seu espaço) e que lhes é contemporânea (de seu tempo)” (p. 16), compreendemos que a cultura infantil envolve ou precisa envolver práticas e experiências com a diversidade de recursos tecnológicos e midiáticos. Mas, temos visto nas práticas observadas que a garantia do direito ao acesso às NTICs na Educação durante o processo de produção cultural das Infâncias, ainda está distante.

Os contextos ora descritos, tem nos inquietado e possibilitado questionamentos como: será que essas culturas infantis estão em ação?, o direito de criar e imaginar culturas, a partir das especificidades infantis, se concretizam?, os recursos tecnológicos e as linguagens midiáticas participam desse processo de produção cultural? quais experiências podem ser garantidas nos currículos das crianças? como as NTICs aparecem nos documentos oficiais que

orientam a construção desses currículos?

Assim sendo, neste trabalho apresentamos os resultados iniciais de uma pesquisa em desenvolvimento que tem como objetivo analisar possibilidades de experiências com recursos tecnológicos e linguagens midiáticas que podem ser oportunizadas nos currículos da educação infantil, considerando os processos de produção cultural pelas crianças.

Os dados aqui discutidos foram construídos no contexto de uma pesquisa documental que teve como corpus de análise os textos publicados no âmbito das políticas curriculares nacionais e locais para educação infantil. São eles: as Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil - DCNEI (BRASIL, 2009), a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2017), o Documento Curricular do Estado do Rio Grande do Norte para Educação Infantil - DCRNEI (RN, 2018).

2 AS CRIANÇAS, OS CURRÍCULOS E A CULTURA DAS NTICs

Na sociedade em que vivemos, as crianças já nascem inseridas num universo inovador que é estimulado por diferentes recursos tecnológicos e linguagens midiáticas. O notebook, televisão, câmera fotográfica, celular, rádio, filmadora, projetor, o audiovisual, são bons exemplos de recursos explorados por crianças em seus contextos sociais e/ou educacionais. Elas são capazes de descobrirem um mundo nunca investigado pelo adulto, com aqueles “dedinhos” sobre a tela deslizante e colorida que vai clicando em “pular anúncios”, atentas, investigativas e imersas em linguagens midiáticas que são, por sua natureza, imagéticas.

As crianças com suas especificidades, se desenvolvem a partir de suas múltiplas interações, relações, grupos pertencentes (sociais, étnicos, culturais), crenças, costumes, hábitos e contextos que possibilitem a imaginação, criação, (re)invenção, observação, experimentação, ou seja, se desenvolvem produzindo cultura, inclusive cultura lúdica e midiática.

Na análise do texto das DCNEI (BRASIL, 2009) identificamos na definição de currículo a menção ao patrimônio tecnológico como constitutivo do conjunto de conhecimentos e práticas que precisam ser construídos pelas crianças a partir de suas experiências e saberes iniciais.

Inseridas nesses contextos tão plurais essas propostas devem ter como objetivo “[...] garantir à criança acesso a processos de apropriação, renovação e articulação de conhecimentos e aprendizagens de diferentes linguagens [...]” (BRASIL, 2009, p. 2), dentre essas linguagens podemos destacar a Linguagem Digital. Nessa sequência, cabe destacar que sendo sujeitos de direitos é imprescindível que possam:

[...] se aproximar da arte em todas as suas vertentes: teatro, música, dança, literatura, poesia, cinema, artes visuais e **multimídia**; [...] de ter uma relação com a arte e com a cultura sem serem tratados como consumistas, mas como sujeitos competentes e, além de tudo, sensíveis [...] (LA BARRACA TESTONI RAGAZZI, 2011, p. 73 apud SÃO PAULO, 2015, p. 23, **grifo nosso**).

Podemos dizer, portanto, que o acesso e as experiências com as linguagens multimídias garantem e dão origem à ampliação de situações de aprendizagens ao mesmo tempo que promovem a interação e relacionamento das crianças com diversificadas manifestações culturais, artísticas e tecnológicas de sua cultura.

É ainda importante salientar que ao planejar as práticas pedagógicas o professor se

atente a organização dos espaços, tempos e materiais, de forma que amplie os momentos de diálogos e trocas de experiências por todas as crianças envolvidas, bem como a democratização da produção das culturas infantis, conforme propõe Sarmento:

A cultura de pares permite à criança apropriar, reinventar e reproduzir a cultura que a rodeia, permite exorcizar medos, construir fantasias e representar cenas do cotidiano... E ao mesmo tempo estabelece fronteiras de inclusão e exclusão (...) que estão fortemente implicadas nos processos de identificação social. (SARMENTO, 2002, p. 11).

Incorporar as NTICs nas práticas cotidianas de modo planejado, crítico e que permita o desenvolvimento de projetos pautados na descoberta e protagonismo das crianças, pode ampliar e garantir as possibilidades de criação, inovação e expressão. Proporcionando que elas mergulhem nas diferentes formas das linguagens tecnológicas e midiáticas, e não apenas no uso técnico de ferramentas (SÃO PAULO, 2015, p. 26).

