

**AS TDIC E A LEITURA LITERÁRIA: UMA PROPOSTA DE USO
DO APLICATIVO EDPUZZLE PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL**

**TDIC AND LITERARY READING: A PROPOSAL TO USE THE EDPUZZLE
APPLICATION FOR EARLY CHILDHOOD EDUCATION**

**LECTURA LITERARIA Y TDIC: UNA PROPUESTA DE USO DE LA
APLICACIÓN EDPUZZLE PARA LA EDUCACIÓN INFANTIL**

Francisco Reginaldo Linhares
Reginaldo_linhares@hotmail.com
Mestre em Ensino
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

José Lázaro Inácio de Melo
lalazomelo@yahoo.com.br
Mestre em Ensino
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

Letícia Bezerra França
le_bfranca@outlook.com
Mestranda em Ensino
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

Maria da Conceição Costa
ceicaomcc@hotmail.com
Doutora em Educação
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

RESUMO

Considerando que o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação pode contribuir para o aprimoramento e a melhoria do ensino, sobretudo no que diz respeito às diversas atividades que os professores devem utilizar em suas aulas remotas, nesse contexto de pandemia, este trabalho vem apresentar uma proposta pedagógica por meio do uso do aplicativo EDpuzzle na Educação Infantil, a partir da exploração do conto Menina bonita do laço de fita, unindo, dessa forma, as tecnologias à prática da leitura literária. A metodologia utilizada

401

compreende um estudo bibliográfico, de cunho qualitativo, por meio do qual foi possível desenvolver uma proposta de atividade dinâmica e interativa, que deverá ser trabalhada mediante o uso de recursos tecnológicos. Ao final do processo de elaboração da proposta, considera-se que a associação entre atividades que envolvem a leitura literária e o uso de aplicativos se constitui como uma estratégia pedagógica eficaz para a aprendizagem discente, permitindo maior interação entre as crianças e a família, revelando-se um instrumento potencializador para o desenvolvimento do seu raciocínio lógico, da imaginação, da criatividade, bem como para a percepção dos lugares que ocupam no mundo.

Palavras-chave: Tecnologias. *Edpuzzle*. Literatura. Educação Infantil.

ABSTRACT

Considering that the use of Information and Communication Technologies can contribute to the improvement and improvement of teaching, especially with regard to the various activities that teachers should use in their remote classes, in this pandemic context, this paper presents a pedagogical proposal using the EDpuzzle application in Early Childhood Education, based on the exploration of the short story *Pretty Girl in the Ribbon*, thus uniting technologies to the practice of literary reading. The methodology used comprises a bibliographic study, of a qualitative nature, through which it was possible to develop a dynamic and interactive activity proposal, which should be worked through the use of technological resources. At the end of the proposal elaboration process, the association between activities involving literary reading and the use of applications is considered to be an effective pedagogical strategy for student learning, allowing greater interaction between children and the family, revealing itself as an empowering tool for the development of their logical reasoning, imagination, creativity, as well as for the perception of the places they occupy in the world.

Keywords: Technologies. *Edpuzzle*. Literature. Early childhood education.

RESUMEN

Considerando que el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones puede contribuir a la mejora y perfeccionamiento de la docencia, especialmente en lo que respecta a las diversas actividades que los docentes deben realizar en sus clases a distancia, en este contexto de

402

pandemia, este trabajo presenta una propuesta pedagógica mediante el uso de la aplicación EDpuzzle en Educación Infantil, basada en la exploración del cuento Niña bonita con cinta, uniendo así tecnologías a la práctica de la lectura literaria. La metodología utilizada comprende un estudio bibliográfico, de carácter cualitativo, a través del cual fue posible desarrollar una propuesta de actividad dinámica e interactiva, que debe ser trabajada mediante el uso de recursos tecnológicos. Al final del proceso de elaboración de la propuesta, se considera que la asociación entre actividades que involucran la lectura literaria y el uso de aplicaciones constituye una estrategia pedagógica efectiva para el aprendizaje del estudiante, permitiendo una mayor interacción entre los niños y la familia, revelando se convierte en un instrumento empoderador para el desarrollo de su razonamiento lógico, imaginación, creatividad, así como para la percepción de los lugares que ocupan en el mundo.

Palabras clave: Tecnologías. Edpuzzle. Literatura. Educación Infantil.

INTRODUÇÃO

Partimos da necessidade de inserir as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) no processo de aprendizagem infantil, uma vez que estas ferramentas estão intrinsecamente atreladas ao nosso cotidiano e poderemos utilizá-las para inúmeras atividades pedagógicas, articuladas aos nossos objetivos de ensino. Oportunamente, o uso de diferentes aplicativos que venham contribuir para a diversificação e potencialização das ações pedagógicas poderá despertar na criança interesse pelas aulas, na escola ou em outros ambientes extra sala de aula, tendo em vista o contexto de pandemia que estamos vivendo. Destacamos que, ao longo deste trabalho, passaremos a utilizar o termo Tecnologias, para se referir às TDIC.

Enfatizamos que este artigo é resultado do trabalho final de um componente curricular denominado “Novas tecnologias aplicadas ao ensino”, disciplina da estrutura curricular de um Programa de Pós-graduação *stricto sensu*, em nível de mestrado, na área do ensino, de uma universidade pública brasileira localizada no Estado do Rio Grande do Norte.

