

ÁGORA, Porto Alegre, Ano 6, Mar.2015.

ISSN 2175-37

**OPORTUNIDADES DE ESTRATÉGIAS DO PROTAGONISMO
COMPARTILHADO UTILIZANDO TECNOLOGIAS EM PRÁTICAS
PEDAGÓGICAS NAS ESCOLAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL DA RME/POA**

Elizabeth Sarates Carvalho Trindade¹

RESUMO

Este texto destaca oportunidades de estratégias do Protagonismo Compartilhado que foram observadas e mapeadas das práticas dos educadores que trabalham em Escolas de Educação Infantil da Prefeitura de Porto Alegre (EMEI). A partir dos relatos participantes na I Mostra Virtual de Inclusão Digital (IMVID) e II Mostra Virtual de Inclusão Digital (IIMVID) do Setor de Inclusão Digital/Informática (ID/I/SMED/PoA) da Secretaria Municipal de Educação de Porto Alegre (SMED/PoA), categoria Educação Infantil. Para essa escrita, houve a investigação a respeito de como se dava a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) em práticas pedagógicas nas EMEIs e a análise dos resultados embasada no referencial teórico de Gabriel Junqueira Filho sobre o Protagonismo Compartilhado. Um estudo proveniente do vínculo da autora como Assessoria Pedagógica do Setor ID/I/SMED/PoA e concomitantemente como aluna do Curso de Especialização: “TICs Aplicadas à Educação” da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). O resultado deste trabalho fornece dados para que seja possível identificar oportunidades de estratégias pedagógicas que envolvem a postura dos educadores em uma oferta que articula a dinâmica da sala de aula possibilitando a prática do Protagonismo Compartilhado utilizando também TICs e favorecendo o desenvolvimento da construção da autonomia das crianças pela motivação que as tecnologias despertam. Percebe-se uma valorização cada vez maior e melhor da ação e da iniciativa das crianças utilizando tecnologias como ferramentas que apoiam e tornam as aprendizagens mais alegres, divertidas e com um sentido que envolve procedimentos do mundo de hoje: moderno e envolto pelo uso das tecnologias.

Palavras-chave: Educação Infantil, Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), Práticas Pedagógicas, Autonomia e Protagonismo Compartilhado.

¹Mestre em Educação (UFRGS); Pedagoga, Psicopedagoga (PUC/RS); Especialista em Atendimento Educacional Especializado (UFC) e em TICs Aplicadas à Educação (UFSM); Assessora Pedagógica do Setor de Inclusão Digital/Informática da Secretaria Municipal de Educação da Prefeitura de Porto Alegre.

INTRODUÇÃO

O mundo hoje está “recheado” por tecnologias e mobilizado pelas oportunidades de interações que estas possibilitam. Pretto (2006:14-17) afirma que esse fenômeno modifica o modo como as pessoas convivem, aprendem, se relacionam, se comunicam e fazem negócios. Influencia na vida e, conseqüentemente, influencia na maneira como a economia se estabelece, o mercado financeiro gira com os recursos, a política se articula, assim como também a escola se organiza.

Na Escola de Educação Infantil (E.I.), primeira etapa da Educação Básica, também podemos sentir as repercussões da inserção da tecnologia na ação das crianças, na expectativa das famílias e na presença dos recursos oferecidos pela mantenedora e suas políticas públicas.

Desenvolver integralmente “crianças até os cinco anos de idade em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade” é uma das finalidades da oferta de escolas da E.I., assim como também, promover ações para a compreensão de aspectos como o “ambiente natural e social, do sistema político e da tecnologia.” (BRASIL, 1996).

Dessa forma, os programas de políticas públicas como o Programa Nacional de Tecnologia Educacional (Proinfo) que tem “como principal objetivo promover o uso pedagógico das TIC nas redes públicas de educação básica”, também abrangem as escolas de E.I. (BRASIL, 2007)

Para o Ministério da Educação (MEC) através do Programa Nacional de Reestruturação e Aquisição de Equipamentos para a Rede Escolar Pública de Educação Infantil (Proinfância) é possível destinar recursos financeiros para que as escolas possam adquirir equipamentos, dentre eles, também, salas de informática” conforme a adesão dos municípios.(BRASIL, 2007).

