

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

LIZIANE ZANON LISBOA

Contribuições da Informática na Educação Infantil

Porto Alegre, 2015

LIZIANE ZANON LISBOA

CONTRIBUIÇÕES DA INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

**Orientador(a):
Fernando Favaretto**

Porto Alegre

2015

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. José Valdeni de Lima

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

FOLHA DE APROVAÇÃO

Liziane Zanon Lisboa

Contribuições da Informática na Educação Infantil

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____

Instituição _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____

Instituição _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____

Instituição _____ Assinatura _____

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha família, pelo amparo nos momentos mais difíceis e pelo incentivo para a concretização deste ideal.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu querido Deus, pela sua divina e constante presença em minha vida.

Aos meus pais, Faustino e Aldair, pelo amor incondicional.

Ao meu esposo Idiomar, companheiro constante, que sempre esteve ao meu lado em todos os momentos.

À minha irmã, Franciele, que sempre me apoiou nesta caminhada.

A todos os meus familiares e amigos que torceram para que eu alcançasse este objetivo.

Às minhas colegas de curso, pelos momentos que passamos juntas.

Um agradecimento especial aos orientadores, Prof. Fernando Favaretto e Carina Romero, pela compreensão e auxílio, além da paciência e dedicação com que orientaram este trabalho.

À UFRGS Faculdades, pela disposição em socializar o conhecimento.

RESUMO

Esta pesquisa teve como objetivo analisar as contribuições da informática para a aprendizagem e desenvolvimento da criança na educação infantil. O estudo foi realizado em uma Pré-Escola da rede municipal de ensino de Paraí/RS, onde se buscou investigar como a escola trabalha a informática e qual é a concepção acerca de sua importância, além de proporcionar uma reflexão acerca do papel do educador no processo de aprendizagem da criança através da informática. Identificou-se a limitação de um trabalho com a informática abrangente, o que delimita a aprendizagem e formação integral das crianças na instituição mencionada. Apontou-se a necessidade de inserir a informática como trabalho efetivo nas instituições de educação infantil, para que se proponha ao sucesso pedagógico e a consequente ampliação de saberes. Ao final, demonstrou-se a importância da informática como prática efetiva na educação infantil e destacou-se a importância da informática como ferramenta pedagógica para auxiliar os educadores em sua prática docente.

Palavras-chave: Informática; Aprendizagem; Educação Infantil.

ABSTRACT

This research aimed to analyze the computer's contributions to the child's learning and development in early childhood education. The study conducted was in a Public Preschool in Paraí / RS, where we sought to investigate how the school works the computer and what is the conception of its importance, as well as provide a reflection on the educator's role in the child's learning process by computer. The limitation of a job with the comprehensive information was identified, which borders the full learning and training of children in the said institution. He pointed up the need to enter the computer as effective work in educational institutions, in order to propose to the educational success and the consequent expansion of knowledge. At the end, it was demonstrated the importance of information technology as an effective practice in early childhood education and stressed the importance of information technology as a pedagogical tool to assist educators in their teaching practice.

Keywords: Computer; Learning; Childhood Education

SUMÁRIO

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	9
2 MÍDIAS NA EDUCAÇÃO	13
3 A INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL	18
3.1 A relação das crianças com o computador	21
3.2 A contribuição da informática no processo de socialização e aprendizagem da criança	24
4 O GRAU DE ENVOLVIMENTO DOS ALUNOS COM ATIVIDADES LÚDICAS INTERATIVAS	27
5 CAMINHO METODOLÓGICO.....	30
6 ANÁLISES E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS.....	34
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	38
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	41
APÊNDICE A.....	44
APÊNDICE B.....	44

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O uso da informática pelas escolas cresce a cada dia, tanto na área administrativa quanto na área pedagógica. Seu uso adequado, pode oportunizar o desenvolvimento e o preparo na construção do pensamento, bem como, pode despertar o interesse e a curiosidade dos alunos, elementos fundamentais para a construção do conhecimento.

O uso do computador na educação, ajudado pelos avanços da tecnologia, pode contribuir, de forma significativa, para a melhoria no processo de ensino-aprendizagem. Para isso, no entanto, sua utilização deve ser planejada, visando coerência com estratégias, métodos e técnicas de ensino, aproveitando suas qualidades de potencial pedagógico e cognitivo.

A informática é algo primordial na vida da criança, pois através dela a criança pode iniciar a construção de conhecimentos. Nesse sentido, a informática é capaz de desempenhar um papel essencial no desenvolvimento infantil, contribuindo para a aquisição de saberes e a formação integral. Dessa forma, torna-se preponderante compreender e analisar a importância da informática na educação infantil, pois ela propicia inúmeras descobertas para as crianças, ampliando a sua capacidade de interpretar o mundo.

A presente pesquisa fundamentou-se em uma abordagem qualitativa, com observações e aplicação de questionário, tendo sido realizada com seis professoras da Pré-Escola da rede municipal de ensino da cidade de Parai/RS, as quais trabalham com alunos de cinco e seis anos e também com estudantes de educação infantil nessa mesma faixa etária, com os quais foram desenvolvidas atividades com jogos educativos. Juntando os trabalhos desenvolvidos com professores e com alunos, essa pesquisa pretende trazer uma reflexão a respeito de um dos assuntos mais polêmicos e desafiadores da atualidade: a utilização da informática como ferramenta pedagógica na educação infantil. Também serve de base para esse trabalho o desenvolvimento de atividades com alguns jogos educativos, a partir dos quais procurou-se observar os níveis de interação e aprendizagem dos alunos.

A questão que orienta esta pesquisa é: de que maneira o docente pode apropriar-se da tecnologia para auxiliar a aprendizagem dos seus alunos da educação infantil? Esse questionamento vem, principalmente das percepções de que um dos maiores conflitos no meio educacional é como proceder com a informática na educação infantil e de que é um grande desafio contribuir para que a educação infantil possa utilizar-se de recursos informatizados desde que articulados com uma proposta pedagógica sustentada pelo coletivo escolar.

O objetivo geral deste estudo foi analisar as contribuições da informática para a aprendizagem e desenvolvimento infantil. Como objetivos específicos, foram estabelecidos: 1) Demonstrar a importância da utilização da informática para o desenvolvimento integral da criança. 2) Refletir sobre a utilização da informática como ferramenta pedagógica para a formação cognitiva e afetiva da criança. 3) Contribuir para que os educadores possam melhor compreender o significado e a dimensão da informática na educação infantil. 4) Observar como a escola trabalha a informática com seus alunos na educação infantil. 5) Conhecer a percepção dos professores sobre a informática na educação infantil.

É indiscutível a necessidade de implementar a informática na educação infantil de maneira efetiva, tornando-a parte integrante do processo de ensino. Neste sentido, o educador tem vital importância para a ampla formação das crianças, pois cabe a ele despertar o prazer pelas atividades desenvolvidas.

Ressalta-se que, para que a informática se constitua como imprescindível no trabalho junto às crianças, os jogos computadorizados possuem extrema importância. O ato de jogar no computador possibilita que a criança se expresse de forma espontânea e contribui para inúmeros aspectos de desenvolvimento.

Nesse caso o computador pode ser visto como uma ferramenta pedagógica para criar um ambiente interativo que proporcione ao aluno investigar, levantar hipóteses, pesquisar, criar e assim construir seu próprio conhecimento. A pesquisa que ora se apresenta, buscou evidenciar novos saberes tendo como foco a informática. No primeiro capítulo, faço uma introdução acerca do tema em questão, refletindo sobre a informática na educação infantil.

No segundo capítulo, aponto uma introdução do tema mídias na educação, no qual se destaca a importância das mesmas na sociedade atual devido ao acelerado processo tecnológico que abrange os mais variados setores da convivência humana. Mas para que essa finalidade se concretize, os educadores precisam coordenar este processo, incorporando as mídias aos encaminhamentos pedagógicos deixando de defender-se da inovação.

No terceiro capítulo, falo mais sobre a informática na educação infantil apresentando pontos de vista sobre a aplicação de tecnologias ligadas à informática no âmbito educacional, especialmente na área de educação infantil, bem como a relação das crianças com o computador e as contribuições da informática no processo de socialização e aprendizagem da criança. Nesse contexto, o professor tornar-se-á um dos elos mais importantes. Ele deverá preparar-se de forma

adequada para inserir o uso dessas novas tecnologias em seu plano didático, encorajando e orientando seus alunos neste novo ambiente tecnológico.

No quarto capítulo, destaco o grau de envolvimento dos alunos com atividades lúdicas e interativas, uma vez que o computador moderniza e facilita a educação.

No quinto capítulo, descrevo a metodologia da pesquisa e no sexto capítulo, aponto as análises e interpretações dos dados atingidos no decorrer da pesquisa.