Nosso objetivo está centrado na apresentação de uma proposta pedagógica, por meio do uso do aplicativo *EDpuzzle*¹ na Educação Infantil, especificamente, no nível V desta etapa de ensino, a partir da exploração do conto *Menina bonita do laço de fita*, de Ana Maria Machado, contribuindo para a diversificação e a potencialização das ações pedagógicas, ao unir tecnologias e leitura literária. A partir deste conto, apontamos a exploração de capacidades infantis ligadas à leitura, ao reconto das narrativas, à compreensão textual que envolva respeito à diversidade, entre outras temáticas que podem ser exploradas no conto para o desenvolvimento infantil.

Apresente proposta envolve o uso das tecnologias e a literatura, que associadas, contribuem para o desenvolvimento das crianças. A opção por unir tais temáticas, se dá, a priori, por acreditarmos na diversificação didática advinda das tecnologias na Educação Infantil, permitindo a ampliação de experiências significativas da criança com o mundo digital, característica marcante e presente na vida dos sujeitos desde a mais tenra idade. Essa mesma perspectiva defendem Inácio; Conte; Habowski; Rios (2019), na compreensão de que as crianças da geração contemporânea estão mais interconectadas e que, impulsionadas pelo desejo de saber, são influenciadas por diferentes mídias.

Acrescentamos ao argumento anterior, a abrangência de possibilidades pedagógicas das narrativas literárias, que possuem um lugar especial na infância, por contribuírem para a formação do gosto pela leitura, para o desenvolvimento do raciocínio lógico, sendo mecanismo pelo qual se fomenta a curiosidade, o interesse pelo novo, o despertar da imaginação, criatividade e criticidade dos sujeitos, conforme sustenta Villardi (1999).

¹ Ferramenta gratuita para professores e alunos trabalharem conteúdos educativos de forma interativa. Ao longo do texto, serão aprofundadas as discussões em torno do aplicativo.

Nesse sentido, esta proposta de atividade está intimamente ligada às proposições da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), considerando que os campos de experiências, ao se constituírem em arranjos curriculares, propiciam novas situações de aprendizagem, mediante as experiências concretas da vida cotidiana das crianças e seus saberes (BRASIL, 2018).

Diante dessas discussões, cabe refletirmos acerca de alguns questionamentos, como por exemplo: os professores costumam trabalhar utilizando ferramentas tecnológicas no cotidiano escolar? Que aplicativos poderiam estar sendo utilizados no contexto da Educação Infantil para contribuir na diversificação e potencialização das ações pedagógicas? Que capacidades infantis podem ser exploradas a partir de narrativas próprias da infância?

Partindo destas indagações iniciais, recorreremos às ideias de autores como: Villardi (1999), Zilberman (2003), Amarilha (2006), Girardelli; Chagas; Schindwein; Fantin (2012), Lombardi; Gitahy (2017), Caetano; Nascimento (2018) e Inácio; Conte; Habowski; Rios (2019), dentre outros, para subsidiar as discussões teóricas evocadas e alcançar o objetivo proposto no trabalho.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este artigo está, teoricamente assentado em autores que discutem as relações entre tecnologias e literatura no ensino, consistindo em uma pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo. Ao pesquisar as ferramentas tecnológicas próprias para o uso pedagógico na Educação Infantil, identificamos no *Edpuzzle* um importante caminho para o desenvolvimento de práticas educativas, que possam ser impulsionadas a partir da nossa proposta.

Esta proposta foi elaborada como requisito final da disciplina “Novas tecnologias aplicadas ao ensino”, sendo apresentada como sugestão de atividade para o nível V da Educação Infantil. Vale salientar que proposta não

foi aplicada junto aos alunos da etapa de ensino para a qual se destina, considerando as dificuldades dadas pelo contexto pandêmico. A atividade foi elaborada e realizada envolvendo pós-graduandos da referida disciplina, para quem foi oportunizado conhecer e demonstrar o passo a passo da instalação e o uso do aplicativo citado, com foco no ensino no nível V da Educação Infantil.

Desse modo, partindo do entendimento das vantagens das tecnologias aplicadas ao ensino, aliando-as ao potencial formativo da literatura, o material aqui reunido apresenta-se como recurso didático que contribui para a diversificação e a potencialização das ações pedagógicas e, conseqüentemente, para a aprendizagem das crianças da Educação Infantil, por meio da exploração do conto literário.

AS TECNOLOGIAS E A LEITURA LITERÁRIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Os significativos avanços na área tecnológica têm influenciado transformações nos ambientes educacionais, principalmente através das TDIC, e as várias possibilidades que o seu uso propiciam, para impactar positivamente nos processos de ensino e de aprendizagem, a partir da sua integração nas práticas pedagógicas docentes.

Ao adentrarmos na discussão sobre a Educação Infantil, fase pré-escolar, dirigimos o pensamento para o desenvolvimento integral da criança e a necessária valorização da infância, por via da diversificação de espaços de aprendizagem e experiências cotidianas em sala de aula, na família ou na comunidade, conforme prevê a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) de 1996 (BRASIL, 1996).

