



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-REI  
NEAD – NÚCLEO DE ENSINO A DISTÂNCIA  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

ADRIANA FÁTIMA DE SOUZA FULGENCIO

**A UTILIZAÇÃO DO COMPUTADOR COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA  
EDUCAÇÃO INFANTIL**

CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

**Araxá - MG**

**2019**

**ADRIANA FÁTIMA DE SOUZA FULGENCIO**

**A UTILIZAÇÃO DO COMPUTADOR COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA  
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias da Educação, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Mídias da Educação do Núcleo de Educação a Distância (Nead) da Universidade Federal de São João Del-Rei- MG (UFSJ).

Orientador: Profº Cláudio Manoel Teixeira Vítor.

Araxá- MG

2019

**ADRIANA FÁTIMA DE SOUZA FULGENCIO**

FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação de autoria de ADRIANA FÁTIMA DE SOUZA FULGÊNCIO aprovada pela banca examinadora constituída pelos seguintes professores (as):

Banca examinadora

---

Prof. Cláudio Manoel Teixeira Vitor - Orientador (UFSJ)

---

Prof<sup>a</sup>. Daniela Ferreira - Tutora (UFSJ)

---

Prof. Édio Luiz da costa - UFSJ

Dedico este trabalho à minha família, que sempre me deram força para mais uma vitória em minha vida. Dedico também a todas as minhas amigas que sempre estiveram ao meu lado me incentivando a lutar pelos meus objetivos.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente à Deus pelo dom da vida e pela oportunidade de concluir mais uma etapa em minha vida.

A todas minhas amigas e amigos que estiveram comigo nesta jornada.

Em especial ao orientador Cláudio Manoel Teixeira Vitor que esteve comigo durante todo o processo deste trabalho.

Aos professores/mestres das disciplinas estudadas, que com seus ensinamentos demonstraram carinho e sabedoria no decorrer do curso.

À banca examinadora por estar presente nesta avaliação.

## RESUMO

Esta pesquisa teve como sustentação teórico-metodológica vários autores, entre eles: Belloni (1998); Moran (2006); Belloni (1998) e também o RCNEI (2008). Tratou-se de pesquisa bibliográfica com revisão da literatura em sites científicos indexados. O objetivo geral dessa pesquisa foi refletir sobre a influência que os recursos tecnológicos apresentam na Educação Infantil, e quais podem ser utilizados como espaço coletivo de conhecimento, interação e troca de informações. Os objetivos específicos consistiram em: compreender a importância do papel do professor no processo de desenvolvimento da criança na Educação Infantil; conhecer os recursos tecnológicos que fazem parte do universo da criança na Educação Infantil; analisar a importância da formação do professor e sua relação com as novas tecnologias; conhecer algumas práticas pedagógicas utilizadas pelos educadores com o computador na Educação Infantil; Reconhecer as características básicas do professor comprometido com a educação e compreender a importância de trabalhar com projetos. Desta forma, acredita-se que com essa pesquisa, educadores da Educação Infantil, possam compreender a importância do computador como recurso pedagógico e utilizá-lo em sua prática pedagógica para o desenvolvimento da criança.

**Palavras – Chave:** Computador. Prática pedagógica. Professor. Educação Infantil.

## SUMMARY

This research had as theoretical-methodological support several authors, among them: Belloni (1998); the main objective of this research was to reflect on the influence that technological resources have on education (Moreno, 2006), Belloni (1998) and RCNEI (2008). The specific objectives were: to understand the importance of the role of the teacher in the process of child development in early childhood education, to know the technological resources that are part of the child's universe in Early Childhood Education, analyze the importance of teacher training and its relation to new technologies, know some pedagogical practices used by educators with the computer in Early Childhood Education Recognize the basic characteristics of the teacher committed to education and understand the importance to work with projects. it is believed that with this research, educators of Early Childhood Education can understand the importance of the computer as a pedagogical resource and use it in its pedagogical practice for the development of the child.

**Key Words:** Computer, Pedagogical práctica, Teacher; Child education.

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO:	10
2	REVISÃO DA LITERATURA	11
2.1	A IMPORTÂNCIA DO PAPEL DO PROFESSOR NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL.	11
2.2	ALGUNS RECURSOS TECNOLÓGICOS QUE FAZEM PARTE DO UNIVERSO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL	13
2.3	FORMAÇÃO DO PROFESSOR E AS NOVAS PROPOSTAS DE INCLUSÃO DIGITAL	15
2.4	PRÁTICAS PEDAGÓGICAS UTILIZADAS PELOS EDUCADORES COM O COMPUTADOR NA EDUCAÇÃO INFANTIL	21
2.5	CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DO PROFESSOR COMPROMETIDO COM A EDUCAÇÃO	22
2.6	O TRABALHO COM PROJETOS PODE AUXILIAR NA APRENDIZAGEM DOS ALUNOS	24
3	METODOLOGIA	24
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	26
5	REFERÊNCIAS	28



# **A UTILIZAÇÃO DO COMPUTADOR COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

## **1- INTRODUÇÃO**

Entende-se por tecnologia educacional, o conjunto de técnicas, processos e métodos que utilizam meios digitais e demais recursos como ferramentas de apoio aplicadas ao ensino, com a possibilidade de atuar de forma metódica entre quem ensina e quem aprende.

O desenvolvimento da Educação Infantil consiste no desenvolvimento de atividades com objetivo de ajudar as crianças a se tornarem aptas para viver numa sociedade democrática, e multidiversificada. Por isso, considera-se o tema proposto muito importante no contexto educacional. A escola por ser um espaço de conhecimento e aprendizagem, deve estar preparada para a inclusão digital das crianças na fase inicial de sua vida escolar.

Para tanto, o computador é um dos recursos mais indicados para que aconteça inicialmente essa inclusão. O ideal é que as crianças desde pequenas tenham acesso ao computador através de aulas de informática na escola.

