

## INOVAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL COM O AUXÍLIO DO APLICATIVO “FILMORA GO”

INNOVATION IN CHILDHOOD EDUCATION WITH THE ASSISTANCE OF THE  
APPLICATION “FILMORA GO”

**Diones Patricia Lenz** 

Universidade do Oeste de Santa Catarina, UNOESC  
Santa Catarina, SC, Brasil  
[diones\\_lenz@yahoo.com.br](mailto:diones_lenz@yahoo.com.br)

**Maira Cristina Lazarotto Felin** 

Universidade do Oeste de Santa Catarina, UNOESC  
Santa Catarina, SC, Brasil  
[mairalazarotti@hotmail.com](mailto:mairalazarotti@hotmail.com)

**Paulo Ricardo Bavaresco** 

Universidade do Oeste de Santa Catarina, UNOESC  
Santa Catarina, SC, Brasil  
[paulo.bavaresco@unoesc.edu.br](mailto:paulo.bavaresco@unoesc.edu.br)

**Resumo.** As reflexões desse artigo têm como objetivo discutir e abordar princípios sobre a inovação da educação e compartilhar inovações na prática da educação infantil usando o aplicativo Filmora Go (Vlogit). Diante das circunstâncias atuais e a falta de embasamento teórico prático nas escolas em relação aos conteúdos tecnológicos decidiu-se apresentar uma nova ferramenta para subsidiar novos conhecimentos aprimorando assim a metodologia de trabalho de cada docente. A construção coletiva de ações voltada ao mundo tecnológico e inovador rompe com práticas repetitivas e monótonas construindo assim outras possibilidades de educação no cotidiano das escolas. Tendo a compreensão de que a inovação na educação infantil vem para contribuir no método de ensino podemos enfatizar(refletir) que devemos potencializar cada vez mais a busca de um ensino de qualidade. Em busca dessas trocas de saberes, foram usados autores como referência para construir um debate teórico, sendo alguns deles: Carbonell (2002), Belloni (2005) e Hoffmann (1991). Foram abordadas questões junto aos professores para entender o que é inovar nas ações tomadas por eles e da importância dessas ações junto ao cotidiano escolar.

**Palavras-chave:** Tecnologias; Inovação; Prática; Educação.

**Abstract.** The reflections in this article aim to discuss and address principles on innovation in education and share innovations in the practice of early childhood education using the Filmora Go (Vlogit) application. Given the current circumstances and the lack of theoretical and practical basis in schools in relation to technological content, it was decided to present a new tool to subsidize new knowledge, thus improving the work methodology of each teacher. The collective construction of actions aimed at the technological and innovative world breaks with repetitive and monotonous practices, thus building other possibilities of education in the daily life of schools. Having the understanding that innovation in early childhood education comes to contribute to the teaching method, we can emphasize (reflect) that we must increasingly enhance the search for quality education. In search of these exchanges of knowledge, authors were used as a reference to build a theoretical debate, some of which are: Carbonell (2002), Belloni (2005) and Hoffmann (1991). Questions were approached with the teachers to understand what it is to innovate in the actions taken by them and the importance of these actions in the school routine.

**Keywords:** Technology; Innovation; Practice; Education.

### INTRODUÇÃO

Vivemos em uma era tecnológica a qual a cada instante nos traz milhares de informações. Atualmente as instituições escolares vêm passando por inúmeras metamorfoses por estar embrenhando-se neste “novo mundo” da tecnologia.

Desta maneira, as mídias estão cada vez mais presentes em nosso cotidiano, trazendo consigo o grande desafio para as práticas dos docentes da educação infantil. A inovação é um potencializador para instaurar um novo método de ensino desafiante que exige compreender, qual é o papel que a inovação vem assumir dentro do ambiente escolar.

