tricidade: educação e reeducação. Rio de Janeiro: Manole, 1984.

FONSECA, Vitor da. Manual de observação psicomotora: significação psiconeurológica dos fatores psicomotores. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

GIL, Antonio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 5.ed. São Paulo: Atlas, 1999. Kishimoto, T.m, Jogo, brinquedo, brincadeira e Educação, 14° edição, cortez editora, 2004.

Kolyniak Filho, Carol. Contribuições para o ensino em motricidade humana. In: Discorpo, revista do Departamento de Educação Física e Esportes da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo: São Paulo, 2002, n°13, p. 27-39.

LE BOULCH, Jean. Desenvolvimento psicomotor - do nascimento até os seis anos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1982

Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9394. Brasília, 1996.

LURIA, A. R. Fundamentos de neuropsicologia. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos; São Paulo: EDUSP, 1981.

PIAGET, Jean. Psicologia e Pedagogia. Rio de janeiro: Forense Universitária, 1976.

SILVA, Tomaz Tadeu da. Documentos de Identidade – uma introdução as teorias do currículo. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

SILVA, Mônica Soltau da. Clube de matemática: Jogos educativos. Série atividades. Campinas: Papirus, 2004.

WALLON, H. Psicologia e educação da criança. Lisboa: Editorial Vega, 1979.
VYGOTSKY, L.S. (1996). A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 5.ed. São Paulo (Brasil): Martins Fontes.

TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

KARIN MOLINA SANTOS

RESUMO

Nos tempos atuais, é de fácil percepção o quanto a tecnologia está presente em nossas vidas. No ano de 2020, ficou evidente como a tecnologia ajuda nas práticas educativas, uma vez que, com a Pandemia decorrente ao Covid 19, as aulas passaram a ser on line e o professor se reinventou para continuar ensinando mesmo a distancia. O acesso a quaisquer informações é obtido de maneira rápida e eficaz. No passado, não tão distante, até a forma de se comunicar era diferente e o acesso a informação era muito mais complexo. A tecnologia, quando utilizada de forma correta, possibilita ao professor um arsenal de recursos para aprimorar e incrementar os processos escolares e sua prática pedagógica, tornando as aulas mais atrativas e interativas. A tecnologia não pode ser considerada como uma matéria a ser aprendida ou algo isolado, e sim, um portal de possibilidades para criar momentos marcantes de aprendizado para as crianças.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologia; Inclusão Digital; Alunos.

INTRODUÇÃO

Nesse contexto, a construção das aulas e o próprio projeto pedagógico, devem acompanhar e se preparar para essa nova

geração tecnológica. Hábitos educacionais tradicionais, para essa geração, leva ao desinteresse e a dificuldade de concentração dos alunos durante as explicações em sala de aula. Por isso, é de grande importância o debate sobre a inclusão digital nas escolas, para que professores e alunos possam utilizar a tecnologia em favor dos estudos.

Quando aliamos as propostas curriculares da educação infantil com a tecnologia, tornamos o processo de aprendizagem mais atraente e interessante. Estimulando os alunos, de maneira lúdica e interativa, a explorarem novos conhecimentos, aprendendo a elaborar ideias, expressar opiniões, questionar e a pesquisar, utilizando todas as ferramentas educacionais disponíveis. Vale ressaltar, que a implementação desta tecnologia no âmbito escolar, irá aprimorar o que vivenciamos no nosso cotidiano, seja em casa, com os amigos ou em qualquer lugar, pois é notório que a internet está vinculada em todos os lugares com muito mais ênfase do que antigamente.

Cabe ao educador utilizar da tecnologia como ferramenta educativa, conscientizando, estimulando e incentivando os alunos a realizarem suas próprias descobertas em busca de conhecimento.

INCLUSÃO DIGITAL E SUA IMPORTÂNCIA NO AMBIENTE ESCOLAR

De acordo com Frigotto (1998), a tecnologia e a comunicação vêm sendo disseminada de forma inevitável nas salas de aula, com isso a escola está cada vez mais em transformação no mundo digital. O intuito é levar essa tecnologia as escolas públicas de maneira que a informática seja aplicada de forma educativa e mais democrática, no qual todos tenham acesso.

Neste sentido, nota-se que a dimensão acerca da apropriação dos recursos tecnológicos, seja no âmbito escolar ou mesmo no cotidiano do aluno. É necessário saber que incluir digitalmente é disponibilizar a tecnologia e fazer dela um instrumento de ensino e até mesmo de possibilidade de inclusão social.