Nas considerações finais, encerro destacando que a base da educação fundamenta-se na competência dos seus profissionais e a escola sendo o espaço destinado à formação de cidadãos críticos, deve reexaminar a forma e os recursos disponíveis, para saber como melhor conduzir o aluno no campo do conhecimento e aprendizagem significativa.

Nesta perspectiva, a informática surge como um desafio, uma possibilidade de recriar e desenvolver a sensibilidade e a imaginação da criança, e para que as mudanças se concretizem é necessário internalizá-la no contexto educativo, como algo primordial e de amplo papel social, uma vez que antes mesmo de aprender a ler e escrever os alunos não encontram nenhuma dificuldade diante do computador, pelo contrário, logo se familiarizam com ele.

Neste sentido, é necessário resgatar o valor e a importância da informática dentro das instituições de ensino infantil, possibilitando uma melhor compreensão de sua contribuição no aprendizado e desenvolvimento das crianças. Também é importante ampliar as concepções vigentes sobre as tecnologias de comunicação e informação, o que fará com que se busquem mais e melhores subsídios através da informática para garantir aos alunos da educação infantil a construção e ampliação de competências.

A utilização da informática na educação é mais complexa do que a utilização de qualquer material didático até o momento. Nenhum outro recurso possui tantas funções, e justamente por isso, segundo COX (2003) a introdução dos microcomputadores na sala de aula representa uma possibilidade eficaz de lidar com alguns tópicos do ensino, e o enriquecimento constante dessa tecnologia permite ampliar e flexibilizar sua utilização enquanto instrumento de ensino e aprendizagem.

É importante dizer que o professor precisa estar aberto ao novo, precisa desafiar-se a buscar novos caminhos, precisa compreender a necessidade de uma formação contínua, ampla, integrada aos novos tempos e aos novos modos de se dialogar e interagir. Além de um mediador

em técnicas convencionais de ensino, ele deve ser um mediador em novas tecnologias de informação e comunicação tornando assim as aulas mais prazerosas, dinâmicas e produtivas.

2 MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Mídia é o termo utilizado para referenciar um amplo e complexo sistema de expressão e de comunicação. Nos dias de hoje podemos entender a mídia como a veiculação da informação (rádio, televisão, jornal). Pode-se destacar que mídia é um instrumento de interação entre o pensamento humano e o meio. Pensando desta maneira, é possível perceber a mídia como uma ferramenta muito útil a ser utilizada pelos educadores na sala de aula. Segundo BELLONI:

As mídias são importantes e sofisticados dispositivos técnicos de comunicação que atuam em muitas esferas da vida social, não apenas com funções efetivas de controle social (político, ideológico...), mas também gerando novos modos de perceber a realidade, de aprender, de produzir e difundir conhecimentos e informações (BELLONI, 2008, pág. 27).

Diante de um mundo tão modernizado, os alunos não querem mais ficar apenas sentados atrás de uma mesa, ouvindo os educadores falando por horas de assuntos que, muitas vezes, estão fora da realidade da vida deles. Desta maneira, se faz necessário propor mudanças ao atual modelo de ensino que favoreçam uma educação mais dinâmica. A mídia é uma alternativa de tornar a aprendizagem mais significativa e produtiva.

As mídias foram introduzidas na educação para trazer novos desafios, para incorporar novas linguagens, para ampliar repertórios e incentivar a criatividade e a interação. O grande desafio é motivar o aluno a continuar aprendendo quando não está em sala de aula. O professor em seu planejamento deve propor aos alunos, que por meio do uso das mídias, eles possam participar mais e melhor do seu próprio processo de aprendizagem.

O que se tem observado é que com a introdução das mídias nas aulas aumentou a motivação e o interesse por parte dos alunos. Através das mídias o aluno desenvolve a aprendizagem cooperativa e a troca de resultados. Outro resultado favorável é a riqueza de interações que surgem, as amizades, as trocas constantes com outros colegas, tanto por parte dos professores como de alunos.

Nas atividades desenvolvidas na escola é possível fazer com que as iniciativas venham das próprias crianças, ou seja, o educador poderá propor que os alunos busquem mais informações sobre determinado assunto trabalhado.

O uso das mídias na educação, por sua vez, nos leva a refletir sobre as novas formas de construir o conhecimento. As crianças manifestam muitas curiosidades, uma mudança qualitativa no processo de ensino e aprendizagem.

No processo de incorporação das mídias na escola aprende-se a lidar com a diversidade a abrangência e a rapidez de acesso à informação, bem como novas possibilidades de comunicação e interação o que propicia novas formas de aprender, ensinar e produzir conhecimento.

Como o avanço tecnológico está presente em todos os setores da vida social, as mídias dirigem as atividades e condicionam o pensar, o agir, o raciocínio e as relações entre as pessoas. “Diante dessa realidade, o desafio da escola é responder como a mídia pode contribuir para que os alunos se tornem usuários criativos, evitando que se tornem consumidores compulsivos” (BELLONI, 2008, p.8).

Nesse sentido, além de ser um campo em construção e aberto, a mídia constitui um espaço de reflexão teórica sobre as práticas pedagógicas e também se configura como um fazer educativo numa perspectiva transformadora de reaproximar a educação e a cidadania.

Embora as sofisticações tecnológicas sejam ainda maiores, existem dois aspectos que devem ser observados na implantação das mídias na educação. Primeiro o domínio do técnico e do pedagógico não deve acontecer um separado do outro. É errado pensar em ser especialista em mídias, para depois tirar proveito desse conhecimento nas atividades pedagógicas. O melhor é quando os conhecimentos técnicos e pedagógicos crescem juntos, simultaneamente, um demandando novas ideias ao outro. De acordo com VALENTE:

O domínio das técnicas acontece por necessidade e exigência do pedagógico, e as possibilidades técnicas criam novas aberturas, constituindo uma verdadeira espiral de aprendizagem ascendente na sua complexidade técnica e pedagógica (VALENTE, 2002, p.37).

O segundo aspecto diz respeito à especialidade de cada mídia com relação às aplicações pedagógicas. O educador deve conhecer o que cada uma dessas facilidades tecnológicas tem a oferecer e como pode ser explorada nas diferentes situações educacionais.

Neste aspecto a experiência pedagógica do educador é fundamental. Conhecendo as mídias para a realização dessas atividades e sabendo o que significa construir o conhecimento,

o educador deve indagar se o uso das mídias está ou não contribuindo para a construção de novos conhecimentos.

Para aplicação de ensino e aprendizagem abordando as mídias, é necessário evitar a ilusão, assumir a criticidade, abandonar praticas meramente instrumentais e excluir a visão que defende o conformismo e não a reflexão.

Diante das reflexões sobre mídias, evidencia-se a urgência em se realizar a prática das mesmas na escola, incorporando-as aos recursos metodológicos que propiciam a aprendizagem. Para que isso se concretize, os educadores precisam coordenar este processo, incorporando as mídias oferecendo perspectivas para atingir o conhecimento satisfatório.

Nos dias de hoje, existem vários recursos midiáticos disponíveis para os professores e isso possibilita que diversos conhecimentos possam ser explorados, mas o que ainda dificulta a utilização das mídias nas escolas é que a maioria dos educadores não se sentem preparados para utilizá-las em sala de aula. Nesse sentido, iniciativas como o curso de Especialização em Mídias na Educação, do qual essa monografia é uma das atividades finais, se configuram como importantes oportunidades para contribuir com a preparação dos professores em relação à exploração de recursos tecnológicos com finalidades didáticas.

As escolas, de modo geral, estão buscando preparação para a utilização das mídias na educação, equipando o ambiente escolar e transformando salas de aula tradicionais em ambientes informatizados.

O uso das mídias é rico e proveitoso nas escolas. Os equipamentos midiáticos possibilitam que as informações e o entretenimento sejam apresentados aos educandos de forma dinâmica e diversificada, e essa diversidade pode ser explorada em sala de aula.

As mídias não são apenas recursos instrumentais, auxiliares do processo pedagógico, são elementos estruturantes de novos processos. Entretanto, para que essa nova visão passe a fazer parte do sistema educacional, é necessário que se oportunize aos educandos condições para que se tornem sujeitos críticos, capazes de agir, refletir e interagir.

A escola não pode deixar de lado seus objetivos e, para tanto, precisa rever, mudar e abordar conceitos e conteúdo de formas diferente para que um novo planejamento didático seja inserido e as escolas se transformem, atendendo a essa sociedade moderna acompanhando as transformações.

Portanto, o uso das mídias no ambiente escolar abre caminhos promissores na educação. A utilização das mesmas, bem planejada, promove uma educação positiva na qual podem e

devem ser priorizadas a interação entre os alunos e destes com seus professores, a busca e análise de informações e o estímulo à criatividade e a iniciativa, de modo que os objetivos para uma aprendizagem crítica sejam atingidos, efetivando assim uma educação para formação de sujeitos reflexivos e autônomos.

