

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE CIÊNCIAS HUMANAS - DACHS
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO E TECNOLOGIA**

JACQUELINE DANIELE FRANÇA DE ALMEIDA

**A MEDIAÇÃO COM TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
ALGUMAS POSSIBILIDADES**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO

**LONDRINA
2017**

JACQUELINE DANIELE FRANÇA DE ALMEIDA

**A MEDIAÇÃO COM TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ALGUMAS
POSSIBILIDADES**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Ensino e Tecnologia, do Departamento Acadêmico de Ciências Humanas – DACHS, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dra. Alessandra Dutra

**LONDRINA
2017**



TERMO DE APROVAÇÃO

A MEDIAÇÃO COM TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ALGUMAS POSSIBILIDADES

por

JACQUELINE DANIELE FRANÇA DE ALMEIDA

Este Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização foi apresentado em 30 de junho 2017 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino e Tecnologia. A candidata foi arguida pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

Prof. Dra. Alessandra Dutra
Orientadora

Prof. Dr. Givan José Ferreira dos Santos
Membro titular

Prof. Me. Cláudia de Faria Barbeta
Membro titular

- O Termo de Aprovação assinado encontra-se na Coordenação do Curso –

ALMEIDA, Jacqueline Daniele França de. **A mediação com tecnologias na educação infantil**: algumas possibilidades. 2017. 30 fls. Monografia do Curso de pós-graduação em Ensino e Tecnologia – Universidade Tecnológica Federal do Paraná UTFPR, Londrina, 2016.

RESUMO

Atualmente, as tecnologias digitais estão presentes no contexto escolar e é de fundamental importância que escolas e professores estejam preparados para explorar esses recursos como potencializadores do interesse das crianças, da sua atenção, curiosidade, vontade de participar, de interagir e de se apropriar da informação para transformá-la em conhecimento. Nesse sentido, A mediação com tecnologias é o tema desse projeto e delimitamos o estudo no primeiro nível da Educação Básica. Traçamos como objetivo geral refletir sobre as possibilidades de mediação com tecnologias na Educação Infantil e para materializar esse projeto definimos como objetivos específicos: elencar ferramentas e interfaces tecnológicas a serem utilizadas no contexto da Educação Infantil; sugerir ferramentas e interfaces tecnológicas para o uso na Educação Infantil; indicar as contribuições da mediação com Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação Infantil para o desenvolvimento de competências e habilidades. Delimitamos o problema da pesquisa em: quais as possibilidades de mediação com tecnologias na Educação Infantil? Essa pesquisa é de relevância social pois tem o intuito de trazer respostas para esse questionamento, o que pode contribuir para a ação docente nesse nível de ensino. Definimos para investigação a pesquisa descritiva bibliográfica a partir de uma vertente crítico dialética. Com base nesse estudo concluímos que a mediação com tecnologias na Educação Infantil deve ser um recurso privilegiado nessa etapa, visto que, articulada com os objetivos educacionais contribui significativamente para a aquisição e o desenvolvimento de competências e habilidades.

Palavras-chave: Tecnologia. Educação Infantil. Mediação.

ALMEIDA, Jacqueline Daniele França de. The mediation with Technologies in Nursery School. Some possibilities. 2017. 30 pages. Monograph to post-graduation in Teaching and Technology Course – Universidade Tecnológica Federal do Paraná UTFPR, Londrina, 2016.

ABSTRACT

Currently, digital technologies are present in the school context and it is of fundamental importance that schools and teachers are prepared to exploit these resources as enhancers of children's interest, their attention, curiosity, willingness to participate, interact and appropriate information To transform it into knowledge. In this sense, mediation with technologies is the theme of this project and we delimit the study in the first level of Basic Education. We have as a general objective to reflect on the possibilities of mediation with technologies in Early Childhood Education and to materialize this project we define as specific objectives: to list tools and technological interfaces to be used in the context of Early Childhood Education; To suggest technological tools and interfaces for use in Early Childhood Education; Indicate the contributions of mediation with Information and Communication Technologies in Early Childhood Education for the development of skills and abilities. We delimit the research problem in: what are the possibilities of mediation with technologies in Early Childhood Education? This research is of social relevance because it aims to bring answers to this questioning, which may contribute to the teaching action at this level of education. We define for research the descriptive bibliographical research from a critical dialectic. Based on this study, we concluded that mediation with technologies in Early Childhood Education should be a privileged resource at this stage, since, in conjunction with educational objectives, it contributes significantly to the acquisition and development of skills and abilities.

Keywords: Technology. Child education. Mediation.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TIC – Tecnologias de informação e comunicação

DCNEI – Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil

SUMÁRIO

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1 INTRODUÇÃO | 7 |
| 2 FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS NO CONTEXTO ESCOLAR..... | 10 |
| 3 FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS PARA O USO NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO INFANTIL..... | 16 |
| 4 CONTRIBUIÇÕES DA MEDIAÇÃO COM TIC NA EDUCAÇÃO INFANTIL: DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS E HABILIDADES..... | 21 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 23 |
| REFERÊNCIAS..... | 24 |
| GLOSSÁRIO..... | 27 |

1 INTRODUÇÃO

Atualmente, as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) estão presentes no ambiente escolar como mediadoras do ensino e também como parte da vida cotidiana dos alunos. Como os celulares, tablets e outros equipamentos digitais chamam a atenção dos alunos, eles, por vezes, querem manuseá-los fora do contexto das aulas, o que faz com que seu uso seja proibido na escola, retirando-se assim a oportunidade dos alunos se apropriarem dos conhecimentos sistematizados de uma forma que pode ser interessante e cheia de significado para eles.

O professor que compreende a necessidade de obter qualidade na sua mediação, entende que cabe a ele oportunizar experiências que possam contribuir para o desenvolvimento das máximas qualidades humanas do seu aluno, para que ele se aproprie do que existe de mais elaborado na cultura assim buscará recursos teóricos e práticos para atingir esse objetivo (MELLO, 2007). Considerando que a educação se transforma e é influenciada pela sociedade, a tecnologia é uma dessas influências que não pode ser ignorada ou desconsiderada pela escola, podendo ser incorporada para contribuir no processo de ensino/aprendizagem.

