

INICIAÇÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL: APRENDENDO O ALFABETO COM O USO DO COMPUTADOR

Kézia Cole - IFES¹

Maria Aparecida Silva de Souza / IFES²

RESUMO

Este trabalho teve por objetivo mostrar de que maneira ocorre a iniciação digital na Educação Infantil, e como o computador pode contribuir com o ensino do Alfabeto no processo de ensino e aprendizagem da criança na primeira etapa da Educação Básica. Para isso, mostraremos como é feita a iniciação digital na Educação Infantil, durante as aulas de informática e os principais interesses da criança nessas aulas avaliando a contribuição do computador enquanto objeto de aprendizagem para o ensino do Alfabeto. Para a realização da pesquisa proposta neste projeto, foi realizada uma pesquisa bibliográfica de autores pesquisadores dessa área, revisão de literatura e observação participativa de aulas de informática de uma turma da Educação Infantil. Foi possível constatar que a aprendizagem ocorreu de fato, o ambiente e o computador foram motivadores para a criança realizar as atividades propostas e mostrar resultados.

Palavras-chave: Aprendizagem; uso do computador; Criança; Alfabeto.

ABSTRACT

This study aimed to show how is the digital initiation in early childhood education, and how the computer can contribute to the teaching of the alphabet in teaching and children learning process in the first stage of basic education. For this, we will show how is the digital initiation in kindergarten during the computer classes and the main interests of the child in these classes evaluating the contribution of the computer as an object of learning for teaching the alphabet. For the research proposed in this Project, a literature search of authors researchers in this area was carried out literature review and participant observation of computer classes in a class of early childhood education. It was found that learning actually occurred, the environment and the computer were motivators for the child perform the proposed activities and show results.

Keywords: Learning; computer use; Child; Alphabet.

INTRODUÇÃO

As tecnologias de informação e comunicação, como o computador e a internet vêm ganhando espaço no cenário da Educação, se aprimorando e tornando-se parte da nossa prática docente. São ferramentas digitais, que quando bem utilizadas pelos educadores no processo de ensino e aprendizagem geram o aprendizado de fato. Estão cada vez mais presentes no cotidiano escolar e exigem de nós professores, uma nova postura frente ao

¹ Aluna do Curso de Pós Graduação em Informática na Educação do Instituto Federal do Espírito Santo.

² Doutoranda em Educação Matemática PUC SP; Professora e Pedagoga no Instituto Federal do Espírito Santo, Campus Cachoeiro de Itapemirim.

contexto digital em que a sociedade está inserida, um novo desafio a ser encarado, ou não.

Assim, os desafios da nova educação são: como propiciar essa formação? Que alterações são necessárias para constituir um ambiente, onde o aluno possa adquirir as habilidades necessárias para atuar na sociedade enxuta? Qual é o papel do professor nesse ambiente de aprendizagem? Qual é o papel das novas tecnologias no processo educacional? (Valente, 1999, p. 31)

Como muito se fala em tecnologias da informação e comunicação, as TICs, palavra hoje tão presente no vocabulário dos educadores, tema de muitas discussões em cursos e seminários de Educação, sugere-se que esses recursos são utilizados com frequência e eficiência em todas as áreas e níveis de ensino. Uma vez que estão presentes no espaço físico da escola, compondo o acervo patrimonial das instituições de ensino e disponíveis para o uso planejado no processo de ensino e aprendizagem. A chamada Sociedade da Informação, também, é a sociedade do Conhecimento e da Aprendizagem. Lidamos hoje, com um mundo altamente globalizado e dependente da tecnologia (CALDAS e NOBRE, 2014 p. 15).

Diante das mudanças que as tecnologias computacionais vêm trazendo para a Educação, pretendemos mostrar de que maneira ocorre a iniciação digital na Educação Infantil, e como o computador, enquanto objeto de aprendizagem pode contribuir com o ensino do Alfabeto no processo de ensino e aprendizagem da criança na primeira etapa da Educação Básica. A partir da relação que a criança estabelece com o computador e como ocorre a aprendizagem dela quando em interação com essa ferramenta. Esse objeto de aprendizagem conhecido, mas algumas vezes pouco explorado na Educação Infantil. Talvez pela crença de que a criança ainda não apresenta condições físicas e cognitivas para fazer uso do computador e de outros aparatos tecnológicos, ou pela insegurança e despreparo de alguns profissionais da Educação Infantil.