A Informática Educativa se caracteriza pelo uso da informática como suporte ao professor, como um instrumento a mais em sua sala de aula, no qual o professor possa utilizar esses recursos colocados a sua disposição. Nesse nível, o computador é explorado pelo professor especialista em sua potencialidade e capacidade, tornando possível simular, praticar ou vivenciar situações, podendo até sugerir conjecturas abstratas, fundamentais a compreensão de um conhecimento ou modelo de conhecimento que se está construindo. (BORGES, 1999: 136).

Sabe-se que nas escolas de Educação Infantil, as crianças são expressamente proibidas de utilizar aparelhos eletrônicos, pois acredita-se que os mesmos atrapalham o desenvolvimento e a interação entre as crianças. Profissionais entendem que os aparelhos eletrônicos podem atrapalhar o desenvolvimento cognitivo-motor das crianças no seu processo de alfabetização. Nessa fase a criança necessita de brincar, manipular objetos e conhecê-los através de suas observações e conclusões.

Mas essa concepção se torna absoleta a partir do momento em que os educadores começaram a compreender que o uso da tecnologia como recurso

didático seria viável e significativo em sua prática pedagógica. Assim, percebe-se, assim, a importância da utilização do computador não só como um recurso inovador, mas como possibilidades de inovar, criar e experimentar o novo com seus alunos, evitando a mesmice do dia-a-dia.

Desta forma, para que a utilização desse recurso tecnológico (computador) possa ser inserido no currículo escolar, torna necessário que o professor seja capacitado para que possa realizar um trabalho diferenciado, despertando a reflexão e a autonomia crítica das crianças nessa faixa etária.

“As novas tecnologias surgem com a necessidade de especializações dos saberes, um modelo surge na educação, com ela pode-se desenvolver um conjunto de atividades com interesses didático-pedagógica” (LEOPOLDO, 2004, p.13).

Desta forma, o professor que atua na Educação Infantil, deve aproveitar as tecnologias que são acessíveis no cotidiano dos alunos e trazidas para sala de aula, como os celulares e aparelhos reprodutores de jogos e músicas, e utilizá-las para enriquecer a didática empregada nas aulas e ajudar no aprendizado dos mesmos. Entre esses recursos tecnológicos está o computador, que traz muitos benefícios tanto para o professor quanto para os alunos.

Por isso, justifica-se a realização desse trabalho, pois, sabemos que muitos desses recursos podem despertar o interesse da criança, auxiliando-o na exploração de atividades em grupo, aumentando sua atenção e mantendo sua disciplina em sala de aula. Por isso, serão apresentados na pesquisa, aqueles objetivos que podem ser trabalhados com crianças pequenas, para que as aulas fiquem ainda mais interessantes e o aprendizado mais dinâmico.

Dessa forma, o objetivo desse estudo é refletir sobre a influência que os recursos tecnológicos apresentam na Educação Infantil, e quais podem ser utilizados como espaço coletivo de conhecimento, interação e troca de informações.

Os objetivos específicos da pesquisa são:

- Compreender a importância do papel do professor no processo de desenvolvimento da criança na Educação Infantil;
- Conhecer os recursos tecnológicos que fazem parte do universo da criança na Educação Infantil;
- Analisar a importância da formação do professor e sua relação com as novas tecnologias;

- Conhecer algumas práticas pedagógicas utilizadas pelos educadores com o computador na Educação Infantil;
- Reconhecer as características básicas do professor comprometido com a educação;
- Compreender a importância de trabalhar com projetos.

A metodologia adotada para este estudo, foi baseada em pesquisa bibliográfica embasada em trabalhos científicos disponibilizados no Google Acadêmico e na base de dados Scielo.

Desta forma, o trabalho foi estruturado da seguinte forma:

Inicialmente abordou-se a importância do papel do professor no processo de desenvolvimento da criança na educação infantil, pois, o professor tem papel fundamental nesse contexto, ele é o agente ativo na formação das crianças.

Foram analisados os recursos tecnológicos que fazem parte do universo da criança na educação infantil. Ressaltou-se que um dos principais recursos utilizados na Educação Infantil “o computador”, pode ser utilizado tanto pelo professor quanto pelo aluno.

Posteriormente foi feita uma abordagem sobre a importância da formação do professor no ensino das novas propostas de inclusão digital. Acredita-se que para que o professor tenha habilidade para ensinar, deve capacitar-se primeiro.

Foi feita também uma reflexão sobre as práticas pedagógicas utilizadas pelos educadores com o computador na Educação Infantil. É muito importante que o professor utilize recursos diferenciados em sua prática pedagógica e um desses recursos é o computador. O computador é uma ferramenta poderosa na prática de sala de aula, favorecendo a interação entre alunos e professor.

Foram pontuadas as características básicas do professor comprometido com a educação, pois o comprometimento do profissional, é o ponto primordial na aprendizagem da criança.

Finalmente refletiu-se sobre a importância do trabalho com projetos e como o mesmo pode auxiliar na aprendizagem dos alunos. Ressalta-se assim, a importância do trabalho com projetos, pois essa prática pedagógica ajuda muito na interligação dos conteúdos e sucessivamente na aprendizagem das crianças.

## 2- REVISÃO DA LITERATURA

### 2.1- A importância do papel do professor no processo de desenvolvimento da criança na educação infantil.

Diante do avanço tecnológico na vida das pessoas, os debates que acontecem sobre as tecnologias hoje utilizadas no meio escolar e acadêmico, já não possuem as mesmas características de outras décadas. O papel do professor nesse novo contexto foi transformado.

Araújo Jr. (2009) destaca a emergência de um novo paradigma, ou uma nova episteme, ou seja, o conhecimento construído sobre educação e aprendizagem em um determinado momento histórico.

Dessa forma, para que haja um trabalho de qualidade é preciso que o professor acompanhe essa evolução e busque alternativas que possam inserir as novas tecnologias no cotidiano escolar, não isolando a criança da realidade do mundo em que vive.