A mediação¹ com tecnologias é o tema desse projeto, delimitamos o estudo no primeiro nível da Educação Básica, traçamos como objetivo geral refletir sobre possibilidades de mediação com tecnologias na Educação Infantil e para materializar esse estudo definimos como objetivos específicos: elencar ferramentas e interfaces tecnológicas a serem utilizadas no contexto da Educação Infantil, sugerir ferramentas e interfaces tecnológicas para o uso na Educação Infantil, indicar as contribuições da mediação com TIC na Educação Infantil para o desenvolvimento de competências e habilidades.

Delimitamos o problema da pesquisa em: Quais as possibilidades de mediação com tecnologias na Educação Infantil? Essa pesquisa é de relevância social pois tem o intuito de trazer respostas para esse questionamento, o que pode contribuir para a ação docente nesse nível de ensino. Sua relevância pessoal reside no fato da autora atuar na Educação Infantil, o que trará subsídios para sua prática.

¹ O professor além de ser educador e transmissor de conhecimento, deve atuar, ao mesmo tempo, como mediador. Ou seja, o professor deve se colocar como ponte entre o estudante e o conhecimento para que, dessa forma, o aluno aprenda a “pensar” e a questionar por si mesmo e não mais receba passivamente as informações como se fosse um depósito do educador (BULGRAEN, 2010, p.2).

É de relevância acadêmica pois produz e socializa conhecimentos científicos o que amplia o universo de produção sobre essa temática pois ela não se encerra nesse trabalho e pode suscitar novos questionamentos que darão origem à futuras outras pesquisas. Partimos da hipótese de que existem múltiplas possibilidades de mediação com tecnologias na Educação Infantil e defendemos que ao proporcionar vivências com tecnologias nesse nível de ensino elas podem contribuir para a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças.

Definimos para investigação a pesquisa descritiva bibliográfica a partir de uma vertente crítico dialética. Como explica Gamboa (2013), esse enfoque busca entender um evento investigando seu percurso na história bem como suas relações com outros eventos. Para explicar o conceito de pesquisa bibliográfica, buscamos a seguinte definição:

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho desta natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas. Parte dos estudos exploratórios podem ser definidos como pesquisas bibliográficas, assim como certo número de pesquisas desenvolvidas a partir da técnica de análise de conteúdo (GIL, 2008, p.50).

Dessa forma, conforme exposto, a intencionalidade da pesquisa bibliográfica compreende ampliar os conhecimentos sobre um determinado tema, ela pode ser considerada a parte inicial de qualquer trabalho de pesquisa científica. Para sua realização foi realizada uma revisão da literatura sobre o assunto em periódicos, livros, sites de pesquisas científicas em educação e essas publicações foram estudadas sistematicamente para fundamentar as análises e reflexões constantes no trabalho.

Diante do exposto, esse trabalho se delineará a partir de três capítulos. No primeiro discutiremos a questão das ferramentas tecnológicas no contexto escolar. O segundo capítulo explora as ferramentas tecnológicas para o uso na educação infantil, o terceiro elenca as contribuições da mediação com TDIC na educação infantil e o desenvolvimento de competências e habilidades. Nas considerações finais, foi avaliado que essa prática é muito importante na primeira infância, visto que é potencializadora de muitas capacidades nas crianças e que contribui para o ensino-aprendizagem. Como resposta ao problema da pesquisa, salientamos que essa

atividade na educação infantil deve ser prestigiada como recurso significativo, envolvendo características próprias da infância e respeitando suas especificidades.

2 FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS NO CONTEXTO ESCOLAR

Na opinião de Alonso (2000), a sociedade atual sofre extensas modificações que demandam outra forma de organização para formação e profissionalização do professor. Isto posto, há exigência de uma reconfiguração das ações pedagógicas. O uso de tecnologias como recurso significativo dentro da escola reflete novas práticas sociais e gera a urgência da apreensão de novas linguagens para elaboração e disseminação de conhecimentos. A referida autora afirma que as tecnologias podem contribuir para suscitar modernizações nas metodologias educacionais. Partindo desse pressuposto, há o entendimento de que cada vez mais os professores precisam buscar e se apropriar desses recursos e ferramentas para aprimorar a qualidade de suas intervenções objetivando a aprendizagem do aluno, a apropriação dos conhecimentos científicos e a sua formação integral para a vida, o que depende também de dominar as tecnologias para vivenciar a sua cidadania, participar de um mundo globalizado no qual precisa ampliar a sua visão.

Qual seria o papel da escola nesse sentido? A escola é o espaço por excelência onde acontece a mediação entre o aluno, seus conhecimentos prévios e os conhecimentos científicos, sistematizados, produzidos e acumulados pelas gerações que nos antecederam. A vida em sociedade influencia nas práticas escolares e as mesmas na sociedade, essa integração nas esferas da vida não pode ser desconsiderada pela escola. Essa ideia nos remete ao seguinte esclarecimento:

Na educação o foco, além de ensinar, é ajudar a integrar ensino e vida, conhecimento e ética, reflexão e ação, a ter uma visão de totalidade. Educar é ajudar a integrar todas as dimensões da vida, a encontrar nosso caminho intelectual, emocional, profissional, que nos realize e que contribua para modificar a sociedade que temos (MORAN, 2009, p.12).

Dessa forma, como é possível não introduzir as ferramentas tecnológicas como recursos pedagógicos no contexto escolar já que estão presentes em todas as outras dimensões da vida dos indivíduos? Há sim a necessidade e a urgência de mediar o processo de ensino/aprendizagem integrando conteúdos, objetivos e tecnologias.

Nessa perspectiva, a intenção é potencializar o interesse, a atenção, a curiosidade, a vontade de participar, interagir e se apropriar da informação para

transformá-la em conhecimento. É claro que as práticas pedagógicas de muitos professores já são incrementadas pela mediação das tecnologias, mas como isso não parece ser a regra e sim a exceção, é válida e necessária a discussão acerca desse tema. Há muitos desafios que permeiam a educação e nosso intuito não é afirmar que as ferramentas tecnológicas podem resolver problemas que estão nas bases de nosso sistema educacional, mas todo e qualquer esforço na direção da melhoria da qualidade do ensino é válida. Moran afirma que:

[...] nosso desafio maior é caminhar para um ensino e uma educação de qualidade, que integre todas as dimensões do ser humano. Para isso precisamos de pessoas que façam essa integração em si mesmas no que concerne aos aspectos sensorial, intelectual, emocional, ético e tecnológico, que transitem de forma fácil entre o pessoal e o social, que expressem nas suas palavras e ações que estão sempre evoluindo, mudando, avançando (MORAN, 2009, p.15).