As DCNEI definem que as práticas pedagógicas e propostas curriculares devem ter como eixos norteadores as interações e a brincadeira e devem garantir experiências de aprendizagem às crianças. Entre essas experiências, são apontadas aquelas que “possibilitem a utilização de gravadores, projetores, computadores, máquinas fotográficas, e outros recursos tecnológicos e midiáticos”. (BRASIL, 2009, p. 4). Compreendemos que esta utilização está pautada na experimentação, na produção da criança, e não apenas no uso pelo professor como ferramenta pedagógica.

Para o desenvolvimento dos currículos, a BNCC (BRASIL, 2017) define que precisam ser assegurados às crianças, seis Direitos de Aprendizagem e Desenvolvimento, que são: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. Na descrição desses direitos, identificamos ações que envolvem recursos tecnológicos e linguagens midiáticas. Como podemos observar no direito de aprender a Explorar:

Explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a **tecnologia**.
[...] Por meio de **diversos registros**, feitos em diferentes momentos tanto pelos professores quanto **pelas crianças** (como relatórios, portfólios, **fotografias**, desenhos e textos), é possível evidenciar a progressão ocorrida durante o período observado [...]. (BRASIL, 2017, p. 38-39, **grifos nossos**).

Os recursos tecnológicos e as mídias aparecem como possibilidades de expressão da criança em suas diferentes linguagens. Além dos Direitos, a BNCC propõe a organização curricular por campos de experiências. Na descrição dos campos, também é possível identificar as orientações para o trabalho educativo que oportunize experiências com a tecnologia e suas diferentes formas de expressão e comunicação. Em Traços, sons, cores e formas - um dos campos de experiência propostos, por exemplo, destacamos:

[...] Conviver com diferentes manifestações artísticas, culturais e científicas, locais e universais, no cotidiano da instituição escolar, possibilita às crianças, por meio de experiências diversificadas, **vivenciar** diversas formas de expressão e **linguagens**, como as artes visuais (pintura, modelagem, colagem, **fotografia** etc.), a música, o teatro, a dança e o **audiovisual**, entre outras. Com base nessas experiências, elas se expressam por várias linguagens, criando suas próprias produções artísticas ou culturais, exercitando a autoria (coletiva e individual) com sons, traços, gestos, danças, mímicas, encenações, canções, desenhos, modelagens, manipulação de diversos materiais e de **recursos tecnológicos**. (BRASIL, 2017, p. 41, **grifos nossos**).

O DCRNEI (RN, 2018) estabelece objetivos específicos para cada objetivo de aprendizagem e desenvolvido definido na BNCC por campo de experiência. Nesses quadros de objetivos, é possível identificar possibilidades de experiências educativas com as NTICs.

Tabela 1 - CAMPO DE EXPERIÊNCIAS “TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS”

| Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento | Objetivos Específicos | |
|--|---|--|
| (EI02TS04RN) Desenvolver a sensibilidade e a capacidade de apreciação estética e criação de obras artísticas em diferentes linguagens das artes visuais. | Crianças bem pequenas 2 anos - Creche 1 | Crianças bem pequenas 3 anos - Creche 2 |
| | 170A Contemplar e recriar obras artísticas em diferentes linguagens (gráficas, plásticas, multimídias , etc.), contextualizando sua produção. | 170B Apreciar, recriar e criar obras artísticas em diferentes linguagens (gráficas, plásticas, multimídias , etc.), contextualizando sua produção. |
| (EI03TS04RN) Interagir com linguagens artísticas, conhecendo, apreciando e produzindo obras de arte em diferentes contextos. | Crianças pequenas 4 anos - Pré 1 | Crianças pequenas 5 anos - Pré 2 |
| | 197A Criar, recriar e fazer releituras de obras de arte em diferentes linguagens (gráficas, plásticas, multimídia , etc.) | 197B Criar, recriar e fazer releituras de obras de arte em diferentes linguagens (gráficas, plásticas, multimídia , etc.) |

Fonte: Construção do pesquisador com base no DCRNEI (RN, 2018)

O documento estabelece a integração das diferentes linguagens da arte, incluindo as linguagens multimídias, na perspectiva da abordagem triangular:

É possível vivenciar com as crianças as dimensões da Abordagem Triangular (cf. BARBOSA; CUNHA, 2010) – apreciar, contextualizar e criar obras em artes visuais (imagens e objetos bidimensionais e tridimensionais) na Educação Infantil, com suas diferentes linguagens: desenho, pintura, artes plásticas, multimídias (animação, cinema, fotografia), entre outras. Bem como, expandir seu repertório musical com experiências de se encantar com diferentes gêneros e ritmos musicais. (RN, 2018, p. 76).