A escola, como espaço de formação humana permeada de relações interpessoais, já não pode desconsiderar o potencial das TDIC, mas debater sobre os seus usos, como caminhos facilitadores que podem auxiliar as crianças na construção do conhecimento e contribuir para o desenvolvimento

de habilidades e competências, em cada etapa de ensino. Como afirmam Inácio; Conte; Habowski; Rios (2019, p. 38), “[...] não há como negar que as tecnologias digitais possam ser integradas ao contexto educacional para potencializar as práticas pedagógicas, no aprofundamento epistemológico, científico, técnico, metodológico e profissional.”

Integrar o uso das TDIC na Educação Infantil, se constitui como um caminho metodológico viável, considerando as demandas emergentes do contexto pandêmico no qual nos encontramos, que impossibilitam as relações presenciais próprias ao ambiente escolar. Quanto ao aspecto pedagógico, Caetano (2015) defende que as tecnologias na educação enriquecem a aprendizagem e são capazes de desenvolver nos alunos múltiplas competências. Dessa forma, o uso das tecnologias pode contribuir para o desenvolvimento social, cognitivo, cultural e linguístico das crianças, permitindo-as expressar sua criatividade, explorar novos conhecimentos de maneira interativa e lúdica, principalmente levando em conta que a maioria das crianças já estão inseridas em um mundo digital.

Contudo, considerando o pleno desenvolvimento dos sujeitos na infância, cabe aos professores e demais profissionais da educação explorar os recursos tecnológicos que serão apresentados às crianças de forma sistematizada, planejada, elencando objetivos a serem alcançados por meio do uso das TDIC, pensando-as como um recurso pedagógico significativo, pois,

Para que a mediação das crianças com as mídias e tecnologias seja significativa nos contextos da Educação Infantil, é fundamental que o(a) professor(a) possa interagir de forma relevante com os objetos que alimentam o seu pensar e seu o fazer. Ou seja, que ele(a) também possa interagir de forma substancial com os elementos dessa cultura: livros, filmes, programas de televisão, teatro, dança, videogames, celulares, sites, redes sociais e navegações pela web. E que nessa interação cultural possa se emocionar, pensar de forma instigante, problematizar o que vê e vive e também criar e

compartilhar. (GIRARDELLI; CHAGAS; SCHLINDWEIN; FANTIN, 2012, p. 172).

Os autores apresentam, no fragmento citado, todo o potencial das tecnologias na Educação Infantil, que pode se configurar a partir de diversas formas de interações, por diferentes ferramentas, ampliando as possibilidades da criança ver e pensar o mundo, construir novos conhecimentos e perspectivas, sobre várias temáticas de interesse infantil. Os mesmos autores destacam, no *corpus* do mesmo estudo, algumas das possibilidades de uso das mídias e tecnologias para o ensino na Educação Infantil:

Uso de audiovisual e filmes: ampliar o repertório fílmico e cultural por meio da diversidade de gêneros de produções para crianças [...]; **Apreciação de produções culturais e midiáticas:** arte, literatura, cinema, TV e outras possibilidades, propondo atividades constituídas por diversas linguagens (oral/verbal, corporal, escrita, sonoro/musical, teatral, mímico/gestual, plástica/visual, audiovisual, cinematográfica/ televisiva, digital); **Uso de máquina fotográfica digital:** fotografia e filmagem para registro e diferentes formas de expressão; **Uso do gravador:** registro sonoro/musical e práticas lúdicas de interlinguagens (brincar com a voz, entrevistar, contar e ouvir histórias); **Webrádio:** elaboração de programas radiofônicos (musicais, jornalísticos, peças de publicidade etc); **Uso do computador:** atividades com jogos, desenhos, pintura, textos e materiais multimídia; **Uso da internet:** interação com outras crianças e brincadeiras compartilhadas em sites da internet, pesquisas a partir da curiosidade, formas de navegação segura, riscos e possibilidades da participação em redes sociais; **Videogames:** resolução de desafios no plano simbólico que podem estimular outros meios de expressão e interação das crianças; **Celular:** problematização do acesso e da real necessidade de uso por crianças pequenas, suas diversas funções (comunicar, enviar e receber mensagens, fotografar, filmar, jogar, ouvir música, acessar à rede) e formas de uso ético; **Produção de mídia:** brincar com as mídias e produzir mídias a partir de diferentes possibilidades de autoria de imagens, exposições, jornais, revistas, audiovisuais, videocliques etc; **Educação face ao consumo e ao consumismo:** identificar práticas de consumo e consumismo como sensibilização crítica aos apelos da publicidade. (GIRARDELLI; CHAGAS; SCHLINDWEIN; FANTIN, 2012, p. 172-173, grifos nossos).

Diante das diversas opções apresentadas pelos autores, notamos que existe um grande leque de possibilidades para a realização de práticas pedagógicas de qualidade, envolvendo o uso das tecnologias digitais no cotidiano da Educação Infantil; o que facilita, inclusive, a democratização do acesso das crianças aos recursos digitais, tendo em vista que muitas possuem esse acesso em suas residências.

Acreditamos que as tecnologias podem se apresentar no espaço formativo da pré-escola como instrumento para mediar conhecimentos, numa sistematização feita pelos professores, no sentido de problematizar e promover o desenvolvimento de capacidades e habilidades específicas das crianças, seja individualmente ou coletivamente. Tendo sempre presente que “as tecnologias digitais, além de facilitarem a expressão, comunicação e a relação interpessoal, têm potencial para o estímulo do raciocínio e da criatividade das crianças.[...]” (INÁCIO; CONTE; HABOWSKI; RIOS, 2019, p. 50).