Na escola, o computador deve ser utilizado como uma ferramenta pedagógica que auxilia o processo de construção do conhecimento. Alunos e professores precisam aprender a usar o computador como um meio e não um fim, no desenvolvimento dos componentes curriculares. Dessa forma, o computador transforma-se em um poderoso recurso de suporte á aprendizagem, com inúmeras possibilidades pedagógicas. (LOVATTE E NOBRE, 2014, p.43)

Entendemos que as crianças estão inseridas nesse processo de aprendizagem digital, onde o computador pode mediar a aprendizagem de alguns conteúdos de maneira efetiva, apresentando-se para as crianças como uma ferramenta atraente e fascinante. A Educação Infantil como primeira etapa da Educação Básica, pode, e tem oferecido oportunidade de uma iniciação digital nos primeiros anos de vida da criança. Nosso trabalho busca compreender a dinâmica da aprendizagem através do computador, nosso propósito é mostrar aos educadores que atuam na Educação Infantil, que é possível ensinar as crianças utilizando o computador como objeto de aprendizagem. E pra isso, escolhemos o tema Alfabeto que é um conteúdo comum a várias classes e faixa- etária, é trabalhado desde as primeiras turmas do CMEI até o grupo 6 onde são encerradas as atividades na Educação Infantil. O computador, por si só, não é capaz de educar nem formar nenhum indivíduo, mas associado a um processo educativo, mediado por um educador, proporciona aos educandos excelentes resultados.

Aprender com a informática na educação infantil

A Educação nos dias atuais passa por diversas mudanças, seu papel na sociedade do conhecimento não é o mesmo de alguns anos atrás, e as exigências no que diz respeito ao uso das tecnologias computacionais no processo de ensino e aprendizagem, surgem lentamente se comparadas ao uso dessas tecnologias no dia a dia dos nossos alunos. Cobra-se pouco quanto ao uso das tecnologias computacionais dos professores e profissionais da Educação e muitas vezes ensinamos nos moldes tradicionais da Educação, ignorando dessa forma o “saber tecnológico” que nossos alunos trazem consigo todos os dias ao entrar na sala de aula. O uso de smartphone, TV com conexão a internet e computador é comum numa porcentagem considerável de nossos alunos. Isso confirma que algum conhecimento de tecnologia computacional eles tem e esse não pode ser ignorado no processo de ensino e aprendizagem

Para Valente (1999), as mudanças na Educação são muito lentas, quase que imperceptíveis. O homem usa a tecnologia, informática e o computador pra muitas atividades do seu dia a dia, quase que dependente de seus recursos, mas na escola essa realidade é um pouco diferente. Quando na verdade deveria ser o oposto, já que a crença é de que aprendemos na escola pra depois colocarmos em prática. A Educação a serviço da sociedade e da vida.

Como os recursos computacionais são utilizados no processo de ensino e aprendizagem da criança na Educação Infantil e como é feito o acesso a esses recursos, são questões norteadoras do nosso trabalho. Entender como é feito o uso do computador na Educação Infantil como objeto de aprendizagem e como a criança aprende um conteúdo quando em contato com o computador. A informática na Educação é uma realidade, aprender com o computador é possível sim, e a Educação Infantil não está, e nem pode estar excluída desse processo que sofre mudanças constantes e que precisam ser acompanhadas pelos profissionais envolvidos no processo de ensino e aprendizagem.

A informática na educação, que estamos tratando, enfatiza o fato de o professor da disciplina curricular ter conhecimento sobre os potenciais educacionais do computador e ser capaz de alternar adequadamente atividades tradicionais de ensino-aprendizagem e atividades que usam o computador. No entanto, a atividade de uso do computador pode ser feita tanto para continuar transmitindo a informação para o aluno e, portanto, para reforçar o processo instrucionista, quanto para criar condições de o aluno construir seu conhecimento (VALENTE 1999. p12).