Para Junior (2011), com essas possibilidades tecnológicas que surgem juntamente com as tecnologias de rede, é preciso entender que incluir digitalmente não deixa de ser um processo de colaboração, onde a rede se torna um ambiente de troca de informações e conhecimentos, fazendo sentido em valer a cidadania, exercendo-a de uma forma democrática e consciente.

O acesso a informação pode ocorrer a qualquer momento, porém com muito mais ênfase utilizando dos recursos tecnológicos, no mundo atual as crianças possuem mais facilidade de utilização destes recursos, mas essas habilidades barram muitas vezes coisas simples do dia a dia. Nota-se que são ágeis nesse universo, mas na grande parte não conseguem se relacionar no âmbito social e afetivo, ou seja, em ambientes não virtuais.

Para Brandão (2007), a escola por sua vez enfrenta muitos desafios, em relação ao bom uso deste mecanismo, no qual é de suma importância quantidade de informações frente aos veículos de comunicação para crianças, adolescentes, para que não percam sua essência, que usem de forma construtiva, educativa, não utilizando de conteúdos inadequados ou restritos.

Cabe a escola estudar criteriosamente, desenvolver competências nas atuali-

dades para que possa orientar de forma adequada esse público que cresce significativamente na nossa sociedade.

Quando ocorre a inclusão digital com o cidadão, sem exclusão, o uso das tecnologias de informação ocorre, tendo assim livre acesso a informação.

Nesse contexto, não podemos deixar de citar as sábias palavras de Teixeira sobre inclusão digital:

Assim, propõe-se o alargamento do conceito de inclusão digital para uma dimensão reticular, caracterizando-o como um processo horizontal que deve acontecer a partir do interior dos grupos com vista ao desenvolvimento de cultura de rede, numa perspectiva que considere processos de interação, de construção de identidade, de ampliação da cultura e de valorização da diversidade, para a partir de uma postura de criação de conteúdos próprios e de exercício da cidadania, possibilitar a quebra do ciclo de produção, consumo e dependência tecnocultural. (BORGES, 1999, p. 39).

A TIC (Tecnologias de informação e comunicação) vem desenvolvendo uma nova sociedade, modificando o cotidiano das pessoas, o modo de pensar, trabalhar, de viver e principalmente de se comunicar com outras pessoas.

Assim, Kenski (2012) conceitua a tecnologia como algo que envolve qualquer coisa que o cérebro humano conseguiu criar, desenvolver e modificar o seu uso e sua aplicação e que a tecnologia não consiste somente em maquinas e equipamentos.

A tecnologia está presente em todos os lugares, em todos os momentos inerentes a nossa vida. Pensando nesse desenvolvimento e aperfeiçoamento das tecnologias, tratamos, então, das tecnologias digitais, que são caracterizadas por um conjunto de tecnologias que trabalham com sistemas binários, ou seja, uma sequência finita de 0 e 1. Elas surgiram a partir do século XX revolucionando a indústria, a economia e a sociedade.

Para Morin (2000), a tecnologia deve ser inserida no âmbito escolar como forma de desenvolver a capacidade de comunicação do aluno, mas que este recurso seja aproveitado de forma correta, proporcionando assim a mudança na educação, tanto na forma de aprender, quanto na mediação do professor.

Vale ressaltar que de nada vale este recurso se os professores não estiverem atualizados e familiarizados para que possam inserir em suas aulas de forma significativa, envolvendo as crianças neste contexto para que assim a aprendizagem seja interessante, lúdica e possibilitem a ter mais contato com imagens, sons e movimentos muito mais próximos aos reais.

PRÁTICAS DOCENTES QUE ESTIMULAM A CRITICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