A Secretaria Municipal de Educação da Prefeitura de Porto Alegre (SMED/PoA) , neste contexto, desde 2008, investe na montagem de “ambientes informatizados,” na perspectiva da “inserção da tecnologia em consonância com projetos pedagógicos” das escolas, protagonizados por seus coletivos de educadores. Assim articula ações para a montagem de pequenos Laboratórios de Informática (L.I.s), ou seja, salas com

computadores e acesso à Internet para uso dos alunos de E.I., ou, ainda, de acordo com a concepção pedagógica do coletivo de educadores das instituições de ensino, de acordo com projetos e objetivos específicos destes educadores, também auxilia na inserção de um computador com acesso à Internet na sala de aula das Escolas de E.I., para uso dessas crianças no ambiente cotidiano.(INCLUSÃO DIGITAL, 2014).

Um processo contínuo e constante de investimento da SMED/PoA na inserção da tecnologia para todas as suas escolas, inclusive nas de E.I., nas quais, além de computadores, há também a compra e oferta de projetores multimídia, “para suprir as EMEIs e também aquisição de *notebooks* para toda a Rede Municipal.” (NEQUESAURT, 2012).

Há ainda a articulações e parceria com empresas, como o que aconteceu em 2012 com a *International Business Machines* (IBM), quando a SMED/PoA também aderiu ao Projeto *KidSmart* e recebeu para as suas escolas de E.I. o quiosques multimídia IBM *KidSmart*² (NEQUESAURT, 2013).

Diante de tais investimentos e do tempo que este processo já se estabelece na Rede Municipal de Ensino da Prefeitura de Porto Alegre (RME/PoA), fica evidente a necessidade de se investigar o como os educadores estão conseguindo utilizar as TICs com as crianças, a fim de que se possa contribuir para a reflexão sobre a importância desses investimentos e o estabelecimento de novas metas a se alcançar.

Assim como também, montar estratégias para o estabelecimento de novas metodologias de formação de educadores, envolvendo o uso das TIC na E.I. e a propagação de práticas que repercutem em uma aprendizagem significativa e importante para o desenvolvimento de nossas crianças.

Portanto a coleta de dados deste estudo foi realizada nos primeiros meses de 2014, tomando como ponto inicial o relato de 18 educadores que, em suas práticas pedagógicas, desenvolveram projetos de utilização das TICs com seus alunos durante os anos de 2012 e 2013 e submeteram seus relatos para apreciação na I Mostra Virtual de Inclusão Digital (IMVID) e na II Mostra Virtual de Inclusão Digital (IIMVID), realizadas pelo Setor de Inclusão Digital/Informática da SMED/PoA. Depois da leitura

² “Projeto mundial Quiosque multimídia KidSmart, para a Educação Infantil, vem compor a experiência também com as EMEIs de Porto Alegre. (IBM, 2012) No Brasil, o Projeto KidSmart está sendo implantado nas Pré-Escolas das Redes Municipais de Ensino, utilizando como documento base o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, do MEC, um projeto que propõe que os alunos brinquem e aprendam utilizando o computador”(IBM, 2012).

detalhada dos relatos foram realizadas entrevistas com os educadores, visitas e observações de práticas em suas escolas de E.I.

CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

Realizar um trabalho pedagógico constante que vise o desenvolvimento da autonomia das crianças não é uma tarefa fácil. É uma conquista que vem se construindo aos poucos pela prática dos educadores da E.I. Mas é fundamental quando se entende a repercussão da promoção da autonomia no desenvolvimento integral de todo o sujeito.

Gabriel Junqueira Filho (1996) fala sobre o protagonismo compartilhado, nas relações que acontecem dentro da escola como uma alternativa para a prática pedagógica que promove também a autonomia e iniciativa das crianças nesse espaço em convivência. Uma “postura” que pode ser assumida pelos educadores que conseguem perceber uma potência “no jeito das crianças serem” e assim na ação, na iniciativa e nas atitudes permitidas como fonte para poderem desenvolver cada vez mais a autonomia, através do exercício de um Protagonismo Compartilhado durante todo o tempo dentro dos espaços da escola em todas as atividades.

