

## NOVAS MÍDIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**ALINE TAVARES<sup>3</sup>, ANA PAULA LÍRIO<sup>3</sup>, BÁRBARA CHAGAS<sup>3</sup>, DANIELA RIBEIRO<sup>3</sup>,  
VANESSA SANZ<sup>3</sup>, LILIANA A. N. WAGNER<sup>2</sup>, LUZIA A. CARVALHO<sup>1</sup>.**

(1) Diretora Acadêmica do Centro Educacional Nossa Senhora Auxiliadora/CENSA/RJ, Rua Salvador Correa, 139, Centro, Campos dos Goytacazes, RJ, Brasil; (2) Supervisora da Educação Infantil do Centro Educacional Nossa Senhora Auxiliadora/CENSA/RJ; (3) Professoras da Educação Infantil do Centro Educacional Nossa Senhora Auxiliadora – CENSA.

O uso de ferramentas tecnológicas e novas mídias na Educação Infantil tem se tornado um atrativo fundamental no processo de aprendizagem. De acordo com Passerino (2001), as tecnologias aplicadas à educação devem ter como função principal ser ferramentas intelectuais que permitam aos alunos construir significados e representações próprias do mundo de maneira individual e coletiva. A partir dessa constatação, as professoras do 1º período da Educação Infantil do Centro Educacional Nossa Senhora Auxiliadora utilizam em suas aulas as diversas ferramentas tecnológicas, entre elas os tablets, computadores, lousa digital, VR e óculos 3D. Este trabalho apresenta uma experiência do uso das mídias digitais nas áreas da Linguagem Oral e Escrita, matemática e estímulo às habilidades motoras e espaciais. Ao manipular os recursos tecnológicos as crianças exploram, investigam e experimentam diversos conteúdos desenvolvendo e ampliando conceitos relacionados à escrita, à quantificação, à autonomia, à organização espacial, à fluência verbal, além da capacidade de percepção, observação e concentração. Vivenciam e aprendem a interpretar, desenvolver estratégias de ação e pensamento prático de forma lúdica. Em consonância com Stiatto (2010) apalpar, manusear, sentir, observar e perceber são ações educacionais imprescindíveis para que as crianças sejam educadas para a curiosidade e criatividade, chaves para o sucesso na vida adulta. Para trabalhar as letras do alfabeto, foram utilizados jogos e aplicativos nos óculos 3D (VR Jurassic World – Dinosaurs) e os alunos foram convidados a identificar elementos nas cenas cujos nomes eram iniciados pelas letras já apresentadas. Estas atividades possibilitam a livre associação de letra-imagem-som. Os resultados apontam que o uso das ferramentas tecnológicas amplia a criatividade, gera maior aprendizado acerca do conteúdo apresentado, estimulando os canais visuais e auditivos, além de permitir que o educador seja um facilitador e estimulador da aprendizagem em um contexto. Habilidades e noções lógico-matemáticas também são estimuladas através do uso da lousa digital, na qual os alunos relacionam os numerais à respectiva quantidade, realizam a movimentação dos numerais utilizando a caneta digital e brincam com aplicativos nos smartphones e tablets com jogos de memória, sequência numérica, percepção e raciocínio lógico. O uso das tecnologias aliado a contextualização, permite que as crianças percebam a aplicabilidade e a função social dos conteúdos trabalhados, tornando o aprendizado rico de significado.

**Palavras-chave:** Tecnologia, Educação infantil, Aprendizagem Significativa.