Segundo Freire (2014) Quando a educação é manipulada para servir a propósitos alheios que não seja o indivíduo em desenvolvimento, há consequência dessas práticas acríticas se tornam crescentes no desenvolvimento dos indivíduos, que não tem consciência da sua voz, não permitindo que o mesmo não desenvolva a criticidade, Freire trata a curiosidade do educando

como fator importantíssimo para o desenvolvimento da criatividade e da criticidade, por tanto o educador deve visar um processo de aprendizagem que se torne mais e mais criador. Tem relação com o quanto mais criticamente se exerça a capacidade de aprender tanto mais se constrói e desenvolve o que se chamando 'curiosidade epistemológica', é o ponto onde se deve chegar para elevar a uma prática ao patamar de desenvolver um indivíduo, é o ponto de partida para o desenvolvimento de conceitos novos. Na educação infantil a criança será capaz de através da curiosidade viver e compreende a descoberta, isso deve ser estimulado para ganhos maiores no seu desenvolvimento. Essa prática deve ser vivenciada, sendo forma de verdadeira eficácia. Podemos entender, ENTÃO, como funciona a construção desse olhar crítico para com as crianças, na forma de aproveitar a experiência que têm os alunos. O senso crítico é desenvolvido plenamente na criança quando dispõe atenção e ferramenta decisiva para a concretização desse processo. A estimulação da curiosidade da criança, respeito os fatores já citados acima, fazendo ligações ao conhecimento explorado pela criança, possibilitando assim, o desenvolvimento da criticidade. E uma dessas estimulações é o brincar, mais especificamente a brincadeiras, que se torna uma ferramenta pedagógica para maximizar a aprendizagem das crianças pequenas que segundo Borba (2006) A brincadeira abre para as crianças pequenas um “leque” de conhecimentos que resultam a ação sobre a realidade. Isso permite a criança se deslocar da realidade imediata e transitar por outros tempos e lugares, sabendo inventar e participar com ações com ajuda de adultos ou outras crianças de faixas etária diferentes, através de expressões, palavras, e, ainda, saber que é autora de suas histórias. Ao brincar a criança não apenas expressa, mas comunica as suas experiências se auto reconhecendo pertencente ao contexto proposto no caso (o ambiente escolar) e assim aprendendo sobre si mesma e também sobre os significados culturais do ambiente em que está inserida. Portanto, as brincadeiras são experiências de culturas, que podem ser trabalhados através de valores, habilidades e conhecimentos com a mediação do docente.

Em um artigo da revista Nova Escola (AQUI ENTRA O NO DA REVISTA) é sugerido como conceito de cultura, um pensamento do filósofo Nietzsche (ANO), que a cultura é a busca harmoniosa do físico, psíquico e intelectual no conjunto da vida. Um conjunto de práticas, conhecimentos e artefatos construídos e acumulados pelos sujeitos nos contextos históricos e sociais em que se inserem. E, além disso, segundo Borba (2006) o brincar é um dos pilares da constituição das culturas da infância, compreendidas como significações e formas de ação social específica que estruturam as relações entre si, bem como os modos pelos quais interpretam, representam e agem pelo mundo. E isso nos indica que o brincar é ao mesmo tempo um produto e também uma prática cultural. Brincando com os outros através de atividades lúdicas propostas pelo docente é que as crianças pequenas constroem um repertório de brincadeiras que compõe uma aprendizagem significativa. E assim, as crianças vão também se construindo como agentes de sua experiência social, organizando com autonomia suas ações e interações. Apesar de não ser uma prática restrita ao mundo infantil uma vez que o brincar assume uma proposta de centralidade com o modo de agir sobre a realidade e de se

relacionar com os outros sujeitos, e acreditamos então que muitos processos de desenvolvimento e aprendizagem das crianças pequenas ocorrem e são provocadas nas atividades de brincadeiras.

Para Vygotsky (1984), o brincar é fonte de desenvolvimento, pois a criança se comporta de forma mais avançada do que na vida cotidiana, exercendo papéis e desenvolvendo ações que mobilizam novos conhecimentos, habilidades e processos de desenvolvimento e de aprendizagem. Então, para este autor o brincar é compreendido como uma atividade construída pela criança nas interações que estabelece com outros sujeitos e com significados culturais do seu meio. E desde pequenas as crianças desenvolvem situações de interação com os mais velhos, que constituem formas essenciais da aprendizagem do brincar. Ocorre no brincar um processo de reinterpretação ativa dessas referências, possibilitado por complexos processos de articulação entre o já dado e o novo, entre a experiência, a memória e a imaginação que implicam novas possibilidades de compreensão, expressão e ação. A compreensão da riqueza do processo de brincar para a formação das crianças, implica em concebê-las nas práticas pedagógicas cotidianas dos espaços de Educação Infantil como uma dimensão fundamental das interações que ali são estabelecidas entre adultos e crianças. Uma importante ação pedagógica dessa compreensão do brincar é a necessidade de a escola favorecer a ampliação das experiências das crianças, pois quanto mais a criança veja, ouça, experimente, mais ela vai assimilar os conhecimentos. Uma outra esfera de ação importante nas escolas é organizar seus espaços, de forma a disponibilizar brinquedos e materiais ao acesso das crianças e que lhes ofereçam diferentes possibilidades de construir com liberdade suas brincadeiras. Lembrando, ainda, que esses espaços devem ser alegres, aconchegantes, acolhedores, desafiadores e flexíveis. A observação das crianças é uma ferramenta fundamental do docente para conhecer e compreender melhor as crianças nas suas formas de pensar, de se comunicar, de interpretar e de agir sobre o mundo. A criação parte da experiência pessoal, do contexto histórico- cultural e é ampliada pela imaginação concretizando- se em uma obra que ultrapassa o próprio autor. A imaginação está relacionada diretamente com a riqueza de experiências vividas pelo indivíduo.