A formação continuada é fundamental nesse preparo, uma vez que o professor dado à velocidade dos avanços midiáticos tende a se perceber como eterno principiante da educação. Também em função desses avanços midiáticos, a sociedade contemporânea passou e vem passando por diversas mudanças em todas as áreas do conhecimento. Essas mudanças produzem meios de comunicação altamente sofisticados, provocando uma profunda modificação nas atitudes, condutas, costumes e tendências no mundo inteiro.

O aumento acelerado das tecnologias da informação e comunicação impulsiona o processo de mudanças comportamental no país, as pessoas acabam sendo obrigadas a se adaptarem para se manterem no mercado de trabalho competitivo. Essas mudanças valorizam ainda mais o conhecimento, tornando-se uma necessidade sua valorização. A informática está presente em todas as dimensões e é primordial para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças. É de suma importância que ela seja propiciada para a criança, no sentido de ampliar as concepções vigentes e oportunizar a construção de conhecimentos.

O resultado da interação entre estruturas mentais e o meio ambiente é denominado aprender. As construções de novas habilidades e novas formas de comunicação surgem quando a educação é construída pelo sujeito da aprendizagem dentro do cenário escolar, assinalando competências e atitudes significativas.

O uso das tecnologias na educação infantil, por sua vez, nos leva a refletir sobre as novas formas de construção do conhecimento, desenvolvimento de atividades, múltiplas linguagens e processos de construção de identidades.

Todas as crianças manifestam uma curiosidade própria de quem está descobrindo o mundo. Não se pode dizer que essa curiosidade seja natural, tampouco se pode afirmar que a criatividade seja um dom inato. A manutenção da curiosidade e desenvolvimento da criatividade são consequências de um ambiente mais interativo, problematizador, diversificado e aberto as explorações infantis.

O novo paradigma educacional aponta novas possibilidades de prática docente, propondo atividades que despertem o interesse e a motivação dos alunos, através das mais variadas formas lúdicas, dentre elas, a informática, com a finalidade de mediar de forma significativa à construção do conhecimento.

Conclui-se que a informática configura-se como um suporte valoroso para a prática docente, um recurso alternativo e funcional às aulas, um caminho cuja construção se faz no cotidiano escolar, atrelado ao espaço comunitário, familiar e social, entendendo que a escola, cada vez mais, precisa ser um espaço integrado e integrador, e não dissociado do que se passa à sua volta.

3 A INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Cada vez mais a educação escolar assume o papel de formação integral de seus alunos, devendo prepará-los para o contexto social. Um dos objetivos da iniciação da informática na vida das crianças é que esta tecnologia estimule suas mentes e potencialize seu desenvolvimento intelectual. Dessa forma, a informática pode surgir como algo prazeroso, capaz de ser uma grande aliada para o aprendizado das crianças.

A utilização das novas tecnologias de informação e comunicação, como ferramenta, traz uma enorme contribuição para a prática escolar em qualquer nível de ensino. Informática na educação é hoje uma das áreas mais fortes da tecnologia educacional.

Hoje é consenso que as novas tecnologias de informação e comunicação podem potencializar a mudança do processo de ensino e de aprendizagem e que, os resultados promissores em termos de avanços educacionais relacionam-se diretamente com a ideia do uso da tecnologia a serviço da emancipação humana, do desenvolvimento da criatividade, da autocrítica, da autonomia e da liberdade responsável (ALMEIDA E PRADO, 1999, p.1).

A informática oportuniza às crianças um novo conhecimento de mundo, algo primordial para a sua formação. Cabe à escola, a tarefa de oportunizar aos seus alunos a inserção no universo computacional, oferecendo-lhes acesso e subsídios necessários para que possam, através da informática, adquirir conhecimento.

No sistema educacional brasileiro a implantação de computadores nas escolas é mais comum a partir do início do ensino fundamental, embora algumas instituições iniciem esse processo desde a educação infantil, o que, no entanto, não representa um número expressivo. Portanto, segundo a realidade brasileira, os primeiros contatos da criança com o computador em seu processo de aprendizado se darão, aproximadamente, a partir dos seis a sete anos de idade.

Para a inicialização da criança com o computador, é missão da escola atender a esse aprendiz, tornando significativo o seu aprendizado, enfatizando o “aprender” e não o “ensinar”, pois o conhecimento provoca mudanças e transformações. Cabe ao educador tornar o computador uma parte do ambiente natural da criança, explorando todas as possibilidades que o computador lhes oferece. De acordo com Pires (2008, p.10), “a informática na escola deve ser um processo contínuo de construção, envolvendo a percepção, a sensação, a experimentação, criação e reflexão.” Porém, numa sociedade tecnológica e capitalista o

professor não pode estar excluído das condições divergentes em que se encontram os alunos, mergulhados no mundo de imagens que os circundam por todos os lados.

Em meio a tudo isso, o papel do professor, enquanto mediador de aprendizagem é tornar as mídias parceiras, descobrindo como utilizá-las pedagogicamente, refletindo sobre os efeitos que podem trazer para a melhoria de sua ação pedagógica, ao invés de reagirem com pessimismo e insatisfação, sem entender e/ou querer entender as mudanças que estão a olhos vistos e sem as quais não é mais possível se fazer uma educação transformadora. Se a sociedade está mudando de forma tão rápida a escola não pode esperar, precisa se reorganizar, repensar-se como espaço de formação humana e cidadã, conhecer e explorar as prioridades e interesses de suas comunidades escolares. Nesse sentido, incluir a informática no projeto político pedagógico da escola, integrando-a às suas matrizes curriculares, é uma forma de fazer o diferencial.

Entre as novas tecnologias, o computador ocupa um lugar de destaque pelo poder de processamento de informação que possui. Neste contexto, o computador não pode ser visto como “modismo”, mas como uma ferramenta que poderá contribuir no processo da aprendizagem. Dentro desta perspectiva, a formação dos educadores deve favorecer uma reflexão sobre a relação entre teoria e prática e proporcionar a experimentação de novas alternativas pedagógicas. Isso não significa jogar fora as velhas práticas, mas sim, apropriar-se das novas, ressignificando-as, promovendo a transformação necessária.

A informática vem adquirindo cada vez mais relevância na vida das pessoas. Sua utilização já é vista como instrumento de aprendizagem e sua ação no meio social vêm aumentando de forma rápida entre as pessoas. Cresce o número de famílias que possuem em suas residências um computador. Esta ferramenta está auxiliando pais e filhos mostrando-lhes um novo jeito de aprender e ver o mundo. Ao interagir com a informática, a criança reproduz diferentes emoções, essa experiência proporciona diferentes sentimentos que são muito importantes para a sua formação integral.

Na visão aqui assumida, é fundamental proporcionar à criança, desde muito cedo, a convivência com a informática, pois é um meio de prepará-la integralmente para o seu crescimento pessoal e social. A informática propicia descobertas para a criança, uma vez que, de forma prazerosa e criativa, ela se insere no universo global, desvelando muitas coisas e criando a possibilidade de construção de conhecimento, proporcionando novas formas de vivenciar situações, ampliando dessa maneira, sua capacidade de entender e interpretar o mundo.

Brincando a criança aprende com toda a riqueza do aprender fazendo, espontaneamente, pelo prazer de participar, sem visar recompensas, ou temer castigos, mas adquirindo o hábito de estar ocupada fazendo algo inteligente e criativo. Dessa forma, prepara-se para o futuro, experimentando o mundo ao seu redor dentro dos limites que sua condição atual permite (NUNES, 2012, pág. 17).

A informática é um poderoso recurso educativo, que tem se mostrado necessário no âmbito escolar, pois ela é capaz de tornar o aprendizado prazeroso e estimulante. As crianças ao ingressarem na escola infantil, já trazem consigo uma bagagem muito grande, que deve ser socializada e aprimorada na escola. Sendo assim, a informática pode contribuir para a compreensão e propagação dos costumes existentes em um mesmo ambiente, a sala de aula.

Mesmo sendo o computador um recurso que as crianças gostam, entretanto, é necessário acompanhar o seu uso criticamente, para que se evitem os exageros e prejuízos à sua formação. O computador não pode substituir as brincadeiras como: a boneca, o carrinho, o futebol, o esconde-esconde, o faz de conta, e outras brincadeiras essenciais para uma vida saudável. É preciso, portanto, equilibrar o uso de ferramentas tecnológicas com outras atividades mais práticas e lúdicas, essenciais ao processo de socialização e jamais substituíveis por qualquer equipamento mais moderno ou inovador.