Portanto, o autor sustenta que uma boa qualidade da educação pressupõe a integração dessas dimensões objetivando a transformação, o avanço e a evolução. O professor tem como desafio possibilitar nele mesmo e no outro a relação entre todas essas dimensões, visando à formação humana. Pretto (2008) afirma que a escola deve apropriar-se das tecnologias na busca da superação de sua utilização como apenas consumidores, com intuito de produzir e socializar o conhecimento. Nessa perspectiva, as tecnologias serão instrumentos que objetivam o exercício da cidadania para além do simples treinamento para sua utilização.

Para potencializar as habilidades dos alunos no aprendizado, devemos considerar qual o perfil desse aluno que frequenta a escola atualmente. Compreendê-lo como um ser histórico sujeito às mudanças e transformações materiais, bem como conhecer seu contexto faz-se necessário, também, para ampliar a visão quanto às metodologias mais adequadas à sua aprendizagem e desenvolvimento. Se mantivermos as práticas tradicionais com os alunos da atualidade talvez o resultado obtido fique muito aquém do desejado. Como podemos constatar nessa citação,

no contexto contemporâneo, as crianças estão diante de uma infinidade de informações e recursos tecnológicos que as possibilitam desenvolver-se de forma autônoma e participativa. Na escola, trazem uma bagagem de conhecimentos prévios que devem ser considerados, são os nativos digitais, por estarem diante de um ambiente no qual as mídias estão presentes na vivência em sociedade (BARBOSA et al, 2014, p. 2889).

As crianças são constantemente bombardeadas por vários estímulos advindos das tecnologias e meios de comunicação. E quando estão na sala de aula, apenas ouvindo o professor passivamente as chances de concentrar-se são mais escassas, o que pode causar dificuldades e prejuízos no seu aprendizado. Todas as tentativas de despertar sua atenção por meio da utilização de recursos são desejáveis. Os alunos necessitam participar de atividades desafiadoras que envolvam a sua motivação para aprender. Assim, por que não aliar sua vontade aos objetivos da educação escolar, integrando ferramentas tecnológicas a conteúdos? A partir dessas reflexões encontramos a explicação de que:

[...] na sociedade atual, em virtude da rapidez com que temos que enfrentar situações diferentes a cada momento, cada vez utilizamos mais o processamento multimídico. Por sua vez, os meios de comunicação, principalmente a televisão, utilizam a narrativa com várias linguagens superpostas, que nos acostuma, desde pequenos, a valorizar essa forma de lidar com a informação, atraente, rápida, sintética, o que traz consequências para a capacidade de compreender temas mais abstratos de longa duração e de menos envolvimento sensorial. Quanto mais mergulhamos na sociedade da informação, mais rápidas são as demandas por respostas instantâneas. As pessoas, principalmente as crianças e os jovens, não apreciam a demora, querem resultados imediatos. Adoram as pesquisas síncronas, as que acontecem em tempo real e que oferecem respostas quase instantâneas (MORAN, 2009, p.20).

Segundo o autor, por estarmos acostumados com linguagens mais atraentes e resultados mais rápidos, há recursos interessantes para utilizar na escola, como por exemplo, a pesquisa em conjunto, inclusive em meios tecnológicos. Encontramos disponível um leque de outras possibilidades para a busca dos professores, em sites, páginas, blogs e outros com conteúdos na área de educação. Moran (2009) afirma que para ser um bom educador, algumas ações pedagógicas podem fazer a diferença, tais como:

[...] integrar tecnologias, metodologias, atividades. Integrar texto escrito, comunicação oral, escrita, hipertextual, multimídia. Aproximar as mídias, as atividades, possibilitando que transitem facilmente de um meio para o outro, de um formato para o outro. Experimentar as mesmas atividades em diversas mídias. Trazer o universo do audiovisual para dentro da escola (MORAN, 2009, p.31).

Para auxiliar nessa desafiadora tarefa, compreender o uso da tecnologia para o aprendizado é imprescindível. Conhecer ferramentas e levá-las à sala de aula requer formação, pesquisa, estudo e planejamento. Buscar novos conhecimentos na

área pode ampliar as possibilidades para mediar e intervir na busca incessante pela qualidade do ensino e materialização dos objetivos educacionais. Nessa perspectiva, não existem “receitas” prontas para o professor, mas sim sugestões de onde buscar conhecimentos para melhor selecionar e planejar de acordo com o que se almeja, visando atender às necessidades educacionais do grupo com o qual está trabalhando. Moran destaca que:

[...] o professor tem um grande leque de opções metodológicas, de possibilidades de organizar sua comunicação com os alunos, de introduzir um tema, de trabalhar com os alunos presencial e virtualmente, de avaliá-los. Cada docente pode encontrar sua forma mais adequada de integrar as várias tecnologias e os muitos procedimentos metodológicos. Mas também é importante que amplie, que aprenda a dominar as formas de comunicação interpessoal/grupal e as de comunicação audiovisual/telemática. Não se trata de dar receitas, porque as situações são muito diversificadas. É importante que cada docente encontre sua maneira de sentir-se bem, comunicar-se bem, ensinar bem, ajudar os alunos a aprender melhor. É importante diversificar as formas de dar aula, de realizar atividades, de avaliar (MORAN, 2009, p.32).