Para Vygotsky (1984) o processo imaginativo infantil está relacionado ao desenvolvimento e se manifesta de maneira bem diferente da do adulto. Seus interesses são mais simples e elementares, sua relação com o meio é menos complexa e menos flexível do que a do adulto, que tem maiores possibilidades de combinações do material imaginativo. Para alcançar um trabalho pedagógico competente, consideramos importante favorecer a adultos e as crianças das Instituições de Educação Infantil uma vivência artística e cultural ampla e diversa, capaz de resgatar a capacidade criadora de cada um de aprimorar a sensibilidade, além de aprofundar seus conhecimentos. A garantia de um aprendizado para todos, e não apenas para as crianças que apresentam uma sensibilidade ou habilidade especial, exige que o docente mediador: sensibilidade, intenção, conhecimento, planejamento adequado, que possam produzir experiências significativas para todas as crianças. Uma das funções da escola é a democratização do conhecimento. Desde as primeiras turmas, é preciso socializar o que foi vivido e aprendido na escola, porque não se apren-

de para simples acúmulo de conhecimentos. Aprende- se a todo o momento, para todo o momento cada um pode contribuir para a melhoria de suas vidas e das vidas dos outros. Por isso, as produções das crianças pequenas devem ser valorizadas, em exposições, murais e o docente precisa estar ciente da importância de sua função política e social.

TECNOLOGIA DIGITAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A Educação Infantil implica o desenvolvimento integral e valorização da criança de maneira a experimentar esse mundo tecnológico no ambiente escolar. A escola vem de forma incansável buscando alternativas, estimulando a participação e contribuindo para o pleno desenvolvimento da aprendizagem das crianças.

Para tornar o processo de aprendizagem mais interessante e lúdico, o uso destas tecnologias aliadas as propostas curriculares na Educação infantil, vem mudando o pensar, a maneira de se expressar e questionar de cada criança, permitindo assim a exploração de novos conhecimentos de forma interativa e divertida.

Para Borges (1999), estamos em um mundo em que as tecnologias interferem no cotidiano, sendo relevante, assim, que a educação também envolva a democratização do acesso ao conhecimento, à produção e à interpretação das tecnologias.

Por tecnologia entendemos um “conjunto de saberes inerentes ao desenvolvimento e concepção dos instrumentos [...] criados pelo homem através da história para satisfazer suas necessidades e requerimentos pessoais e coletivos”. (VERASZTO, SILVA, MIRANDA e SIMON, 2008, p.78).

Neste sentido, é notório que a utilização de artefatos busca a melhoria de performances nas coisas mais simples, ou até mesmo mais complexas, partindo do conhecimento cientifico chamado tecnologia.

Entende-se que a função da escola, além do conhecimento passado é proporcionar a oportunidade de aprendizagem para as crianças, de modo que adquiram compreensão no seu mundo e em seu tempo.

Por mais que as escolas utilizem tablets, computadores e outros recursos em sala a educação por si não mudou, visto que os recursos são utilizados em hora determinada, ou seja, a tecnologia não é utilizada de maneira correta, como deveria ser.

Normalmente, elas não são correlacionadas aos conteúdos dados em sala de aula, ministradas por professor específico, hora e local pré-determinados para utilização dos recursos. Para que essa concepção mude as tecnologias digitais devem ser inseridas no material pedagógico da escola, associadas ao conteúdo dado em sala de aula, assim como um livro, um jogo pedagógico, permitindo assim o desenvolvimento do aluno no âmbito pedagógico.