A contribuição da informática no ensino pode ser muito grande, devendo ter o seu lugar de destaque na educação infantil. Oferecer a informática como uma possibilidade de expressão das crianças, explorando este universo, é indispensável. Ela exerce grande abrangência na vida da criança, pois através dela é possível que a criança melhore seu comportamento e acentue seus sentidos, contribuindo para o desenvolvimento de sua criatividade, de sua sensibilidade artística e cognitiva e para a construção de sua cidadania. Com isso, o trabalho com a informática de forma contextualizada e planejada, estimula a percepção das crianças, além de proporcionar a aquisição de novos conhecimentos.

Dentro desta perspectiva, a informática torna-se uma linguagem com múltiplas potencialidades, capaz de ser dinamicamente construída e diversamente experimentada, desempenhando várias funções na vida social da criança. Deve estar presente no cotidiano e no contexto escolar, sendo uma forma privilegiada de conhecimento.

Pesquisas informam que escolas que utilizam computadores no processo de ensino-aprendizagem apresentam melhorias nas condições de estruturação do pensamento do aluno com dificuldades de aprendizagem, compreensão e retenção. Colaboram, também, para melhor aprendizagem de conceitos matemáticos já que o computador pode constituir-se num bom gerenciador de atividades intelectuais, desenvolver a compreensão de conceitos matemáticos, promover o texto simbólico capaz de desenvolver o raciocínio sobre ideias matemáticas abstratas, além de tornar a criança mais consciente dos componentes superiores do processo de escrita (MORAES, 1998, p. 13).

Sendo assim, é preciso atentar para o fato de que a presença da informática nas instituições de educação infantil é fundamental. A necessidade de percebê-la como essencial na vida do aluno, para a sua relação com o mundo e não reduzi-la apenas como auxílio para a aprendizagem, é indiscutível. Tornando-se preponderante ressaltar a informática como aprendizagem efetiva e fator importante para o desenvolvimento das crianças.

É importante salientar que a informática tem extrema relevância no desenvolvimento infantil. Dessa forma, é importante que a escola ofereça de modo sistemático e sempre com novos desafios. O universo computacional é muito amplo e deve ser utilizado como uma prática diária na educação infantil, a fim de possibilitar um futuro criativo para as crianças. Vale salientar que a informática é uma das formas de inserir a criança no meio social. A informática constitui-se como um agente transformador, tornando-se imprescindível para a criança desenvolver-se integralmente. Daí a importância de estar presente no cotidiano escolar.

A inserção da informática na educação da criança é indispensável, pois auxilia no desenvolvimento de suas potencialidades, sendo fundamental para a sua formação como um ser global. Cabe à escola, proporcionar momentos de interação com a informática e troca de experiências pelas crianças, permitindo o desenvolvimento perceptivo e receptivo do aluno, bem como, propiciar novas conquistas individuais e coletivas, possibilitando novos sentidos para as crianças na construção de sua cidadania.

Segundo Fischer (2003, p.156) “o computador trabalha com representações virtuais de forma coerente e flexível, possibilitando, assim, a descoberta e a criação de novas relações”.

3.1 A relação das crianças com o computador

A contribuição da informática no desenvolvimento da criança é incontestável. A criança ao entrar em contato com o computador, seja pelo manuseio ou pela apreciação somente,

potencializará sua aprendizagem cognitiva. Torna-se preponderante sua utilização como ferramenta pedagógica, pois contribui para o seu processo integral de desenvolvimento.

Nesse sentido, o computador passa a ter uma função maior do que simplesmente passar informação. Ele é uma ferramenta que o aluno usa para realizar uma tarefa. Nessa situação o aluno descreve as suas ideias para a máquina (na forma de um programa), a máquina executa "essa ideia o resultado pode ser analisado. Se o resultado não é o esperado, certamente o aluno será instigado a refletir sobre o seu trabalho. Do mesmo modo, o professor, através do trabalho do aluno, terá mais recursos para entender o que o aluno sabe e o que não sabe sobre um determinado assunto, conhecer o estilo de trabalho do aluno, bem como seus interesses, frustrações. (VALENTE, 2002, pág. 17).

Através da pesquisa realizada com a turma do pré II percebeu-se que a maioria dos alunos só tem contato com o computador na escola, são poucos os alunos que possuem um computador em casa, por isso quando se dirigem ao laboratório de informática ficam admirados. Apesar de muitos não terem contato com o computador em casa todos os alunos possuem um bom domínio da máquina, o que torna a aula ainda mais atrativa. Nesse sentido percebe-se que a utilização das tecnologias na educação não é mais uma opção, mas uma exigência desta sociedade. É imprescindível que o professor vença resistências e vá em busca do conhecimento, para que possa estar competente e atuar afinado com as tecnologias.

Atualmente o professor precisa estar aberto para aprender, reaprender e permanecer sempre em estado de aprendizagem, a fim de integrar os conteúdos das mídias existentes na escola, uma vez que, quanto mais o professor estiver em contato com as mídias que os alunos utilizam diariamente, mais perto estará de seu aluno, pois ambos estarão falando uma mesma linguagem. Mas, o medo do novo, a falta de prática em manusear os equipamentos, a falta de coragem de querer enfrentar desafios e também a falta de compromisso de alguns, leva a distância do aluno e do professor.

Diante disso, o professor tem necessidade de querer, de motivar-se, enfrentar desafios impostos muitas vezes pelo comodismo. O professor que transmite competência facilita a comunicação com os alunos e a disposição para aprender.

As atividades de informática na escola devem visar e ampliar as concepções de mundo e de sociedade para o aluno, proporcionando-lhes vivências, ampliando sua cultura e contribuindo para a expressão de sentimentos. É muito importante que a escola possibilite aos seus alunos um contato frequente com a mesma, para que eles possam desenvolvê-la e explorá-la de maneira efetiva.

Dessa forma, é preponderante que a informática seja valorizada na escola, pois ela permite que a criança sinta-se livre para criar e explorar o universo que a cerca, sendo muito importante para a adaptação e desinibição da criança. Além disso, o trabalho com a informática deve ser desenvolvido, pois favorece e facilita a sua expressão e relacionamento.

Se faz necessário olhar para a educação infantil como um espaço que recebe os estudantes em pleno desenvolvimento e que deve, portanto, propiciar condições para que ele possa se tornar transformador. Nesse sentido, fazemos referência a informática como algo essencial para que isso se concretize. É importante ressaltar que oportunizando experiências computacionais para a criança, a escola contribui significativamente para o seu desenvolvimento emocional e cognitivo, possibilitando que a criança desenvolva seu pensamento criativo. De acordo com Pires (2008, p.75), “[...] a informática na Educação Infantil é uma atividade importante. Ela contribui para o desenvolvimento cognitivo e deve ser trabalhada de forma lúdica, pois esta é uma linguagem natural da criança [...]”.

A informática está presente de modo inequívoco no cotidiano infantil, dessa forma é fundamental que se propicie à criança interiorizar e encontrar o significado da mesma de forma lúdica, sendo essencial para o seu desenvolvimento. A informática através de sua função socializadora, contribui para a formação das crianças, proporcionando a elas sensibilidade na criação e livre expressão. Com isso, imergir a criança no universo computacional possibilita a ampliação e domínio de suas habilidades.

Nesta perspectiva, a informática deve ser propiciada às crianças, na medida em que ela desperta e estimula o gosto pela atividade computacional.

Outra questão relevante é que através da informática, a criança torna-se receptiva o que proporciona o desenvolvimento de sua comunicação Segundo ALMEIDA E PRADO: “A fundamentação básica da educação tecnológica resume-se no saber-fazer, saber-pensar e criar, que não se esgota na transmissão de conhecimentos, mas inicia-se na busca da construção de conhecimentos que possibilite transformar e superar o conhecido e o ensinado”. (1999, pág. 48).

Além disso, a informática ainda proporciona o desenvolvimento da afetividade, pois a criança que vive em contato com a informática, e o faz em contato com amigos e colegas, aprende a conviver melhor com as outras crianças e com o mundo que a cerca. Segundo (BRÉSCIA, 2003, p.81), “[...] o aprendizado de informática, além de favorecer o desenvolvimento afetivo da criança, amplia a atividade cerebral, melhora o desempenho escolar dos alunos e contribui para integrar socialmente o indivíduo”.

Em suma, a informática é de grande importância para a criança, pois está em fase de desenvolver-se e a informática faz com que ela complemente o seu ser social. Estando diretamente associada ao desenvolvimento da criança, a informática faz com que ela possa expressar todos os seus sentimentos. Dessa forma, a informática é excelente fonte de trabalho escolar por fazer parte da comunicação social. Conforme (PIRES, 2008, p.03), “[...] evidenciar a informática como uma estratégia pedagógica, [...] contribui significativamente no processo de desenvolvimento das crianças na Educação Infantil”.

Sendo assim, é relevante mencionar que a informática contribui imensamente para o exercício da cidadania da criança, uma vez que desempenha um importante papel no seu desenvolvimento. Constituindo-se assim, a forma mais pura de inseri-la no contexto social.