Segundo estes autores, é muito significativa a contribuição dos recursos tecnológicos para as práticas pedagógicas, tendo em vista a diversificação das situações de aprendizagem, desde a Educação Infantil, na oferta de oportunidades de interação com sites, softwares educativos, que permitem que as crianças construam novas compreensões sobre o que vive e percebe à sua volta. Sob essa ótica, as tecnologias, no contexto educacional, podem aprimorar:

[...]a capacidade imaginativa, elaborando um pensamento mais aberto para abarcar as interações e formas da sensibilidade coletiva da infância, para projetar extensões do corpo, desenvolver diferentes linguagens, conhecimentos, simulações de personagens, como elementos constituintes de visões integradoras de mundos. (INÁCIO; CONTE; HABOWSKI; RIOS, 2019, p. 42)

Como percebemos na fala dos pesquisadores, são exponenciais as vantagens de se usar as tecnologias no processo de ensino e de aprendizagem, por serem, elementos necessários ao desenvolvimento de atividades dinâmicas e recontextualizadas, desde que planejadas e mediadas pedagogicamente pelo professor. (INÁCIO; CONTE; HABOWSKI; RIOS, 2019).

Entre as várias possibilidades de atividades que podem ser desenvolvidas mediante o uso das tecnologias, inclui-se, diante das discussões de Girardelli; Chagas; Schlindwein; Fantin, (2012), a integração de produtos culturais e midiáticos, em que a leitura de textos literários também desponta como estratégia pedagógica, podendo ser trabalhada por diferentes formas e linguagens. Embora os autores mencionem a literatura de forma breve, compreendemos, nas entrelinhas, a sua intencionalidade de abordá-la em suas discussões. Acreditamos ser a leitura literária, conforme também afirma Zilberman (2003), um dos principais caminhos para despertar no aluno o gosto e prazer em ler e torná-lo um leitor para toda a vida, capaz de posicionar-se e exercer sua cidadania com reflexão e compreensão do mundo.

Pode-se promover situações de aprendizagem envolvendo a leitura, em especial a literária, por meio da oferta e contato com textos de gêneros diversos, como: contos, fábulas, poesias, cordéis, histórias em quadrinhos, dentre outros. Isso permite, de acordo com Zilberman (2003), alargar as possibilidades de construção do conhecimento, despertar desejos voltados à aprendizagem, em que o ficcional abre novos sentidos para o plano real. O mergulho na linguagem escrita, imagética e oral presente na literatura, possibilita múltiplos avanços no campo social, pessoal e afetivo; expande o repertório de leitura, o vocabulário e o conhecimento de mundo da criança.

As vantagens de se desenvolver estratégias pedagógicas com a leitura literária, no cotidiano da Educação Infantil, também é exposto na Base Nacional Curricular Comum (BNCC):

Na Educação Infantil, é importante promover experiências nas quais as crianças possam falar e ouvir, potencializando sua participação oral, pois é na escuta de história, na participação em conversas, nas descrições, nas narrativas elaboradas individualmente ou em grupo e nas implicações com as múltiplas linguagens que a criança se constitui ativamente como sujeito singular e pertencente a um grupo social. (BRASIL, 2018, p. 42).

Essa discussão leva-nos a refletir sobre a etapa da Educação Infantil, como um espaço propício para mediar experiências com a leitura, seja através da escuta de histórias, de momentos individuais ou coletivos com os livros, ou do relato das narrativas. Constitui-se, portanto, em espaço de aprendizagem, de desenvolvimento da oralidade, de percepção de mundo, em que a criança é capaz de compreender e dialogar diante dos fatos narrados, e reconstruí-los, a partir do que sente e vê.

Para Amarilha (2006), o ato de leitura do texto ficcional é o momento em que a realidade se confronta com a fantasia, propiciando às crianças conforto e consolo, resgate a credibilidade, sonhos e conhecimento acerca do que antes era desconhecido, colaborando, significativamente, para a formação leitora dos alunos, que devem ser incentivados a expressarem oralmente suas impressões, nos diversos momentos da narrativa.

Expostas essas breves considerações sobre a literatura, retomamos nossa discussão em torno de incluir o uso das tecnologias no cotidiano da Educação Infantil. Apesar de reconhecermos que vivenciamos uma era de nativos digitais, é ainda um grande desafio explorar pedagogicamente as TIC, tendo em vista que nos defrontamos com situações em que a escola e alguns

professores parecem estar bem distantes de uma cultura digital (CAETANO; NASCIMENTO, 2018). Soma-se a este desafio, a composição de um cenário escolar caracterizado por “baixa taxa de utilização dos equipamentos disponíveis; subutilização dos laboratórios de informática; fragilidades ao nível do perfil de competências tecnológicas dos professores [...]” (CAETANO; NASCIMENTO, 2018, p. 24).

