

A IMPORTÂNCIA DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS NO APRENDIZADO DA EDUCAÇÃO INFANTIL: Uma experiência vivida em sala de aula utilizando os *sites Wordwall e Coquinhos*

Nathalie Santana Andrade Haussler¹
Raimundo Gomes Luz²
Selma Gomes da Silva³

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, testemunha-se uma revolução tecnológica que tem impactado grandiosamente a vida das pessoas, que abrange e intervém nas mais diversas áreas, inclusive na educação. No contexto da Educação Infantil, os recursos tecnológicos desempenham papel cada vez mais crucial no auxílio do aprendizado das crianças. Isso porque, através desses recursos, é possível ver que há uma contribuição tanto para professores quanto para os alunos e assim, o significativo desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem.

A importância deste tema está no fato de que tais recursos tecnológicos, juntamente com a internet, proporcionam um ambiente de aprendizado ainda mais interativo, criativo e envolvente para as crianças, pois jogos educativos, aplicativos interativos e *softwares* de aprendizado tornam o processo de aprendizagem mais divertido e inovador. Ao integrar o uso de recursos tecnológicos junto ao currículo da Educação Infantil, os educadores podem cativar a atenção das crianças de maneira mais eficaz, incentivar a exploração, a experimentação e a curiosidade de seus alunos.

Assim sendo, o presente estudo tem como objetivo demonstrar como os recursos tecnológicos podem ter impactos positivos no processo de aprendizagem e nas relações interpessoais de alunos da Educação Infantil, em especial com o uso dos *sites Wordwall e Coquinhos*. Por meio desses recursos, consegue-se entender que tais ferramentas tecnológicas desempenham um papel de notório valor dentro da Educação Infantil. O

¹ Mestranda do Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva-PROFEI da Universidade Federal do Amapá-UNIFAP-AP, lie_andrade@hotmail.com;

² Mestrando do Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva-PROFEI da Universidade Federal do Amapá-UNIFAP-AP, raymundogomes@outlook.com;

³ Docente do Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva-PROFEI da Universidade Federal do Amapá-UNIFAP-AP, selma@unifap.br.

Coquinhos e o *Wordwall* são exemplos de meios tecnológicos projetados para envolver e estimular as crianças pequenas de forma educativa e lúdica.

O Coquinhos é um *site* que oferece uma variedade de atividades e de jogos educativos que abordam diferentes áreas de aprendizagem, como: alfabetização, numeração, cores, formas e habilidades motoras. A plataforma é útil para educadores, terapeutas, pais e alunos, e oferece uma maneira divertida e eficaz de desenvolver múltiplas competências e inteligências ao facilitar o acesso a recursos educativos interativos, visando complementar o aprendizado formal de crianças e adultos, incluindo aqueles com deficiência ou necessidades específicas.

Já o *Wordwall*, trata-se de uma plataforma que permite aos educadores criar e personalizar jogos interativos, como: quebra-cabeças, palavras cruzadas, jogos da memória e *quizzes*, de acordo com os objetivos de ensino e as necessidades específicas dos alunos, considerando-se a heterogeneidade da sala de aula.

Através dos procedimentos metodológicos utilizados em sala de aula, juntamente com auxílio de recursos tecnológicos, foram realizadas atividades nas plataformas Coquinhos e *Wordwall*, e constatou-se resultados satisfatórios, uma vez que os alunos conseguiram compreender melhor o conteúdo ministrado durante a aula e obtiveram uma desenvoltura melhor com seus colegas de classe, sendo promovido, assim, um ambiente inclusivo.

METODOLOGIA

O presente trabalho consiste em um estudo descritivo, com abordagem qualitativa, por meio de relato de experiência, aplicado em uma turma com 23 crianças da Educação Infantil, com idade entre 4 e 5 anos, dentre eles, um aluno com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Assim, são apresentadas reflexões embasadas na experiência descrita, aliadas à fundamentação teórica pertinente, em fontes publicadas no meio digital sobre a temática abordada no tocante ao uso das tecnologias digitais na educação.

Foram também utilizados *tablets* para auxiliar os alunos nas atividades aplicadas de acordo com os campos de experiências trabalhados. Durante tais atividades, os alunos foram divididos em grupos pequenos, e cada grupo foi supervisionado pela professora. As atividades estavam adaptadas de acordo com o nível de conhecimento das crianças, e algumas elaboradas e personalizadas na plataforma *Wordwall* pela docente, buscando-se,

sobretudo, manter as interações com o uso das tecnologias, com os outros alunos e na obtenção dos resultados alcançados.

