**ANIMALIA E SEUS SONS: EXPRESSIVIDADE E DESCOBERTA DO MUNDO COM O USO DA TECNOLOGIA**

Welison Nunes[[1]](#footnote-1)

Saulo Vieira[[2]](#footnote-2)

**E-mail:** welison.silva@semed.manaus.am.gov.br;

**GT 2:** (Educação, Interculturalidade e Desenvolvimento Humano na Amazônia)

**Financiamento:** SEMED/Manaus

**Resumo**: Este texto consiste em um relato de experiência acerca do processo didático de uma atividade de ensino de ciências e a vivência de explorar, pesquisar e representar o mundo, desenvolvido com crianças de quatro e cinco anos de classe multisseriada em uma Escola Municipal de Educação do Campo da cidade de Manaus. Aponta o uso da tecnologia como instrumento de estreitamento na relação da criança com elementos naturais e culturais, especificamente como mediador, em simultâneo com os signos, no desenvolvimento das funções psicológicas e na neoformação de potencialidades. Entre as estratégias utilizadas está o uso do *App* *Educational Puzzles*, além de momentos com canções e dinâmicas. Com efeito, as crianças aproximaram-se de informações que caracterizam o Reino Animal, percorreram o processo de construção de novos sentidos ante os conceitos espontâneos e socializaram de forma lúdica suas experiências pessoais. Do mesmo modo, como docente, realizamos a reflexão de como atividades do cotidiano escolar, devidamente planejadas, documentadas e embasadas no conhecimento científico, são capazes de mobilizar o pensamento e transformar a prática professoral.

**Palavras-chave**: Educação Infantil; Campos de Experiência; Tecnologias; Atividade de Ensino de Ciências; Construção de Sentidos.

**INTRODUÇÃO**

Vivemos em uma era em que a tecnologia está presente em quase todos os aspectos de nossas vidas. Sua utilização conecta e informa, dando azo a apropriação de conhecimentos de difícil acesso empírico quando advindos de elementos geograficamente e/ou economicamente distantes. Potencializa, ainda, a produção de novos processos geradores, o que nos permite criar e intervir no mundo. Com esse instrumento em mãos docentes e, aplicado na Educação Infantil, é possível promover novas estratégias de ensino em uma linguagem digital capaz de promover o desenvolvimento em seus diferentes aspectos.

Essa linguagem digital nos permite acessar informações em tempo real, explorar conceitos complexos de maneira visual e interativa, e comunicar-se com pessoas de diferentes culturas e concepções de vida. Além disso, o instrumento tecnológico oferece experiências de aprendizado mais envolventes e estimulantes.

Nesta perspectiva, podemos dizer que os signos e instrumentos, produzidos historicamente, e hoje ligados a tecnologia, têm modificado as formas de relacionamento e de desenvolvimento cultural (VYGOTSKY, 2005), afetando a dinâmica social e, por conseguinte, as relações de ensino, uma vez que a escola se torna espaço de transmissão, produção e disseminação do conhecimento científico.

Com efeito, a finalidade de nossa atividade foi de emergir conceitos, experiências sensoriais e promover diálogos por meio de estratégias lúdicas-digitais que atendam os direitos fundamentais da criança, os objetivos de aprendizagem e os aspectos experienciais que colaboram na construção de sínteses para inteligibilidade do mundo e as distintas formas de viver nele (RCA, 2019). Especificamente, processos que envolvem a investigação da natureza, a exemplo da observação e descrição de elementos naturais, seus processos de transformação orgânica e humanizada (MANAUS/CEM da Educação Infantil, 2020).

As expressões deste relato envolvem o contexto da Escola Municipal Santa Rosa. Unidade de Ensino localizada a margem esquerda do Rio Amazonas, privilegiada com uma beleza sem igual e uma comunidade ribeirinha forte e unida. Sua estrutura física conta com duas salas de aula e outra sala subdividida em secretaria e cozinha. Apesar da dificuldade de infraestrutura, há um significativo potencial no que se refere ao trabalho educativo, haja vista que as ações criativas, a participação ativa dos familiares e a motivação dos destinatários superam os óbices.