Quanto ao uso das tecnologias pelas crianças, existem ainda questões importantes a ser ponderadas, principalmente no sentido de se refletir sobre as influências e interferências dos recursos tecnológicos na sua vida, o que é discutido por Inácio; Conte; Habowski; Rios (2019). Segundo os autores, devemos lançar um olhar cauteloso para a exploração desses instrumentos, e pensarmos sobre a forma como são apresentadas as tecnologias, quais as intencionalidades ao permitir que as crianças as usem no cotidiano escolar, sendo preferível “[...] priorizar as questões humanas e não os interesses técnicos e mercadológicos dessa evolução ao longo dos anos. (INÁCIO; CONTE; HABOWSKI; RIOS, 2019, p. 42). Esse olhar, consiste, portanto, em não deixar que as crianças caiam num mundo virtual que afete a construção da identidade infantil, ou que incentive ostensivamente o consumismo, e prejudique a capacidade de reflexão sobre as informações lançadas na *web*.

Compreendemos que os estímulos referentes ao uso das TDIC precisam estar alicerçados em objetivos que permitam aos alunos problematizar, criticar, refletir, se comunicar, participando ativamente na elaboração e reconstrução dos conhecimentos presentes na primeira infância. Neste sentido,

[...]ao invés de proibir as tecnologias digitais na escola, desfavorecendo o letramento digital e as formas de uso e reflexões advindas da cultura digital, as famílias e os professores poderiam auxiliar a criança no momento de experimentação desses recursos, interagindo e estabelecendo

vínculos emocionais e socioafetivos.(INÁCIO; CONTE; HABOWSKI; RIOS, 2019, p. 38).

É preciso, portanto, que a mediação esteja presente nos momentos de utilização das tecnologias digitais. Na escola, essa tarefa pode ser exercida não só pelo professor, mas também por outro profissional mais experiente, um monitor, que possa orientar os alunos a como compreender e se relacionar com essas interfaces, da forma mais consciente possível, incentivando-as a fazer descobertas e realizar escolhas em um mundo virtual.

Apesar de tantas dificuldades e desafios acerca do uso das tecnologias nos processos de ensino, notamos atualmente, frente à pandemia do coronavírus, a atuação central dos professores na modalidade remota, num cenário atípico, em que o distanciamento social é uma das estratégias inevitáveis para a contenção do vírus.

Com as escolas de portões fechados, os professores, mesmo em condições mínimas de trabalho e disponibilizando seus próprios recursos tecnológicos, precisaram se adaptar ao ensino remoto, por meio de aulas *online*, envio de materiais por redes sociais aos alunos, orientações diárias para pais ou responsáveis pelas crianças, disponibilização de materiais impressos, dentre outras estratégias utilizadas pelas redes públicas e privadas de ensino para prover as situações de aprendizagens.

Todas essas estratégias, por mais importantes que sejam, ainda apresentam muitas limitações e não conseguem atender a todas as crianças da mesma maneira, considerando a desigualdade social já existente no Brasil e a própria dificuldade de lidar com problemas individuais específicos dos alunos nos processos de aprendizagem, sem que haja uma mediação presencial. O ensino remoto dificulta encontrar estratégias que contemplem as questões ligadas à socialização infantil, à adaptação escolar, às atividades mediadas de desenvolvimento da motricidade, da coordenação motora, ao desenvolvimento

das linguagens... A própria rotina das crianças pode ficar comprometida, principalmente, para aquelas que não têm um acompanhamento contínuo no contexto familiar.

Urge que se redirecione o olhar, os esforços e os recursos humanos e financeiros para a viabilização da educação em um contexto pós-pandemia, quando retornarem as aulas presenciais; respeitando protocolos sanitários, assegurando condições mínimas de segurança para a saúde das crianças, especialmente para aquelas que ficaram meses sem orientações remotas dos professores. Ao mesmo tempo, buscando preservar as expressividades das relações afetivas, tão importantes na pré-escola.

É pensando, principalmente, no contexto atual e da pós-pandemia, que trazemos a proposta pedagógica que será apresentada no tópico a seguir, percebendo nas tecnologias uma oportunidade para impulsionarmos práticas inovadoras, que venham a fomentar os processos de ensino e de aprendizagem, seja remotamente ou mesmo presencialmente.

PROPOSTA PEDAGÓGICA: O USO DO APLICATIVO *EDPUZZLEE* O CONTO *MENINA BONITA DO LAÇO DE FITA*

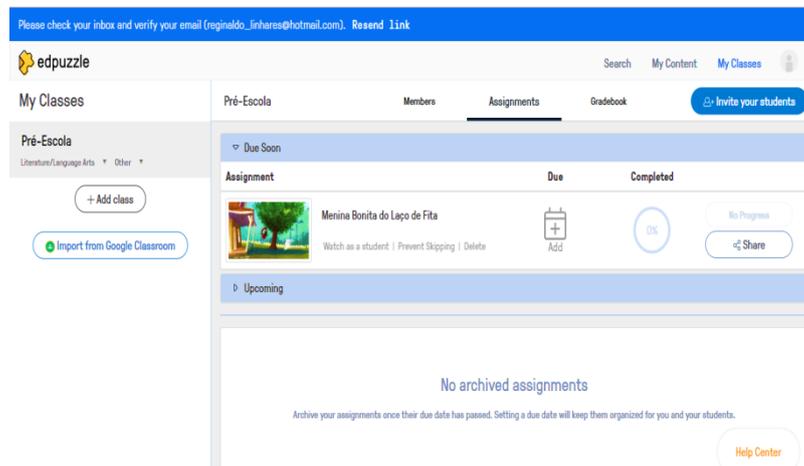
Apresentamos então o *Edpuzzle*, por considerarmos extremamente relevante o uso de aplicativos em sala de aula, estes que “[...] possuem um vasto conjunto de vantagens que permitem construir ambientes de aprendizagem dentro e fora da sala de aula.” (VEIGA; CAETANO; NASCIMENTO, 2019, p. 224). Nossas experiências diárias na Educação Infantil reforçam a compreensão de quanto o uso de aplicativos educativos ajudam no desenvolvimento das aulas e contribuem efetivamente para o ensino e o aprendizado, atraindo a atenção dos alunos e instigando-os a participarem das atividades, seja em ambientes escolares ou extraescolares.