Um exemplo disso são as mudanças aceleradas pelas quais estamos passando e que estão gerando um grande impacto social. Computadores cada vez mais potente, o qual possibilita o trabalho em diversos programas e tudo ao mesmo tempo. Surge assim, vários desafios para os docentes. Em meio a esse contexto é possível criarmos consciências críticas? E mais, a estrutura da escola possibilita o acesso aos meios tecnológicos e midiáticos?

É certo que a Educação infantil deve acompanhar as exigências do mundo moderno, mas deve reconhecer também os direitos na valorização da diversidade e igualdade no compromisso com o

desenvolvimento humano. Sendo assim, a educação infantil deve ser construída constantemente, repensada, reparada e se renovando.

Esta estrutura necessita encaminhar um estudo com o objetivo de conhecer o aplicativo Filmora GO (Vlogit), na perspectiva de integração das mídias digitais com o processo de ensino e aprendizagem, tornando-o significativo, inovador e possibilitar aos docentes acesso a essa ferramenta.

### **Instituição de Ensino x Tecnologia**

Quando falamos em tecnologia, logo fazemos menção a tudo que envolve a internet, smartphones, notebooks a todo aparelho tecnológico. Mas a tecnologia surgiu muito antes que imaginamos. E os seres humanos são os grandes responsáveis pela constante inovação e da incorporação dela em nosso cotidiano.

Atualmente, as instituições da Educação infantil vêm passando por inúmeras transformações. As tecnologias, por estar cada vez mais presente no ambiente escolar, muitas vezes, fica difícil de imaginar qual é a melhor maneira de adaptar e, também, de aprender a utiliza-la da melhor forma possível.

As sociedades tecnológicas contemporâneas encontram-se definitivamente marcadas pelas mídias e demais tecnologias, que a elas imprimiram um acelerado ritmo de mudanças, sem precedentes na história, desinstaurando os arraigados de ser, alterando valores referenciados na tradição, instaurando novos paradigmas, reconhecendo a dimensão subjetiva no processo de produção do conhecimento da realidade, até então desconsiderada pelo trabalho científico. (Penteado, 2007, p. 37).

Desta forma, como aborda Penteado, na sociedade contemporânea as mídias e tecnologias estão cada vez mais presentes no cotidiano, tornando-se um desafio para as práticas dos docentes da educação infantil, pois o velho método já não serve mais. Precisamos nos inovar e reconhecer que se está instaurando um novo método de ensino desafiante que nos exige compreender o que é a inovação e que papel ela vem assumir dentro do ambiente escolar.

Existe uma definição bastante aceitável e aceita que define a inovação como um conjunto de intervenções, decisões e processos, com certo grau de intencionalidade e sistematização, que tratam de modificar atitudes, ideias, culturas, conteúdos, modelos e práticas pedagógicas. E, por sua vez, introduzir, em uma linha renovadora, novos projetos e programas, materiais curriculares, estratégias de ensino e aprendizagem, modelos didáticos e outra forma de organizar e gerir o currículo, a escola e a dinâmica da classe. (Carbonell, 2002, p. 20).

A inovação dentro do ambiente escolar da educação infantil vem para contribuir com o método de ensino, instigando a reflexão na busca de uma formação de qualidade. Tudo que está ao redor da educação está necessitando se potencializar. Como aborda Nogaro e Battestin (2016) inovação consistiu em um novo método de produção, abrindo espaço para o novo, gerando uma nova estrutura organizacional.

A inovação precisa ser pensada e analisada. Como comenta Carbonell (2002) “Costuma-se dizer que há muitos caminhos para atingir a meta que o importante é experimentá-los”. Nos faz refletir de que há muitos caminhos e muitas vezes não como desejamos, mas que precisamos experimentarmos e desta forma, poderemos agregar aquilo que venha para nos subsidiar de conhecimentos, aprimorando a nossa metodologia de trabalho.