3.2 A contribuição da informática no processo de socialização e aprendizagem da criança

Propiciar o contato com a informática faz com que a criança conheça e explore conhecimentos, que é fundamental para a sua aprendizagem cognitiva. De acordo com Pires (2008, p.5), “[...] efetivamente a prática de informática, seja pelo aprendizado, seja pela apreciação, potencializa a aprendizagem cognitiva, particularmente no campo do raciocínio lógico, da memória, do espaço e do raciocínio abstrato”.

Introduzir a informática na escola, favorece o crescimento do saber, e o bem-estar, possibilitando a às crianças agirem de forma mais dinâmica e descontraída. Através da informática, é possível introduzir na vida da criança a magia de aprender e socializar o conhecimento, permitindo que ela desenvolva várias aptidões de forma prazerosa, facilitando a construção de saberes e promovendo a aprendizagem.

A educação infantil é um lugar de aprendizagem humana, de socialização e interação. Nos dias atuais em quase todas as escolas de educação infantil já se instituiu o uso do computador. A criança se apropria do uso do computador do mesmo modo que conhece os objetos do mundo exterior: realizando uma descoberta repleta de curiosidades. (SANTOS, 2012, p. 10).

Sendo assim, a informática exerce um importante papel na educação infantil, pois desenvolve a criatividade nas crianças, proporcionando o aprendizado com alegria e prazer. Incluir a informática como trabalho pleno na escola é essencial, pois ela propicia um

aprendizado agradável, motivando as crianças para o seu ser criativo. A informática além de contribuir para vários aspectos de desenvolvimento das crianças, acrescenta para o crescimento das potencialidades da criança, facilitando a aquisição de saberes. Conforme (PIRES, 2008, p.52), “por isso, é imprescindível que a criança seja inserida no mundo da informática logo na primeira infância, criando-se um ambiente, em casa ou na escola, em que se possa aprender, identificando e brincando com a realidade do meio ambiente”.

É importante destacar que o estímulo da informática é preponderante para a criança adquirir concentração e posteriormente avançar no reconhecimento dos mesmos. Isso gera uma aprendizagem intrínseca. Dessa forma, o trabalho com a informática faz com que a criança exprima o seu pensamento e os seus desejos, interprete o mundo e afirma a sua própria identidade.

Neste sentido, é essencial que se trabalhe a informática na sala de aula de forma consciente, proporcionando à criança a interação necessária, a fim de desenvolver suas habilidades. É imprescindível que a informática seja inserida na Educação Infantil, para que rompa as barreiras existentes, pois através dela é possível tornar a aprendizagem mais rica e significativa.

É preciso lembrar que os computadores são ferramentas como quaisquer outras. Uma ferramenta, sozinha, não faz o trabalho. É preciso um profissional, um mestre no ofício, que a manuseie, que a faça fazer o que ele acha que é preciso fazer. É preciso, antes da escolha da ferramenta, um desejo, uma intenção, uma opção. Havendo isto, até a mais humilde sucata pode transformar-se em poderosa ferramenta didática. (FONSECA, 2001, p.2).

Pensando, então, a informática como essa ferramenta usada a partir de um desejo, de uma opção educativa, surge a necessidade de se implantar na escola a informática com intencionalidade, buscando suprir as necessidades dos alunos e conceber a aprendizagem de forma inovadora. Tornando as atividades computacionais mais significativas, obviamente elas irão ao encontro dos interesses atuais dos alunos. De fato, é fundamental viabilizar a informática na escola, ressaltando a importância da reflexão a respeito de seu exercício na educação infantil como fonte de desenvolvimento e aprendizagem. Assim é possível construí-la como parte essencial do processo de ensino/aprendizagem.

Vale ressaltar que a informática é de suma importância para a construção do aprendizado e formação das crianças. Ela auxilia de maneira ativa para a construção e aquisição de conhecimentos, favorecendo o desenvolvimento de várias habilidades. Segundo (PIRES, 2008, p.50), “ao mesmo tempo que a informática possibilita essa diversidade de estímulos ao

cérebro e ao corpo humano, ela [...] pode estimular a assimilação de novas informações, isto é, a aprendizagem”.

A socialização é de suma importância no desenvolvimento humano, pois é um processo interativo no qual as crianças suprem suas necessidades e assimilam a cultura ao mesmo tempo em que, reciprocamente, a sociedade se desenvolve. Mesmo que com o nascimento a socialização já se inicie, é importante levar em conta que esse processo vai sofrendo mudanças ao longo de todo ciclo vital, e que a escola, como instituição responsável por uma parcela significativa da educação formal, pode e deve explorar esse processo a partir de todas as suas muitas manifestações - culturais, políticas, artísticas, comunicativas, tecnológicas.

A escola tem um papel importante na concretização do processo de socialização. O campo escolar será decisivo para o desenvolvimento cognitivo e social infantil, na construção da identidade da criança, do seu sentimento de pertencer ao mundo, adquirindo modelos de aprendizagem e a aquisição dos princípios éticos e morais que norteiam a sociedade.

Contudo, é importante ressaltar também o papel da tecnologia na socialização das crianças, uma vez que redes sociais são fortes parceiras nos contatos atuais. As crianças precisam, sobretudo, tornarem-se conscientes do uso que fazem desses aparatos tecnológicos e compreenderem, antes de tudo, que são mecanismos de entretenimento e também de aprendizagem e socialização, mas que não substituem o contato humano. Diante dessa preocupação com uma formação humana que não supervalorize a tecnologia, a escola ainda tem o papel mais significativo na construção de sujeitos conscientes e informatizados.

É relevante destacar que a informática propicia à criança interagir, extravasando seus sentimentos e inquietações, adquirindo conhecimento de forma enriquecedora. Além disso, as atividades de informática possibilitam que a criança tenha um maior conhecimento de si mesma e estabeleça melhores relações com o ambiente em que está inserida.

Em síntese, é importante salientar que a informática desperta na criança o desenvolvimento de aspectos sócio afetivos, cognitivos, linguísticos e psicomotores, contribuindo para o processo de aprendizagem. Dessa forma, a informática deve ser desenvolvida de maneira integral, onde as crianças possam se expressar e ampliar seu conhecimento sobre o mundo.

4 O GRAU DE ENVOLVIMENTO DOS ALUNOS COM ATIVIDADES LÚDICAS E INTERATIVAS

É indiscutível a necessidade de se incentivar a inserção da informática no contexto escolar, de maneira a desenvolver um trabalho significativo. Para isso, é necessário traçar um caminho, onde ela seja parte essencial do processo de ensino. Neste sentido, é importante implementar na escola um caráter pedagógico para a informática, a fim de explorar diferentes conteúdos e contextos. Dessa forma, o educador precisa trabalhar a informática de forma a identificar e suprir as necessidades de formação de seus alunos.

A introdução dos computadores na sala de aula pode idealizar uma possibilidade mais eficaz de lidar com alguns temas do ensino, e o enriquecimento constante dessa tecnologia talvez permita aumentar e flexibilizar seu uso enquanto instrumento de ensino e aprendizagem, podendo ainda o professor fazer modificações importantes e interessantes e alterar o próprio processo de aprendizagem.

É de suma importância que o educador inicie as atividades computacionais com jogos interativos já conhecidos das crianças, para então acrescentar novidades que farão com que elas aprimorem os seus conhecimentos, ampliando e facilitando a aprendizagem de maneira ativa. Com isso, a criança desenvolve a apreciação pelo jogo, aprendendo e desenvolvendo sua imaginação.

É fundamental que a criança seja estimulada pelo educador a interagir com o computador, para que ela possa expressar os seus desejos e anseios, pois o computador é uma ferramenta que promove a curiosidade e a imaginação. Assim, é necessário que o educador sensibilize a criança para o mundo computacional, para que ela descubra as suas qualidades. Dessa maneira, é possível transformar o ato de aprender em atitude lúdica e prazerosa através da informática no cotidiano infantil. Conforme (PIRES, 2008, p.59). “a interatividade computacional das crianças depende do(a) professor(a) criar, conduzir e aproveitar os momentos lúdicos”.

Torna-se imprescindível que o educador incorpore a informática no contexto escolar, possibilitando à criança a apreciação e a vivenciação das atividades lúdicas. Oportunizando à criança se expressar através das mesmas traduzindo suas emoções e sentimentos. Neste sentido, é importante que o educador procure entender como as crianças se expressam durante a interação com o computador, para que ele possa fornecer subsídios necessários ao desenvolvimento de suas capacidades. “Se o ensino for lúdico e desafiador a aprendizagem

prolonga-se para fora da sala de aula e acontece de forma interessante e prazerosa” (SANTOS,2012, p. 18)

Para que isso ocorra, o educador necessita ter consciência de sua importância no contexto educativo, considerando a informática parte essencial do seu plano de ensino, sendo que a mesma deve estar presente de maneira plena na escola. Cabe a escola, nesse caso, pensar de forma coletiva, quais os principais usos da informática, de que forma serão trabalhadas as redes sociais, que principais programas e jogos serão utilizados, como serão explorados recursos como rádio, TV jornais e blogs, qual o espaço nas práticas de ensino para todos os recursos de mídias que podem contribuir com um ensino mais dinâmico, motivador e comprometido com a formação integral dos estudantes.

