



## **COMPETÊNCIAS E HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS NO PÚBLICO SCREENAGER DA EDUCAÇÃO INFANTIL ATRAVÉS DA TECNOLOGIA**

ANA CAROLINA NASCIMENTO DOS SANTOS; MARIA ANTÔNIA PORTO DA COSTA; THIAGO DE OLIVEIRA BARRETO; VALÉRIA CRISTINA DA COSTA NETO; PRISCILA PATRÍCIA MOURA OLIVEIRA

### **RESUMO**

O avanço tecnológico transformou significativamente o contexto educacional, especialmente entre os Screenagers, crianças nativas digitais que cresceram imersas em dispositivos eletrônicos. Este estudo, de abordagem qualitativa e baseado em pesquisa bibliográfica, analisou as competências e habilidades que podem ser desenvolvidas na Educação Infantil por meio do uso de tecnologias digitais, com base nos campos de experiência e direitos de aprendizagem da BNCC. A pesquisa explorou referenciais teóricos relevantes, que destacam o potencial das tecnologias como mediadoras no processo de aprendizagem. Identificou-se que práticas pedagógicas interativas, fundamentadas na ludicidade e na alfabetização digital, contribuem para o desenvolvimento de competências essenciais como pensamento crítico, criatividade, autonomia e cultura digital. Além disso, a análise revelou desafios como a carência de infraestrutura tecnológica nas escolas e a necessidade de formação docente contínua, que se tornaram ainda mais evidentes durante a pandemia de COVID-19. Nesse período, o ensino remoto emergencial mostrou a importância das TDIC (Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação) na superação de barreiras educacionais, mas também expôs desigualdades de acesso e limitações estruturais no sistema educacional. Os resultados indicam que, quando integradas de forma planejada e intencional, as tecnologias digitais promovem uma aprendizagem mais dinâmica e significativa, alinhada às demandas da geração digital. Além de potencializar o desenvolvimento de competências cognitivas e sociais, o uso consciente dessas tecnologias pode ampliar o alcance educacional e contribuir para a inclusão digital desde a primeira etapa da escolarização. Conclui-se que, ao equilibrar inovação pedagógica e consciência crítica, é possível transformar o uso das tecnologias em um aliado poderoso para o desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil.

**Palavras-chave:** Recursos tecnológicos; Nativos digitais; Contemporaneidade.

### **1 INTRODUÇÃO**

O termo Screenager designa os nativos digitais, uma geração que cresceu cercada por recursos tecnológicos como, smartphones, tablets e computadores. Como as instituições de ensino e os docentes trabalham com os alunos, considerados hoje nativos digitais, o processo de ensino aprendizagem deve acontecer de forma ativa e significativa, tendo em vista os campos de experiências e os direitos de aprendizagem previstos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Os Screenagers nasceram em uma geração digital e possuem domínio intuitivo da tecnologia. Por serem expostos a ela desde cedo, são acostumados a aprender de maneira multimídia e interativa, fazendo das plataformas digitais parte integrante de sua rotina. Para eles, o uso da tecnologia é algo natural, mas precisa ser direcionado de forma consciente e orientado para objetivos educacionais.

Estudos afirmam que a geração Screenager possui habilidades específicas, como processar informações simultâneas, colaborar em equipe e buscar conhecimento de forma autônoma. No contexto educacional, existem dificuldades do corpo docente em promover aulas atrativas e significativas para esse público, especialmente após a pandemia, quando o uso de ferramentas digitais se intensificou e exigiu uma reavaliação das práticas pedagógicas. Assim, é essencial que escolas e famílias reforcem a importância do uso equilibrado da tecnologia.

A seguinte pesquisa tem como objetivo identificar e analisar as competências e habilidades que podem ser desenvolvidas junto aos Screenagers na primeira etapa da educação básica, a educação infantil, através das tecnologias digitais. O estudo foi realizado por meio de uma abordagem qualitativa, baseada em referencial teórico na área.

## 2 MATERIAL E MÉTODOS

Este estudo foi desenvolvido por meio de uma abordagem qualitativa, exploratória, baseada em pesquisa bibliográfica. De acordo com Gil (2002), a pesquisa bibliográfica é caracterizada pela análise de materiais já publicados, como artigos científicos, livros e outros documentos acadêmicos, que permitem compreender o estado da arte sobre determinado tema. O objetivo foi identificar e discutir as competências e habilidades que podem ser desenvolvidas no público Screenager da Educação Infantil por meio do uso de tecnologias digitais.