A educação hoje nos possibilita um vasto caminho de possibilidades, fazer diferente e compreender de que na educação escolar não existe apenas um forma de se proceder e sim várias formas de fazer o diferente. A tecnologia vem para nos auxiliar e o primeiro passo quem precisa dar é o docente. É preciso compreender que é necessário mudar a nossa forma de produzir conhecimento e buscar dinâmicas que cativem os estudantes. Como comenta Santos (2017, p. 14) “a tecnologia ocupou um espaço na sociedade que, em tempos antigos, jamais se imaginou, provocando mudanças na forma de pensar e agir da sociedade contemporânea, que hoje é denominada sociedade da informação/conhecimento”.

A inovação não deve apenas estar associada à “Tecnologia“, pois não será ela que vai trazer as respostas do “fazer diferente”. O grande problema gerado é que a forma das estratégias educacionais, por mais brilhantes que sejam, podem muito pouco ou quase nada transformar. Afinal foi o mundo fora da escola que mudou muito em relação ao tipo de mundo para qual as escolas estão formando. Como aborda Belloni (2005, p. 8).

Como a instituição escolar vai lidar com este novo desafio? Como compreender os impactos muito fortes e específicos do avanço tecnológico neste campo, sobre processos e instituições relativos às estruturas simbólicas da sociedade: educação, comunicação, lazer, imaginário, cultura? As megatendências mais prováveis no futuro próximo apontam grandes desafios para as instituições e profissionais do campo da educação: será preciso atender cada vez mais alunos, durante mais tempo, com maior qualidade.

Precisamos compreender que com o ritmo das transformações e as inovações que está adentrando no âmbito educacional cada dia com mais velocidade, a escola necessita aderir às demandas, mas sem perder de vista a necessidade de uma formação estética, ética e política. Pois as tecnologias avançaram muito em um curto período de tempo como aborda Assmann;

As tecnologias tradicionais serviam como instrumentos para aumentar o alcance dos sentidos (braço, visão, movimento etc.). As novas tecnologias ampliam o potencial cognitivo do ser humano (seu cérebro/mente) e possibilitam mixagens cognitivas complexas e cooperativas (Assmann, 2000, p. 9).

Atualmente as tecnologias estão mais avançadas, no qual possibilita trabalhar com mais programas e tudo ao mesmo tempo, como aborda Belloni (2005, p. 19) “Neste futuro que já chegou, invadindo o presente, negar a noção do impacto das tecnologias sobre os processos sociais parece um artifício retórico para eludir o dilema com o qual a humanidade se defronta”. Nesse contexto cheio de informações é preciso criar consciências críticas possíveis de reconhecer que a educação está também presente nas mídias, nos movimentos sociais, nos espaços públicos e de encontro com a diversidade ampliando assim a perspectiva de educação.

A educação infantil precisa ser construída constantemente, repensada, reparada e renovada. É certo que a educação precisa acompanhar as exigências do mundo moderno, mas também deve estar centrada no reconhecimento dos direitos, na valorização da diversidade e da igualdade e no compromisso com o desenvolvimento humano.

### **Momento de Aprendizagem: domínio de aplicativos de smartphones**

Com a perspectiva de agregar conhecimento e contribuir com novas dinâmicas de ensino em uma área que atualmente surge muitas dúvidas e incertezas sobre a temática inovação na educação buscou-se realizar um minicurso de 4 horas de maneira presencial, para educadores da educação infantil. Foi desenvolvido na manhã do dia 23/10/2020 na Educação Infantil da escola pública municipal Pingo de ouro, do município de Belmonte. Do minicurso participaram sete docentes no qual usaremos três respostas do questionário identificados como B1, B2 e B3. Todos os participantes são do gênero feminino e atuam 40h semanais na educação infantil.