Assim, pergunta-se como os educadores devem reagir diante dessa transformação tecnológica, as crianças, independentemente de sua classe social, estão cada vez mais inseridas no mundo tecnológico?

A criança contemporânea é vítima da publicidade, que desfila nos intervalos da televisão uma série interminável de brinquedos que se tornam verdadeiros objetos de desejo para elas. Segundo Meira (2003), este excesso de estímulos acaba por gerar uma fragilização que se revela no próprio tecido do brincar, que passa a compor-se de minúsculas cenas, rápidas e velozes.

Ainda segundo o autor, aproveitar o tempo e brincar é um desafio que as crianças têm de enfrentar frente à avassaladora rede de aparelhos tecnológicos que anestesiam seus movimentos corporais, sua socialização e seus pensamentos.

De acordo com Belloni (1998),

“a escola é hoje apenas mais um entre tantos outros campos, responsável pela produção e extensão da cultura. Segundo a autora, quando a escola concorre com os demais campos, ela tende a perder prestígio, já que o mundo encontra-se cada vez mais aberto, cheio de novidades tecnológicas, enquanto as instituições escolares - para se defenderem da inovação, apegam-se ainda mais a espaços fechados, a salas de aula isoladas, a livros didáticos impressos “no papel”.

Nesse sentido, o campo da educação enfrenta, segundo Belloni (1998), mais um desafio: se constituir como mediador entre a criança e o mundo tecnificado que ressignifica, a todo o momento, as formas de pensar e de lidar com o imaginário. Ou seja, de acordo com a autora, cabe a escola não apenas assegurar a democratização, o acesso às novas tecnologias, mas tornar as crianças que fazem uso delas, sujeitos críticos e pensantes.

A busca pela qualidade do ensino nos remete, também, à questão do desenvolvimento profissional, que foi um dos Eixos Temáticos da “I Conferência Municipal de Educação”, realizada em Imperatriz (MA). O evento aconteceu na Faculdade de Educação Santa Teresinha, na qual foram destacadas a formação dos professores e as condições em que exercem a profissão.

Dessa forma, podemos afirmar que o professor tem papel fundamental no processo ensino-aprendizagem com a utilização de recursos tecnológicos na educação infantil. É preciso que ele saiba direcionar estes recursos para permitir o aprendizado crítico das crianças.

Uma forma de ampliar significativamente as formas de utilização dos recursos de informática na escola, é o trabalho com os computadores e suas mídias e recursos da internet. Com o computador as crianças se divertem, aprendem e se interagem com as atividades propostas pela professora.

Ressaltou-se assim a importância do papel do professor no processo ensino aprendizagem na sala de aula e como é possível utilizar os recursos tecnológicos dentro de sala de aula, pois os alunos estão cada dia mais modernos, e cabe aos professores se capacitarem para utilizar essas tecnologias a seu favor em sua metodologia.

## **2.2- Alguns recursos tecnológicos que fazem parte do universo da criança na educação infantil**

É real que a tecnologia tem o poder de ajudar os estudantes no conhecimento, pois com sua utilização eles podem viajar o mundo inteiro, sem sair da frente do computador. Mas não se pode esquecer que é preciso saber utilizar essa tecnologia a favor do conhecimento, pois muitas vezes ela pode tornar-se um grande problema para o professor e também para o aluno.

Segundo Moran (2006),

Um recurso tecnológico é, portanto, um meio que se vale da tecnologia para cumprir com o seu propósito. Os recursos tecnológicos podem ser tangíveis (como um computador, uma impressora ou outra máquina) ou intangíveis (um sistema, uma aplicação virtual)

Assim, podemos encontrar os recursos tecnológicos por toda parte, nas escolas, nas empresas, e também nas residências de nossas crianças. Por isso pode-se dizer que a tecnologia pode ser uma grande aliada na execução de várias tarefas, tanto escolares como do dia a dia.

Na Educação Infantil, o professor pode fazer uso de alguns recursos tecnológicos para enriquecer seu trabalho. Um dos principais recursos utilizados é o computador. O computador pode ser utilizado tanto pelo professor quanto pelo aluno. Nas aulas de informática, os alunos têm a possibilidade de manipular seus recursos, interagindo com seus pares e desenvolvendo seu processo de assimilação e acomodação de conhecimento.

As mudanças muitas vezes faz com os profissionais da educação procurem outros meios para realizar suas aulas, mas sentem dificuldades e acabam não conseguindo exercer o seu papel no processo educativo. Moran (2000, p.12) analisa: “O professor com o uso das novas tecnologias em sala de aula, pode se tornar um orientador do processo de aprendizagem, trabalhando de maneira equilibrada a orientação intelectual, a emocional e a gerencial”.

Desta forma, o professor pode utilizar o computador para pesquisar, e implementar sua prática pedagógica, trazendo novidades para seus alunos. Para isso, devem assumir uma postura diferente frente ao desafio de aplicar as novas tecnologias em sala de aula, utilizando os materiais de acordo com a sua qualidade e utilidade, desafiando e problematizando o processo de aprendizagem de seus alunos.

De acordo com Cunha (2012, p.04),

Na educação, as TIC devem favorecer o trabalho pedagógico no sentido de fortalecer e de atender as especificidades de uma formação voltada para o mundo do conhecimento, uma realidade que aspira indivíduos agentes, ativos e criativos. Pessoas que sejam capazes de tomar decisões, de desenvolver autonomia, de buscar resoluções frente a situações-problema, a lidar com grande gama de conhecimentos, de se adequar à provisoriedade do contexto, enfim, às incertezas desta sociedade em constante mutação.

Existem outros recursos que podem ser utilizados na Educação Infantil para tornar as aulas mais criativas e prazerosas como: tabletes, celulares, DVDs,

televisão, rádio e outros. Mas o mais comum e que é objeto dessa pesquisa é o “computador”. Com o avanço da tecnologia, principalmente dos computadores, vê-se cada vez mais a utilização deste na educação.

