ÁGORA, Porto Alegre, Ano 6, Mar.2015.
ISSN 2175-37

RELATO DE EXPERIÊNCIA: INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

SHANE LIA PRESTES[1]

RESUMO

Este relato aborda algumas experiências de uso do computador na Educação Infantil que aconteceram durante dois anos na Escola Municipal de Educação Infantil Valneri Antunes. Neste relato, optei por contar um pouco do trabalho que foi desenvolvido com as crianças de Jardim A e B com o quiosque KidSmart.

PALAVRAS-CHAVE: educação, informática e kidsmart.

INTRODUÇÃO

Dois anos se passaram desde que o projeto intitulado Informática na Educação foi implantado na Escola Municipal de Educação Infantil Valneri Antunes, localizada na Estrada Martins Felix Berta, bairro Mario Quintana - Porto Alegre/RS. A Escola é a maior infantil da rede e atende duzentas e duas crianças entre 1 ano e 5 anos e 11 meses. No primeiro ano (2012) de execução do projeto, foram atendidas cento e sessenta crianças de Maternal 2, Jardim A e B. Esses encontros sempre foram realizados no turno da tarde uma

1 Pedagoga com habilitação em Educação Infantil e Anos Iniciais. Pós-graduada em Informática na Educação. Atua na Escola Municipal de Educação Infantil Valneri Antunes, no turno da manhã, com uma turma de Jardim B e a tarde como responsável pelo Projeto de Informática na Educação Infantil.

vez por semana. As turmas sempre são divididas em até três grupos, pois o laboratório da escola tinha seis computadores.

Em 2013, recebemos a doação de um Quiosque multimídia IBM KidSmart. O computador da IBM foi colocado no laboratório de informática que passou a ter sete computadores. Nesse ano, foram atendidas cento e vinte crianças. Além dos computadores, contamos também com uma impressora destinada à impressão dos trabalhos das crianças, caixinhas de som em todas as máquinas e um fone de ouvido que usamos no KidSmart.

Iniciamos 2014 atendendo na sala de informática cento e quarenta crianças. As turmas sempre são de Maternal 2, Jardim A e B. O trabalho em pequenos grupos rende bastante, uma vez que, nas salas, os educadores não conseguem se dedicar com exclusividade, pois o número de crianças é grande. O trabalho com pequenos grupos na informática possibilita uma estimulação maior das crianças. Crianças mais tímidas, em sala de aula, soltam-se nos pequenos grupos. É interessante também observar a autoajuda entre os pequenos. Quem sabe mais sempre quer ajudar seus colegas. Eles imitam a professora segurando na mão do colega para ajudar ou querem fazer pelo outro e, nesse momento, a educadora explica que devemos ajudar e não fazer pelo outro.

Estamos na era digital e com ela surge uma nova forma de exclusão social, cultural e econômica. Por isso a escola precisa, desde cedo, incluir digitalmente os alunos. A escola precisa estar inserida nesse contexto tecnológico e cotidiano de todos nós e apresentar às crianças situações mais reais, tornar as atividades mais significativas e menos abstratas. (TAJRA, 2008)

O trabalho com a informática é muito rico e estamos propiciando a essas crianças a inclusão digital, pois a maioria não tem computador em casa.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (2010) preveem a garantia de experiências e umas delas é que "*Possibilitem a utilização de gravadores, projetores, computadores, máquinas fotográficas e outros recursos tecnológicos e mediáticos*".

Na EMEI Valneri Antunes, estamos tentando garantir o acesso a recursos tecnológicos. O trabalho com as crianças se inicia com o software livre GCompris. Esse software possibilita que os alunos aprendam brincando a manusear o mouse (mover e clicar) para depois utilizarem outros jogos que requerem essas habilidades. Aprendem a

mover o mouse “estourando balões” que cobrem figuras de animais. Isso desperta o interesse das crianças para saber qual o animal que está escondido atrás dos balões (Figura 1). Depois que conseguem mover o mouse, passamos para a etapa de começar a clicar nos balões e estourar os mesmos.

Usamos esse jogo nas primeiras aulas e as crianças se divertem falando quais animais estão encontrando, conforme vão estourando os “balões”. Também comentam com os colegas o que apareceu na sua tela e questionam quando aparece algum animal desconhecido por elas. O jogo auxilia no desenvolvimento da linguagem oral.