Na tentativa de contribuir para a compreensão dos níveis necessários de competências técnicas, pedagógicas e habilidades do docente para utilização das tecnologias como ferramentas de ensino como potencializador do aprendizado de seus alunos, disponibilizamos ao leitor, por meio desse aporte teórico, a tabela abaixo:

Tabela 1 - Uso da tecnologia para o aprendizado

| | |
|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Técnico para si | Aprender a utilizar a tecnologia de forma básica, para si próprio e interesses pessoais. |
| 2. Técnico + pedagógico | Utilizar a tecnologia como um recurso para o trabalho docente. |
| 3. Pedagógico como apoio | Utilizar a tecnologia como apoio no trabalho de sala de aula, elaborando materiais ou pesquisando informações para o desenvolvimento do conteúdo e das atividades de ensino. |
| 4. Pedagógico mediado | Utilizar as tecnologias, mais do que como um recurso para a sala de aula, mas |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | produtoras e facilitadoras na construção dos conhecimentos. [...] na construção de materiais e no aprendizado. |
| Transdisciplinaridade, autonomia e virtualização do processo de ensino e aprendizagem. | Utilizar a tecnologia como mediadora na produção do conhecimento, ampliando as potencialidades de ensino com o uso dos conteúdos e formas disponibilizadas pela tecnologia. O docente, como produtor de conhecimento, e o aluno construindo o conhecimento com a tecnologia. |

Fonte: Barros (2009, p.63)

É importante ressaltar nesse quadro a utilização da tecnologia como facilitadora na produção e socialização do conhecimento, o que vai muito além da sua utilização como mediadora, recurso ou apoio pedagógico. Compreendidas essas competências necessárias, podemos elencar algumas das ferramentas tecnológicas que podem ser utilizadas na escola.

Barros (2009) sugere algumas ferramentas em seu guia didático que são: lousa, retroprojeto, filmes e vídeos, aplicativos da plataforma Windows, *Word* para construção de páginas da *web* e mapas conceituais, acesso à internet (*sites*, *blogs*, *WebQuest*, bibliotecas virtuais e muitos outros), softwares educativos, visualização de recursos do *Word* para alfabetização, barra de desenhos, *Power Point*, *Excel*, *Paint* e *Movie Maker*.

Nogueira e Uezu (2012) apresentam outras sugestões, como: *chat*, *Wikis*, *Podcast* e Fórum. De acordo com Aguiar e Rocha (2012, p.166) “dependendo de cada contexto e de cada situação de ensino-aprendizado, podem ser utilizados no âmbito educacional” sites de redes sociais. Esses autores citam também algumas ferramentas como: *Wordia*, *LibraryThing*, *Skoob*, *Flickr*, *SlideShare*, *Ning*, *Grouply*, *Second Life*, *Youtube*, *TeacherYouTube*, *Teachade*, *Delicious* e *Wordpress*.

O professor também pode utilizar *games*, *Twitter*, *Prezi*, *DropBox*, *Google Drive*, *Google Earth* e realidade aumentada. Entretanto, essas são apenas algumas sugestões, não é intenção desse trabalho disponibilizar “receituários” para o professor. É fundamental pesquisar os objetivos desses recursos e sua utilização bem como a disponibilidade de outras ferramentas cada vez mais atualizadas antes

de elaborar um planejamento, pois a todo momento são desenvolvidas novas formas de trabalho que podem auxiliar o professor metodologicamente. Além disso, há necessidade de experimentar o recurso, testá-lo com antecedência e relacioná-lo aos objetivos de aprendizagem antes de sua utilização em sala de aula.

A partir dessas reflexões e levando em consideração o que foi exposto até aqui o estudo prossegue com sugestões para Educação Infantil.

3 FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS PARA O USO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ao sugerir ferramentas para mediar as ações pedagógicas com as crianças pequenas no contexto escolar, salientamos que é desejável iniciar a mediação com as tecnologias na Educação Infantil, por se tratar de uma etapa na qual há um salto qualitativo no desenvolvimento da criança dependendo da qualidade das interações e mediações proporcionadas pelo grupo e pelo papel do professor.

Para compreendermos de que forma articular as tecnologias com os conteúdos que podem ser abordados nessa etapa da vida escolar é importante conhecer o conceito de criança definido nos documentos norteadores. Essa concepção de criança fundamentará o planejamento e a organização das ações pedagógicas. Para isso, buscamos como referência as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (BRASIL, 2010, p.12), que conceitua criança como

[...] sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura.

Percebe-se, portanto, que a criança é um ser social, sujeito de direitos que se torna humano na apropriação das máximas qualidades humanas pela internalização da cultura elaborada. É relevante salientar a importância das vivências da criança na Educação Infantil, vivências que podem ser oportunizadas e enriquecidas com a mediação de tecnologias. Buscando articular esse recurso aos objetivos da Educação Infantil, torna-se necessário estudá-los. De acordo com as Diretrizes,

[...] a proposta pedagógica das instituições de Educação Infantil deve ter como objetivo garantir à criança acesso a processos de apropriação, renovação e articulação de conhecimentos e aprendizagens de diferentes linguagens, assim como o direito à proteção, à saúde, à liberdade, à confiança, ao respeito, à dignidade, à brincadeira, à convivência e à interação com outras crianças (BRASIL, 2010, p.18).

Para atingir esses objetivos e pela própria natureza da Educação Infantil, os recursos precisam envolver ludicidade, brincadeira e o interesse das crianças. A tecnologia pode ser utilizada nessa perspectiva e seu acesso como bem cultural

deve ser proporcionado à criança. Dessa forma,

[...] com o intuito de contribuir e não acelerar o desenvolvimento da criança, o computador como artefato tecnológico pode ser compreendido igualmente como uma manifestação cultural e seu uso pode estar pautado na criticidade em relação à mídia (MULLER, 2015, p.6).

Retomando a citação, compreendemos que a utilização das tecnologias pelas crianças pode contribuir para desenvolver seu senso crítico. Além disso outra possibilidade é o desenvolvimento da criatividade da criança o que se confirma nesta citação:

[...] com o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, a escola estará formando “indivíduos mais criativos que estarão adquirindo novos conhecimentos e integrando-se com um novo modo de aprender e de interagir com a sociedade”. A partir desse princípio, o professor precisa propor atividades pedagógicas que possibilitem aprendizagens significativas, contribuindo para o processo de desenvolvimento dos alunos de maneira autônoma e participativa, através de situações e trabalhos de troca de saberes (PEREIRA; LOPES; 2005 apud BARBOSA et al., 2014, p. 2890).