A utilização da informática na área da educação é mais complexa do que a utilização de qualquer outro recurso didático conhecido até o momento, sendo muito diferente em função da diversidade dos recursos disponíveis. Com ela, é possível se comunicar, pesquisar, criar desenhos, efetuar cálculos, simular fenômenos, e muito outras ações. O uso do computador como máquina de ensinar consiste na informatização dos métodos de ensino tradicionais. Entretanto, muitos professores utilizam tal ferramenta de maneira insatisfatória, banalizando momentos que poderiam ser de grande relevância no desenvolvimento da criança.

Neste sentido, é fundamental que o educador aprimore a sua prática, buscando constantes renovações para que ele possa trilhar um caminho mais abrangente. Dentro desta perspectiva, o educador precisa ter noção de que sua prática deve ter objetivo e fundamento. Fazendo da informática uma importante ferramenta educativa para a ampla formação de seus alunos.

Cabe ao educador, experimentar novas práticas pedagógicas, no sentido de potencializar a informática na educação infantil. Pois através dela, é possível propiciar à criança a busca pela essência da vida. Sendo assim, é fundamental desvelar o significado da informática, para a formação das crianças, sendo alicerce para uma prática efetiva de ensino.

Para que se possa efetivar a informática de forma significativa e relevante, é essencial que se promova uma reflexão crítica sobre as práticas pedagógicas existentes, a fim de contribuir para o processo de formação integral do aluno. Faz-se necessário introduzi-la na construção do trabalho pedagógico da escola. Sendo assim, o educador necessita enriquecer o seu trabalho, oportunizando situações de atividades informatizadas significativas para seus alunos.

Tendo em vista que a verdadeira educação é o desenvolvimento harmônico das faculdades físicas, mentais e espirituais, visando o ser como um todo, faz-se necessário que o

educador, como agente da atuação educativa, baseado numa educação criativa e prazerosa, busque romper com os paradigmas tradicionais e abra espaço para a participação e experimentação do sujeito na construção de seu próprio conhecimento e desenvolvimento de habilidades. Houve um tempo em que era extremamente nítida a separação entre brincar e o aprender. Os momentos de uma atividade e os momentos de outra eram separados e não se concebia que fosse possível aprender quando se brincava. Todavia, analisando o ato de brincar na sala de aula torna necessário entender, e deixar claro que existe uma relação entre o brincar e o aprender, e que essa visa o desenvolvimento e aprendizagem do educando. Nesse sentido pode-se afirmar que, as atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação.

Assim sendo, se faz necessário que o professor lance mão de estratégias como o uso da informática, uma vez que, através da mesma vários objetivos relacionados à aquisição, à interação, socialização, motivação e criatividade podem ser atingidas. Nesse sentido, a escola constitui-se num espaço essencialmente educativo, caracterizado pela ação institucional intencional, cuja função principal é a socialização do conhecimento socialmente produzido, possibilitando ao educando o acesso e a reconstrução do saber.

“O computador é um objeto que a criança manipula, tendo o professor como mediador em uma interação rica de ideias e atividades no processo de ensino” (VALENTE, 2002, p.33).

O educador necessita de intencionalidade nas atividades a serem trabalhadas, bem como, planejamento didático, pensando a informática como um elemento potencializador da aprendizagem. Oferecer novas possibilidades para a criança facilita e desperta a motivação e interatividade. Há inúmeros jogos educativos disponíveis na internet, há atividades com distintos graus de dificuldades, há produções que integram áudio e imagem de forma atraente e criativa, há exercícios que incentivam raciocínio lógico e arte on line.

Neste sentido, é de suma importância que o educador incentive a criança interagir com a informática de forma criativa e descontraída, isso possibilita novas descobertas para as crianças, sendo fundamental para ampliar suas relações. É importante salientar que o educador deve despertar o interesse das crianças, criando situações para que elas possam vivenciar a informática e compreender a sua importância. Valorizar a atividade pedagógica através da informática é essencial para torná-la mediadora do processo de ensino.

A criança possui uma capacidade extraordinária para assimilar novos conhecimentos, principalmente quando ensinados de forma lúdica.

5 CAMINHO METODOLÓGICO

A pesquisa realizada procurou mostrar que é possível utilizar os recursos de informática na educação infantil, visto que, além de estimular a atenção, a abstração e o raciocínio, contribui também para o desenvolvimento intelectual, cognitivo e social da criança. A utilização dos jogos na prática pedagógica requer do educador o conhecimento de como aquele jogo pode contribuir para o conhecimento buscado. Por isso não basta apresentar o jogo ao educando. É preciso pensar em como ele pode fazer parte integrante da aula, elaborada e planejada para promover a participação e a experimentação do sujeito na construção do conhecimento de forma lúdica e prazerosa.

O lúdico faz parte do imaginário das crianças. As crianças aprendem mais principalmente quando ensinadas a partir das atividades lúdicas. Por esta razão, foram desenvolvidas atividades interativas, através de um software, ou seja, um programa de computador, com atividades lúdicas do Coruja Boo. A Coruja Boo é um site de jogos educativos que tem por objetivo que as crianças aprendam o uso do computador brincando. É um jeito muito divertido de estimular aos mais pequenos: se ensina a pressionar as teclas, mexer o mouse, clicar e arrastar objetos. Também tem jogos mais tradicionais como os de colorir on line e montar quebra-cabeça. É um site divertido que proporciona diversão e interatividade nas crianças. Na seção download encontram-se papéis de parede e desenhos para imprimir e colorir. O que considerei muito importante foi que os jogos não sejam violentos nem competitivos. As crianças nunca perdem, só avançam os níveis de dificuldade segundo a sua maturidade.

Durante o trabalho pedagógico que ilustra essa reflexão, foram utilizados jogos para colorir on line e quebra-cabeças do site Coruja Boo.





No laboratório de informática, os alunos tiveram acesso a um programa específico de computador (Software), que possibilitou a realização de atividades interativas relacionadas a colorir on line e a tentar montar um quebra-cabeça. Como foi proposto para alunos entre 5 e 6 anos precisei orientar e motivar os alunos. Os jogos escolhidos possuem clareza em seus comandos e não oferecem dificuldades de uso. Durante as aulas, foram feitas algumas observações e registros que pudessem demonstrar o grau de envolvimento dos alunos nas atividades, seu nível de interesse e as dificuldades apresentadas por eles ao desenvolverem as atividades.

Na primeira vez, percebeu-se que as dificuldades foram maiores, muitos alunos nunca tinham usado um computador, mas na medida em que iam praticando, as dificuldades foram desaparecendo. Antes de iniciarem os jogos, os alunos foram orientados a clicarem em um link colocado na página inicial de cada jogo, que dá acesso a uma página na internet, para que pudessem jogar. Os alunos que apresentaram maior dificuldade na resolução das atividades foram justamente aqueles que não seguiram essa orientação. Felizmente foram poucos, estes tiveram que voltar para fazer o que não haviam feito com a devida atenção. Os alunos demonstraram-se participativos e ativos o tempo inteiro generalizando a troca de saberes. No decorrer da aula dialogavam com os colegas sobre o que faziam e quando tinham dúvidas na maioria das vezes perguntavam ajuda ao colega que estava mais próximo, demonstravam esclarecidamente que não queriam ajuda da professora, eles faziam questão de achar soluções sozinhos, atitudes que me impressionaram por serem alunos da pré escola. Eles ajudavam uns aos outros trocando ideias para atingir os resultados propostos, o que proporcionou uma aula atrativa, prazerosa e significativa. Com este trabalho observou-se um amplo envolvimento dos alunos durante a exploração dos jogos computacionais. Enquanto os educandos jogavam,

procurou-se estimular o desenvolvimento das relações afetivas, verbais, psicomotoras e sociais com o objetivo de se obter sucesso nas relações de aprendizagem.

Ao término do período da aula os alunos queriam brincar um pouco mais, mas como é só um período por semana precisamos deixar o laboratório de informática para outra turma. Na sala de aula alguns alunos ainda comentavam sobre os jogos demonstrando satisfação e interesse pelos mesmos. Foi uma experiência muito interessante, pois percebeu-se no rostinho de cada um o quanto estavam interessados no desenvolvimento de tais atividades.

A análise dessa questão nos permite entender que o uso inteligente do computador não é uma característica inerente ao mesmo, mas está vinculado a maneira como nós concebemos a tarefa na qual ele será utilizado.