A escola municipal atende atualmente 296 alunos, sendo 170 matriculados no ensino fundamental e 126 na educação infantil, tem como metodologia de trabalho tradicional/construtivista, e tem como proposta pedagógica; “um instrumento teórico metodológico que expressa os resultados das reflexões, leituras, discussões, estudos e experiências, realizadas em uma construção coletiva de uma equipe comprometida que busca destacar a função principal da instituição que é cuidar e educar, práticas que são indissociáveis no cotidiano escola”. (PPP PINGO DE OURO, 2017, p. 7)

Nesse minicurso objetivou-se discutir e aplicar princípios sobre a inovação da educação e compartilhar inovações na prática da educação infantil usando o aplicativo Filmora GO (Vlogit). Acreditando no diferencial dessa escola é de grande valia contribuir no debate do assunto inovação na educação, envolvendo o contexto das antigas e novas inquietações sobre o assunto abordado.

O minicurso realizado com os docentes da educação infantil teve como finalidade levantar dados acerca do conhecimento tecnológico que possuem, com o objetivo de discutir e aplicar princípios sobre a inovação da educação e compartilhar inovações na prática da educação infantil. Trabalhamos com o aplicativo Filmora GO (Vlogit), desta forma possibilitamos a eles se relacionarem e explorarem com o intuito pedagógico.

### **Domínio tecnológico no ambiente escolar**

Levando em consideração a atual situação escolar buscamos focar os objetivos específicos nas principais dificuldades enfrentadas no momento pelos educadores nas redes públicas de ensino. Sendo, favorecer a compreensão da importância da aplicabilidade da inovação na educação infantil. Contribuir

com o planejamento, desenvolvimento dos trabalhos docentes da educação infantil com práticas inovadoras. Conhecer a ferramenta tecnológica Filmora GO, e aplicar em prol do desenvolvimento do ensino e aprendizagem.

A fim de compreendermos o domínio tecnológico que os docentes possuíam, a primeira atividade desenvolvida foi de forma assíncrona, no qual enviamos dias antes do míni curso, um formulário com questões, enviado através do programa Google Drive, pela ferramenta Formulários Google. Sendo que 7 docentes participantes do míni curso 4 responderam ao questionário.

Ao serem questionados se consideravam que para inovar suas práticas pedagógicas é preciso meios tecnológicos (computadores, tablets e smartphones), todos os docentes responderam que sim. Diante desta resposta vale ressaltar que;

[...] Inovação que se propõe hoje, geralmente, a utilização de novas tecnologias em aula e que implica novos projetos muitas vezes fundamentados em concepções de ensinar e aprender diferentes das propostas nos modelos curriculares. Requer-se nesses casos reconhecer qual é a concepção de ensinar e aprender contida na inovação, para analisar possíveis contradições ou dificuldades na prática. As inovações costumam ser definidas como uma proposta que inclui um melhoramento no sistema educacional ou nas práticas da aula (Litwin, 2001. p. 9).

Alguns ambientes escolares possuem suporte para pôr em prática algo inovador, mas há muitos espaços que não disponibilizam esse auxílio. Desta forma, deixa de ser algo interessante aos educandos, pois o mesmo seriam práticas repetidas de ensinar. Desta forma, precisamos ser cautelosos na hora de refletirmos no atual contexto de inovação, para que desta forma seja significativo as práticas educativas.

Quando perguntamos, o que é inovar na prática pedagógica, o(a) cursista destacou “[...] É utilizar-se de meios “modernos” que facilitem nosso trabalho, é também modificar o que já sabemos fazendo apenas diferente” (B3). Compreendo desta forma que:

Inovar nos tempos atuais, como reza o título, é uma autêntica aventura, uma apaixonante viagem marcada por dificuldades, paradoxos e contradições, mas também por possibilidades e satisfações. A inovação está associada à mudança das escolas e do professorado, mas não necessariamente aos projetos de reforma. (Carbonell, 2002, p. 10).