O computador é uma ferramenta poderosa na prática de sala de aula, pois ele favorece a troca de experiência entre aluno e professor, na articulação de novas aprendizagens. Mas é necessário que os professores acompanhem seus alunos, dando suporte de como usar esses recursos de maneira a garantir o desenvolvimento do aluno.

É importante lembrar que o computador deve funcionar como instrumento facilitador e enriquecedor das aulas do professor e na realização das atividades realizadas pelos alunos. Mas não pode-se deixar de lado os livros didáticos, as atividades manipuláveis e exploratórias do ambiente.

### **2.3- Formação do professor e as novas propostas de inclusão digital**

Atualmente o sistema escolar brasileiro é regido pela LDB 9.394/96 que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional e declara que “a educação, os processos formativos que se desenvolvem em todas as condições da vida social por meio do ensino em instituições próprias e que a educação escolar deverá vincular-se ao mundo do trabalho e a prática social”.

A Lei de Diretrizes Bases (LDB, 9.394/96), admite a formação e preparação dos docentes. No entanto, a exigência legal de todas as instituições de ensino é que tenham um mínimo de 30% de seus profissionais qualificados. Nesse sentido, pode-se dizer que a educação é um processo natural que ocorre na sociedade humana pela ação de seus agentes sociais como um todo.

Atualmente, o MEC desenvolve os seguintes programas para formação continuada de professores das redes públicas de educação:

- Rede Nacional de Formação Continuada de Professores de Educação Básica, cujo objetivo é contribuir para a melhoria da formação dos professores e dos alunos, num trabalho conjunto às universidades, centros de pesquisa e desenvolvimento da educação;

- Pró-Letramento - Mobilização pela Qualidade da Educação, na modalidade a distância que busca a melhoria da aprendizagem da leitura/escrita e matemática iniciais do ensino fundamental;
- Pró-Licenciatura, programa de formação inicial dos professores que não possuem a habilitação legal necessária. É desenvolvido em parceria com as Secretarias de Educação Básica; de Educação a Distância e de Educação Superior do MEC, junto às instituições de ensino superior públicas, comunitárias e confessionais;
- Pro infantil, curso de nível médio, a distância, na modalidade Normal. Destinam-se aos professores da educação infantil em creches e pré-escolas das redes públicas;
- Programa Ético e Cidadania. Construindo Valores na Escola e na Sociedade, fundamentalmente desenvolvido nas áreas de educação infantil e educação fundamental, trabalham práticas pedagógicas as que conduzam à consagração da liberdade, da convivência social, da solidariedade humana e da promoção e inclusão social.
- Programa de Incentivo à Formação Continuada de Professores do Ensino Médio, que tem por objetivo cadastrar instituições de ensino superior pública e privada sem fins lucrativos para realização de cursos de formação continuada para professores em exercício nas redes estaduais. Um conjunto de ações de melhoria da qualidade do ensino, com a oferta de cursos de formação continuada para professores nas áreas de Química, Física, Biologia, Matemática, História, Geografia e Língua Portuguesa e Língua Espanhola.

Nesse contexto os programas desenvolvidos pelo governo visam facilitar o conhecimento e o processo formativo dos professores, através da realização da medição entre o significado e sua aplicação do mundo atual.

Dessa forma, a proposta pedagógica vai resultar no regimento escolar que é um verdadeiro estatuto da escola; subsidiar o plano de gestão, e embasar os planos de trabalho, de curso e de aula da unidade escolar.

Acerca disso, Piaget (1976, p. 160) afirma que:

“a criança só pode se desenvolver agindo sobre os objetos e interagindo com pessoas. Nesse sentido, o educador pode ampliar as possibilidades da criança sendo dinâmico e criativo ao desenvolver atividades em grupos, criar momentos para discussão, trocas socioculturais entre as crianças e



com outras mais velhas, atividades lúdicas, jogos simbólicos e de regras (criar e jogar), ampliar os momentos para falarem, entre muitas outras. É comum encontrar ainda hoje, salas de aula onde o professor domina e conduz o trabalho, ficando os alunos passivos e isolados, em que as interações de aluno para aluno são mínimas e a aprendizagem se torna individualista e competitiva que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil”.

Deve ser trabalhada em sala de aula, a socialização da criança, pois, dessa forma, ela se desenvolve harmoniosamente adquirindo superioridade sob o ponto de vista da independência, confiança em si, adaptabilidade e rendimento intelectual. As atividades programadas pelo professor devem basear-se em suas necessidades e interesses; crianças são ávidas para explorar, experimentar, colecionar, perguntar aprende depressa e desejam exhibir suas habilidades.

Portanto, o professor que busca a “Inclusão digital” na sua escola deve estar sempre se capacitando e também ter algumas características básicas como:

- Ser acolhedor;
- Comprometido com seu trabalho;
- Inovador;
- Estudioso (sempre em busca de novos saberes);
- Pesquisador;
- Estratégico.

Além disso, ele deve melhorar a qualidade de suas aulas, com atividades variadas e interessantes, em que os alunos possam realizá-las, fazer com prazer, trabalhando também as diversidades na sala de aula, pois existem crianças que necessitam de atendimento diferenciado. É certo que o processo de aprendizagem da criança com NEE (**Necessidades Educativas Especiais**) é muito longo, mas esse processo só terá resultados se o professor estiver comprometido com esse aluno e com sua função dentro da escola.

Segundo Mantoan (2009), compreender o espaço que cada um está inserido é compreender uma gama de possibilidades partindo da prática educativa dos professores.

O professor como mediador deverá promover um ensino igualitário e sem desigualdade, já que quando se fala em inclusão não estamos falando só dos deficientes e sim da escola também, onde a diversidade se destaca por sua singularidade, formando cidadãos para a sociedade.