A pesquisa teve como foco o levantamento de referências teóricas que abordam a relação entre tecnologias digitais e o desenvolvimento infantil, com base nos direitos de aprendizagem e campos de experiência previstos na BNCC. Os estudos selecionados incluíram autores renomados na área, como Papert (1993), que defende o uso de tecnologias como ferramentas mediadoras na construção do conhecimento, e Azevedo et al. (2018), que discutem o letramento digital como um componente essencial na formação das crianças.

Além disso, foram analisados artigos que destacam a relevância das TDICs (Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação) no contexto educacional, ressaltando tanto as potencialidades quanto os desafios associados à sua aplicação na Educação Infantil. A análise permitiu identificar práticas pedagógicas que utilizam tecnologias digitais de forma lúdica e interativa, promovendo a autonomia e a criatividade das crianças.

## 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os Screenagers ou nativos digitais são crianças e adolescentes que cresceram imersos no mundo da tecnologia. Boa parte do tempo desses indivíduos é investido na internet, através de computadores, smartphones, tablets, etc. Nesse contexto, é importante que a escola e os familiares ressaltem a importância do equilíbrio no uso das tecnologias digitais, promovendo também o desenvolvimento de habilidades como a inteligência emocional, a criatividade e a capacidade de resolver problemas complexos, que são aspectos fundamentais para essa geração.

A tecnologia é uma ferramenta importante para a evolução e avanço da humanidade, mas seu uso requer planejamento e responsabilidade. A escola deve colaborar para o uso responsável da tecnologia, investindo em uma infraestrutura tecnológica adequada e na formação continuada de seus professores, para que estes consigam aproveitar os recursos disponíveis, promovendo uma abordagem diferente em suas metodologias de ensino. Durante a pandemia de COVID-19, ficou evidente tanto a dependência da tecnologia quanto a necessidade de melhoria constante na educação.

O equilíbrio no uso da tecnologia surge a partir do momento em que a escola consegue integrar tecnologia e ensino, oportunizando o desenvolvimento de habilidades e competências. Essa integração demanda uma reestruturação pedagógica que permita aos

alunos uma aprendizagem mais interativa e envolvente (Papert, 1993). Por meio dessa abordagem, os nativos digitais podem desenvolver habilidades como multitarefa, compartilhamento de informações e colaboração, que estão alinhadas aos direitos de aprendizagem previstos na BNCC, como Conviver e Participar.

Quando aplicados de forma correta, os dispositivos móveis ajudam no desenvolvimento dos cinco sentidos, tais como visão, tato e principalmente a audição, através do uso de vídeos ou imagens. Além disso, despertam a curiosidade nas crianças, oportunizando o acesso a vários tipos de informação. Porém é importante que o uso dessas tecnologias seja controlado e direcionado, promovendo a alfabetização e o letramento digital desde a Educação Infantil, etapa marcada pelo ensino lúdico e interativo.

A integração do meio educacional com o meio tecnológico é de suma importância, pois promove um ambiente de aprendizagem mais significativo e atraente para essa geração que foge aos padrões tradicionais de ensino. Portanto, é necessário que o local de aprendizagem seja envolvente e integrado com os campos de experiências e direitos de aprendizagem, os quais serão trabalhados em cada etapa de ensino na Educação Infantil.

Esta, considerada a primeira etapa da Educação Básica, é uma fase fundamental no processo de ensino e aprendizagem, com foco no ensino lúdico por meio de jogos, brincadeiras, interações e experiências. Nesse contexto, o uso de tecnologias digitais tem se mostrado essencial para promover o desenvolvimento de competências e habilidades importantes para as novas gerações, especialmente para o público denominado Screenager.

Na atualidade, a integração de recursos tecnológicos ao processo de ensino e aprendizagem passou a ser uma necessidade pedagógica, pois torna a aprendizagem mais interativa e conectada ao mundo digital. Essa constatação não é apenas uma tendência a ser seguida e sim a nova realidade das salas de aula, pois é preciso tornar o processo de ensino e aprendizagem mais ativo e dinâmico, impulsionando a interação do estudante com os conteúdos e as ferramentas digitais. Este cenário favorece uma abordagem construtivista, metodologia pedagógica que enfatiza a construção de conhecimento de forma significativa e ativa, por meio de trocas de experiências, pensamento crítico, resolução de problemas e participação ativa na construção do conhecimento.