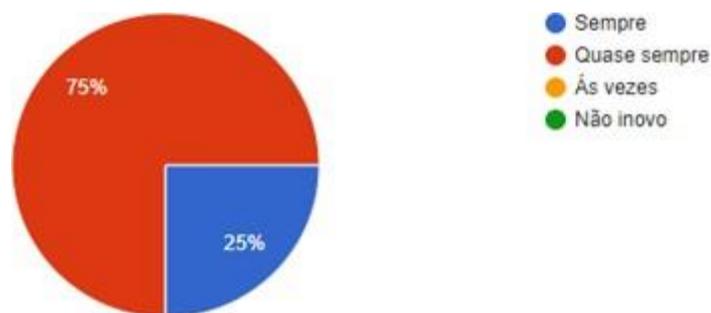
Os demais docentes destacaram que inovação, é uma ferramenta importante para inovar no ambiente escolar, que oportuniza proporcionar atividades novas no qual possam contemplar a aprendizagem de forma mais dinâmica. Logo, essas informações antes da realização do míni curso revelam que os docentes possuem conhecimento sobre inovação na educação, mas que há uma lacuna para a integração dos meios tecnológicos e digitais no ambiente escolar. Como aborda Rosini (2007, p. 22)

[...] iniciativa da capacidade de se modificar e de se adaptar continuamente quanto à confiabilidade, constância e permanência dos seus sistemas de informação ela precisa clareza e transparência. O atendimento às suas necessidades passa pela solução dessas questões e é de fundamental importância no processo de formação[...].

Ao se deparar com algo novo e desafiador, inovador se torna particularmente incisivas no qual a todo o momento precisam ser repensadas como comenta Rosini (2007, p. 14), “[...] no cenário contemporâneo, administrar envolve uma gama muito mais abrangente e diversificada de atividades que no passado”.

Desta maneira precisamos possuir uma visão de estratégias e de organização, facilitando o nosso dia a dia. Todavia, Kenski (2012, p. 25), também aborda que às novas tecnologias, como “processos e produtos relacionados com conhecimentos provenientes da eletrônica, da microeletrônica e das telecomunicações” é algo em mutação a todo o momento. Como sendo educadores da educação infantil, devemos ficar atendo ao desenvolvimento dos educandos para desta forma podermos observar a real necessidade e assim buscar a melhor maneira didática.

Ao serem questionados sobre com qual frequência os docentes costumam ser inovadores nas suas práticas, podemos observar no gráfico que 75% quase sempre é inovador e 25% sempre é inovador na sua prática.



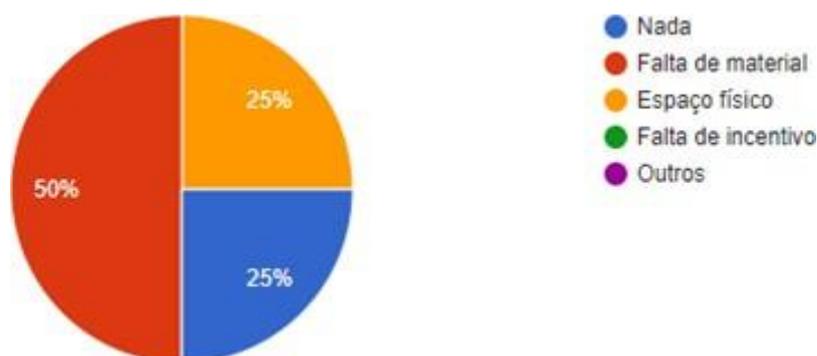
**Figura 1.** Fonte: Dados do questionário (2020).

Compreendemos, desta forma, que os educadores de uma forma ou outra estão sendo inovadores. Isso ressalta que eles estão fazendo uso de tecnologias juntamente com sua dinâmica, pois a dimensão da inovação é, portanto, mais ampla que uma simples renovação, pois é uma mudança intencional e assumida conscientemente. Os benefícios são inúmeros para dinâmicas de organização do tempo e serviço. Como aborda Rosini (2007, p. 47)

O uso de ferramentas em tecnologia da informação, como estamos percebendo, facilita o processo de condução de mudanças pertinentes às atividades desenvolvidas pelos indivíduos na organização. A hiperídia e o hipertexto, por sua vez, também facilitam e colaboram com esse processo, acelerando-o e reduzindo o tempo de trabalho.