## **2.4- Práticas pedagógicas utilizadas pelos educadores com o computador na Educação Infantil**

Nessa era da globalização

A importância que adquirem, nessa nova realidade mundial, a ciências e a inovação tecnológica têm levado os estudiosos a denominar a sociedade atual de sociedade do conhecimento, de sociedade técnico-informacional ou de sociedade tecnológica, o que significa que o conhecimento, o saber e a ciência assumem um papel muito mais destacado do que anteriormente. Na atualidade, as pessoas aprendem nas fábricas, na Televisão, na rua, nos centros de informação, nos vídeos e no computador, e, cada vez mais, ampliam-se os espaços de aprendizagem (LIBÁNEO, 2005, p.52).

Portanto, a sala de aula é um ambiente de aprendizagem onde o professor orienta seus alunos, colaborando para que os mesmos amplie seus conhecimentos e sua autonomia. É um ambiente de cooperação, de interação e doação. Por isso, em suas práticas pedagógicas o professor deve dar espaço para o usos da tecnologia, pois o auxílio de poderosas ferramentas de ensino, pode ajudar o professor em suas aulas e também os alunos em suas dificuldades.

Algumas escolas adquirem os computadores, mas usam os mesmos apenas como uma nova maneira de repassar informação, ou seja, usando a informática sem nenhuma função pedagógica. Por isso, é importante que seja organizado nas escolas projetos para os professores desenvolver com seus alunos.

Segundo Valente (1998, p. 12), o computador não é mais o instrumento que ensina o aprendiz, mas a ferramenta com a qual o aluno desenvolve uma tarefa por intermédio do computador. Sem dúvida, o uso do computador é de grande importância, mas devemos ter a capacidade de pensar e agir para resolver problemas sem a ajuda da máquina. Deste modo, a escrita manual e a escrita digital devem caminhar juntas como ferramentas integrantes na educação.

Ressalta-se que o professor não perderá seu espaço, apenas utilizará o computador como ferramenta para ampliar sua prática pedagógica, tornando seu trabalho mais rico e interessante. “Essa nova visão permite que os estudantes sintam-se libertos para crescer em direção ao que seu arbítrio assinalar e os professores não precisarão mais competir com as agências de informação. Os professores serão estimuladores e transformadores de informação e conhecimento” (Antunes, 2000, p. 13).

Desta forma, o professor se torna a peça mais importante neste contexto, pois ele será o mediador da aprendizagem digital, será o apresentador dessa ferramenta para as crianças. Por isso, deve estar bem preparado para esse desafio.

Segundo Papert (1994, p. 106):

A implantação da informática na educação consiste basicamente de quatro ingredientes: o computador, o software selecionado, o professor capacitado a usar o computador no processo educativo, e o aluno". É inegável que os nossos já trazem uma cultura para a escola, onde o computador se encontra presente.

Em relação ao uso do computador nas escolas, a Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro atenta a estas questões. O estado já está introduzindo gradativamente, a informática nas escolas públicas. A secretaria do Estado da Educação afirmar que:

- Computador não pode oferecer uma solução milagrosa para as dificuldades observadas na relação aluno/professor, aluno/escola e aluno/conhecimento;
- Antes de concentrar a atenção na representação informática de uma tarefa, é preciso aprender a explorar todas as suas modalidades representativas;
- Lembrar sempre de considerar o computador e a linguagem de programação como "objetos de conhecimento" e não meros instrumentos eletrônicos;
- Professor deveria ser permanentemente sensível às relações dos alunos com o computador e com a linguagem de programação que utilizam;
- Centrar a atenção dos alunos sobre os vínculos entre o problema, o método de solução adotado e o programa montado para chegar à sua representação e à sua solução informática;
- Utilizar o computador para criar espaços transdisciplinares e para definir uma rede de relações e de significações entre as diferentes disciplinas escolares;
- Definir temas, isolar processos, seguir linhas de pesquisa a longo prazo na sala de aula;
- Manter a máxima transparência e legibilidade nos programas construídos pelos e para os alunos, ainda que isso implique abrir mão de certa elegância na programação;
- Não correr - com os alunos - atrás da última novidade informática em matéria de potência e velocidade de computadores, linguagens, software, programas didáticos, cores, etc.

Portanto, é importante se atentar para que o trabalho com a informática na escola se torne uma disciplina isolada. É necessário muita dedicação tanto da escola quanto dos profissionais que nela trabalham.

Como menciona Demo (1998), “um bom educador deve interferir no processo educativo de forma inovadora, desenvolvendo a competência do saber pensar, sempre buscando novas formas de aprender”.

De acordo com o RCNEI (Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil).

Na instituição de educação infantil, pode-se oferecer às crianças condições para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos. É importante ressaltar, porém, que essas aprendizagens, de natureza diversa, ocorrem de maneira integrada no processo de desenvolvimento infantil. Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança [...] (BRASIL, 1998, p. 23).

Assim, acredita-se que ao utilizar atividades desafiadoras para as crianças com as tecnologias (computador, tablets, celulares e televisão e outras tecnologias), é possível proporcionar práticas educativas motivadoras e estimulantes para a aprendizagem das crianças da educação infantil.

Almeida (1998) afirma que:

Para que o professor tenha condições de criar ambientes de aprendizagem que possam garantir esse movimento (contínuo de construção e reconstrução do conhecimento) é preciso reestruturar o processo de formação, o qual assume a característica de continuidade. Há necessidade de que o professor seja preparado para desenvolver competências, tais como: estar aberto a aprender a aprender, atuar a partir de temas emergentes no contexto e de interesse dos alunos, promover o desenvolvimento de projetos cooperativos, assumir atitude de investigador do conhecimento e da aprendizagem do aluno, propiciar a reflexão, a depuração e o pensar sobre o pensar, dominar recursos computacionais, identificar as potencialidades de aplicação desses recursos na prática pedagógica, desenvolver um processo de reflexão na prática e sobre a prática, reelaborando continuamente teorias que orientem sua atitude de mediação.