A abordagem busca possibilitar a experiência da criança com a arte a partir de 3 (três) momentos: i) contextualização do objeto; ii) apreciação; e iii) prática do/com objeto. Se pensarmos nas linguagens midiáticas como expressões artísticas que podem ser produzidas pela criança em diálogo com a construção de um repertório cultural que prevê experiências de contextualização, apreciação e prática (criação) do objeto, podemos ampliar as formas de registro e produção artística das crianças, assim como, o reconhecimento das características e funções das mídias digitais e suas diferentes linguagens.

No campo de experiências que tem como centralidade a linguagem como constitutiva do pensamento e da imaginação, também destacamos possibilidades de práticas a serem desenvolvidas com as crianças envolvendo a leitura, produção e interação social com textos digitais e mídias audiovisuais.

Tabela 2 - CAMPO DE EXPERIÊNCIAS “ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO”

| Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento | Objetivos Específicos | |
|--|--|--|
| (EI02EF08) Manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (parlendas, histórias de aventura, tirinhas, cartazes de sala, cardápios, notícias etc.). | Crianças bem pequenas 2 anos - Creche 1 | Crianças bem pequenas 3 anos - Creche 2 |
| | 2 7 2 A Participar de momentos coletivos de leitura e interação com textos digitais explorando seus recursos audiovisuais . | 2 7 2 B Participar de momentos coletivos de leitura e interação com textos digitais explorando suas mídias, imagens, gráficos, etc. |
| (EI03EF07) Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a estratégias de observação gráfica e/ou de leitura. | Crianças pequenas 4 anos - Pré 1 | Crianças pequenas 5 anos - Pré 2 |
| | 3 1 2 A Experimentar ler textos digitais interagindo com os elementos disponíveis como mídias, imagens, gráficos, etc. | 3 1 2 B Experimentar ler textos digitais interagindo com os elementos disponíveis como mídias, imagens, gráficos, etc. |

Fonte: Construção do pesquisador com base no DCRNEI (RN, 2018)

Os textos digitais com seus elementos audiovisuais inserem as crianças em contextos letrados e em situações nas quais experimenta ler e escrever com apoio dos recursos imagéticos.

Os três documentos analisados apresentam as tecnologias e mídias digitais como possíveis de serem utilizadas como recursos de aprendizagem e linguagens para registro e documentação desses processos.

3 CONCLUSÃO

São muitas as possibilidades de práticas educativas que envolvem recursos tecnológicos e midiáticos na Educação Infantil, como propõem as DCNEI (BRASIL, 2009), BNCC (BRASIL, 2017) e o DCRNEI (RN, 2018). Ainda que, em alguns trechos dos documentos analisados, essas práticas se apresentam tímidas, limitadas a “instrução” de

outros conhecimentos, ou seja, como recursos pedagógicos ou meros suportes didáticos.

Também pudemos entrever orientações para possibilitar experiências às crianças que ampliam suas relações e interações com as NTICs e a utilização de recursos tecnológicos como ferramentas de aprendizagem que envolvem conhecimentos e práticas a serem apropriados pelas crianças e registros em diferentes linguagens. O que pode inspirar as práticas que temos observado no contexto das instituições educativas.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. **Constituição (1988)**. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF, 1988. Disponível em: . Acesso em: 02 de ago. de 2020
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEB, 2017.
- BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais Para a Educação Infantil**. Resolução CNE/CEB Nº 5, de 17 de dez. de 2009.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)**. Lei nº 9.394/96. Brasília, 20 de dezembro de 1996. Disponível em: . Acesso em: 02 de ago. de 2020.
- BRASIL. **Programa Nacional de Reestruturação e Aparentagem da Rede Escolar Pública de Educação Infantil (Proinfância)**. 2005. Disponível em:. Acesso em: 02 de ago. de 2020.
- BRASIL. Portaria nº 522, de 09 de abril de 1997. **Criado o Programa Nacional de Informática na Educação – ProInfo**. Disponível em: . Acesso em: 02 de ago. de 2020.
- KRAMER, Sonia. A infância e sua singularidade. In: BRASIL. MEC. **Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006.
- TAKEMOTO, Denise T. A; BROSTOLIN, Marta R. **Educação Infantil e Tecnologia: um olhar para as concepções e práticas pedagógicas dos professores**. Disponível em: . Acesso em: 02 de ago. de 2020
- RIO GRANDE DO NORTE (RN). **Documento Curricular do Estado do Rio Grande do Norte: educação infantil**. Natal: Offset, 2018.
- SARMENTO, M. J. **Imaginário e culturas da infância**. 2002. Disponível em . Acesso em: 02 de ago. de 2020.
- BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da (Org.). **Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais**. São Paulo: Cortez, 2010.
- SÃO PAULO (SP). **O uso da tecnologia e da linguagem midiática na educação infantil**. São Paulo: SME/DOT, 2015.