A última pergunta do questionário de múltipla escolha aborda sobre; o que impede você de inovar na sua prática pedagógica? Podemos observar no gráfico que 50% não inova em sua prática por falta de material, 25% ressalta que o espaço físico o impede de inovar e os outros 25% apontaram que nada os impede de inovar em sua prática cotidiana escolar. Desta maneira, podemos notar, na representação do gráfico, que um dos grandes problemas no ambiente escolar é a falta de material que impossibilita de certa forma, a inovação cotidiana. Em seguida vem o espaço físico, que é de grande valia pois o ambiente escolar deve fornecer espaços que possibilite criar dinâmicas diferenciadas com os educandos. E, por fim, o que nos deixa mais impactado é que nada impossibilita de ser realizada uma nova prática inovadora, sendo assim, fica uma provocação: se nada impede de ser realizada a inovação, o que impede do decente a inovar em sua prática? Ou ainda, nossa prática cotidiana está sendo inovadora o suficiente para inquietar e provocar nossos alunos?

O que impede você de inovar na sua prática pedagógica?



**Figura 2.** Fonte: Dados do questionário (2020).

Sobre as tecnologias que são adotadas no ambiente escolar nos dias atuais, ao serem questionados de qual programa utilizam para editar vídeos: o(a) cursista (B1) respondeu viva vídeos e o(a) cursista (B3) Mobizen e os demais docentes não fizeram uso de editores de vídeos. Como comenta Rosini (2007, p.116) “Hoje, o treinamento contemplando processos em tecnologia de informação é vital nas organizações. O uso de ferramentas computacionais está sendo cada vez mais necessário”. Isso auxiliará os educadores na elaboração das suas aulas com uso de vídeos por eles criados, tornando a dinâmica das aulas mais atraentes.

Os dados do questionário nos revelam que os educadores da educação infantil possuem conhecimento sobre o assunto inovação, mas em atividades que envolvem produção, grande parte não

possui estrutura e nem domínio tecnológico. Desta forma, não ocorre uma integração das mídias digitais com os conteúdos de ensino adotada. Santos (2017, p. 30) retrata que as “incertezas podem ser positivas quando possibilitam pensarmos os problemas emergentes e como se pode, a partir das ferramentas disponíveis – neste caso a tecnologia –, pensar em melhorias para as ações educativas”.

Diante disso, nota-se que os docentes sentem necessidade de ter uma integração das mídias digitais na sua dinâmica de trabalho como o uso na sua prática do dia a dia. Eles possuem conhecimento, mas necessitam que haja um acompanhamento que possam sanar as dúvidas, até que tenham total domínio e assim, possam fazer uso desses recursos para tornar a produção de atividades algo significativo para o processo de ensino e aprendizagem.

### **Conhecimento Tecnológico e Inovador na Prática Pedagógica**

Hoje, com a nova dinâmica de ensino em que os educandos e os docentes estão trabalhando de maneira sincronizada, a inovação chega não apenas para implementação de mídias sociais, mas sim como um auxiliar no processo de ensino, pois irá favorecer diversas formas de atividades sendo integrativas e prazerosas.

Por esse motivo trabalhamos com os docentes da Educação infantil com uma tecnologia inovadora a qual vem para agregar na metodologia de trabalho. O aplicativo Filmora GO (vlogit), que é um aplicativo no qual os docentes podem baixar em seus smartphones de forma gratuita. E assim fazer uso de um aplicativo editando fotos e montando vídeos.