Toda mudança traz consigo uma série de questões que se apresentam como grandes obstáculos que gera insegurança e medo. Para uns, um desafio a mais a ser enfrentado, uma motivação. Para outros, um obstáculo intransponível, daqueles que nem vale a pena tentar vencer. Elas estão presentes em nosso cotidiano e não podemos negligenciar o nosso papel de professor diante das mudanças que nos são apresentadas diariamente. Quando se trata de tecnologia computacional, as mudanças vêm como uma espécie de avalanche, a velocidade é tamanha que acreditamos não poder acompanhar, ou não valer a pena entrar no ritmo. Acreditamos não dar conta de tanta informação e transformações que influenciam direta e indiretamente a nossa prática pedagógica.

O computador e seus recursos podem potencializar o processo de ensino e aprendizagem, quando seu uso é planejado dentro das necessidades do aluno e do contexto em que ele vive. O computador por si só, gera curiosidade e encantamento na criança, elas entendem ser um aparelho ou objeto de adulto, poucos tem autonomia para utilizar o computador em casa e por isso toda essa curiosidade e vontade de mexer no que é proibido. Utilizá-lo como recurso pedagógico para o ensino de conteúdos que já foram trabalhados em sala, é oportunizar a criança conhecer e aprender com o computador. É introduzir a criança na era digital, na educação digital, e dessa forma minimizar as barreiras quanto ao uso das

tecnologias computacionais quando em idade adulta. Para Valente, o computador deve ser considerado como um recurso pedagógico da era digital, os tempos mudaram os famosos recursos didáticos também.

“Quando o computador transmite informação para o aluno, o computador assume o papel de máquina de ensinar, e a abordagem pedagógica é a instrução auxiliada por ele. Essa abordagem tem suas raízes nos métodos tradicionais de ensino, porém, em vez da folha de instrução ou do livro de instrução, é usado o computador.” (VALENTE, 1999, p. 12).

A introdução do uso do computador em sala de aula ou nas aulas de informática, mesmo que nos moldes tradicionais de ensino, como afirma Valente, e a aprendizagem mediada por ele são questões para compreensão e avaliação neste trabalho. Quando e como ocorre a aprendizagem mediada pelo computador na Educação Infantil, qual o papel da escola e do professor nesse cenário em que nos encontramos? Estamos inserindo nossas crianças nesse cenário digital da Educação, ou ignorando a participação delas nesse processo? Que olhar damos a criança nesse contexto digital, ignoramos ou a inserimos em nossas práticas pedagógicas diárias?

[...] o uso do computador na criação de ambientes de aprendizagem que enfatizam a construção do conhecimento apresenta enormes desafios. Primeiro, implica em entender o computador como uma nova maneira de representar o conhecimento, provocando um redimensionamento dos conceitos já conhecidos e possibilitando a busca e compreensão de novas ideias e valores (VALENTE, 1999 p.12).

Para esse autor, lançar mão do computador como recurso para o ensino, para a construção do conhecimento, é um grande desafio. É repensar toda uma prática e seus recursos, avaliar e redimensionar o fazer pedagógico, e isso leva tempo, exige disponibilidade e quebra de paradigmas. Aceitar o novo adequar-se a ele e compreender as novas práticas de ensino e aprendizagem e seus recursos. Oportunizar o aluno a conhecer novas maneiras de aprender e nos oportunizar também, no vai e vem do ensino e aprendizagem, aprendizagem e ensino.

A criança e aprendizagem do alfabeto no computador

Para compreendermos como ocorre essa dinâmica da utilização do computador para o processamento do conhecimento, selecionamos um conteúdo comum a alguns grupos da Educação Infantil, que são separados por faixa etária. O Alfabeto, de maneira sistemática ou não, é trabalhado desde os primeiros grupos de diferentes maneiras com recursos lúdicos diversos. Esse conteúdo é necessário na introdução da leitura e escrita e por isso fundamental ao ensino de crianças. O conteúdo é explorado em sala de aula, durante as aulas regulares e para avaliação do uso do computador, gradativamente ele vai sendo trabalhado nas aulas de informática. O aluno conhece o computador e seus componentes ao manuseá-lo para fazer as atividades propostas sobre o Alfabeto, em softwares com jogos infantis sobre o tema e digitação das letras do Alfabeto e letras do nome. A partir dessas atividades, podemos avaliar como ocorre a aprendizagem da criança quando em uso do computador e seus recursos, como o conhecimento é processado.