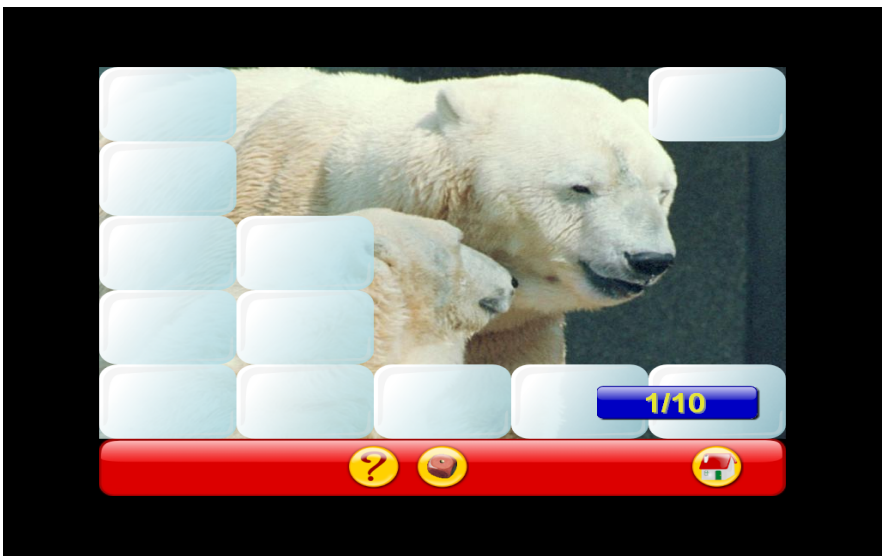

Figura 1: Tela do GCompris em que é necessário somente mover o mouse

Poderia dar muitos exemplos de possibilidades do uso da informática com as crianças da educação infantil, mas neste relato irei explicar um pouco do trabalho com o KidSmart.

KIDSMART

Conforme citei anteriormente, recebemos em 2013 um quiosque da IBM. A sugestão inicial que foi repassada à nossa escola era que o KidSmart ficasse em uma das salas de Jardim B, mas como nosso laboratório de informática funciona optamos por colocar o

computador lá. As crianças ficaram muito interessadas e curiosas com o novo equipamento. Em cada aula, três crianças usavam o quiosque. Dei preferência para o trabalho individual, mas alguns usaram o quiosque em duplas. Durante quase todo o ano de 2013, não tínhamos fone de ouvido e a sala ficava com muito barulho, pois todos os jogos do KidSmart têm som. Sempre tem interatividade entre a criança e o computador. Iniciamos as atividades com as crianças dos Jardins A e B. Primeiramente, exploramos os jogos da **Casa da Ciência do Sammy** e, depois, **Casa da Matemática**. Utilizamos também **Pense Brincando 1 e 2**. Esses jogos ajudam no desenvolvimento do raciocínio lógico, criatividade e na maioria das vezes a criança precisa resolver algum problema. Quando são desafiadas, elas demonstram mais interesse pela atividade.

De acordo com o Ministério da Educação (1999, p.26), de um modo geral almeja-se que um software apresente as seguintes características:

- Explore a criatividade, a iniciativa e a interatividade, propiciando ao aluno a postura ativa diante da máquina e do sistema;
- Desperte a curiosidade;
- Incentive o trabalho cooperativo e interdisciplinar;
- Estimule a reflexão, o raciocínio e a compreensão de conceitos;
- Ressalte a importância do processo em vez do resultado obtido (ganhar ou perder, certo ou errado);
- Encoraje o alcance dos objetivos propostos, evitando-se as tentativas irrefletidas sobre o processo e levando-se em consideração a dimensão tempo;
- Provoque mudanças desejáveis no processo ensino/aprendizagem;
- Propicie a construção do conhecimento;
- Contemple aspectos de linguagem (faixa etária, gênero, ambiente, etc.);
- Considere aspectos socioculturais, éticos, pedagógicos etc.;
- Estimule o aluno a propor e resolver problemas.

Os jogos do KidSmart apresentam as características citadas pelo Ministério da Educação e envolvem as crianças, principalmente, porque elas necessitam resolver problemas apresentados pela máquina.

A Figura 2 apresenta a tela inicial da Casa da Ciência do Sammy. Esse foi o primeiro aplicativo do Kidsmart que as crianças exploraram. Os jogos preferidos deles foram: vamos classificar e a oficina. No aplicativo, a criança pode construir brinquedos e máquinas, investigar plantas e animais, manipular as variáveis do tempo, classificar figuras em categorias e organizar imagens em sequência. Basta se movimentar pela casa e experimentar todas as atividades. (IMB, GUIA DE INSTALAÇÃO E USO DO CD, 2014)

Figura 2: Tela de abertura da Casa da Ciência

No jogo vamos classificar? As crianças deveriam classificar as figuras em categorias com a ajuda de latas amistosas. Escutavam os nomes de plantas, animais e minerais. No alto de cada latinha, há uma placa de identificação sobre uma classificação. Deve-se arrastar cada animal para dentro da sua respectiva latinha. Na figura 3 ,uma das crianças estava classificando aves e peixes.