Vale ressaltar, para que haja a inserção das tecnologias digitais na educação infantil, se faz necessário o conhecimento ser aprimorado dos professores, uma vez que estes possuem referencias de uma década passada e a tendência é que repitam a forma como foram educados, de maneira tradicional.

O PROFESSOR E AS TECNOLOGIAS

O papel do professor é muito importante ao utilizar as tecnologias digitais, uma vez que é de responsabilidade dele motivar e manter a atenção do aluno no conteúdo discutido e pesquisado.

Desde muito cedo nas vidas das crianças a tecnologia está presente, seja com o uso do celular ou tablets, com muita facilidade, porém não é a mesma situação do professor. Dessa forma é preciso ter consciência do seu uso, para auxiliar o aluno com dificuldade, para que assim aprenda a utilizar esta ferramenta a seu favor, de forma didática.

Prender a atenção dos alunos para aprendizagem se tornou uma tarefa difícil para o professor. A forma como se porta diante dos alunos e das tecnologias deve ser respeitada, com limites, cabe aos alunos se concentrar no conteúdo aplicado e aprender a realizar suas tarefas de forma correta, agregando conhecimento e buscando ampliar suas habilidades quanto ao uso da tecnologia.

O grande desafio dos professores é seguir o princípio que privilegia o aprendizado interdisciplinar e integrador para construção de conhecimentos.

A escola precisa intensificar a aprendizagem, deixando de ser apenas transmissora de informação, pois o objetivo não é somente transmitir conteúdos e sim ensinar a forma de buscar informações, através de pesquisas, desenvolvimento de projetos e conteúdos específicos.

A educação sofre com a falta de recursos tecnológicos atualizados, a escola conta com parcerias entre professores, pais e empresas cujo objetivo é equipar as escolas tecnologicamente adquirindo equipamentos.

Vale lembrar que o professor tem o dever de ensinar de forma a motivar seus alunos, inspirar contribuindo assim para a aprendizagem de forma significativa.

O professor explorará diversos meios tecnológicos através do computador, aprimorando assim seu conhecimento para facilitar o processo de aprendizagem do aluno e desenvolvimento intelectual.

Através do computador o professor tem em sua disposição uma série de ferramentas que podem ser utilizadas para enriquecer sua ação pedagógica. Desse modo se faz necessário a escola se reinventar para sobreviver como instituição educacional, para que assim a prática de fato ocorra, que o uso das tecnologias digitais da informação possam ser inseridas e sistematizadas na prática pedagógica.

A aplicação e mediação que o docente faz, em sua prática pedagógica, do computador e das ferramentas multimídia em sala de aula, dependem, em parte, de como ele entende esse processo de transformação e de como ele se sente em relação a isso, se ele vê todo esse processo como algo benéfico, que pode ser favorável ao seu trabalho, ou se ele se sente ameaçado e acuado por essas mudanças. (SOUZA, et. al., 2011, p.20).

Para ser mais preciso, utiliza-se também o termo multimídia interativa. Sabe- se que a utilização das tecnologias associadas a construção de conhecimentos com novas formas de comunicação e linguagem, ampliam e significam o espaço escolar, tornando-o mais agradável, motivacional, buscando interesse e eficiência pelos alunos e professores.

IGUALDADE DE OPORTUNIDADE: AS ESCOLAS NO BRASIL E NO MUNDO

É inviável comparar a desigualdade em relação ás escolas brasileira e as do mundo todo, mas podemos citar alguns exemplos de países desenvolvidos, como França, Estados Unidos e o Canadá, cujas escolas de ensino fundamental são de ótima qualidade e gratuitas.

Trata-se de uma questão de escolha e não de necessidade a busca de bases particulares, visto que são poucas, pois geralmente são buscadas por pais que optam por um método de ensino especifico.

Contudo, o mais importante é que todos possam ter acesso a mesma educação, sendo ela publica ou não, sendo rico ou pobre, sem distinção. Esse seria o primeiro passo para a redução da desigualdade, no que tange dar oportunidade igual para todos.

A desigualdade no Brasil é muito notória, pois existem muito poucas escolas públicas de qualidade. Muitos atrelam isso aos baixos salários que os professores recebem, pois muitos precisam ter vários empregos para conseguir ter uma renda satisfatória.

Nota-se que o problema é da falta de infraestrutura, visto que, os prédios são precários e sem muitos vislumbres de investimentos em tecnologia.