Segundo Piaget (1972) “A inteligência surge de um processo evolutivo no qual muitos fatores devem ter tempo para encontrar seu equilíbrio.” 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.

No processo de ensino e aprendizagem da era digital, sabemos que o uso das tecnologias de informação e comunicação, do computador em si, pode potencializar a compreensão e a aquisição dos conteúdos trabalhados em sala. Lovatte e Nobre (2014) se referem a essa potencialidade da seguinte forma:

O ambiente computacional, com toda sua interatividade e potencialidade, é propício para abordar conteúdos importantes de várias maneiras: histórias, debates, jogos, simulações, filmes, desenhos, diagramas ou exercícios práticos.

São recursos que, quando planejado o seu uso para o processo de ensino e aprendizagem, contribuem com a relação e comunicação professor-aluno, aluno-aluno e aluno-conteúdo. Entendemos que o quanto antes essa ferramenta for introduzida no processo de ensino e aprendizagem, como objeto de aprendizagem, as barreiras naturais e o estranhamento ao novo vão se desfazendo gradativamente e a aprendizagem vai fluindo. A introdução ao uso do computador como ferramenta para a aprendizagem na Educação Infantil se faz necessária e possível por acreditarmos que esse recurso digital e pedagógico está

RPI Revista de Pesquisa Interdisciplinar, Cajazeiras, v. 1, Ed. Especial, 314 – 325, set/dez. de 2016.

presente em diversas áreas e práticas do dia a dia do ser humano e por estar disponível para uso nos laboratórios de informática dos CMEI's (Centros Municipais de Educação Infantil) do município de Vitória.

Nesse cenário a tecnologia vem ganhando espaço, onde nossas crianças estão inseridas, atuando não mais como espectadores no processo de ensino e aprendizagem, mas como autores, em sua autonomia, de uma aprendizagem mediada pelo uso do computador e por professores capacitados e envolvidos com o ensino, nos sentimos motivados a estudar sobre o tema proposto.

A descrença no potencial da criança é um comportamento até passível de compreensão, se levarmos em consideração o que significava o papel delas em nossa sociedade, até um tempo não muito distante, onde se ignorava a criança enquanto sujeito de direitos.

Historicamente a criança sempre foi vista como imperfeita incompleta e imatura em função de suas características físicas, biológicas e cognitivas, demarcando assim uma compreensão de natureza infantil apenas como um organismo em desenvolvimento ou uma fase da vida que encontra fundamento na determinação dos fatores inatos, universais e a-históricos (SEME DE VITORIA, 2006, p. 31).

Iniciação Digital na Educação Infantil

Uma das propostas desse projeto é oportunizar a criança a conhecer o computador e aprender com ele. Antes de iniciarmos nosso trabalho nas aulas de Informática, as crianças conheceram o computador em sala de aula através de atividades variadas. Pintura de desenhos de computador desktop e notebook, desenho de um computador e as partes que o compõem, mouse, CPU, teclado e monitor. Confecção coletiva de um computador com caixa de papelão, fios e outros materiais. Confecção de um teclado para cada aluno, onde eles foram localizando o lugar das letras do Alfabeto no teclado e escrevendo. A medida que os alunos iam produzindo a aprendizagem ia fluindo, tanto para os que tem acesso ao computador em casa quanto para os que não tem. A ideia era construir e conhecer o computador e algumas de suas ferramentas e as possibilidades de uso para que ao iniciar as aulas de informática eles já estivessem seguros para realizar atividades ao computador.

A criança construindo o conhecimento, interagindo com as outras, aprendendo e ensinando. Piaget (1964) reforça que uma criança absorve conceitos quando ela própria interage com os objetos do seu mundo.

Caracterização e Percurso Metodológico

A pesquisa foi realizada no CMEI “Maria Gorette Coutinho Cosme”, localizada no bairro Jucutuquara próxima ao bairro Cruzamento. Este CMEI atende crianças de 6 meses a 6 anos de idade, recebe alunos de bairros vizinhos, como Tabuazeiro, Santa Cecília, Fradinhos e Cruzamento entre outros. As turmas são bem heterogêneas nos aspectos sociais e financeiros.