Para Junqueira Filho (1996), o Protagonismo Compartilhado envolve uma questão de “poder compartilhado” vivenciado nos tempos e espaços escolares, em que, o educador e criança podem exercer seus protagonismos de forma simultânea. Uma postura assumida pelo educador que deseja facilitar as ações dentro da escola na perspectiva do desenvolvimento da autonomia das crianças assim como também no fortalecimento da autoestima pela confiança depositada.

Mas para que a dinâmica do dia a dia “dê certo” e o Protagonismo Compartilhado possa acontecer de maneira satisfatória, segundo Junqueira Filho (1996, p.11-12), há a necessidade de uma escuta apurada da expressão das crianças. Por parte dos educadores, há a necessidade da elucidação das ideias que as crianças possam vir a ter e a necessidade também de que estes educadores façam comentários a partir das hipóteses das crianças em um grande movimento coletivo a fim de que ponderamentos seja considerados e seja possível a elaboração de um fechamento inicial das situações organizadas em “Combinados.”

“Combinados” são os procedimentos assumidos em função do desejo do grupo, das crianças em negociação com seus educadores. É necessária a ação dos educadores deixando claro e apontando o que fica combinado, o que vai ser vivenciado e como vai ser conduzido por todos. Há a necessidade de se deixar claro o que pode e o que não pode, quais ações são válidas, quais as regras pertinentes à situação. E onde é imprescindível, também, a ação imediata de “retomada” caso o que ficou combinado não seja cumprido. Sendo possível inclusive retroceder e retornar aos procedimentos anteriores caso os combinados não sejam respeitados. (JUNQUEIRA FILHO, 1996, p. 12)

A prática de estratégias que favorecem o Protagonismo Compartilhado e o desenvolvimento ativo da autonomia é um exercício muito empolgante e desafiador. Provoca mudanças externas e internas muito potentes e enriquecedoras para a maioria das crianças. Mas, segundo Junqueira filho (1996, p.12), é necessário que o educador fique atento pois, às vezes, pode também causar estranhamento, insegurança, irritabilidade para algumas crianças. Pode causar desconfiança, impaciência a falta de comandos a crianças que não estão acostumadas a essa possibilidade de autonomia.

Para resolver esse tipo de situação, Junqueira Filho (1996, p.12) afirma que é necessário consciência desse fato, controle deste adulto e muita conversa, constituindo coletivamente os combinados.

Junqueira Filho (1996, p.12) acredita que a sala de aula da E.I. possa estar organizada em “cantinhos” específicos para cada atividade. E que estes “cantinhos” bem definidos facilitam a iniciativa das crianças na realização das atividades pelo domínio que a característica do cantinho preserva e as possibilidades de trabalho a que se propõem.

Dessa forma, acreditamos que o viés do Protagonismo Compartilhado transformasse em uma proposta que pode também se conjugar ou ser potencializada pelo uso das TICs em sala de aula, uma vez que a motivação para o uso da tecnologia está intrínseca ao desejo e ao imaginário das crianças e é mais fácil perceber o ímpeto por manipular a tecnologia e conseguir algum resultado, ter iniciativa, ter hipóteses e desejo por experimentar.

Então, podemos dizer que: quando o educador consegue propor atividades que envolvam o uso da tecnologia, focado no processo que envolve esse uso, valorizando muito mais os procedimentos, os combinados necessários para a construção de um

produto, do que o próprio produto (quer seja uma coleção de fotografias, quer seja um áudio ou um vídeo), poderá estar usufruindo muito melhor dos procedimentos de um Protagonismo Compartilhado. Poderá com maior facilidade delegar poderes a seus pequenos alunos que se sentirão acolhidos em suas iniciativas.

Baseando-se em uma linha de ação, fortalecida pela concepção de que o processo de elaboração das atividades envolvendo tecnologia pode depreender a participação de todos os interlocutores em um poder compartilhado, se o educador assim desejar, a dinâmica de sala de aula começa a se constituir muito mais colaborativa para todos. E o educador passa a assumir o lugar de colocar-se como mais um dos envolvidos no processo de construção, quer seja de algo como uma coleção de fotografias, quer seja com a manipulação das ferramentas tecnológicas. Pode, dessa forma, com maior potência, promover o protagonismo compartilhado, sendo esse, uma prática bem mais efetiva para o desenvolvimento da autonomia das crianças.