Esse aplicativo vem para contribuir pois, através dos vídeos e imagens das atividades realizadas e registrados, é possível observar o desenvolvimento das crianças como estão evoluindo no decorrer do ano letivo e, desta forma, criar vídeos para mostrar aos seus pais e responsáveis. Além disso, permite criar histórias ilustrativas com voz e imagens e outras inúmeras possibilidades a serem exploradas que podem auxiliar no dia a dia os docentes da educação infantil.

Cabe salientar que a implantação de algo inovador é complexo, pois envolve muitas situações como, por exemplo, a metodologia de ensino que é adotada pela instituição escolar. Não é apenas a implantação de algumas ideias “inovadoras” e nem as mídias sociais e tecnologias, mas a situação real em que se encontram as escolas que por muitas vezes nem o básico possui, como acesso a internet e computadores. Conforme Carbonell (2002, p. 31), a inovação;

[...] Enraíza-se onde existe uma equipe docente forte e estável com uma atitude aberta à mudança e com a vontade de compartilhar objetivos para a melhoria ou a transformação da escola; e/ou, complementarmente, pessoas especialmente ativas dentro da equipe que dinamizam o processo inovador. Este é favorecido à medida que os diversos agentes da comunidade educativa mostram certo grau de aceitação e cumplicidade, compartilhando ideias e projetos comuns em que podem envolver-se.

Atualmente, percebemos que o desafio que perpassa pela educação é na implementação das tecnologias, sem perder de vista que inovação não é apenas tecnologia, mas sim o equilíbrio e planejamento que as duas juntas trabalhadas podem ter. Quando realizado o mini curso com os educadores, estávamos no meio da Pandemia do COVID19, no qual os educadores estavam passando por momentos difíceis como salientou, a educadora da educação infantil o(a) cursista B2;

A pandemia se iniciou, e logo fecharam as portas da instituição escolar para evitar a contaminação do vírus, por ser algo totalmente desconhecido por todos, desta forma nos desafiando a mudar nosso planejamento, não sabendo de que forma dar aula, de que forma passar os conteúdos aos educandos, foi algo assustador. E quando nos passaram a dinâmicas de formas de repassar os conteúdos, através de tecnologias como mensagens por WhatsApp e alguns tipos de aplicativos de celulares, foi bem desafiador pois não possuía conhecimento e nem domínio.

Na fala da educadora nota-se que foi um desafio muito grande, além de invadir a privacidade de muitos professores, a angústia e o anseio de não saber o que fazer e de que forma era o correto. Por esse motivo buscamos trabalhar com os educadores com esse aplicativo o Filmora GO. Esse aplicativo é um editor de vídeos, fotos e imagens. Com a construção de vídeos, objetivamos possibilitar aos educadores dar retorno as atividades realizadas pelos alunos. E, de forma lúdica, ao dar retorno das atividades possibilitar de maneira simples a construção de novos vídeos interativos referente aos conteúdos que desejavam trabalhar com os educandos.

Durante o *míni curso*, ao apresentar o aplicativo no qual queríamos ensinar os docentes a utilizarem, ficamos surpresos, pois a grande maioria dos docentes não conheciam as possibilidades de uso de seus smartphones. Alguns não conheciam aplicativos para baixar programas. O nosso desafio iniciou nesse momento. Fomos ensinando passo a passo com o auxílio de lâminas de slides para facilitar e entender como funcionava o aplicativo. Passamos alguns vídeos de exemplos e conforme fomos explicando e projetando as lâminas de slide para melhor entendimento, cada cursista em seu smartphone foram construindo vídeos com o material (fotos e vídeos) que tinha disponíveis na galeria de seus aparelhos, podendo assim já praticar o aplicativo. Como o *míni curso* era presencial de certa forma facilitou o trabalho juntamente com os docentes, pois em todo momento eles puderam participar e tirar as dúvidas que iriam surgindo.