Nessa perspectiva, concordamos que as TIC no ambiente escolar representam um modo diferenciado de interação contribuindo para a autonomia e troca de conhecimentos entre os alunos. Essa forma de mediar difere do modelo tradicional de aula expositiva e do ensino que mantém as crianças sentadas e quietas sem interagir com o professor e com as outras crianças. Quando o professor amplia seu olhar sobre as possibilidades de aprendizado com as tecnologias na Educação Infantil ele enriquece sua prática pedagógica e contribui com uma formação com mais qualidade para seu aluno. “Quando a criança tem oportunidade de estar em contextos diversificados, de acordo com seus interesses, motivações e necessidades, os processos de aprendizagem e desenvolvimento são enriquecidos”. (BARBOSA et al., 2014, p. 2893).

A Educação Infantil é a primeira etapa da Educação Básica, ou seja, é o início da vida escolar da criança, dessa forma e dada sua importância para o desenvolvimento, não pode e nem deve ficar a margem das transformações e inovações da sociedade, deve-se possibilitar o acesso das crianças a elas como encontramos no seguinte esclarecimento:

[...] a Educação Infantil, primeira etapa da educação básica, deve acompanhar as novas formas de ver e agir da sociedade, com suas transformações e inovações. Assim, inserir as mídias digitais na sala de aula, desde esta etapa, constitui-se de grande importância, pois a todo instante as crianças têm acesso às tecnologias, não apenas aos jogos e brincadeiras, mas também como meios de comunicação, nos quais lhes proporcionam habilidades e facilidades para resolver situações vividas diariamente (BARBOSA et al., 2014, p. 2889).

A partir dessa reflexão, o que se propõe é uma integração entre o que as crianças têm acesso na sua prática social com as práticas no ambiente escolar, ou seja, se ela acessa as mídias digitais nas outras instituições da sociedade, por que não proporcionar atividades relacionadas às mídias também na escola, dessa forma relaciona-se contexto escolar e prática social da criança. É desejável iniciar essas vivências desde o início da vida escolar, dentro da proposta da Educação Infantil, isso porque nossas crianças já nascem conectadas, como afirmado nessa citação:

[...] vale ressaltar que atualmente as crianças nascem inseridas numa cultura que se clica. É relevante conectar o ensino desde a pré-escola com o universo da criança através de práticas possíveis e envolventes, utilizando a experiência, a imagem, o som, o faz de conta, a imaginação, as novas Tecnologias da Informação e Comunicação, entre outros caminhos criados pelo docente comprometido com a qualidade da educação infantil e com o desenvolvimento integral da criança (FLÔR, 2015, p.8).

Assim, a autora faz uma defesa da importância da vivência com práticas desafiadoras e motivadoras valendo-se de todos os recursos disponíveis na busca pela qualidade da educação oferecida à criança para o seu desenvolvimento integral. A criança é vista hoje, de acordo com os pressupostos da Psicologia Histórico-cultural e da Pedagogia Histórico-crítica como um ser capaz de aprender, nessa perspectiva o professor deve proporcionar experiências com vista a desenvolver suas máximas capacidades humanas. Conforme a referida autora,

[...] não se pode subestimar a capacidade da criança da pré-escola. É função do professor explorar ao máximo todas as potencialidades de uso dos recursos disponíveis na escola em prol do desenvolvimento integral do aluno, uma vez que os recursos didáticos existem para serem usados por docentes e discentes como facilitadores da construção de conhecimentos (FLÔR, 2015, p.7).

De acordo com a autora, há necessidade de compreender a função de apoio das ferramentas tecnológicas para apropriação do conhecimento e acreditar que a criança é capaz de trabalhar com esses recursos. Eles devem ser adequados ao seu

nível, aos objetivos educacionais propostos, entretanto para que a criança avance no seu aprendizado devem ir além daquilo que ela já sabe, e dessa forma estimular seu raciocínio na busca de relações com os conhecimentos que já possui a fim de realizar a proposta. Há certos cuidados que devem ser tomados ao selecionar as ferramentas para trabalhar com as crianças, nessa perspectiva,

[...] é preciso selecionar programas educativos que propiciem conhecimento pedagógico, pois materiais de estímulo-resposta, por exemplo, se não trabalhados adequadamente significarão um retrocesso para o desenvolvimento das crianças. Nesse sentido, o educador deve ser um animador de processos de exploração e utilização de materiais de referencia significativa para as crianças. Caso contrário, estará promovendo uma aprendizagem passiva desprovida de sentidos. A criança precisa ser estimulada a encontrar respostas diversas e espaço para a criação (BARBOSA et al., 2014, p.2892).

Ou seja, os programas precisam desafiar a criança e despertar sua curiosidade e vontade de aprender cada vez mais e melhor, tendo significado para ela e alavancando o seu desenvolvimento. Outras possibilidades, para crianças um pouco maiores mas ainda na Educação Infantil, de acordo com Muller (2015, p.7), poderiam abranger o:

[...] levantamento dos usos que as crianças faziam das tecnologias; manifestações por meio de registro fotográfico e fílmico; brincadeiras com gravação das vozes em áudio; descoberta de alguns truques de “efeitos especiais” com audiovisual; escrita de história, representação e registro a partir de um making-of dos bastidores da peça teatral criada pelo grupo; socialização das preferências dos jogos; relatos de experiência com as tecnologias móveis; discussão sobre seus consumos midiáticos, entre outros.

Salientamos que o professor com base nesse estudo e em outras referências, pode buscar a ferramenta que seja mais adequada aos seus pressupostos teóricos e incrementar seu planejamento, isso contribuirá para a ampliação da qualidade de suas intervenções na Educação Infantil. Ele precisa articular os recursos tecnológicos aos objetivos previstos na proposta para Educação Infantil que constam nos documentos referenciais dessa etapa da Educação Básica. Há muitas ferramentas tecnológicas que podem ser exploradas no trabalho com as crianças pequenas, na visão de Flôr (2015, p.8) estão entre as vantagens de usá-las: “[...] facilitar a metodologia do professor; a aprendizagem e a

concentração da criança; como também de tornar a aula mais atrativa, lúdica e prazerosa”.

O que representa para o professor adotar uma postura mais aberta ao uso de tecnologias na escola nas ações pedagógicas com as crianças pequenas? Representa uma postura mais adequada para a formação integral da criança, considerando que as tecnologias são parte da realidade da vida das pessoas, do cotidiano delas, das relações e das interações sociais. Mais uma vez recorremos a Flôr (2015, p.9) para explicitar esse pensamento.