Após essa experiência pode-se dizer que a educação voltada para a prática de jogos educativos interativos compromete-se com a formação de sujeitos autônomos, o que proporciona o crescimento pessoal e a possibilidade de modificar não só a si mesmo, mas a realidade escolar na qual se está inserido.

Quase tudo que se tem hoje de mais avançado foi construído a partir de programas de computador. Por esta razão, ter conhecimento de informática passou a ser imprescindível.

Os recursos da informática serão necessários nos sistemas de ensino, na formação da cidadania, para reduzir o processo de exclusão social. [...] A informática viabiliza a comunicação imediata e mais ágil. A falta de acesso aos instrumentos da informática, gera uma camada marginal da sociedade. (PIRES, 2008, p. 100-101).

Na educação infantil, o recurso de informática, aliado às atividades interativas, tem produzido bons resultados. As atividades desenvolvidas promovem o desenvolvimento de esquemas mentais que auxiliam na aprendizagem e na autonomia intelectual do aluno reafirmando a importância de se aliar essas atividades com novas possibilidades de interação oferecidas pelas inovações tecnológicas.

Neste sentido, é de suma importância que o educador incentive a criança interagir com a informática de forma criativa e descontraída. Isso possibilita novas descobertas para as crianças, sendo fundamental para ampliar suas relações com o espaço. É importante salientar que o educador deve despertar o interesse das crianças, criando situações para que elas possam vivenciar a informática e compreender a sua importância. Valorizar a atividade pedagógica através da informática é essencial para torná-la mediadora do processo de ensino.

Ao proporcionar à criança, atividades que despertam o prazer pela informática, faz com que ela seja receptiva e adquira conhecimento brincando. Onde a informática se tornará algo constante e de grande importância em sua vida. A informática desenvolve capacidades muito importantes para o seu crescimento infantil. Sendo assim, é fundamental que o educador propicie a informática como algo imprescindível para uma aprendizagem ampla, contribuindo para a formação integral da criança.

O ato de brincar com o computador é de suma importância para a integração social da criança. Brincando a criança se torna muito mais comunicativa e busca a harmonia com a coletividade. Além disso, o brincar é muito importante para despertar na criança a atenção. Assim, a utilização de recursos de informática na educação infantil, de maneira interativa e lúdica, através do site coruja Boo, é uma forma extremamente interessante para a melhoria e o aprimoramento do processo de ensino-aprendizagem. Através do trabalho com o Coruja Boo, por exemplo, percebeu-se que o educando é conduzido a explorar sua criatividade e melhorar sua autoestima, bem como oferece melhores condições de conduta no processo de ensino e aprendizagem.

Através do site Coruja Boo, por exemplo, foi possível analisar como as crianças se relacionam, possibilitando-lhes a construção de significados. Por essa razão, o prestígio da informática no universo infantil é indiscutível, pois ela possui um valor inestimável, refletindo no contexto social e educativo. Em suma, as atividades com o computador são vitalizadoras para o processo de ensino na educação infantil.

6 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

A seguir transcrevem-se os questionamentos e alguns dos seus principais resultados, levantados na pesquisa aplicada às educadoras da instituição da rede municipal de ensino de Parai/RS, por meio dos quais se apresentam as análises das respostas obtidas e das observações feitas no decorrer da pesquisa.

- Em sua opinião, é possível fazer da informática uma ferramenta pedagógica na educação infantil? De que maneira?

Todas as professoras destacaram que a informática quando bem trabalhada e direcionada, torna-se uma rica ferramenta pedagógica que pode contribuir imensamente na construção de saberes pelas crianças. Entretanto, constata-se na instituição pesquisada que grande parte das educadoras não trabalha a informática de forma efetiva, restringindo-a apenas como suporte para outras atividades. Como o planejamento é algo escasso, a informática torna-se algo aleatório e sem intencionalidade educativa, o que prejudica a formação integral das crianças.

b) Em sua opinião, a informática pode contribuir para a maturação e formação social da criança? De que forma?

Conforme falas de todas as professoras ficou evidente que a informática é extremamente importante para a maturação e formação social da criança, na medida em que ela proporciona à criança experimentar diferentes sensações, favorecendo para o aprendizado de regras sociais. Verificou-se que as educadoras têm ciência disso, entretanto todas apontam a necessidade de planejamento das atividades a serem desenvolvidas para que se obtenham bons resultados.

c) Em sua opinião, quais as possibilidades de desenvolvimento das crianças através da informática?

Observou-se, por meio das entrevistas, que todas as educadoras pensam nas possibilidades de desenvolvimento através da informática como socialização e interação, mas apenas duas delas mencionaram algo muito importante que é o desenvolvimento cognitivo.

Vale ressaltar, que o trabalho com a informática auxilia em inúmeros aspectos de desenvolvimento infantil, ampliando suas capacidades cognitivas e afetivas, além de sua função socializadora. Neste sentido, é extremamente importante que ela seja utilizada no contexto educativo.

d) Em sua opinião, qual o papel da informática na educação infantil?

Verificou-se através da pesquisa que a maioria das educadoras não possui uma compreensão objetiva sobre o papel da informática na educação infantil e com isso tem certa dificuldade de trabalhá-la como recurso pedagógico. Cinco delas acreditam que o papel da informática se dá em deixar o ambiente escolar mais descontraído, sem pensar nas importantes contribuições da mesma para o universo infantil.

É preciso atentar para o fato de que o educador deve trabalhar a informática de forma a permitir que a criança desenvolva suas mais diversas habilidades. Para isso, torna-se necessário que o educador proponha uma mudança em sua prática educativa, tornando-se um agente transformador, pois a informática é uma importante ferramenta pedagógica que pode fazer a diferença nas instituições de educação infantil.

e) Como é vista a informática em sua instituição de ensino?

Percebeu-se que o espaço ocupado pela informática na instituição analisada ainda é muito vago, uma vez que cinco das professoras entrevistadas vêem a informática como um instrumento de apoio e não como uma ferramenta pedagógica de suma importância para a formação integral das crianças.

f) Você utiliza a informática na sua prática junto às crianças? De que maneira?

Verificou-se através da pesquisa que não há muitas atividades relacionadas à informática na instituição analisada. Todas as seis educadoras a utilizam na hora de oficina, que é uma vez por semana, quando os alunos vão ao laboratório e ficam um período de aula com outra professora para desenvolver algumas atividades no computador. Geralmente jogam. Com isso, a intencionalidade educativa de explorar a informática com as crianças fica a desejar, dando lugar para a mesmice sem intenção alguma.

g) Você enfrenta algum tipo de dificuldade para trabalhar a informática com seus alunos? Qual?

Todas as seis educadoras afirmaram ter algumas dificuldades para trabalhar a informática, porém algumas apontam a dificuldade por não ter um computador para cada criança. Cabe destacar, que as atividades a serem desenvolvidas, devem ser trabalhadas de forma lúdica, aproveitando as contribuições das próprias crianças. Neste sentido, é importante que seja algo prazeroso para a criança, não se tornando algo cansativo, em que ela desistirá com facilidade, e poder desenvolver atividades em grupos, compartilhando computadores, pode ser de grande importância para uma aprendizagem coletivo e integrador.

h) Em sua opinião, até que ponto a informática pode contribuir na formação integral da criança?

Verificou-se na instituição pesquisada que há certa dificuldade das educadoras em trabalhar a informática de maneira efetiva, pois não exploram a variedade de recursos existente, o que se torna limitada a formação destas crianças. Neste sentido, é essencial que se propague o trabalho com a informática, trazendo-as para o cotidiano com um enriquecimento permanente dos valores culturais e sociais.

Constatou-se que através da informática, algumas educadoras utilizam os conteúdos trabalhados em sala de aula com as crianças, porém, observou-se que não há uma preocupação em perceber e trabalhar as diversas situações vivenciadas pelas crianças nas brincadeiras. Neste

sentido, é preciso que se trabalhem as atividades lúdicas como essenciais para a livre expressão das crianças, pois além de serem recreativas, elas possibilitam que a criança manifeste suas alegrias, tristezas, anseios e frustrações. Dessa forma, elas vivenciam situações de perda e escolha, além da identificação sociocultural muito importante para o seu desenvolvimento.

i) Você trabalha a informática com seus alunos? De que forma?

Na instituição analisada foi possível perceber que a informática é utilizada apenas para descontrair o ambiente, sendo trabalhado na maioria das vezes com repetições, o que delimita a expressão natural da criança. Constatou-se que não existe um objetivo a ser alcançado, prejudicando o desenvolvimento das potencialidades das crianças, pois a informática pode significar muito mais do que uma simples forma de comunicação.