Desta forma, o papel do ensinar usando o computador na educação infantil é de grande importância, pois as crianças podem se alfabetizar utilizando brincadeiras, jogos, textos ilustrativos e outros. Todos esses recursos têm sua importância no contexto educacional, são recursos de fácil acesso e as crianças adoram manipulá-los.

Percebe-se essa importância no que diz Fischer (2000, p?):

A criança tem o computador com um grande aliado no processo de construção do conhecimento porque quando digitam suas ideias, ou lhes é dito, 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. Neste contexto, podemos perceber que o errar não é um problema, que não acarreta a vergonha e nem a punição, pelo contrário, serve para refletir e encontrar a direção lógica da solução..

No entanto para que a criança possa usufruir de tantas maravilhas digitais, o ambiente deve ser organizado e preparado para que possam desenvolver a imaginação através da investigação, da pesquisa e da observação induzindo as crianças para um aprendizado autônomo.

Segundo Bondía (2002, p?);

A experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço.

Ressalta-se que é importante que as instituições de Educação Infantil organize suas propostas pedagógicas dando lugar às atividades lúdicas, pois elas são necessárias para que os princípios citados por Bondia (2002), sejam contemplados.

Piaget (1975) valoriza a prática lúdica para que o desenvolvimento infantil seja harmonioso, pois tal atividade propicia a expressão do imaginário, a aquisição de regras e a apropriação do conhecimento.

Na visão de Lima,

... O brincar tem função essencial no processo de desenvolvimento da criança, principalmente nos primeiros anos de vida, nos quais ela tem de realizar a grande tarefa de compreender e se inserir em seu grupo, constituir a função simbólica, desenvolver a linguagem, explorar e conhecer o mundo físico. (LIMA, 1991, p.19).

Sendo assim, os jogos e brincadeiras eletrônicas se tornam estratégias metodológicas apresentando as duas características acima citadas. Proporcionam a aprendizagem através de materiais concretos e de atividades práticas, onde a criança cria, reflete, analisa e interage com seus colegas e com o professor.

A utilização de brinquedos e jogos eletrônicos em salas de aula nem sempre foi aceita. Ao encarar a criança apenas como um ser disciplinado para adquirir conhecimentos, é difícil associar-se o jogo no processo de aprendizagem, como ação livre, iniciado e mantido pelo aluno, pelo simples prazer que o mesmo propicia. (KISHIMOTO, 2003), “Brincar é fonte de lazer e também é fonte de conhecimento, o que nos leva a considerar o brincar como parte integrante da atividade educativa (LIMA, 1991)”.

Conforme afirma Antunes, o jogo lúdico:

Propõe estímulo e o interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajudando-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (ANTUNES, 2000, p.37-38).

Sendo assim, o trabalho com a ludicidade na escola, é possível perceber a criança e estimular no que ela precisa aprender, ou seja, não se limita ensinar jogo ou brincadeira simplesmente como recreação e sim Instigar toda uma gama de conceitos e atitudes, valores e comportamentos que são inerentes do jogo, bem como colaborar com a melhoria das suas capacidades motoras, físicas, cognitiva e sua capacidade de conviver com o outro, principalmente se houver um colega de classe portador de necessidades educacionais especiais.

Dinello em sua obra “Expressão Ludo criativa” (2007, p. 13), diz que, jogar no âmbito de escola é muito diferente de jogar em outro lugar, porque o jogo utilizado como meio didático não apresenta o caráter de “jogo pelo jogo”, mas sim de uma motivação para certas aprendizagens. De fato, nesse caso, a tal a aprendizagem se converte na meta do jogo, por sua própria caracterização não deve ter outra finalidade que a alegria ou prazer de jogar. Conotação que é preciso ter em consideração. Porque, muitas vezes, sob a aparência sedutora de um programa de jogos preparatórios para o cálculo e a escrita, pode nos apresentar uma preposição

de escolarização precoce. Cada situação de jogo e brincadeiras tem em si mesma, uma gama de ensaios que desenvolvem o indivíduo.

Assim, todos os autores apresentaram o valor da ludicidade como uma reflexão acerca do uso de atividades como processo facilitador da aprendizagem. Cabe ao educador proporcionar atividades ao educando resgatando, nos mesmos uma forma prazerosa em aprender. É necessário que o educador seja estimulado desde sua formação para compreender o educando como ser histórico e social capaz de construir seu próprio conhecimento.

Deve-se conhecer as fases que este educando se encontra para assim não atropelar as fases de seu desenvolvimento. Enfim, a proposta lúdica, centrada no brincar no espaço educativo, articula a convivência tolerante com as diferenças e que cada momento é único, subjetivo e singular, cheio de mistérios, encantamentos, desencantos, conquistas e desafios incompreensíveis.

Nesse sentido, uma atividade só se tornará desinteressante para a criança quando não representar mais nenhum problema a ser resolvida, nenhuma possibilidade de prazer funcional pela repetição e nenhuma motivação relacionada à interação social.

## **2.5- Características básicas do professor comprometido com a educação**

Cada aluno é único, portanto, possui necessidades específicas também. Sendo assim, é essencial que a escola aprenda a valorizar a diversidade e desenvolva desde cedo, habilidades importantes para o convívio social da criança e habilidades que as ajudem a serem crianças autônomas e felizes.

Nóvoa (1992) defende que a mudança educacional depende dos professores e da sua formação. E ainda que:

O desafio da formação de professores consiste em conceber a escola como um ambiente educativo, onde trabalhar e formar não sejam atividades distintas. A formação deve ser encarada como um processo permanente, integrado no dia - a - dia dos professores e das escolas, e não como uma função que intervém à margem dos projetos profissionais e organizacionais (MCBRIDE, 1989 apud NÓVOA, 1992, p. 29).