Introduzir novas tecnologias no processo de ensino e aprendizagem da educação infantil é urgente, uma vez que as demandas socioculturais implicam na modernização da escola, tornando-a mais atrativa e próxima da realidade da comunidade escolar.

A escola, na compreensão da autora, se tornará mais envolvente quando buscar modernizar-se objetivando atender às novas demandas por educação, menos tradicionais, mais dinâmicas, mais interativas e participativas. Isso implica incluir novas tecnologias nesse processo. Com base nos autores estudamos até aqui, compreendemos que a mediação com tecnologias é relevante para o ensino/aprendizagem, a seguir apontaremos quais são as suas contribuições especificamente na Educação Infantil.

4 CONTRIBUIÇÕES DA MEDIAÇÃO COM TIC NA EDUCAÇÃO INFANTIL: DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS E HABILIDADES

Podemos elencar uma lista de contribuições que a mediação com TIC na Educação Infantil pode trazer para a aprendizagem e para o desenvolvimento de competências e habilidades nas crianças. Isso pode ser verificado com mais exatidão e clareza quando o professor avalia seus alunos antes e depois da atividade mediada pela tecnologia, de acordo com os seus objetivos será possível elencar quais habilidades e competências a criança desenvolveu ao realizar determinada tarefa com a mediação de uma tecnologia específica. Para explicar de uma forma mais geral, buscamos em Barbosa et al. (2014) esclarecimentos quanto a essa temática e de acordo com seu ponto de vista, as tecnologias presentes na educação favorecem desenvolver as dimensões afetivas, sociais e cognitivas além de impulsionar as funções superiores como atenção, concentração e memória. Outro aspecto importante é o desenvolvimento da reflexão e criticidade. Ainda conforme o autor, o uso de TIC auxilia na elaboração e produção de conhecimentos além de estimular os professores a ensinarem de forma diferenciada. As crianças que têm acesso ao ensino mediado por tecnologias aprendem a pesquisar e isso vai além de sua utilidade como instrumento. Outra competência importante que a criança desenvolve e será desejável em sua vida é a capacidade de partilhar conhecimentos com o grupo, trabalhar de forma colaborativa.

Uma das atividades da criança que devem ser prestigiadas na Educação Infantil é o brincar, pois brincando ela impulsiona muitos aspectos do seu desenvolvimento, sobre essa questão, o autor afirma que:

[...] ao brincar com objetos tecnológicos, como por exemplo, o computador, o celular, o tablet, a lousa digital, site com jogos educativo que funcionem ou apenas no faz de conta, as crianças aprendem por meio do jogo simbólico, desenvolvendo a imaginação; e promovendo a autonomia das crianças (BARBOSA et al., 2014, p.2894).

No entendimento de Muller (2015, p.4), esses objetos colaboram para socializar a criança porque elas acabam interagindo e se comunicando com outros integrantes do grupo. A socialização é um dos objetivos da Educação Infantil. Outra competência mencionada pela autora é a “apropriação das linguagens advindas das mídias eletrônicas”. Se apropriar dessas linguagens aproxima a criança da cultura,

amplia suas referências, possibilita seu acesso à comunicação e a linguagem oral e escrita.

O jogo também é um importante recurso para ensinar a criança pequena, jogos de imitação, jogos simbólicos, jogo de papéis, jogos de regras, esses são recursos lúdicos importantes para organizar as vivências da criança na escola. Quanto aos *games*, *sites* e aplicativos de jogos Muller cita Gee (2009) para explicar que “nos momentos em que as crianças fazem uso dos jogos, criam sua identidade, interagem, produzem, arriscam-se e formulam hipóteses para suas resoluções”. Elas também formulam hipóteses para tentar explicar como funciona o mundo que a rodeia, é dessa forma que vão construindo explicações que lhe permitem compreendê-lo e ampliar sua visão de mundo.

Muller (2015, p.5) recorre a Malaguzzi (1999, p.91) para fundamentar que a criança também desenvolve processos mentais que envolvem as capacidades de abstrair, planejar e coordenar ideias com o uso de tecnologias. Ainda de acordo com essa autora,

[...] o uso de ferramentas tecnológicas na educação infantil possibilita o trabalho com as múltiplas linguagens de forma lúdica. Nesse processo, brincadeiras e jogos que estimulavam a imaginação, a representação, a criatividade, a fala, o gesto, o movimento corporal, dentre outras linguagens, demonstram que ao interagir com as tecnologias a partir de uma mediação intencional, a criança pode desenvolver outras possibilidades de expressão e compreender outros modos de representação da realidade contemporânea (MULLER, 2015, p.12).

Nessa perspectiva e com base na investigação da produção desses autores, concluímos que a mediação com tecnologias na Educação Infantil deve ser um recurso privilegiado nessa etapa, visto que, articulada com os objetivos educacionais contribui significativamente para a aquisição e o desenvolvimento de competências e habilidades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio desse estudo foi possível tecer algumas considerações sobre a mediação com tecnologias na escola e mais especificamente na Educação Infantil. Concluímos que o professor, ao valer-se da mediação com tecnologias pode experimentar seus benefícios para cativar a participação da criança, isto se deve em parte por ele proporcionar que a vivência da criança na escola seja organizada de uma forma diferenciada. Como nessa fase elas não conseguem manter a atenção focada por um longo período, essas ações favorecem seu envolvimento nas atividades. Outra consideração relevante é sobre o papel do professor em mediar as interações entre as crianças e entre as crianças e o meio, para isso, esse meio precisa oferecer uma série de recursos, entre eles, os tecnológicos, que aliados aos objetivos da Educação Infantil, potencializam o desenvolvimento de competências e habilidades, entre elas: abstração, planejamento, coordenação de ideias, desenvolvimento de múltiplas linguagens, autonomia, capacidade de interação e de formulação de hipóteses, criatividade e imaginação. Entretanto, salientamos a exigência do cuidado e reflexão ao selecionar um aplicativo. Antes de utilizá-lo o professor deve submetê-lo a uma avaliação criteriosa quanto aos seus objetivos. Muitos aplicativos disponíveis encontrados durante esse trabalho apresentam interações que não são exatamente pedagógicas, alguns desafiam a criança, outros apenas fazem com que elas reproduzam ações, como pintar desenhos prontos, por exemplo. A ideia não é apenas ocupar o tempo da criança, mas promover sua aprendizagem e seu desenvolvimento.