Questões relacionadas às oportunidades de se usufruir estratégias do Protagonismo Compartilhado aliadas ao uso das tecnologias precisam considerar que sempre que se propõe utilizar tecnologia, em sala de aula, se pressupõe que o uso esteja inserido aos processos pedagógicos desenvolvidos pela turma para cumprir os objetivos de ensino mais amplos para aquela faixa etária. O uso da tecnologia deve ser observado como mais uma das alternativas de ensino, como ferramenta potente que complementa o projeto pedagógico já iniciado.

COLETA E ANÁLISE DOS DADOS

Passamos então a descrever neste capítulo de nosso texto como os educadores têm utilizado com suas crianças as TICs disponíveis nas escolas de E.I. acrescentando nossa análise sobre as oportunidades de fomento da ação das crianças e conseqüentemente desenvolvimento da autonomia e autoestima destas, em propostas que tem como base os princípios de um Protagonismo Compartilhado.

Percebemos que os recursos de tecnologia disponíveis nas escolas de E.I. configuram-se em três grandes grupos que podemos categorizar como: 1) Ferramentas

Tecnológicas, 2) Softwares, Aplicativos e Programas de Computadores/ *Sites* de Internet e 3) Ferramentas Pedagógicas Adaptadas.

3.1. Ferramentas Tecnológicas

3.1.1. Câmera Fotográfica e/ou Celulares: “Utilizados para ‘tirar fotos’, gravar vídeos, reproduzir instantaneamente vídeos ou fotos ligadas ao projetor multimídia ou ao computador ou à televisão.” (TRINDADE, 2014, p. 8)

Observa-se a possibilidades de protagonismo compartilhado e ações de autoria das crianças quando lhes é facilitada oportunidade de “tirarem fotos” elas mesmas, assim como também gravar pequenos vídeos. Um movimento que produz grande efeito para sua autonomia e autoestima pelo poder confiado.

Crianças que estão com a máquina na mão respeitam as regras e investem por uma captura de boa qualidade. Crianças que são fotografadas fazem pose com mais alegria, quando colegas estão com a máquina na mão.

3.1.2. Computadores: Disponíveis nas escolas de E.I. de três maneiras distintas, conforme o projeto pedagógico da escola e escolha de seus educadores: computadores dentro do L.I. com acesso à internet ou dentro da sala de aula, às vezes, com acesso à internet, às vezes, sem acesso a internet e computador também disponível como “*notebook*” para utilização dos educadores com suas turmas. Todas essas ofertas de computadores contêm programas educativos previamente instalados como por exemplo, Gcompris³, tux paint⁴ e audacity.⁵

Em uma dinâmica de revezamento das crianças para a utilização dos computadores percebemos estas utilizando, por exemplo, o *Software Gcompris* em interação criança-computador, às vezes, em dupla ou trios. Todos tentaram corresponder ao que o computador solicitava. Situações de protagonismo foram percebidas na interação entre as crianças e em “um trabalho anterior e posterior ou mesmo simultâneo a essa interação quando os educadores conversavam com as crianças, proporcionando

³ Software “Gcompris” com atividades direcionadas, introduzindo as crianças nas noções de manuseio do mouse e teclado assim como também no clicar, encontrar objetos, observar a tela envolto em contexto pertinente para a idade.

⁴ Software “Tux Paint” para crianças produzirem seus próprios desenhos utilizando a livre criatividade, desenham, apagam, reconstruírem, usam carimbos, mágicos e digitam seus próprios nomes.

⁵ Software Audacity para edição de áudio.

momentos de imaginação e de criatividade, contextualizando melhor os temas apresentados pelos jogos do *software*.” (TRINDADE, 2014).

Na utilização do *Software Tux-paint*, foi possível perceber “crianças fazendo uso dos carimbos e dos efeitos de duplicar imagens, colorir e “borrar” para complementar a composição digital. Oportunidade de criação e autoria, diferente dos *softwares* que exigiam “respostas” na interação criança-computador.” (TRINDADE, 2014)

Oportunidade de autoria na própria produção digital da criança, que este construía. Crianças gostavam muito de falar sobre seus desenhos, sobre o que produziram.