REFERENCIAL TEÓRICO

Os recursos tecnológicos desempenham um papel crucial no processo de aprendizado na Educação Infantil, e oferecem uma série de benefícios tanto para os educadores quanto para os alunos. Tais ferramentas proporcionam uma experiência de aprendizado mais interativa e envolvente, o que é fundamental para crianças em tenra idade, que aprendem melhor por meio da exploração ativa e do envolvimento direto com o conteúdo. Ao utilizar aplicativos, jogos e *sites* educacionais adequados à faixa etária, os alunos são estimulados a participar ativamente das atividades, desenvolvendo habilidades cognitivas, sociais e emocionais de maneira lúdica e divertida (Souza, 2020).

Moran (2017) aponta que os recursos tecnológicos oferecem uma ampla variedade de recursos adaptáveis às necessidades individuais de cada aluno, permitindo que educadores personalizem o ensino de acordo com o ritmo e o estilo de aprendizado de cada criança. Isso é especialmente importante na Educação Infantil, com crianças em diferentes estágios de desenvolvimento e aprendizagem.

Outra vantagem dos recursos tecnológicos, conforme Lapa, Lacerda e Coelho (2016), é a capacidade de proporcionar *feedback* imediato aos alunos, o que é essencial para o processo de aprendizado. Por meio de atividades interativas e jogos educacionais, os alunos recebem *feedback* instantâneo sobre seu desempenho, permitindo-lhes corrigir erros e consolidar conceitos de forma mais eficaz.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), por sua vez, estabelece diretrizes claras para a Educação Infantil, enfatizando a importância do uso das tecnologias digitais como ferramentas pedagógicas para potencializar o processo de ensino e aprendizagem, desde que utilizadas de forma ética e responsável, conforme preconizado nos princípios da BNCC (Brasil, 2018).

Assim sendo, percebe-se que o uso de recursos tecnológicos na Educação Infantil prepara os alunos para lidar com o mundo digital em constante evolução em que se vive. Para Marcon e Mallagi (2021), ao introduzir tecnologias desde cedo, os alunos desenvolvem habilidades digitais essenciais, como alfabetização digital, pensamento crítico e resolução de problemas, aspectos fundamentais na sociedade moderna.

No entanto, Moran (2017) ressalta que o uso dos recursos tecnológicos na Educação Infantil deve ser cuidadosamente planejado e monitorado pelos educadores, garantindo que o tempo de tela seja equilibrado com outras atividades educativas e recreativas, e que os conteúdos acessados sejam apropriados para a faixa etária e alinhados aos objetivos educacionais.

Por fim, destaca-se que os recursos tecnológicos têm o potencial de transformar a experiência de aprendizado na Educação Infantil, oferecendo uma abordagem mais interativa, personalizada e preparando os alunos para os desafios do século XXI.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Nunes (2020) afirma que os avanços relacionados às tecnologias de informação e comunicação (TIC) trouxeram e ainda trazem inúmeros benefícios à vida das pessoas, uma vez que lhes permitem ter acesso às informações, em âmbito local e global. Além disso, no âmbito educacional, as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) podem ser utilizadas como recursos pedagógicos e espaço de socialização, contribuindo, então, significativamente para a aprendizagem dos alunos. Diante desse contexto, a autora ainda enfatiza que as TICs podem ser utilizadas como recursos pedagógicos que contribuem no desenvolvimento das habilidades e competências estabelecidas na BNCC.

Tal pensamento é ratificado por Lapa, Lacerda e Coelho (2016), quando defendem que essas novas ferramentas tecnológicas intervêm diretamente não só no aprendizado dos seus alunos, mas na formação dos sujeitos. Isso se torna possível porque a *web* é um ambiente que favorece vários tipos de interações. Para os autores, quando se trata desse assunto, não basta apenas se abordar questões voltadas para o meio técnico de acesso e da inclusão de todos nas relações de poder que definem o acesso à difusão, mas, também, considerar fatores que estejam ligados à formação dos sujeitos nessa cultura digital.

Atualmente, já é grande o número de *sites* e aplicativos relacionados à educação, dentre os quais: *Google Meet*, *Google Classroom* e *Wordwall*. Essas plataformas digitais conseguem ser suporte para oportunizar formas mais dinâmicas de interação *online* entre professor e aluno, permitindo que se desenvolva uma aprendizagem através de recursos virtuais. Tais procedimentos se tornam de notória relevância quando preparam não só os professores, mas, sobretudo, os alunos a lidarem melhor com esses recursos tecnológicos.

Assim, a utilização dessas novas tecnologias quando usadas como ferramentas pedagógicas, possibilita a comunicação e a socialização das informações em um ambiente

interativo, viabilizando ao professor a oportunidade de renovar sua metodologia e dinamizar as aulas como forma de despertar a atenção dos alunos e promover a aprendizagem (Nascimento, 2020).

