

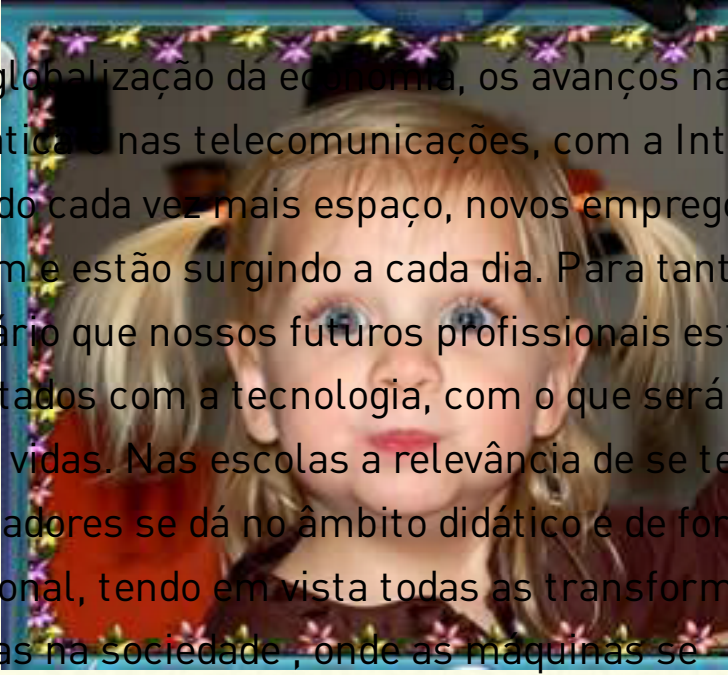
A Informática na Educação Infantil

Apresentação

A informática na educação se apresenta como uma inovação nas metodologias educacionais, fazendo uso da tecnologia no ambiente das escolas e trazendo o universo digital para o dia a dia das crianças e adolescentes. Esse livro procura salientar que, além disso, a inclusão digital, mesmo precoce, ajuda a formar o perfil do profissional do futuro, tendo em vista as transformações decorridas dos avanços tecnológicos no mercado de trabalho; mostrando através da breve história da informática e sua evolução os fatores que levaram a informática a se tornar parte intrínseca do nosso cotidiano das crianças. O Motivo pelo qual as escolas, educadores e alunos devem estar preparados para lidar com a máquina e conseguir extrair dela o seu melhor, ao passo em que ambos crescem e evoluem juntamente com a tecnologia.

A Informática na Educação Infantil

Atualmente nos vemos cercados pela tecnologia - na indústria, no comércio, nas telecomunicações, em nossas próprias casas e nas escolas. Nossas crianças e adolescentes estão cada dia mais cedo tendo o primeiro contato com o mundo digital. Novos termos para o vocabulário, novos métodos educacionais e um vertiginoso aumento de informação a ser assimilada em curto espaço de tempo.



Com a globalização da economia, os avanços na informática e nas telecomunicações, com a Internet ganhando cada vez mais espaço, novos empregos surgiram e estão surgindo a cada dia. Para tanto é necessário que nossos futuros profissionais estejam ambientados com a tecnologia, com o que será parte de suas vidas. Nas escolas a relevância de se ter os computadores se dá no âmbito didático e de formação profissional, tendo em vista todas as transformações ocorridas na sociedade, onde as máquinas se

incorporaram em todos os segmentos da indústria, comércio e telecomunicações. Criou-se uma nova forma de se executar todas as tarefas, mais fácil e dinâmica, tem escolas onde as crianças ainda é escassa dos computadores devidos em algumas escolas ainda não tem, está longe de ficar informatizado.

A educação no Brasil ainda se encontra muito inflexível, com cargas horárias, calendários, conteúdos preestabelecidos que visivelmente impedem que o aluno estimule a criatividade, a reflexão e a descoberta das novas tecnologias.

É necessário implantar nas crianças e adolescentes a necessidade do aprendizado da informática, de forma que o aprender se torne menos maçante. As crianças se encantam rapidamente pelos computadores e suas cores, sons e imagens, o que torna o seu uso atrativo. A solução é implantar um parque de informática nas escolas, treinando as crianças para lidar com a tecnologia abrindo um leque de possibilidades para atrair a atenção dos alunos com o apelo audiovisual que a informática permite e com a disseminação da cultura tecnológica – aliando a tecnologia, a rapidez da informação ao contexto sociocultural da escola; de forma que o computador seja, assim como o quadro-negro e o giz partes intrínsecas da escola.

Aliando a tecnologia, a rapidez da informação ao contexto sociocultural da escola; de forma que o computador seja, assim como o quadro-negro e o giz partes intrínsecas da escola.