As atividades envolvendo o *Software audacity*, capturando vozes, proporcionou que turmas construíssem um noticiário, “no qual as crianças produziram o áudio através do *Software audacity* e o vídeo através da filmagem. Educadores juntaram as partes (áudio e imagem), montando o arquivo de vídeo e exibiram no projetor multimídia”, gravaram também em CDs e/ou DVDs, para serem distribuídos para as famílias. (TRINDADE, 2014)

3.1.3. Quiosque multimídia *KidSmart* da IBM⁶: Computador acondicionado dentro de um móvel, com *softwares* interativos instalados, sem a possibilidade de acesso à Internet. “Esse equipamento proporcionou fomento ao que seria desenvolvido: percebemos ação de quantificação, (contagem, relação número objeto) disparado pelos “Jogos da Mile” quantificando objetos, a partir da interação no computador.” (TRINDADE, 2014)

Percebemos momentos de Protagonismo Compartilhado quando algumas crianças tornaram-se monitoras dos educadores e auxiliavam seus colegas na interação computador-crianças, ajudando a corresponder ao que o computador solicitava.

3.1.4. Impressoras: Utilizadas para imprimir os desenhos digitais das crianças assim como também o material para as turmas. “Percebemos que educadoras imprimem o que as crianças produzem e entregam para as crianças. Crianças acompanham atentas ao processo de impressão demonstrando curiosidade. Pegar o desenho impresso era motivo de muita alegria.” (TRINDADE, 2014)

⁶ “O Quiosque multimídia KidSmart é um Programa desenhado pela IBM para facilitar o desenvolvimento de crianças em idade pré-escolar, através de uma solução tecnológica desenvolvida em parceria com a Edmark e a Little Tikes” (IBM 2012).

3.1.5. Retroprojektor: Utilizado para a “projeção de lâminas na tela ou parede. Na prática, crianças, sob a coordenação dos educadores, utilizam o retroprojektor, desenhando nas lâminas e projetando seus desenhos na parede e/ou tela, também fazendo sombras.” (TRINDADE, 2014)

3.1.6. Projetor Multimídia: Utilizado para “projetar fotos tiradas pelas educadoras e pelas crianças, em que os filmes são capturados pelos educadores e pelas crianças e também baixados da Internet pelos educadores ou filmes sugeridos pelas crianças e filmes gerados ao vivo.”(TRINDADE, 2014) Crianças alegres vibrando com as suas imagens projetadas na tela.

3.1.7. Pendrive: “Dispositivo utilizado para troca e armazenamento de dados, principalmente fotos. Percebeu-se que o *pendrive*, embora não fosse manipulado pelas crianças, era falado por elas. Nos jogos simbólicos, eles utilizavam *pendrive* demonstrando compreender a função.” (TRINDADE, 2014)

3.1.8. Flip book: “Coleção de imagens organizadas que permitem a visualização de um personagem que se mexe, realizada com desenhos no retroprojektor. A partir do conhecimento da técnica no formato original (caderninho), implementaram a técnica no retroprojektor.” (TRINDADE, 2014)

3.2. Softwares livres baixados e instalados nos computadores da escola

3.2.1. Software Edilin: Utilizado nas escolas de E.I. pelos educadores para a produção de jogos personalizados. Educadores constroem jogos com figuras mais significativas para as crianças por serem conhecidas. São, por exemplo, “jogos de memória da turma (utilizando fotos individuais das crianças e fotos tiradas pelas crianças de objetos de estudo), jogos de Relacionar (o nome do colega a sua imagem), quebra-cabeça (dos animais e de fotos das crianças) e jogo de seriar imagens.”(TRINDADE, 2014)

As crianças demonstravam identificar as figuras conhecidas, as fotos dos colegas, riam e desenvolviam as atividades com bastante prazer. A todo o momento, queriam contar quem estavam vendo.

3.2.2. Sites de Internet: Conseguimos observar que os educadores das EMEIs conseguem propor a utilização de alguns *sites de internet* como, por exemplo, o *Youtube*. Também utilizam as propostas que estão no *Site* dos duendes. Propõem que as crianças usem os jogos de sombras, de vestir bonecos e de montar rostos. (www.duendes.com.br); o *Site* Zuzubalândia com atividades de Vestir personagens, montar monstros de comidas, montar casas assim como também atividades no site do Iguinho (<http://iguinho.ig.com.br/zuzu/diversao.html>); *Site smartkids* (<http://www.smartkids.com.br/>); *Site poissonrouge* (<http://www.poissonrouge.com>).