Trabalhar a informática é algo importantíssimo para desenvolver um trabalho pleno na educação infantil. Para tanto, o educador necessita ser criativo e proporcionar um ambiente aconchegante para as crianças. Dessa forma é possível transformar a informática em algo prazeroso e educativo sem perder a ludicidade.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao término da presente pesquisa, foi possível constatar, tanto a importância da informática para a formação integral das crianças quanto as dificuldades que os educadores têm de integrá-la a suas propostas pedagógicas e às suas ações educativas cotidianas. É válido reforçar a imensa contribuição da informática no que tange a educação infantil, pois ela possibilita o desenvolvimento global da criança e incorpora valores essencialmente necessários para que se obtenha uma educação de qualidade, assim como é importante atentar para as dificuldades que professores e escolas têm em melhor explorar suas potencialidades educativas.

Analisando os trabalhos desenvolvidos ao longo da escrita dessa monografia, não restaram dúvidas quanto à eficácia da informática na educação infantil. O rendimento dos alunos da pré escola, com os quais foram organizadas atividades a partir de jogos educativos, foi surpreendente. Um outro ponto importante, que pôde ser verificado, através das observações feitas pelo professor no laboratório de informática, foi o entusiasmo, a dedicação, o comprometimento, a alegria e a vontade de aprender dos alunos. As atividades interativas encantaram tanto os alunos, ao ponto de não perceberem a hora passar. Diante do exposto, concluímos, principalmente com base nos dados apresentados, nas avaliações e nas observações feitas no laboratório de informática, que as novas tecnologias, não só podem como devem ser aplicadas no ensino, uma vez que, sua exploração, despertou o interesse dos alunos, motivando-os à aprender cada vez mais, fazendo com que obtivessem um rendimento superior ao esperado.

Hoje os recursos tecnológicos estão presentes em todos os lugares, os alunos querem mais do que o quadro e o giz, por essa razão, é importante que os professores busquem formas diferentes de ensinar, tragam para dentro das escolas os recursos tecnológicos que possam auxiliar e enriquecer as suas aulas. Mas, não podemos nos esquecer que só dará certo se os professores não se eximirem do seu papel de ensinar, se estiverem dispostos a buscar melhor conhecer ferramentas de comunicação e informação, se se comprometerem com o próprio aprendizado, a fim de contribuir com os de seus alunos.

Com base na pesquisa realizada e nos dados a partir dela coletados, é possível afirmar que as experiências de informática na instituição que serviu de base para esse estudo, são limitadas. Foi possível perceber que as educadoras em questão, não promovem um contato abrangente com a informática, de maneira a possibilitar que as crianças desenvolvam suas potencialidades, contribuindo para o seu desenvolvimento pleno. Embora reconheçam a importância da informática e disponham de uma certa estrutura para explorar suas

potencialidades, a maior parte das professoras alega não ter tempo nem de apoio pedagógico para organizar aulas nas quais os recursos tecnológicos sejam utilizados de forma integrada e apropriada às suas propostas de ensino.

Cabe ressaltar, que no trabalho com a informática o educador precisa ser um mediador no processo educativo da criança, e de acordo com os dados levantados, tornou-se evidente a falta de conhecimentos computacionais das educadoras pesquisadas, o que contribui para uma carência pedagógica e compromete a sua prática educacional. Neste sentido, percebeu-se que o espaço reservado para a informática está longe de ser efetivo, principalmente porque, muitas vezes, as atividades de informática restringem-se a horários específicos, nos quais outro profissional que não o professor da turma, acompanha os estudantes, em atividades dissociadas dos trabalhos pedagógicos habituais.

Pelo trabalho desenvolvido com estudantes de educação infantil, percebeu-se a importância das atividades interativas para o desenvolvimento e formação integral da criança. Essas atividades, entretanto, não vem sendo estimuladas de maneira a contribuir com a necessidade de expressão natural da criança, o que pode comprometer a qualidade do ensino.

Verificou-se, também, no decorrer dessa pesquisa, a diversidade de recursos que a informática proporciona. Neste contexto, a informática se torna essencial para a propagação de conhecimentos e valores, contribuindo para a socialização e para o desenvolvimento cognitivo e afetivo dos estudantes. Apesar disso, no entanto, ainda é notável a distância entre as potencialidades da informática para a aprendizagem e desenvolvimento infantil e seu efetivo uso. Trabalhar a informática como ferramenta pedagógica na educação infantil é essencial para se estimular diferentes formas de aquisição de conhecimento e um excelente recurso para a desinibição das crianças, desenvolvendo diversas habilidades e facilitando o aprendizado e a comunicação. Para isso, no entanto, faz-se necessário mais formação, mais estudos, mais oportunidades de aprendizado por parte dos professores, e principalmente, uma revisão das práticas pedagógicas, uma avaliação dos planos de estudo/trabalho à luz de tecnologias que possam a eles serem incorporadas como práticas comuns e cotidianas.

Assim como é de suma importância que se proporcione à criança experiências computacionais desde os primeiros anos na escola, tornando as atividades educativas saudáveis e prazerosas, também é fundamental que se proporcionem aos professores oportunidades de se familiarizarem com as novas tecnologias, de romperem barreiras de desconforto e resistência,

de se tornarem usuários frequentes de ambientes e ferramentas por meio das quais tem se dado grande parte das relações sociais, culturais e políticas de hoje.

Ao final dessa monografia, cabe destacar também a importância das atividades lúdicas e jogos interativos que visam despertar a perspicácia auditiva e a imaginação da criança. Vale salientar, que existem muitas atividades que podem ser trabalhadas, que há sites e canais especializados, e que mesmo sem uma intenção inicialmente educativa, muitos conteúdos disponíveis na internet podem ser aproveitados em atividades educacionais, bastando, para isso, um trabalho de pesquisa e de adaptação às necessidades de cada turma, de cada projeto e de cada realidade escolar.

É conveniente, também, ressaltar que muito ainda há para ser estudado e levantado acerca da temática em questão. Sendo assim, levanta-se a possibilidade de analisar a temática observando o ponto de vista do aluno em fase pré-escolar, com o intuito de melhor entender suas necessidades, seus anseios e a forma como ele constrói conhecimentos e desenvolve habilidades. Tudo isso, naturalmente, intermediado pelo papel indiscutível dos educadores, uma vez que a tecnologia ajuda, mas não substitui o bom professor.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Maria E. B. PRADO. **Um Retrato da Informática em Educação no Brasil.** Disponível em > http://www.proinfo.gov.br_1999< Acesso em

BELLONI, Maria Luísa. **Educação a Distância.** Campinas, Autores Associados, 2008.

BRÉSCIA, V.L.P. **Educação e Informática: bases psicológicas e ação preventiva.** São Paulo: Átomo, 2003.

COX, Kenia Kodel. **Informática na educação escolar.** São Paulo, Campinas. 2003.

FISCHER, Juliane. **Sugestões para o desenvolvimento do trabalho pedagógico.** 2003.

FONSECA, Marília. **Gestão democrática da educação: desafios contemporâneos.** Petrópolis: Vozes, 2001

MORAES, Maria Cândida. **Novas Tendências Para o Uso das Tecnologias da Informação.** 1998.

NUNES, P.P. Fabiane. **O Jogo Digital Como Ferramenta de Apoio no Processo de Aprendizagem.** 2012

PIRES, G.B.C. **Lúdico e Informática na Educação Infantil.** Indaial: Asselvi, 2008.

SANTOS, Maria Aparecida. **O Uso do Computador na Educação Infantil: Análise do uso dos Jogos Educacionais Computadorizados.** 2012

VALENTE. **Núcleo de Informática Aplicada à Educação.** NIED/PUC – São Paulo. 2002

APÊNDICE A

QUESTIONÁRIO APLICADO AOS EDUCADORES

UFRGS FACULDADES

CURSO DE PÓS- GRADUAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

O papel social que a informática proporciona é muito grande, devendo ter o seu lugar de destaque na educação infantil. Para tanto, é indiscutível a necessidade de implementá-la na educação infantil de maneira efetiva, tornando-a parte integrante do processo de ensino. Neste sentido, o educador tem vital importância para a ampla formação das crianças, pois cabe a ele despertar o prazer pelas atividades computacional.

a) Em sua opinião, é possível fazer da informática uma ferramenta pedagógica na educação infantil? De que maneira?

b) Em sua opinião, a informática pode contribuir para a maturação e formação social da criança? De que forma?

c) Em sua opinião, quais as possibilidades de desenvolvimento das crianças através da informática?

d) Em sua opinião, qual o papel da informática na educação infantil?

e) Como é vista a informática em sua instituição de ensino?

f) Você utiliza a informática na sua prática junto às crianças? De que maneira?

g) Você enfrenta algum tipo de dificuldade para trabalhar a informática com seus alunos? Qual?

h) Em sua opinião, até que ponto a informática pode contribuir na formação integral da criança?

i) Você trabalha a informática com seus alunos? De que maneira?

APÊNDICE B FOTOS DOS ALUNOS JOGANDO