Figura 3: Criança jogando vamos classificar

Na Casa de Matemática, a criança poderá, utilizando todas as ferramentas, comparar e combinar os tamanhos, escutar e ver os números, e as respectivas quantidades, identificar e combinar formas geométricas e números reconhecer padrões e usar a capacidade de raciocínio e contagem. A figura 4 mostra a tela de abertura do aplicativo.

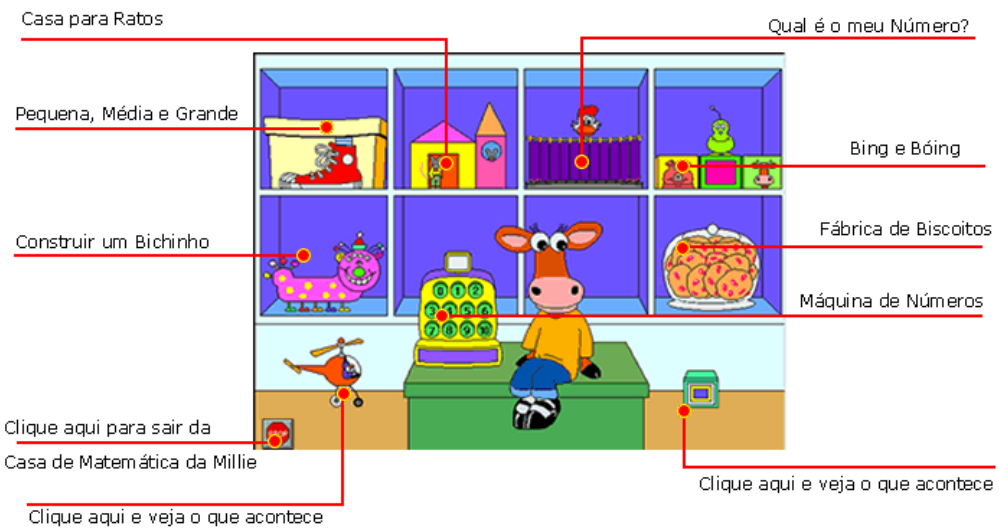

Figura 4: Tela de abertura da Casa da Matemática

No aplicativo Casa da Matemática, os jogos mais explorados pelas crianças foram: pequena, média e grande; fábrica de biscoitos e construir um bichinho. No jogo fábrica de biscoitos, eles precisavam usar sua capacidade de raciocínio e contagem. Contavam balas de goma para decorar os biscoitos. Na figura 5, uma das crianças estava explorando o jogo.

Figura 5: Exploração do jogo fábrica de biscoitos

No jogo construir um bichinho (Figura 6), a criança precisava montar seu bichinho. Mas, para isso, tinha que usar a imaginação. Ela podia utilizar as partes que estavam no canto esquerdo da tela, como antenas, patas, pintas, olhos e rabos. Clicando em um número na parte superior da tela e, em seguida, em uma das partes à esquerda, a criança inseria sua escolha ao bichinho. Por exemplo: clicando no número 5, localizado na parte superior da tela, e depois no desenho da antena à esquerda, eram adicionadas 5 antenas ao bichinho criado.

Figura 6: Construindo o bichinho

Fomos avançando na exploração dos aplicativos do Kidsmart. A Coleção Pense Brincando 1 (Figura 7) tem como finalidade lidar com as mais diversas formas de criação possíveis. Temas que vão desde teoria musical, até conjunto e igualdade, passam pelo aplicativo, sendo abordados de forma suave, mas direta, pelos os alunos.

Figura 7: Tela de abertura

Neste aplicativo, os jogos mais explorados foram: faça um amigo com penas e a loja de Flófis. Na figura 8, uma das alunas estava explorando o jogo faça um amigo com penas. O objetivo era criar um pássaro com diversas cores, usando listras, pintas, sapatos e chapéus. Uma das variações do jogo é que aparece uma sequência de pássaros para que a criança complete a mesma. Nesse modo de sequências, o educador pode alterar a dificuldade da sequência para a criança.