3.3. Ferramentas Pedagógicas Adaptadas

3.3.1. TV de Sucata: Um instrumento de interação e educação que não é uma tecnologia propriamente dita mas que faz alusão a tecnologia e transforma-se potente pelo poder que representa. Uma “caixa de papelão grande e vazada, decorada com papéis coloridos e botões confeccionados com papelão colorido. Observamos as crianças se posicionando dentro como se estivessem aparecendo na televisão.” (TRINDADE, 2014)

Nesta construção coletiva que envolve a manipulação da TV de sucata, percebemos educadoras auxiliando a filmagem realizada pelas crianças. Assim como também percebemos educadoras coordenando suas crianças em diferentes papéis, alguns como plateia, outros como responsáveis pelo som e outros pela imagem. Todos trabalhando para a geração de um noticiário, que “posteriormente foi gravado em CD ou DVD e distribuído aos pais e publicado no *Youtube*.” (TRINDADE, 2014)

3.3.2. Partes dos computadores utilizados como Sucata: Conseguimos observar que as escolas de E.I. “utilizaram teclados, mouse, telas de computadores, CDs, DVDs, celulares, telefones que não funcionavam, disponibilizados para as crianças “brincarem” de faz de conta” sem nenhuma distinção. Vimos as crianças brincando com sucatas e narrando o que sabem e o que querem realizar com a tecnologia. Para elas, esse momento de faz de conta parece não ter muita importância se o equipamento funciona ou não. As crianças brincavam com entusiasmo. Essas sucatas também servem para produção de novos objetos com os restos utilizáveis das sucatas. Por exemplo, CDs viram “pratos”, ou seja, instrumento musical da bandinha.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que foi exposto, é possível perceber que as escolas de E.I. da Prefeitura de Porto Alegre dispõem de equipamentos de tecnologia e que seus educadores estão empenhados em utilizá-los da melhor forma possível como ferramentas que agregam ao processo de ensino um trabalho colaborativo.

Há muitas possibilidades de utilização das TIC e educadores demonstram articularem-se para estarem inseridos, no mundo de hoje, desenvolvendo suas práticas pedagógicas utilizando tais recursos e contribuindo para o fomento do desenvolvimento da autonomia das crianças em um Protagonismo Compartilhado.

Muitos são os exemplos de sucesso dessa busca e conquista. Podemos constatar pelo estudo realizado que, quando se trata das Ferramentas Tecnológicas, (máquinas fotográficas, celulares, impressoras, projetor e retroprojetor), as propostas pedagógicas apresentavam um caráter mais criativo envolvem a ação efetiva das crianças no uso dos equipamentos e “Combinados” mais bem elaborados pelos grupos com estratégias bem definidas e articuladas para a oferta às crianças.

As rotinas eram previamente estabelecidas, os combinados tinham efetivamente força em procedimentos necessários à preservação dos equipamentos e ao sucesso da utilização. Os trabalhos tornaram-se ricos e a possibilidade de protagonismo e autoria por parte das crianças, abrangiam um universo maior se comparado à oferta dos softwares, aplicativos e programas de computadores/*sites de Internet*.

Já quando a oferta para as crianças envolvia os softwares, aplicativos e programas de computadores/*sites de Internet* como ferramenta de ensino no auxílio do desenvolvimento dos conteúdos escolares pertinentes à faixa etária, embora utilizando de exercícios de interação criança-computador como um importante movimento em função de aproximação das crianças com esse recurso, os objetivos pré-definidos descritos nos produtos convenciam pela especificidade, mas geravam, na maioria das vezes, estratégias mais fechadas quando se pensa em questões de autoria e Protagonismo Compartilhado.

Essa utilização, sem dúvida, contribui para a aprendizagem das crianças a respeito dos objetivos específicos a que se propõem os jogos, nessa interação criança-computador, enriquecendo repertórios e reforçando aprendizagens. Contudo se constituía em um recurso menos potente de oportunidades de autoria e protagonismo por parte das crianças.

Dessa forma, é sempre importante lembrar que as ofertas dos sites e dos aplicativos por si só permitem a interação computador-criança / equipamento-criança, num estilo pergunta X resposta. Geralmente em uma promoção de autoria fraca como proposta para ser realizada pela criança nessa interação.