Devido ao quantitativo de alunos em anos escolares distintos (vinte e três matriculados, sendo dois da Educação Infantil e vinte e um de 1º a 5º ano) é preciso criar estratégias que atendam as diferentes etapas e seriações. Mesmo com a colaboração da assessoria pedagógica da Secretaria de Educação por meio de seu Distrito Educacional, o fato de sermos o único professor da unidade escolar nos causa a “dor e a delícia da solidão” no momento de planejamento e execução das ações. Ter a oportunidade, portanto, de descrever e refletir acerca da prática docente por meio deste relato, torna-se uma maneira de produzir *catarse[[3]](#footnote-3)* (SAVIANI, 2005).

A experiência nos revelou que o fato das crianças estarem próximas a determinados elementos naturais (animais domésticos, por exemplo) e culturais (acesso as tecnologias), não significa o domínio dos conceitos e de sua função social, pois o seu acesso é limitado as informações captadas pelo senso comum – isso se torna nítido por meio de suas hipóteses. Do mesmo modo, nos mostra que ao dominar determinados instrumentos, a criança melhor se relaciona com a natureza, modificando sua conduta e jeitos de ver o mundo.

Assim, o trabalho desenvolvido na Educação Infantil acolhe sistematização, cientificidade e intencionalidade em volta do *Eixo Interações e Brincadeiras*, cujos aspectos experienciais, próprios do currículo, integram-se ao cuidar, brincar e educar em uma perspectiva humanizadora, afastando-se da ideia dicotômica de que o respeito à Cultura da Infância deve ser algo trincheirado da ciência – o que colaborou para o enfretamento de nossos antigos anseios, quando não permitíamos o manuseio de equipamentos por supor de que as crianças não saberiam utilizar ou de que a atividade não estaria apropriada para esta etapa de ensino.

**METODOLOGIA: (COM)PARTILHANDO A EXPERIÊNCIA**

Era uma manhã de sexta-feira, 3 de março de 2023, um dia frio, como outros dessa época chuvosa em meio a floresta. Estávamos empolgados e, na mesma proporção, ansiosos para que a ação planejada fosse exitosa em sua realização. Afinal, não é comum a utilização de recursos tecnológicos no trabalho com a Educação Infantil em um espaço com tantos obstáculos de comunicação e acesso a rede de informações, por isso, tivemos receio que a atividade não nos levasse ao cumprimento dos objetivos.

Iniciamos a aula com uma Roda de Conversa para apresentar os equipamentos utilizados. Neste momento, questionamos: *vocês conhecem este material? Conhecem alguém que utilize? Sabem para que serve? Já ouviram essa palavra, tablet?*

Dentre os diálogos produzidos, destacamos:

- Professor: *Vocês sabem o que é um Tablet?*

- Crianças: *Sim.*

 *Eu sei!*

-Professor: *Sabem para serve?*

- Crianças: *Eu sei. Pra jogar.*

 *Pra jogar*

- Professor: *Só serve para jogar?*

- Crianças: *Não! Serve para ver vídeo também.*

- Professor: *O Tablet é aparelho tecnológico. Vocês sabem o que é tecnologia?*

- Crianças: *Não.*

 *Também não!*

- Professor: *A tecnologia são produtos e aparelhos que nos ajudam a resolver problemas*.

- Crianças: *E também jogar...*

(Fala transcrita e organizada pelos autores)

Após o diálogo envolvendo a prática social inicial das crianças, encetamos uma brincadeira, utilizando-se da imitação dos sons de diferentes animais. Essa atividade de mimese se torna consoante com as ideias de Vygotsky[[4]](#footnote-4) (2001) quando afirma “[...] o desenvolvimento que parte da colaboração mediante a imitação, é a fonte de todas as propriedades especificamente humanas da consciência da criança” (p. 241). O ponto fulcral desta máxima é a discussão de que o desenvolvimento psíquico ocorre pelo processo de ensino.

Adjacente a atividade de imitação, identificamos algumas características dos nomes de cada animal, como, letra inicial, letra final, quantidade de letras, correspondência termo-a-termo entre os diferentes nomes, etc. Passado o segundo momento, apresentamos as crianças a maneira correta de ligar o aparelho e realizamos a brincadeira, feita anteriormente de modo oral, para o formato virtual, por meio do *App* *Educational Puzzles*. Esse aplicativo além de produzir o som dos animais, tem atividades de encaixe, identificação de letras, cores, formas e frutas.

À medida que as letras apareciam perguntávamos que nome de animal iniciava com ela, o som que o animal emite, e por fim, pedíamos o encaixe da letra no lugar correspondente.