Inferimos que a mediação com tecnologias na Educação Infantil deve ser um recurso privilegiado nessa etapa, visto que, articulada com os objetivos educacionais contribui significativamente para a aquisição e o desenvolvimento de competências e habilidades.

A hipótese de que existem múltiplas possibilidades de mediação com tecnologias na Educação Infantil se confirmou durante o desenvolvimento do trabalho permitindo a solução da questão problema geradora dessa pesquisa. Entretanto, destacamos que esse aporte teórico oferece algumas contribuições que podem e devem ser ampliadas por novas iniciativas de investigação dessa temática.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Gisele Adornato de; ROCHA, Joeli Espírito Santo. As redes sociais como ferramentas colaborativas para o ensino-aprendizado. In: In: CURY, Lucilene (Org). **Tecnologias digitais nas interfaces da comunicação/educação: desafios e perspectivas**. Curitiba: Editora CRV, 2012. p.155-178
- ALONSO, Katia Morosov. **Algumas considerações acerca da influência das multimídias sobre a organização e o trabalho docente**. 23ª Reunião Anual da ANPED. Caxambu-MG, 2000. Disponível em: <http://23reuniao.anped.org.br/textos/se2.PDF>. Acesso em 11 Fev 2017.
- ANASPRA. Guia de iniciação rápida do Dropbox. Disponível em:< <http://www.anaspra.org.br/files/Introduo.pdf>> Acesso em 09 Mai 2017.
- BARBOSA, Gilvana Costa; BORGES, Luzineide Miranda; FERREIRA, Márcia Maria Guimarães de Almeida; SANTOS, Adilson Gomes dos. **Tecnologias Digitais: Possibilidades e desafios na educação infantil**. **ESUD 2014 – XI Congresso Brasileiro de Ensino Superior à Distância**. UNIREDE. Florianópolis, 2014. Disponível em:< <http://esud2014.nute.ufsc.br/anais-esud2014/files/pdf/128152.pdf>>. Acesso em 19 fev 2017.
- BARROS, Daniela Melaré Vieira. **Guia didático sobre as tecnologias da comunicação e informação: para o trabalho educativo na formação docente**. Rio de Janeiro: Vieira & Lent, 2009.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a educação infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 2010. 3v.:il.
- BULGRAEN, Vanessa C. O papel do professor e sua mediação nos processos de elaboração do conhecimento. *Revista Conteúdo, Capivari*, v.1, n.4, ago./dez. 2010. Disponível em:< <http://www.conteudo.org.br/index.php/conteudo/article/viewFile/46/39>>. Acesso em 16 mar 2017.
- COHEN, Suzana. **Ferramentas Tecnológicas em sala de aula: Prezi**. 2013. Disponível em:< https://conteudo.una.br/images_anima/pdf/apostila_prezi_2013.pdf>. Acesso em 09 Mai 2017.
- FLÔR, Maria Rosilene Gomes. **Educação Infantil: Análise do uso das tecnologias da informação e comunicação no processo pedagógico**. **II CONEDU – Congresso Nacional de Educação**. Editora Realize, Campina Grande, 2015. Disponível em: <http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV045_M D1_SA17_ID6006_13082015220705.pdf>. Acesso em 19 fev 2017.
- GAMBOA, Silvio Sánchez. **Projetos de pesquisa, fundamentos lógicos: a dialética**

entre perguntas e respostas. Chapecó: Argos, 2013.

GIANTOMASO, Isabela. **Google Earth: visite o mundo inteiro sem sair de casa**. 2017. Disponível em:< <http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/google-earth.html>>. Acesso em 09 Mai 2017.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6.ed. São Paulo: Atlas, 2008.

MELLO, Suely Amaral. **Infância e humanização**: algumas considerações na perspectiva histórico-cultural. *Perspectiva*, Florianópolis, v.25, n.1, 2007, p.83-104, jan./jun.2007

MORAN, José Manuel. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. In: BEHRENS, Marilda Aparecida; MASETTO, Marcos T; MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 15 ed. Campinas, SP: Papirus, 2009. p.11-65

MULLER, Juliana Costa. Jogos e brincadeiras com o uso das tecnologias móveis na educação infantil: O QUE AS CRIANÇAS TÊM A NOS DIZER? **37ª Reunião Nacional da ANPEd** – 04 a 08 de outubro de 2015, UFSC – Florianópolis. Disponível em:< <http://37reuniao.anped.org.br/wp-content/uploads/2015/02/Trabalho-GT07-4367.pdf>> Acesso em: 21 out. 2016.

NOGUEIRA, Daniel Ramos; UEZU, Rudney. Ferramentas online de aprendizagem. In: CURY, Lucilene (Org). **Tecnologias digitais nas interfaces da comunicação/educação**: desafios e perspectivas. Curitiba: Editora CRV, 2012. p.147-154

PEREIRA, Andréia Regina, LOPES, Roseli de Deus. Legal: Ambiente de Autoria para Educação Infantil apoiada em Meios Eletrônicos Interativos. SP: 2005. In: BARBOSA, Gilvana Costa; BORGES, Luzineide Miranda; FERREIRA, Márcia Maria Guimarães de. **Tecnologias Digitais**: Possibilidades e Desafios na Educação Infantil. ESUD – XV Congresso de Ensino Superior a Distância. Florianópolis, 2014. Disponível em:< <http://esud2014.nute.ufsc.br/anais-esud2014/files/pdf/128152.pdf>> Acesso em 21 out. 2016.

PISA, Pedro. Techtudo. **O que é Google Drive e como usar?** Disponível em:< <http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/04/o-que-e-google-drive-e-como-usar.html>> Acesso em 09 Mai 2017.

PRETTO, NL., and ASSIS, A. Ensaio: cultura digital e educação: redes já! In: PRETTO, NL., and SILVEIRA, SA., (Org). **Além das redes de colaboração**: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder. [online]. Salvador: EDUFBA, 2008. pp. 75-83. Disponível em:<<http://books.scielo.org/id/22qtc/pdf/pretto-9788523208899-06.pdf>>. Acesso em: 19 fev 2017.