Nesse contexto, as TICs e a cultura digital desempenham um papel fundamental na promoção da Educação Inclusiva, já que podem proporcionar ferramentas que atendem às diversas necessidades dos alunos. Assim, “As tecnologias digitais são importantes também para personalizar o processo de aprendizagem, para a elaboração de roteiros individuais, que os alunos podem acessar e estudar no seu ritmo” (Moran, 2017, p. 3).

Ainda de acordo com Moran (2017), as plataformas digitais e os *softwares* educacionais permitem a personalização do ensino, adaptando o conteúdo, o ritmo e a avaliação de acordo com as necessidades individuais dos alunos. Isso é particularmente benéfico para estudantes com ritmos de aprendizagem diferentes ou com necessidades específicas. Portanto, recursos da cultura digital podem facilitar o acesso à educação para alunos com dificuldades em frequentar a escola fisicamente, ou aqueles com deficiências físicas, problemas de saúde crônicos ou que vivem em áreas remotas. A flexibilidade do ensino a distância pode promover a inclusão (Bassani e Magnus, 2021).

Deste modo, as plataformas *online* e as redes sociais podem facilitar a comunicação e a colaboração entre estudantes, professores e pais, criando um ambiente inclusivo para compartilhar ideias, discutir tópicos e colaborar em projetos educacionais. Vale lembrar dos aplicativos e *softwares* desenvolvidos para fornecer suporte adicional a alunos com necessidades específicas, com ferramentas de leitura, programas de treinamento cognitivo e jogos educacionais adaptativos, entre outros recursos (Moran, 2017).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, afirma-se que os recursos tecnológicos desempenham um papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. O uso do *Wordwall* e do *Coquinhos* possibilitou não apenas a construção de conhecimentos nos campos de experiências trabalhados de acordo com a BNCC, mas também o desenvolvimento de habilidades socioemocionais importantes para o sucesso acadêmico e pessoal das crianças, num ambiente heterogêneo. Portanto, é imperativo que educadores e gestores escolares reconheçam a importância da integração responsável e significativa das tecnologias digitais no currículo da Educação Infantil e, em consequência, ampliem

essas práticas às formações e atividades docentes, para fins de potencializar o desenvolvimento integral das crianças, preparando-as para os desafios do século XXI.

REFERÊNCIAS

- BASSANI, Patrícia B. Scherer; MAGNUS, Emanuele Biolo. Práticas de curadoria como atividades de aprendizagem na cultura digital. In: SANTOS, Edméa O.; SAMPAIO, Fábio F.; PIMENTEL, Mariano (Org.). **Informática na Educação: fundamentos e práticas**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. (Série Informática na Educação, v.1). Disponível em: <https://ieducacao.ceie-br.org/curadoria>. Acesso em: 15 mai. 2024.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Ministério da Educação, 2018.
- COQUINHOS. **Jogos educativos**, 2024. Disponível em: <https://www.coquinhos.com/>. Acesso em: 15 mai. 2024.
- LAPA, Andrea Brandão; LACERDA, Anderson Lopes de; COELHO, Isabel Colluci. **Cultura digital como espaço de possibilidade para a formação do sujeito**, 2016.
- MARCON, Karina; MALAGGI, Vitor. **(Re)pensar os processos educativos escolares sob o olhar da inclusão digital**. Informática na educação, 2021.
- MORAN, JOSÉ. **Tecnologias digitais para uma aprendizagem ativa e inovadora**. Educação que Desejamos: novos desafios e como chegar lá. Disponível em: https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2017/11/tecnologias_moran.pdf. Acesso em: 15/05/2024.
- NASCIMENTO, E. **TDIC e a Educação Inclusiva: Desafios e Oportunidades**, 2020.
- NUNES, Maria Rosinete Ayres da Nóbrega. *Wordwall: ferramenta digital auxiliando pedagogicamente a disciplina de Ciências*. **Revista Educação Pública**, 2020. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/44/wordwall-ferramenta-digital-auxiliando-pedagogicamente-a-disciplina-de-ciencias>. Acesso em: 15 mai. 2024.
- SOUZA, Edleuza Nere Brito de. **Interações entre cultura digital e educação: uma investigação sobre TDIC na formação de professores no ensino superior de licenciatura do IFMA**. Dissertação (Mestre em cultura e sociedade). São Luiz: UFMA, 2020. Disponível em: <https://tedebc.ufma.br/jspui/bitstream/tede/3247/2/EDLEUZA-SOUZA.pdf>. Acesso em: 26 out. 2023.