Nesse sentido, o professor não deve persistir em práticas tradicionais em sala de aula, ele deve ter acesso a práticas inovadoras que viabilizem de forma coerente,

o processo de construção do conhecimento, contribuindo assim, para a formação do aluno, como cidadão crítico reflexivo e transformador da realidade em que está inserido.

Em relação as propostas pedagógicas Weisz (2000, p. 112) destaca que:

As propostas pedagógicas de alfabetização vêm sendo elaboradas [...], dentre as quais, uma das mais importantes é a de que as crianças, em seu processo de alfabetização, constroem hipóteses sobre o que a escrita representa. Hipóteses estas que evoluem de uma etapa inicial, em que a escrita ainda não é uma representação do falado (hipótese pré-silábica) para uma etapa em que ela representa a fala por correspondência silábica (hipótese silábica) e, por fim, chegando a uma correspondência alfabética, esta sim adequada à escrita.

Neste mundo tão competitivo, o professor não deve se preocupar apenas com a leitura e escrita ou apenas com a decodificação de palavras, é preciso que o mesmo tenha uma postura construtivista, com conhecimentos ampliados com uma constante atualização a respeito aos conteúdos ensinados aos alunos.

Entende-se que o Projeto Político Pedagógico é um guia que as escolas têm para se orientar e refletir sobre as mudanças e transformações no âmbito escolar. O Projeto Político Pedagógico da escola deve contar com a participação efetiva de todos os elementos que compõem ativamente o processo educativo.

Segundo Libâneo (2004), o PPP é o documento que detalha objetivos, diretrizes e ações do processo educativo a ser desenvolvido na escola, expressando a síntese das exigências sociais e legais do sistema de ensino e os propósitos e expectativas da comunidade escolar.

Um documento que merece destaque nessa pesquisa diz respeito à Declaração de Salamanca que defende a ideia de que “todas as crianças devem aprender juntas, sempre que possível independente de suas dificuldades e diferenças” (UNESCO, 1994, p. 23).

É um documento importante, na qual ainda recomenda a escolarização de crianças em classes e escolas especiais, quando a educação nas classes comuns não satisfazer as necessidades educativas da criança.

Por se tratar de um assunto amplo, seria interessante que cada profissional repensasse sua prática focando o aluno com dificuldades de aprendizagem com estratégias de ensino mais adequadas, propiciando a aquisição de conhecimentos e habilidades necessárias para seu desenvolvimento intelectual. Sendo assim, trabalhar a diversidade nas salas de aula é o primeiro passo para a inclusão.



## 2.6- O trabalho com projetos pode auxiliar na aprendizagem dos alunos

Segundo Hernandez (1998), o tema do projeto pode surgir com base nas ações e atitudes apresentadas pelos alunos e o professor, atento às manifestações dos alunos, conseguirá identificar o problema e sugerir um projeto. O aluno deve interagir com o projeto, estar por dentro de todo o assunto e se sentir livre para opinar, desenvolver, planejar, se posicionar diante dele, favorecendo o desenvolvimento da autonomia.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN),

A autonomia refere-se à capacidade de posicionar-se, elaborar projetos pessoais e participar enunciativa e cooperativamente de projetos coletivos, ter discernimento, organizar-se em função de metas eleitas, governar-se, participar de gestão de ações coletivas, estabelecer critérios e eleger princípios éticos etc. (BRASIL, 2001, p. 94).

É de extrema importância que o professor crie situações para que o aluno possa trabalhar de forma independente, construindo sua aprendizagem de maneira significativa.

A inclusão digital só acontecerá com a consciência de todos e com a criação e exposição de ideias inovadoras, assim as crianças terão a oportunidade de crescimento do conhecimento. É preciso entender que o computador e a internet são ferramentas capazes de melhorar a qualidade de vida de todos os estudantes, expandindo a visão de mundo e conectando diversas culturas.

Hernández (1998) acredita que a autonomia poderá ser desenvolvida no momento anterior à ação do projeto com a discussão do tema, no momento em que se desenvolve o projeto e no final, quando se compartilha o que foi aprendido e descoberto com o projeto trabalhado.

Portanto, o trabalho com projetos, se bem elaborado, discutido e conduzido, pode envolver operações essenciais para aquisição do saber, gerando uma transformação qualitativa no desenvolvimento do aluno tanto na parte cognitiva quanto social. Mas para isso, é necessário, o professor tenha um propósito, ele precisa estar ciente com o que vai trabalhar e, principalmente, que conceitos, procedimentos e atitudes pretende que o aluno desenvolva através do projeto.

O que se espera ao trabalhar com projetos é que o aluno desenvolva as habilidades como elaborar, refletir, selecionar, ampliar, melhorar a prática da escrita

e da leitura, revisar, registrar, pesquisar, argumentar, saber respeitar a opinião dos colegas, trabalhar de forma cooperativa, desenvolver a autonomia e a responsabilidade. Para isso, é fundamental que o professor auxilie seus alunos, mediando e criando, situações desafiadoras, intervindo quando necessário para que essas habilidades sejam desenvolvidas com tranquilidade durante e após a execução do projeto.

### **3- METODOLOGIA**

A presente pesquisa caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa a qual é essencialmente descritiva, visando buscar e entender o que alguns autores têm a dizer sobre o assunto através de uma revisão bibliográfica.

Segundo Lakatos (1987, p. 15), a pesquisa pode ser considerada um procedimento formal com método reflexivo que requer um tratamento científico e se constitui no caminho para se conhecer a realidade ou para descobrir verdade parciais.

Conforme Gil (2009), o estudo bibliográfico é desenvolvido com base em trabalhos já existentes, incluindo livros e artigos científicos, assim, permite ao investigador uma cobertura mais ampla do número de acontecimentos existentes relacionados ao objeto em questão.

Por isso, todos os assuntos da pesquisa foram abordados seguindo um cronograma de estudos reflexivos semanais seguidos de observações e registros para a elaboração do trabalho finalizando com as considerações finais a seguir.