SECOM. **Manual de orientação para atuação em mídias sociais**: identidade padrão de comunicação digital do poder executivo federal. 2012. Disponível em:<

http://www.secom.gov.br/pdfs-da-area-de-orientacoes-gerais/internet-e-redes-sociais/secommanualredessociaisout2012_pdf.pdf>. Acesso em 09 Mai 2017.

GLOSSÁRIO

BLOG – “Segundo Boeira (2009, p.3) o blog é um importante instrumento de comunicação, interação e compartilhamento de ideias, informações e conhecimentos de forma colaborativa[...]”. (apud NOGUEIRA; UEZU, 2012, p. 149).

CHATS – “São salas onde os alunos e professores trocam informações e interagem no ambiente de aprendizagem”. (NOGUEIRA; UEZU, 2012, p. 147).

DELICIOUS – “Rede social que permite aos usuários criar *bookmarks* – mecanismo de busca onde as pessoas podem arquivar e classificar seus *sites* e conteúdos favoritos [...]”. (AGUIAR; ROCHA, 2012, p.173).

DROPBOX – “O Dropbox é um serviço gratuito que deixa você levar fotos, documentos e vídeos para qualquer lugar. Qualquer arquivo que você salvar no seu Dropbox será salvo automaticamente em todos os seus computadores, celulares e até mesmo no site do Dropbox”. (ANASPRA, p.1)

EXCEL – “Um instrumento completo para o trabalho na área da matemática: construir gráficos, dados estatísticos, entre outros conteúdos das ciências exatas”. (BARROS, 2009, p.87).

FLICKR – “É um *site* da *Internet* que se caracteriza como uma rede social de hospedagem, edição e compartilhamento de fotografias, desenhos e ilustrações”. (AGUIAR; ROCHA, 2012, p.168-169).

GOOGLE DRIVE – O Google Drive é o novo serviço de disco virtual que o Google lançou ontem (24/04), oferecendo 5 GB de espaço gratuito para seus usuários. O serviço permite o armazenamento de arquivos na nuvem do Google e possui aplicativos para sincronização para Windows, Mac e Android.” (PISA, 2012, p.?)

GOOGLE EARTH – “é um aplicativo de mapas em três dimensões mantido pelo gigante das buscas. Ele permite passear virtualmente por qualquer lugar do planeta, graças às imagens capturadas por satélite”. (GIANTOMASO, 2017, p.?)

LIBRARYTHING, SKOOB – “Ambas as ferramentas são redes sociais literárias gratuitas com versões na língua portuguesa”. (AGUIAR; ROCHA, 2012, p.168).

MOVIE MAKER - “Trata-se de um ótimo recurso para construção de vídeos com imagens ou montagens realizadas pelos alunos”. (BARROS, 2009, p.87).

NING E GROUPLY – “São plataformas para a criação de redes sociais individualizadas sobre interesses específicos”. (AGUIAR; ROCHA, 2012, p.170).

PAINT – “Um recurso simples, mas que possibilita a construção de imagens e o trabalho artístico com os alunos”. (BARROS, 2009, p.87).

PODCAST – “Consistem em arquivos de áudio ou áudio e vídeo que ficam disponibilizados em *sites* específicos na *Internet*”. (NOGUEIRA; UEZU, 2012, p. 150).

POWERPOINT – “[...] *software* de construção de materiais didáticos”. (BARROS, 2009, p.87).

PREZI – “Programa de apresentações dinâmicas que serve como alternativa ao Power Point. 100% baseado online, o recurso se pauta na Computação nas Nuvens. Isso quer dizer que é possível acessar e editar as suas apresentações de qualquer computador. Fica tudo disponível e armazenado na rede.” (COHEN, 2013, p.2)

SECOND LIFE – “Rede social em um ambiente *online* em terceira dimensão (3D). A interface é bem parecida com um jogo de *videogame* [...] e promove a imersão dos participantes em ambientes virtuais baseados no mundo real [...]”. (AGUIAR; ROCHA, 2012, p.171).

SLIDESHARE – “É um site de rede social que possibilita o compartilhamento de apresentações em *PowerPoint*, documentos e PDFs”. (AGUIAR; ROCHA, 2012, p.169).

SOFTWARES EDUCATIVOS – “Aplicativos com objetivos pedagógicos e conteúdos curriculares”. (BARROS, 2009, p.26).

TEACHADE – “Rede social que foi desenvolvida para educadores. Na qual, essas pessoas podem interagir entre si por meio de fóruns, comunidades de interesses para a troca de arquivos como planos de aula, publicações e produções áudio-visuais, além de possibilitar a criação de ferramentas como *blogs* e páginas pessoais”. (AGUIAR; ROCHA, 2012, p.173).

TWITTER – “Ferramenta caracterizada como microblog, permite perfis oficiais de órgãos públicos postem mensagens curtas (com até 140 caracteres) expressando opiniões e informações sobre os temas que preferirem”. (SECOM, 2012, p.27).

WEBQUEST – “É uma metodologia de pesquisa da internet, voltada para o processo educativo. Por meio dela, é possível elaborar sequências de atividades e formas de pesquisa sobre um determinado tema, com exercícios e avaliações”. (BARROS, 2009, p.90).

WIKIS – “Segundo Demo (2009, p.40) é um empreendimento colaborativo aberto, tendo como objetivo a construção de um texto ou produção comum, de cuja autoria todos participam, não existindo propriamente versão final”. (apud NOGUEIRA; UEZU, 2012, p. 149).

WORDIA – “[...] é um dicionário *online* gratuito que diferente dos dicionários tradicionais, também oferece vídeos com definições de palavras”. (AGUIAR; ROCHA, 2012, p.167).

WORDPRESS – “Ferramenta utilizada para desenvolver *blogs*. O *blog* tem sido uma das redes sociais mais utilizadas para o ensino-aprendizado”. (AGUIAR; ROCHA, 2012, p.173).

YOUTUBE e TEACHERYOUTUBE – “Sites de redes sociais que possibilitam aos usuários compartilharem vídeos na *Internet*”. (AGUIAR; ROCHA, 2012, p.172).