Quanto ao *Edpuzzle*, é uma plataforma digital de fácil manejo, que pode ser instalado em *tablets* e *smartphones*, podendo ser acessado em qualquer navegador conectado à internet. Através deste aplicativo, o aluno poderá ter acesso a vídeos que estejam nas plataformas digitais de sua conta pessoal ou de outras pessoas.

Nesse sentido, o *Edpuzzle* possibilita a interação entre professores e os alunos, que podem acessar vídeos diretamente do *YouTube*, ou gravados e compartilhados pelos professores, para que acompanhem a aula e interajam nas atividades propostas. Segundo Lombardi e Gitahy (2017), este aplicativo permite que “[...] sejam inseridas notas de áudio, questões ou comentários que serão vistos/ouvidos durante a execução do vídeo pelos estudantes. (LOMBARDI; GITAHY, 2017, p. 591).

No *Edpuzzle*, a nossa ação proposta se efetiva, através da apresentação do vídeo do conto *Menina bonita do laço de fita*², de Ana Maria Machado. Antes de adentrarmos nas discussões do conto, apresentamos uma imagem da página do *Edpuzzle*, disponibilizando-o em vídeo. A seguir, destacamos os passos a serem seguidos no desdobramento da proposta pedagógica.

² O vídeo está disponível no endereço eletrônico: <https://www.youtube.com/watch?v=UhR8SXhQv6s>. Trata-se de um conto infantil da Ana Maria Machado, que tem uma menina preta, de cabelos trançados e finalizados com fitas como protagonista, junto a um coelho que nutre paixão pela cor e a menina.



Fonte: Plataforma *Edpuzzle* (2020)

Primeiro passo, o professor **acessa o site (www.edpuzzle.com)** e **realiza o cadastro** na opção *signup*. Em seguida, insere seus dados na plataforma, escolhendo uma senha de acesso. Neste momento, o professor estará procedendo o seu cadastro no sistema, para ter acesso às funcionalidades disponibilizadas pela ferramenta, e conseqüentemente, conseguir planejar e inserir conteúdos que venham a favorecer o trabalho com os temas propostos, de maneira que as crianças possam, junto com um mediador, ter acesso às atividades disponibilizadas pelo professor. Ao completar o cadastro, já pode criar a sala e a primeira atividade.

Em seguida, o professor irá **pesquisar o vídeo** que será tema da aula. A busca é realizada no *app*, por meio de palavras chaves ou pelo título completo, acessando-o em outras plataformas, como o *YouTube*. Encontrado o vídeo, ele é selecionado e inicia-se o processo de edição. Nesse momento, é possível realizar **a edição do vídeo e recortá-lo**, caso o professor sinta esta necessidade. Além disso, é possível também editar o áudio, inserir notas de voz no controle deslizante vermelho, e produzir e introduzir questionários de avaliação. Após fazer todas as edições, deve-se **salvar as alterações feitas no vídeo e finalizar a aula**, clicando nos botões *Save* e *Finish*, respectivamente.

Posteriormente a esta ação, o professor **cria uma sala**, por meio do pop-up, inserindo informações, como o nome da aula, definindo algumas configurações que deseja, e **compartilha o link com os alunos**. É importante lembrar que os alunos não precisam realizar cadastro, apenas acessar o *link* compartilhado, que direciona ao site, ou baixar o aplicativo através do *Play Store*.

Com relação ao **acompanhamento dos alunos**, o docente acompanha suas produções por meio do botão *Progress*, momento em que recebe um relatório completo com tudo que foi realizado.

O *EDpuzzle* permite ao professor acompanhar de perto, a participação dos estudantes, além disso, munindo-se das informações extraídas mediante os relatórios disponibilizados no aplicativo, é possível que o professor forneça um *feedback* junto às famílias.

Neste processo, pode discutir melhor, com a participação dos pais, temáticas trabalhadas por meio deste recurso tecnológico, inclusive, permitindo informações acerca da participação das crianças, uma vez que, no atual momento de atividades remotas, é necessário conhecermos o grau de envolvimento da criança nas atividades propostas, pois a forma como participa implica de maneira bastante emblemática no seu desenvolvimento.

IMPLICAÇÕES PEDAGÓGICAS DO USO DO *EDPUZZLE* NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O uso do aplicativo *EDPuzzle*, permite ao professor ampliar suas possibilidades pedagógicas, à medida que realiza intervenções com os alunos, preparando aulas interativas, se apropriando dos recursos tecnológicos disponíveis. Contudo, é preciso que atentemos para alguns apontamentos em torno dessa proposta; por ser planejada de forma remota, é preciso que o professor se certifique antes se todas as crianças possuem dispositivos móveis

como celulares ou *tablets*, e se têm acesso à internet. O ideal seria que a atividade atingisse todas as crianças, mas sendo impossível o acesso de todos, a instituição escolar, junto ao professor, necessita criar outras estratégias para que o direito à educação e o desenvolvimento dos alunos não seja comprometido.