Por meio da revisão bibliográfica buscou-se apresentar os trabalhos realizados de vários autores, dentre eles: Cunha (2012), Almeida (1998), Moran (2006) e outros. Os autores pesquisados foram de suma importância para a realização desse trabalho, pois ressaltaram a importância que a tecnologia tem no âmbito educacional, demonstrando quais os meios tecnológicos mais utilizados dentro da sala de aula atualmente.

#### **4- CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Acredita-se que esse trabalho será de grande valia para o crescimento profissional de muitos educadores, pois, ensinar através dos recursos tecnológicos é uma tarefa que impõe desafios diários e variados para o educador. A alfabetização digital se torna um trabalho desafiador a cada dia, pois cada criança tem suas diferenças. Na maioria das vezes, os educadores não sabem o que fazer e se sentem perdidos, cansados, desanimados e sem apoio.

Diante desse desafio, é essencial que o professor se capacite através de cursos de informática e exercite o que aprender em sala de aula. É preciso que o professor interaja com seu aluno e tenha uma relação de amizade, pois esse elo é de grande importância para a inclusão digital. Através de todos os recursos disponíveis na escola é possível promover qualidade na inclusão digital.

Muitas crianças levam um pouco mais de tempo para aprender e se relacionar, mas os recursos oferecidos nas escolas e a dedicação dos profissionais podem ajudá-los muito.

O reconhecimento dos profissionais da educação pode expandir a capacidade de aprendizagem, comunicação e relacionamento das crianças, amenizando assim suas dificuldades com os recursos tecnológicos. Com o conhecimento dos profissionais da educação, a criatividade e dedicação é possível que as crianças aprendam a manipular o computador com esse recurso.

Sabemos que, cada criança é única, porém, deve-se sempre procurar o diferencial de cada uma para ajudá-la da melhor maneira possível. É preciso que as escolas estejam preparadas com recursos materiais digitais para manter a atenção desses alunos em sala de aula.

Com relação à carreira docente também é importante considerar que mudanças na formação docente têm como limite os próprios interesses e valores que orientam os docentes e que presidem a cultura das escolas.

Para analisar tais interesses e valores é preciso identificar e observar os novos elementos que se infiltram com grande vigor nos sistemas de ensino no sentido de gerenciá-los de forma mais eficiente.

Assim, recomenda-se que a verdadeira formação do professor aconteça a partir do momento em que é permitido ao professor conhecer, avaliar e analisar a própria prática, criticando a, revisando-a, fundamentando-a na construção do crescimento da unidade de ensino como um todo.

O professor é o agente fundamental no processo de ensino aprendizagem, entretanto ele precisa ser apoiado e valorizado, pois sozinho não poderá efetivar a construção do conhecimento do aluno e a sua própria construção.

Para tanto, conclui-se através dessa pesquisa que o computador é um recurso muito valioso para os educadores da Educação Infantil. Acredita-se que com a utilização desse recurso, o professor possa enriquecer sua prática pedagógica e ajudar a criança em seu desenvolvimento intelectual.

## 5- REFFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. **Novas tecnologias e formação de professores reflexivos**. In: Anais do IX ENDIPE (Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino), Águas de Lindóia, p.1-6, 1998.

ANTUNES, Ricardo. **Os sentidos do trabalho: Ensaio sobre a afirmação e a negação do trabalho**. São Paulo: Boitempo, 2000.

BRASIL, **Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental**. - Brasília: MEC/SEF, volume 1, p. 23, 1998.

\_\_\_\_\_. **Parâmetros curriculares nacionais: Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais**. 2001.

BELLONI, Maria Luiza. **Tecnologia e formação de professores: rumo a uma pedagogia pós-moderna?** Educação e Sociedade. dez. 1998.

BONDÍA, Jorge Larrosa. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**. Tradução João Wanderley Geraldi. Revista Brasileira de Educação, Rio de Janeiro, n. 19, p. 20- 28, jan./fev./mar./abr. 2002.

BORGES NETO, H. **Uma classificação sobre a utilização do computador pela escola**. Revista Educação em Debate, ano 21, v. 1, n. 27, p. 135-138, Fortaleza, 1999.

CUNHA, M.B.; **Jogos na educação química: algumas considerações**. In: ENCONTRO PAULISTA DE PESQUISA EM ENSINO DE QUÍMICA, Atas... São Carlos, 2012

DEMO, Pedro. **Desafios modernos da educação**. 7ª ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

FISCHER, J. **Sugestões para o desenvolvimento do trabalho pedagógico**. Timbó: Tipotil, 1997.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. - 6. ed. - São Paulo: Atlas, 2009.

LEOPOLDO, Luís Paulo-Mercado (org.). -Maceió: Edufal, 2002. Cap. 1 Leopoldo, Luís Paulo. **Formação docente e novas tecnologias**. 2004.

LEI DE DIRETRIZES E BASE DA EDUCAÇÃO, Nº 9.34/96, Brasília, 1996.

LIBÂNEO, José Carlos; OLIVEIRA João F. De; TOSCHI, Mirza S. **Educação escolar: políticas, estrutura e organização**. São Paulo: Cortez, 2005, p. 52.

MANTOAN, M. T. E. **Inclusão escolar : o que é? Por quê? como fazer?** — São Paulo : Moderna , 2009. — (Coleção cotidiano escolar).

NÓVOA, Antônio. **Formação de professores e formação docente**. In: Nóvoa, Antônio. (Org.) Os professores e sua formação. Lisboa: Dom Quixote, 1992.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1976.

MORAN, José Manuel, MASETTO, Marcos & BEHRENS, Marilda. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 12 a ed. São Paulo: Papirus, 2006.

VALENTE, José Armando. **Computadores e Conhecimento: representando a educação**. 2ª Ed., Campinas, SP: UNICAMP (NIED), 1998.