A hora de imitar o som dos animais foi muito irreverente, percebemos que as crianças estavam empolgadas para utilização dos tabletes, ver os próximos desafios e continuar se divertindo. O resultado foi tão qualitativo que resolvemos abranger a aula com outros campos de experiência e conteúdos científico-culturais, brincamos de descobrir as cores, frutas, números e formas geométricas, associando ao tema principal do dia, o Reino Animal.

Com os aparelhos em mãos, foi possível ampliar o conhecimento de mundo pelas relações, associações e a formulação de sínteses na realização de operações aparentemente simples, mas que movidos pela curiosidade e a utilização de materiais estruturados e de cunho tecnológico, colaborou para construção de hipóteses e integração de ideias entre o grupo.

Nosso terceiro momento ocorreu com o suporte de uma exposição oral participativa e um vídeo projetado do Canal *Zis*. O vídeo reproduzia o som dos animais questionava: *como é o som*? O objetivo era descobrir a que animal o som pertencia. Aquele que descobrisse em menor tempo ganhava (repetimos a estratégia até que todos conseguissem tal feito). Por fim, colocamos uma coletânea de música também do canal *Zis*, denominada, “Os animais”.

Cantamos e dançamos, nossa hora passou rápido como nunca, quando nos demos conta, era o momento de irmos para casa.

**RESULTADOS E/OU DISCUSSÃO**

 A apropriação dos conceitos científicos perpassa pelo processo de ensino que interfere de maneira sistematizada na forma e na identificação dos elementos culturais promotores do desenvolvimento. Assim, quanto maior o leque de possibilidades disponíveis e quanto mais sofisticados sejam os instrumentos de organização da transmissão e produção cultural, melhor será a evolução e revolução das funções que produzem o pensamento.

Desta maneira, a tecnologia favoreceu o acesso de informações que não estavam ao alcance das crianças, aprendendo pela interação com o outro, pela manipulação do instrumento, pela busca e curiosidade, construindo relações, testando hipóteses e refletindo sobre a ação de modo a reestruturar o pensamento.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS: (RE)SIGNIFICAÇÕES DE SABERES DOCENTES**

Ficamos satisfeitos com o processo vivido, foi contagiante ver os alunos entusiasmados com a proposta realizada. Percebemos que a tecnologia pode ser inserida as crianças pequenas e que elementos científicos aparentemente complexos devido aos conceitos que os envolvem podem se tornar vivências enriquecedoras. Todo medo que tínhamos em relação ao trabalho com a ciência natural e cultural, bem como o uso de tecnologia, esvaziou-se, à medida que vimos a paixão pelo saber no olhar de cada criança e superando as expectativas de participação além do que esperávamos. Foi uma aula não só para os nossos destinatários, mas também para nós, enquanto docente, devido a derrubada de muros e a possibilidades de novos caminhos.

**REFERÊNCIAS**

AMAZONAS, **Referencial Curricular Amazonense** – Educação Infantil. Amazonas: SEDUC, 2019.

MANAUS, **Currículo de Educação Infantil Municipal**. Manaus: SEMED, 2020.

SAVIANI, Dermeval. **Escola e Democracia**. 37 ed. Campinas-SP: Autores Associados, 2005.

VYGOTSKY, Lev S. **A Formação Social da Mente**. 7 ed. São Paulo: Martins Fontes,2007.

VYGOTSKY, Lev S. **Pensamento e Linguagem**. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes,2005.

1. Pedagogo (ADCAM). Especialista em Neuropsicopedagogia (UNINILTONLINS). Professor de Educação Infantil da Escola Santa Rosa (SEMED/Manaus). [↑](#footnote-ref-1)
2. Pedagogo (UNINILTONLINS). Especialista em Educação Infantil (UEA). Especialista em Tecnologias Educacionais (PUC-Rio). Mestre em Educação (UFAM). Doutor em Educação (UECE). Coordenador da Educação Infantil da Divisão Distrital de Educação da Zona Rural (SEMED/Manaus). [↑](#footnote-ref-2)
3. Demonstração teórica da inteligibilidade do real. Mostra do nível superior que se atingiu sobre o conhecimento. Expressa as considerações do processo pedagógico conduzido de forma coletiva para apropriação individual do conhecimento, neste caso, na mudança qualitativa do saber docente. [↑](#footnote-ref-3)
4. Adotamos a grafia das referências diretas às obras do autor. [↑](#footnote-ref-4)