Esse aplicativo possibilita inúmeras situações de aprendizagens, quando explorados, foi muito bem recebido pelos educadores como comentou o(a) cursista B2 “Ele vai nos auxiliar e muito, pois é dinâmico e fácil de se trabalhar, vai ajudar nas proposta de atividades que desejamos trabalhar e de retorno aos pais e educandos”. Ficamos felizes em poder oferecer algo que vem para auxiliar no ambiente escolar e em estar oportunizando um auxílio para o crescimento e evolução, principalmente nas escolas que estão sabendo trabalhar de maneira coordenada, colaborativa e inovadora.

Durante todo o *míni curso* os docentes estavam sempre interagindo se envolvendo e participando, com os seus pontos de vista e compreendendo que inovação na educação infantil vem para contribuir com o método de ensino. Desta forma, instigamos a reflexão na busca de um ensino de qualidade, pois tudo que está ao redor da educação está necessitando se potencializar cada vez mais.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

A tecnologia apresenta-se na educação infantil como um novo caminho abundante de novas possibilidades de transformação, inovação e desafios. Não devemos deixar de destacar que ao trabalharmos com essas novas possibilidades estamos nos aproximando, cada vez mais, do mundo em que as crianças estão inseridas desde que nascem, o da tecnologia. Assim é possível despertar mais o interesse dos alunos e conseqüentemente potencializar seu conhecimento.

Na escola pesquisada não se percebe grande integração das mídias digitais na prática pedagógica do dia a dia, mas, os docentes sempre procuram inovar e o mais importante sempre contando com o apoio da Secretaria da Educação, para que tal prática inovadora possa ser desenvolvida.

No que se refere ao objetivo de conhecer o aplicativo Filmora GO (Vlogit), na perspectiva de integração das mídias digitais com o processo de ensino e aprendizagem, tornando-o significativo e inovador, diante da possibilidade dos docentes terem acesso a essa ferramenta, constatou-se que foi de grande importância, pois, agregou a prática educativa uma nova ferramenta em que os docentes tiveram mais uma opção de programa para edição de vídeos.

Apesar da pesquisa inicial apresentar em sua essência vários aspectos positivos pré e pós aplicação do *míni curso* nota-se a falta de domínios básicos tecnológico por parte de docentes. Isso, muitas vezes, impede a integração das mídias tecnológicas na prática pedagógica diária, gerando assim um empecilho no aperfeiçoamento da prática pedagógica na educação infantil.

### REFERÊNCIAS

- ASSMANN, H. (2021,12 Janeiro). A metamorfose do aprender na sociedade da informação. Ci. Inf., Brasília, v.29, n.2, p.7-15, maio/ago.2000. Disponível em:  
<[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-19652000000200002&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19652000000200002&lng=en&nrm=iso)>.
- BELLONI, M. L.(2005). O que é Mídia-Educação. Campinas: Autores Associados LTDA. CARBONELL, J. (2002). A aventura de inovar: a mudança na escola. Porto Alegre: Artmed.
- CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL PINGO DE OURO. (2017). Projeto Político Pedagógico.
- HOFFMANN, J.M.L. (1991). Avaliação: mito e desafio-uma perspectiva construtivista. Educação e Realidade, Porto Alegre.
- LITWIN, E. (2001). Tecnologia educacional: políticas, histórias e propostas. Porto Alegre: Artmed.
- NOGARO, A; BATTISTIN, C. (2016). Sentidos e contornos da Inovação na Educação. Holos, São Miguel das Missões.
- PENTEADO, H. D.(2007). Psicodrama, televisão e formação de professores. Araraquara: Junqueira & Martin.
- REZER, R. (2018). Horizontes para pensar a universidade comunitária no contemporâneo. Ijuí: Unijui.
- ROSINI, A. M. ( 2007). As novas tecnologias da informação e a educação a distância. São Paulo: Thomson Learning.
- SANTOS, P. K. dos. (2017). Educação e tecnologias. Porto Alegre SER - SAGAH.