Figura 8: Faça um amigo com penas

Na Loja de Flófis com simpáticos bichinhos de pelúcia, as crianças podem aprender a diferenciar formas e tipos, de acordo com os pedidos. Escolhendo o telefone, a voz de um dos personagens dava características do bichinho que queria e a criança deveria clicar no Flófi com as características solicitadas. Clicando em outro, o bichinho não saía do lugar. Ao clicar no correto, ele saía saltitando do lugar e ia embora pela porta. Ao clicar no fax, aparecia uma imagem com as características do Flófi solicitado e, atendendo a porta, surgia um dos personagens que davam características dos Flófis e as crianças deveriam encontrar o respectivo bichinho no meio de vários. Na figura 9, temos uma das crianças se divertindo com o jogo.

Figura 9: Loja dos Flófis

Figura 10: Tela de abertura do Pensei Brincando 2

O último aplicativo usado foi o Pense Brincando 2 (Figura 10). A música é um dos pontos fortes, pois vários jogos têm a teoria musical como forma de ensinar às crianças o sentido de organização. A memória e a noção de espaço também se fazem presentes.

Neste aplicativo, as crianças exploraram mais o Flófi-Par (Figura 11) e Tony Luni II. Usando sua memória para tentar formar os pares de cores e também de outras imagens

conforme eles iam avançando no jogo. Esse jogo de Flófi-Par é igual a um clássico Jogo da Memória.

Figura 11: Explorando Flófi-Par

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A informática na Educação Infantil deve ser usada para complementar os conhecimentos abordados em sala de aula, ou seja, enriquecer os projetos que estejam sendo desenvolvidos com as crianças. Existem muitos sites e softwares adequados para as crianças e que possibilitam um avanço no desenvolvimento. Antes de utilizar os mesmos com as crianças, é necessário conhecer primeiro. Para isso o professor deve explorar os recursos, a fim de identificar as possibilidades de trabalho pedagógico.

A utilização adequada da informática na educação desenvolve as habilidades de pensamento, comunicação e estrutura lógica; estimula a criatividade, tornando-se um grande agente motivador para o processo de ensino-aprendizagem [...]. Para a Educação Infantil e para o primeiro e segundo ciclos do Ensino Fundamental, são mais utilizados os softwares educacionais. (TAJRA, 2008)

Segundo Fleischmann (2001, citada por SAUER, 2008, p.36)

> Em estudos desenvolvidos em escolas de Educação Infantil, crianças que utilizam ambientes informatizados, de forma adequada, possuem o raciocínio mais aprimorado devido ao conhecimento das causas e porquês, em vez de decorar soluções sem saber como foram encontradas. É interessante salientar a importância deste ambiente, no qual a criança só tem a ganhar, pois trabalha com jogos e softwares que lhe dão possibilidades de aprofundar, reelaborar e iniciar a construção de um conhecimento inserido em um contexto que respeita o seu processo de desenvolvimento.

É importante usar o computador nas aulas com as crianças da Educação Infantil, pois esta tecnologia quando usada de forma adequada pelos professores, possibilita o desenvolvimento da criatividade, imaginação, curiosidade, maior concentração e ajuda entre as crianças.

> Quando a Informática Educativa é bem planejada e implantada, a criança só tem a ganhar ao trabalhar com jogos, ou qualquer outro tipo de software que lhe dê possibilidades de aprofundar, reelaborar, ou até iniciar a construção de um conhecimento inserido em um contexto que respeite o seu processo de desenvolvimento e, por conseguinte esteja em consonância com os objetivos próprios da escola de educação infantil. (ZACHARIAS, 2005, citado por CUNHA, 2005, p.11).

Nas aulas de informática constatei mais concentração e interesse dos alunos. O KidSmart é rico em possibilidades de uso e complementação dos projetos desenvolvidos com as crianças. A interatividade é ótima e os problemas a serem resolvidos estimulam o raciocínio.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

TAJRA, Sammya Feitosa. **Informática na educação:** novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade. São Paulo: Érica, 2008.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Secretaria de Educação Básica. Brasília: MEC, SEB, 2010.

MINISTERIO DA EDUCAÇÃO. **Formação de professores em informática na educação:** um caminho para. Disponível em: http://escola2000.net/eduardo/paginas/textproinfo.htm. [18 mar de 2012].

IBM, **Guia de Instalação e Uso do CD. The Best of EDMARK® - Brazilian Portuguese**

Edition. Disponivel em: http://dc369.4shared.com/doc/KUK8XWgA/preview.html**[10 jun 2014]**

SAUER, Níssia Fortes. **A Informática Educativa nas escolas infantis da Lomba do Pinheiro:** Um novo exercício, do lúdico ao virtual. Monografia- Curso de Especialização em Informática na Educação da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2008.

CUNHA, Fernanda da Silva. **Implantação da informática na educação infantil.** Londrina, 2005. Monografia. Disponível em: http:// ww2.dc.uel.br/nourau/document/?down=208. [18 mar de 2012].