Outro problema também é sobre a uniformização dos currículos que não dão margem para adicionar matérias diferentes, que podem ser do interesse dos estudantes de uma determinada região. A escola não é capaz de trazer a realidade do aluno para a sala de aula e as atividades práticas, que envolvem a tecnologia, são poucas.

O ensino se tornou desinteressante visto que, dificulta o aprendizado e contribui ainda mais para a desigualdade, além de todo o cansaço e o desestimulo do professor frente a tantas dificuldades, constitui assim um cenário desolador.

Mesmo este cenário sendo tão desigual, não pode desanimar, ainda há solução.

O que falta é vontade política e principalmente investimento no ensino.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como já nos referimos, o uso das tecnologias se faz necessário, pois contribui de forma significativa na educação dos alunos das séries iniciais do ensino fundamental I, além de ampliar o leque de conhecimento, tornando assim uma sala de aula mais divertida e interessante.

A sociedade e a educação encontram-se em constante processo evolutivo e de adaptação com os avanços tecnológicos. Os meios de comunicação passaram a utilizar a informação de maneira virtual e, a partir disso, impuseram, de certa maneira, que os indivíduos também se adequassem para utilizar as novas ferramentas e recursos disponíveis.

A escola pública, no Brasil, enfrenta dificuldades em relação a inclusão digital, por falta de incentivo dos governantes, muitas escolas possuem estrutura precárias, diferentemente do cenário privado.

A falta de estrutura e suporte técnico deixa muito a desejar. Em uma escola sem estrutura alguma, fica difícil construir planos de aulas que possam levar as novas tecnologias e a novas formas de educação até os alunos. Ainda falta investir muito na educa-

ção e qualificar não somente o espaço físico, mas também o professor. Um professor qualificado consegue incorporar suas aulas novos conceitos e novas técnicas.

O fato que se estabelece é que este cenário, assusta os profissionais da educação e toda a comunidade escolar, pois favorece as relações de disputa e foca apenas no individuo.

Por outro lado, a tecnologia vem ganhando espaço no mundo inteiro e sendo disponibilizado de forma aleatória para todo territorio.

Fica evidente que a é muito importante fazer uso das tecnologias digitais da informação e comunicação para o processo de ensino e aprendizagem e que o professor deve buscar dominar as tecnologias, usufruir de forma lúdica para o aprendizado. É extremamente importante rever o papel do professor em relação ao saber deste conhecimento ,visto que, as escolas disponibilizam o uso desse recurso e oferece oportunidades tanto para alunos quanto para professores e que, a utilização bem planejada desses recursos pode ocasionar vantagens para os envolvidos.

Dessa maneira os alunos irão se interessar mais pelos conteúdos, facilitando assim o entendimento sobre os assuntos das disciplinas e o processo de aprendizagem será mais dinâmico e eficaz.

Portanto, quando aliamos as propostas curriculares da educação infantil com a tecnologia, tornamos o processo de aprendizagem mais atraente e interessante. Estimulando os alunos, de maneira lúdica e interativa, a explorarem novos conhecimentos, aprendendo a elaborar ideias, expressar opiniões, questionar e a pesquisar, utilizando todas as ferramentas educacionais disponíveis.

REFEÊNCIAS

ALBA; HERNANDEZ. Tecnologias para transformar a educação. Artmed, 2006.

ALMEIDA; PRADO. Um retrato da informática em educação no Brasil. Proinfo, 1999.

BETTS. Novos paradigmas para a educação. Revista do Cogeime, v.13, 1998.

BORGES NETO,H E DE. Informática e formação de professores. Brasília : ministério da educação,1999.

BRANDÃO. Carlos Rodrigues. O que é educação. São Paulo, Brasiliense, 2007.

FRIGOTTO, Gaudêncio . Educação e crise do trabalho: perspectivas de final de século, 1998.

KENSKI. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. Papirus, 2012.

MACHADO; SáFILHO. O computador como agente transformador da educação e o papel do objeto de aprendizagem. Abed, 2004.

MONTESSORI (1965), Maria. A criança–(tradução de LuizHorácio da Mata). São Paulo : Nórdica, s.d.

. Mente Absorvente–(tradução de Wilma Freitas Ronald de Carvalho). Rio de Janeiro: Editora Nórdica, 1949.

. Pedagogia científica: a descoberta da nova criança – (tradução de Aury Azélio Brunetti). São Paulo: Flamboyant, 1965.

MORIN, Edgar. -Os sete saberes necessários à educação do futuro / Edgar