Ensinar a ler e escrever no contexto atual pressupõe que professores refutem a ideia que os “nativos digitais” já sabem utilizar as tecnologias para se incluírem nas práticas sociais, é importante que o professor compreenda a significância de proporcionar momentos de uso das TDIC para a prática de leitura e escrita em ambientes digitais, pois só assim o estudante estará diante de situações reais de uso, buscará desenvolver as habilidades necessárias para se deslocar e atuar para e com a cultura digital (AZEVEDO et al., p.621, 2018).

Nesse sentido as tecnologias e os recursos digitais serão fortes aliados no processo de ensino e aprendizagem, pois podem oferecer ambientes ricos e variados para o desenvolvimento cognitivo das crianças. Isso, porque, na atualidade, onde temos crianças vivendo a cultura do imediatismo, com poucos cliques é possível que elas consigam tirar suas dúvidas, fazer pesquisas, interagir umas com as outras de forma rápida e sem um horário prévio. Dessa maneira, quando chegam à sala de aula, já estão saturadas com as metodologias de ensino tradicionalistas, pois não suportam mais ir para a escola simplesmente para aprender de forma passiva. Esta nova geração dos nativos digitais precisa de um aprendizado interativo e alinhado com o mundo digital, que irá lhe proporcionar uma nova experiência de aprendizado.

Nesse sentido, tecnologias digitais tornam-se aliadas no ensino, oferecendo ambientes ricos para o desenvolvimento cognitivo. Jogos educacionais, por exemplo, envolvem narrativa, ludologia e tecnologia, permitindo interações que auxiliam na compreensão de

conteúdos, resolução de problemas e acessibilidade.

Portanto, a incorporação das tecnologias digitais na Educação Infantil, de forma intencional, pode potencializar o aprendizado das crianças ao proporcionar experiências educativas mais atrativas e dinâmicas onde elas participam da construção do seu conhecimento e ainda podem interagirumas com as outras através de grupos e criação colaborativa de conhecimento. Para isso, o professor precisa se preparar durante a sua formação acadêmica e mesmo após ela, pesquisando por novas metodologias de ensino para que possa fazer uso desses recursos digitais de forma proativa e responsável, preparando os seus discentes para um mundo cada vez mais interconectado e digital.

#### 4 CONCLUSÃO

O uso da tecnologia na Educação Infantil pode desenvolver competências e habilidades importantes nos Screenagers, crianças consideradas nativas digitais. Alinhada à BNCC, a utilização promove competências como pensamento crítico, criatividade e cultura digital, além de habilidades específicas:

É possível constatar que a pandemia do COVID-19 acelerou a integração de tecnologias digitais na educação, pois as estratégias precisaram ser repensadas e os professores precisaram adotar o ensino remoto.

Uma das lições aprendidas durante o ensino remoto foi a importância da flexibilidade e da capacidade de adaptação tanto dos educadores quanto dos alunos. Isso porque muitas das experiências vivenciadas durante este período ainda não haviam sido experimentadas, já que a maioria dos professores não sabia ou não tivera contato com a tecnologia ao longo de sua formação inicial. Por outro lado, alunos que não tinham nem acesso a recursos tecnológicos tiveram que se adaptar a esta nova modalidade de ensino, que acabou contribuindo para uma maior personalização do ensino e para o desenvolvimento de competências digitais.

O impacto da pandemia na Educação Infantil estendeu-se além dos desafios tecnológicos, pois muitos alunos não tiveram acesso às aulas remotas, ou as famílias não estavam preparadas para acompanhar esses estudantes em casa e auxiliá-los nas tarefas e em seu desenvolvimento, em se tratando da Educação Infantil, principalmente o desenvolvimento psicomotor.

Observa-se também que muitos educadores ainda carecem de formação adequada para exercerem o seu ofício, o que inclui tanto uma formação específica para a BNCC quanto o embasamento para integrar os recursos tecnológicos em suas aulas.

#### REFERÊNCIAS

AZEVEDO, Daniela Simone de; SANTOS, Edméa Oliveira dos; SILVA, Robson da. Letramento digital: uma reflexão sobre o mito dos "nativos digitais". **RENOTE**, v. 16, n. 2, p. 615-625, 2018. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/89222/51474>. Acesso em 06 jan. 2024.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças:** repensando a escola na era da informática. Tradução de Sandra Costa. Porto Alegre: Artmed, 2003.