Para a realização da pesquisa proposta neste projeto, foi realizada uma pesquisa bibliográfica de autores pesquisadores dessa área, revisão de literatura e observação participativa de aulas de informática de uma turma da Educação Infantil. Fizemos a avaliação nas aulas de informática de 20 alunos na faixa etária de 4 e 5 anos de idade, onde desses 20, 12 não tem computador em casa e nem acesso a internet em outro lugar, os 8 restantes tem computador em casa, porém o uso é limitado a jogos e filmes esporadicamente.

Antes de iniciar o trabalho com as crianças nas aulas de informática, aplicamos como de costume algumas atividades em sala sobre o Alfabeto e as crianças iam conhecendo algumas letras, identificando as letras do Alfabeto em seus nomes e em outros nomes conhecidos. Em seguida, durante 4 meses, de março a junho, realizamos a avaliação nas aulas de informática, realizando atividades no computador e avaliando como ocorria a aprendizagem quando em uso dessa ferramenta.

As crianças iniciaram as atividades no computador explorando o teclado e mouse, digitando as letras do Alfabeto em formato maiúsculo e minúsculo. Digitando o nome, alguns com o auxílio de fichas. Assim elas foram se familiarizando com o teclado e o mouse, trabalhando a coordenação motora e ganhando segurança em manusear o teclado e o mouse.

Na segunda etapa, iniciamos as atividades com jogos, nessa as crianças costumavam ficar eufóricas porque o foco na aprendizagem do Alfabeto se perdia por vezes envolvidos na competição do jogo. Mas isso foi superado aos poucos, e mesmo no calor das emoções as crianças chegavam ao objetivo da aprendizagem. Interessante é observar como eles aceitam

com alegria e disposição, as atividades propostas para realizar no computador. O fascínio pela máquina os envolve na aprendizagem que nem percebem.

Trabalhamos jogos em diferentes níveis de dificuldade, como memória com letras e figuras, Jogo do Alfabeto, ABCDÁRIO, entre outros. Aos que já estão escrevendo algumas palavras, pedimos que digitassem palavras curtas. Trabalhamos também com jogos que trabalham o som das letras do Alfabeto. O Alfabeto é um conteúdo trabalhado desde as primeiras turmas do CMEI, bem nos superficialmente, respeitando a idade das crianças, mas sempre presente nas aulas. Por isso a turma avaliada não apresentou grandes dificuldades em realizar as tarefas. Sempre dispostos para as aulas de informática, eles alcançaram o objetivo de conhecer o alfabeto, identificá-lo no teclado do computador.

Para finalizar o trabalho com essa turma, imprimimos algumas atividades para montar um pequeno caderno só com as atividades feitas no computador. Para confirmar para as crianças, professores e pais, que a aprendizagem através do computador é possível e necessária nos dias de hoje. Não podemos negar esse conhecimento às nossas crianças.

Resultado e Discussões

A relevância desse trabalho foi se confirmando na realização de cada etapa e suas ações. Ao longo da pesquisa acadêmica, identificamos certa carência em trabalhos publicados sobre a informática na Educação Infantil, pouca produção sobre o uso do computador como ferramenta para o ensino de crianças.

Em revistas e artigos pesquisados encontramos produções sobre a informática na Educação, porém, em outros níveis de ensino e abordando conteúdos mais complexos. O objetivo principal e foco desse trabalho, mostrar que é possível ensinar as crianças com o computador como mediador do processo de ensino e aprendizagem foi alcançado passo a passo, durante as atividades propostas e muito bem aceitas pelas crianças.

Foi com prazer que elas desenvolveram cada uma dessas atividades feitas em sala e no laboratório de informática, desde as atividades de sala quando começamos com a iniciação digital, descrita no capítulo 3, até as atividades realizadas no computador durante as aulas de informática. Foram atividades simples, como jogos, leitura de pequenos textos para identificar o Alfabeto no texto, digitação do nome e das letras do Alfabeto. Enfrentamos alguns

obstáculos no percurso do trabalho, e um deles foi a agitação e indisciplina das crianças nas primeiras idas ao laboratório de informática pra ensinar um conteúdo e não apenas para jogar e ver filmes. Foi um curto período de adaptação, superado com paciência e determinação.