Sendo assim, a postura do educador frente à condução do trabalho pode fazer a diferença para o quesito de se inserir questões de promoção da autoria às crianças. A autoria, nesse caso, se daria pela reflexão, pelo “penso” possível sobre o que delega a máquina e por criações futuras a partir do que dispa o conteúdo apresentado na interação criança-computador.

Não negamos que podemos identificar *softwares*, aplicativos e programas de computadores, assim como *sites* de *Internet* que disponibilizam jogos pedagógicos semi-estruturados, que fomentam a oportunidade de interação computador-criança, na proporção de que o desafio é apresentado e a criança precisa corresponder aos desafios de forma a “acertar” o que está sendo solicitado. Um processo que traz aprendizagem na medida em que há sempre uma correção e um reforço positivo. Um instrumento interessante de ensino que se baseia nas habilidades de memorização e de estímulo e resposta.

Mesmo assim, como neste estudo queremos dar vazão às oportunidades de autoria e criatividade, precisamos deixar claro que não negamos esta oferta, apenas queremos deixar registrado que as oportunidades de autoria surgem pela intervenção do educador que conduz as estratégias para além da possibilidade dessa interação computador-criança. Surgem por exemplo, quando as crianças são capazes de buscarem-se umas as outras para mostrarem o que conseguiram com suas ações na frente do computador, para fazerem trocas e comparações. Surgem também quando lhes é possível conversar e comentar com seus educadores o que o computador lhes solicita e o que são capazes de responder.

Portanto, somo da opinião de que somente colocar as crianças em interação com a tecnologia não garante aprendizado. As relações interpessoais que se estabelecem entre educadores e crianças, crianças e crianças é que dão vida a esse processo de ensino. Atitudes que dão vazão às relações interpessoais contemplam cada vez mais as oportunidades de aprendizagem no mundo de hoje.

Para que a aprendizagem realmente aconteça de forma satisfatória e integralmente, é necessária a articulação da utilização da tecnologia com o planejamento pedagógico. Trabalhando com esta tecnologia como se fosse uma ferramenta que agrega na construção do conhecimento pela intervenção pedagógica que coloca em evidencia a ação das crianças.

Lembrando sempre que o Protagonismo Compartilhado aplicado em todas as ações no contexto escolar, auxilia de forma potente no desenvolvimento da autonomia das crianças e quando se aborda a tecnologia temos uma potência ainda maior, pois com a tecnologia não há uma única maneira de se fazer algo. Iniciativas, outras ideias, outras formas de se pensar e fazer são sempre bem-vindas.

Para finalizar, queremos registrar que as questões de oportunidade da promoção da autoria das crianças nos trabalhos que envolvem os Recursos Pedagógicos Adaptados, uma vez que se constituem, conforme foi descrito anteriormente, com a participação de todos os protagonistas, ou seja, todos os envolvidos com o projeto (os educadores da turma e as crianças) da linha de análise que contempla o Protagonismo Compartilhado é um estratégia igualmente muito enriquecida por envolver e motivar a todos para a concretização de um projeto coletivo, no qual cada um tem o seu papel, sua função e importância na ação concreta.

Quando se fala em crianças utilizando tecnologia a partir de uma proposta pedagógica é preciso lembrar que o educador deve criar critérios e procedimentos de uso dessa tecnologia. Propor e garantir o revezamento possível para o controle das emoções. As crianças precisam estar seguras que terão oportunidades posteriores. Que podem experimentar e ficar tranquilas, pois terão uma próxima vez. Para poderem experimentar mais autonomamente, criando hipóteses, testando suas hipóteses e tendo a confiança no educador que passará a ser visto como um parceiro que corresponde aos questionamentos e apoia as suas investidas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei 9394 de 20 de Dezembro de 1996**. Ministério da Educação, Brasília, 1996. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm Acesso em 28 de março de 2014.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Resolução n.º 1/2002, de 18 de fevereiro de 2002. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores da Educação**. Brasília: Conselho Nacional de Educação/CP, 2002. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rcp01_02.pdf>. Acesso em 01 fev. 2010.

BRASIL. **PROINFANCIA**. Ministério da Educação. Brasília, 2007. Disponível em: <http://www.fnde.gov.br/programas/proinfancia/proinfancia-apresentacao> Acesso em 22 de março de 2014.