A mesma proposta, ao ser efetivada nas escolas, em aulas presenciais, no caso de não existirem aparelhos disponíveis para todos alunos, é possível organizá-la a partir da formação de grupos de crianças, para que as atividades sejam realizadas coletivamente.

O conto *Menina bonita do laço de fita*, incluso na proposta didática, retrata a história de uma menina negra e de um coelho branco, que sonha em ter um filhote semelhante à cor da menina. O livro é constituído de um enredo cativante, lúdico e que desperta a curiosidade através da sequência de fatos apresentados; evoca nos leitores uma série de sentimentos e reflexões que colocam em evidência alguns temas do universo infantil, como também, alguns aspectos históricos e sociais presentes na sociedade brasileira.

As atividades a serem desenvolvidas com o conto proposto, podem abranger várias temáticas, desde a constituição das famílias, o cômico da história, as questões étnico-raciais, as relações de gênero e de classe, a representatividade e o respeito às diferenças na Educação Infantil. Uma literatura excelente para que as crianças percebam e reconheçam a diversidade à sua volta, que comece a descobrir que, enquanto cidadãos, somos pertencentes a um grupo social, a uma história familiar, e que cada um tem um jeito de ser, viver e trabalhar. Consciência muito importante, em uma sociedade ainda tão marcada pelo racismo e vários outros preconceitos.

Ao ler ou ouvir um conto, a criança pode projetar seu conhecimento de mundo, sua capacidade de recombina-lo, incluindo a realidade que vive e o que imagina sobre o texto, conforme está expresso em Amarilha (2006). Isso

significa, ainda de acordo com a autora, que ao estabelecer comunicação com o texto literário, o leitor inicia um processo de identificação, transferindo-se de um mundo para o outro (real e ficcional), através de suas percepções, informações e emoções.

Desenvolvendo esta proposta, os alunos, junto aos seus pais ou outros responsáveis pelo acompanhamento de suas atividades escolares, poderão refletir e estabelecer relações com episódios da vida cotidiana. O professor poderá explorar o vídeo inserindo áudios, dando espaço para as crianças e familiares interagirem, participando ativamente das atividades: através de perguntas relacionadas à história trabalhada, respondendo à questionamentos elaborados pelo professor, recontando a história a partir das compreensões que fazem parte de suas experiências pessoais; tudo isso se constitui em um momento significativo de aprendizagem, de troca entre professor-aluno-família.

Além dos recursos já apresentados, existem ainda outras possibilidades pedagógicas do uso do *EdPuzzle* na Educação Infantil, que potencializam as estratégias de ensino e de aprendizagem. Seu uso leva realmente a uma ampliação de experiências tecnológicas, tornando a sala de aula inovadora, possibilitando engajamento interativo entre alunos e professores ao compor e editar vídeos, incorporando áudios, perguntas e comentários acerca da temática exposta na sala virtual. Contribuindo dessa forma para o desenvolvimento das múltiplas capacidades das crianças, como na expressividade, oralidade, leitura e escrita.

O uso do *app* pode auxiliar os alunos a acessar as aulas de forma antecipada ou complementar informações. Existe um aditivo para os familiares acompanharem o que é trabalhado com os seus filhos, o que contribui para o direcionamento de atividades extraescolares, a serem realizadas com os pais. Quanto aos docentes, o aplicativo pode auxiliar na avaliação da aprendizagem, registrando a participação do aluno nas atividades propostas, como ele está se

relacionando com as tecnologias e os saberes mediados e construídos ao longo da aula virtual.

CONCLUSÕES

A ascensão da revolução tecnológica nos permite incluir recursos didáticos, pedagógicos e tecnológicos em nossa prática docente. No tocante à Educação Infantil, esta etapa vem passando por transformações pedagógicas, desde a inserção dessas tecnologias na Educação Básica. Em tempos de mudanças sociais, o professor semipresencial, em um ensino híbrido, necessita combinar diversas estratégias pedagógicas para motivar e ampliar as possibilidades de aprendizagem discente.

Nesse contexto de pandemia, recorreremos ao uso das TIC para direcionar as intituladas aulas remotas, sugerindo, neste artigo, o trabalho com o aplicativo *Edpuzzle*, como ferramenta pedagógica, que oportuniza aos pais e responsáveis acompanharem as atividades trabalhadas com as crianças. O uso do aplicativo, além de favorecer o desenvolvimento infantil, torna viável, neste período, a ampliação da interação entre pais e filhos, uma vez que são os próprios pais/responsáveis que realizam o *download* do aplicativo e desenvolvem as atividades junto às crianças, mediante orientações e acompanhamento por parte do professor.

Essa proposta de atividade oportunizará aos alunos o contato com materiais autênticos e variados, em momentos desafiadores, permitindo-os acumular experiências com práticas de leitura, tão importantes para a formação humana. Quanto ao *Edpuzzle*, é uma ferramenta que permite aos professores diversificar ações pedagógicas, desde o trabalho com histórias, contos, quadrinhos/HQs, adivinhas, dentre muitos outros gêneros textuais, até outros objetos de diferentes campos do conhecimento.