Analisando o processo de interação entre o software e a criança percebeu que estas puderam criar seus próprios desenhos com autonomia ampliando através das mais variadas produções habilidades importantes para o seu desenvolvimento como a coordenação motora, a orientação espacial, e aspectos emocionais e afetivos.

O seguinte software “Cores e formas” foram utilizados por todas as turmas e apresenta atividades que permitem ao aluno aprender formas geométricas e as cores. Na tela inicial, era possível escolher entre as atividades com “cores” ou “formas”, ambas com os mesmos tipo de atividades: jogo da memória, sequência e quebra-cabeça.



Para que a educação utilize a informática de maneira qualitativa, é imprescindível que se articule quatro aspectos: o computador, o software educativo, o professor e o aluno.

Na primeira maneira encontramos uma concepção de aprendizagem behaviorista, em que a aplicação pedagógica do computador é usada como uma máquina de ensinar. Assim o computador é quem ensina o aluno, e, portanto assume o papel de máquina de ensinar, ao invés de papel ou livro, é usado o computador. Porém se analisarmos a segunda maneira iremos encontrar uma concepção construtivista, em que o conhecimento não é transmitido.

Vamos falar do professor estão muitos educadores estão preocupados com a substituição do professor pela máquina. Isto não é real, pois antes da tecnologia vem a metodologia, a filosofia educacional que da direção a escola, e o papel do professor é fundamental neste processo. Porém ele deixa de ser o centro das atenções e passa a assumir a função de mediador nas atividades desenvolvidas.

O professor não deve mais ser mero transmissor de conteúdos, mas sim, um orientador, um facilitador da aprendizagem.

A escola que pretende fazer o aluno pensar, estimular as suas capacidades, criar oportunidades de utilizar os seus talentos, respeitando os diversos modos de aprender, não precisa mais do professor que decide o que deve ser aprendido e ensinado. Precisa, sim, do professor parceiro, aprendiz, que, junto com seus alunos, pesquisa, debate e descobre os novos conhecimentos na vida digital.

A verdadeira função do professor não deve ser a de ensinar, mas sim a de criar condições de aprendizagem.

“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. Assim como o mais moderno dos computadores ligado à Internet. Não havendo, é este que vira sucata”. (BEARD, 1991).

O papel do aluno é utilizar o computador como uma ferramenta que contribui para o seu desenvolvimento no momento atual e no futuro. O aluno deixa de ser passivo para se tornar ativo no seu processo ensino aprendizagem. Ele passa a desenvolver competências e habilidades, como ter autonomia, pensar, criar, aprender e pesquisar. A criança tem o computador como um grande aliado no processo de construção do conhecimento porque quando digitam suas ideias, ou o que lhes é ditado, não sofrem frente aos erros que cometem. Como o programa destaca as palavras erradas, elas podem autocorrigir-se continuamente, aprendendo a controlar suas impulsividades e vibrando em cada palavra digitada sem erro.



Conclui-se, portanto que para que haja uma boa educação no ambiente escolar com relação ao uso da informática na sala de aula, a equipe pedagógica deve estar consciente de que, para a formação integral do educando, a tecnologia também é essencial, pois pode trazer positivas mudanças na organização do ensino. A utilização da informática como recurso pedagógico traz um mundo possível de ser utilizado como recurso em sala de aula. Contudo é fundamental que nós educadores e educandos, comecemos a refletir sobre nossa prática, analisando a importância da informática na educação, dentro de uma perspectiva de que ensinar é construir com o aluno o conhecimento por meio da interação com a disciplina, a prática e o uso do computador como recurso aliado a esta aprendizagem. Para isto, seria importante que os professores participassem com uma atuação mais significativa das oportunidades oferecidas aos alunos no que diz respeito ao uso dos computadores nas escolas. A partir deste trabalho pode-se concluir que a tecnologia traz positivos avanços, porém cabe ao professor inovar as aulas.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Maria E. B. & PRADO, Maria E. B. B. Um retrato da informática em educação no Brasil. 1999. Endereço Eletrônico: <http://www.proinfo.gov.br>. Data da consulta: 08/06/2001.
- BEARD, Ruth M. Como a criança pensa. 9. ed.. São Paulo: Ibrasa, 1991.
- FISCHER, Julianne. Sugestões para o desenvolvimento do trabalho pedagógico.
- FLORES, Angelita Marçal. A informática na educação: uma proposta pedagógica. Tubarão, 1996. 86 p. Monografia (Especialização em Informática).
- PIAGET, Jean. A Epistemologia Genética. Rio de Janeiro: Vozes, 1972.
- VYGOTSKY, L. et al., Pensamento e Linguagem. São Paulo, Martins Fontes, 1989.