BRASIL. **PROINFO**. Ministério da Educação. Brasília, 2007. Disponível em: <http://www.fnde.gov.br/programas/programa-nacional-de-tecnologia-educacional-proinfo> Acesso em 22 de março de 2014.

BRASIL. **PROINFO INTEGRADO**. Ministério da Educação. Brasília, 2010. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=13156&Itemid=271 Acesso em 29 de agosto de 2010.

FREITAS, Jesualdo Freitas de. **Tripé feito com PVC**. Alunos em Rede. SMED/PoA. 2009. Disponível em: <http://alemrede.blogspot.com.br/p/equipamentospvc.html> Acesso em 17 de maio de 2014.

IBM. **KidSmart**. 1998. Disponível em: <http://www-05.ibm.com/pt/ibm/ccr/kidsmart.html> Último acesso em 24 de março de 2014.

IBM Brasil. **Projeto KidSmart**. 2012 Disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=CyYhgsrEv_I Acesso em 25 de março de 2014.

INCLUSÃO DIGITAL. **I Mostra Virtual de Inclusão Digital**. Secretaria Municipal de Educação, Porto Alegre, 2012. Disponível em: http://websmed.portoalegre.rs.gov.br/smed/inclusaodigital/i_mostra_virtual_2012/index_8.htm Acesso em 28 de março de 2014.

INCLUSÃO DIGITAL. **II Mostra Virtual de Inclusão Digital**. Secretaria Municipal de Educação, Porto Alegre, 2013. Disponível em: <http://websmed.portoalegre.rs.gov.br/smed/inclusaodigital/mostravirtual2013/> Acesso em 28 de março de 2014.

INCLUSÃO DIGITAL. **Histórico**. Secretaria Municipal de Educação, Porto Alegre, 2014. Disponível em: <http://websmed.portoalegre.rs.gov.br/smed/inclusaodigital/fixo.htm> Acesso em 28 de março de 2014.

JUNQUEIRA FILHO, Gabriel de Andrade. **Interdisciplinaridade na pré-escola: anotações de um educador “on the road”** 2ª ed. São Paulo, 1996, Livraria Pioneira Editora, São Paulo.

NEQUESAURT, Tiago. **Escolas infantis recebem quiosque multimídia**. Secretaria Municipal de Educação, Porto Alegre, 2013. Disponível em: http://www2.portoalegre.rs.gov.br/smed/default.php?p_noticia=159155&ESCOLAS+INFANTIS+RECEBEM+QUIOSQUE+MULTIMIDIA Acesso em 24 de março de 2014.

NEQUESAURT, Tiago. **Tecnologia auxilia aprendizado nas escolas municipais**. Secretaria Municipal de Educação, Porto Alegre, 2012. Disponível em: http://www2.portoalegre.rs.gov.br/cs/default.php?p_noticia=151247 Acesso em 24 de março de 2014.

PRETTO, Nelson. Educação Artesão Impregnada de Tecnologias. In: SIQUEIRA, Neiva Alves de; XAVIER, Adriana Gonçalves; MEDEIROS, Aimone Cristina da S. (Org.). **Tecendo aprendizagens com a Rede Municipal de Ensino de Porto Alegre**. Porto Alegre: SMED, 2006, p. 13-29. (Conversações Pedagógicas na Cidade que Aprende; v. 2)

SMED. **Estrutura**. Censo Escolar. Secretaria Municipal de Educação, Porto Alegre, 2011. Disponível em: http://www2.portoalegre.rs.gov.br/smed/default.php?p_secao=21 Acesso em 28 de março de 2014.

TEIXEIRA, Bruno; SANTANA, Adriano. **Crianças utilizam recursos fotográficos em atividades escolares**. Secretaria Municipal de Educação, Porto Alegre, 2014. Disponível em: http://www2.portoalegre.rs.gov.br/smed/default.php?p_noticia=168454&CRIANCAS+UTILIZAM+RECURSOS+FOTOGRAFICOS+EM+ATIVIDADES+ESCOLARES Acesso em 7 de abril de 2014.

TRINDADE, Elizabeth Sarates Carvalho. **Utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) em Práticas Pedagógicas nas Escolas de Educação Infantil da Prefeitura de Porto Alegre**. Especialização em TICs Aplicadas à Educação. Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria. Julho de 2014.