A falta de um monitor no laboratório de informática é outro problema, conduzir uma turma de 25 crianças e os manter tranquilos sem apoio é difícil, para orienta-los no manuseio do computador também fica complicado. Optamos por fazer algumas atividades em grupo, assim facilitava a observação e avaliação necessária em cada momento.

Foi assim que aos poucos fomos mostrando para a criança que podemos fazer atividades no computador, que podemos aprender com ele. Levamos a turma a entender a importância do laboratório de informática a valoriza-lo enquanto espaço de aprendizagem e a preservar o patrimônio da escola ao fazer uso do computador e seus componentes. Elas aprenderam. E nessa troca produtiva e constante do processo de ensino e aprendizagem, nós também aprendemos e enriquecemos a nossa prática. Aprendemos a valorizar os recursos que temos disponível para o ensino, e que não podemos negar às crianças a oportunidade de conhecer novas formas de aprender.

Análises Conclusivas

A Educação do sec. XXI, em todos os seus níveis de aprendizagem, passa hoje por mudanças, e a tecnologia da informação presente nas escolas é uma delas. Concluímos com esse trabalho, que nós educadores não podemos nos negar a aprender para ensinar melhor. Não podemos resistir às mudanças, conservando os nossos métodos e práticas que consideramos eficientes para o ensino. Diante dos recursos humanos e matérias presentes, não podemos negar a criança, na primeira etapa da Educação básica, o contato e o conhecimento dos recursos da informação que estão presentes na escola. Entendemos que o laboratório de Informática é lugar de aprendizagem e deve ser utilizado por nossas crianças, dando a elas a oportunidade de interagir e aprender com os recursos desse espaço.

A criança, nas diferentes etapas do desenvolvimento físico/intelectual, aprende interagindo com os objetos do ambiente onde ela vive, onde ela está inserida. Portanto a criança aprende quando em uso do computador, e isso foi confirmado ao longo do nosso trabalho.

O que pode parecer pouco para nós adultos, aos olhos de uma criança pode ser um momento de aprendizagem única, inovadora e atraente. Ter contato com o computador foi incrível para algumas que não tem acesso a ele. Em face ao recurso disponível, podemos ensinar fazendo uso do computador, isso é educar com compromisso, é educar com olhos atentos ao novo e flexível para aceitá-lo, quer pareça bom ou ruim, quer seja a nossa “praia” ou não.

REFERÊNCIAS

CALDAS, W.K., NOBRE, I.A. **Software educativo e objetos de aprendizagem**. In: NOBRE, I.A. [et al.] **Informática na educação: um caminho de possibilidades e desafios**. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo. Serra-ES, 2011.

LOVATE, Elvira Pádua, NOBRE, Isaura Alcina M. **Informática na Educação, um caminho de possibilidades e desafio**. Serra, 2014 IFES.

MATTEI, Claudinéia. **O prazer de aprender com a informática na educação infantil**. Instituto Catarinense de Pós-Graduação – Disponível em: http://www.pucrs.br/famat/viali/tic_literatura/artigos/outros/rev02-11.pdf

MORAN, José Manoel. **A Educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá**. Campinas, SP: Papirus, 2007(Papirus Educação)

PIAGET, J. **Os estágios do desenvolvimento intelectual da criança e do adolescente**. Rio de Janeiro: Forense, 1972.

REGO, Teresa Cristina, **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012. (Educação e conhecimento)

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE VITÓRIA (ES). Gerência de Educação Infantil. **A educação infantil no município de Vitória: um outro olhar**. Vitória, ES: Multiplicidade, 2006.

VALENTE, José Armando, **O computador na sociedade do conhecimento**. (Organizador). Campinas, SP:UNICAMP/NIED, 1999. 156p.

RPI Revista de Pesquisa Interdisciplinar, Cajazeiras, v. 1, Ed. Especial, 314 – 325, set/dez. de 2016.

_____, **Por quê o computador na Educação?** Núcleo de Informática Aplicada a Educação. NIED.