O conto utilizado na proposta aqui apresentada, possibilita a elaboração de posicionamentos críticos reflexões, sobre o lugar ocupado pelos sujeitos frente a situações de preconceito e desrespeito social, enraizados historicamente na sociedade brasileira e que necessitam ser pedagogicamente explorados nas escolas, desde a Educação Infantil.

Mediante as discussões construídas ao longo deste trabalho, consideramos que aliar atividades envolvendo a leitura, em especial a literária, com o uso de aplicativos, se constitui como uma estratégia pedagógica que pode verdadeiramente contribuir para a aprendizagem discente, pelo uso de múltiplas linguagens, possibilitando a imaginação, a criatividade e a percepção do lugar que ocupamos no mundo, enquanto sujeitos em constante transformação.

Por fim, realçamos que, mesmo reconhecendo as potencialidades educativas e pedagógicas do uso de aplicativos na Educação Infantil, há sempre a necessidade, principalmente nesta etapa de ensino, da ação mediadora responsável do professor e de outros sujeitos que acompanham as crianças em suas atividades escolares, considerando as próprias dificuldades de aprendizagem inerentes aos processos iniciais de escolarização.

Esperamos, com este estudo, incentivar uma discussão acerca da relevância das tecnologias e da literatura na Educação Infantil, com o intuito de apresentar caminhos para a docência, no desenvolvimento de práticas que possibilitem transformações educacionais na sala de aula, e, sobretudo, provoquem inquietações positivas quanto à formação dos docentes, que devem procurar articular os conteúdos de aprendizagem da sua área de atuação específica, com o cenário social em que está inserido e para o qual é direcionado o seu ensino.

REFERÊNCIAS

AMARILHA, Marly. **Alice que não foi ao país das maravilhas: a leitura crítica na sala de aula.** Petrópolis: Vozes, 2006.

ARAÚJO, Verônica (org.). **Ensino na Educação Básica**, vol. III, Natal: Editora IFRN, p. 212-228, 2019.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** Ministério da Educação. Brasília. Distrito Federal, 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm Acesso em: 09 de jun. de 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versa_ofinal_site.pdf. Acesso em: 04 de ago. 2020.

CAETANO, Luís Miguel Dias. Tecnologia e Educação: quais os desafios? **Revista Educação.** Santa Maria, v. 40, n. 2, p. 295 - 310, maio/ago 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/17446>. Acesso em: 11 de ago de 2020.

CAETANO, Luís; NASCIMENTO, Márcia. Tecnologia e Pedagogia: caminhos para o sucesso. In: PUSTILNIK, Marcelo Vieira (Org.) **Robótica Educacional e Aprendizagem: o lúdico e o aprender fazendo em sala de aula.** 1. ed. Curitiba: CRV, p. 23-38, 2018.

EDpuzzle: lições interativas com foco na aprendizagem do estudante. Disponível em: <https://www.institutonetclaroembratel.org.br/educacao/nossas-novidades/opiniao/edpuzzle-licoes-interativas-com-foco-na-aprendizagem-do-estudante/>. Acesso em: 09 de junho de 2020.

GIRARDELLO, Gilka; CHAGAS, Lilane; SCHLINDWEIN, Luciane; FANTIN, Monica. Arte, imaginação e mídias na Educação Infantil. In: FLÔR, Dalânea; DURLI, Zenilde. (Orgs.). **Educação Infantil e formação de professores.** Florianópolis: UFSC, 2012. Disponível em: https://ndi.ufsc.br/files/2013/09/Livro-educ_infantil-e-forma%C3%A7%C3%A3o-de-professores.pdf. Acesso em: 09 jun. 2020.

INÁCIO, Claudia; CONTE, Elaine; HABOWSKI, Adilson; RIOS, Míriam Benite. Criança, infância e tecnologias: desafios e relações aprendentes. **Textura**, ULBRA, v. 21, n. 46, p. 37-58, abr/jun, 2019. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/view/4542>. Acesso em: 10 de ago de 2020.

LOMBARDI, Evandro; GITAHY, Raquel. O uso das tecnologias móveis na educação: uma experiência com o ed puzzle. **Colloquium Humanarum**, vol. 14, n. Especial, p. 590-594, Jul–Dez, 2017. Disponível em: http://www.unoeste.br/site/enepe/2017/suplementos/area/Humanarum/4%20-%20Educa%C3%A7%C3%A3o/O%20USO%20DAS%20TECNOLOGIAS%20M%C3%93VEIS%20NA%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20UMA%20EXPERI%C3%8ANCIA%20COM%20O%20ED%20PUZZLE_.pdf. Acesso em: 09 de jun. de 2020.

MACHADO, Ana Maria. **Menina bonita do laço de fita**. Ilustração de Claudius. São Paulo: Ática, 2001.

VEIGA, Adriana; CAETANO, Luís Miguel; NASCIMENTO, Márcia. Apps no ensino: conceito e potencialidades educativas. In NUNES, Albino; SOUZA, Francisco; VILLARDI, Raquel. **Ensinando a gostar de ler e formando leitores para a vida**. Rio de Janeiro: Qualitymark, 1999.

ZILBERMAN, Regina. **A literatura infantil na escola**. 11. ed. São Paulo: Global, 2003.