



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA – UEPB  
CENTRO DE EDUCAÇÃO – CEDUC  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO

PAULA REGINA GOMES DA SILVA

**INFÂNCIA, HISTÓRIA E MÍDIA: DO PASSADO A  
CONTEMPORANEIDADE**

CAMPINA GRANDE, PB  
2014

PAULA REGINA GOMES DA SILVA

**INFÂNCIA, HISTÓRIA E MÍDIA: DO PASSADO A  
CONTEMPORANEIDADE**

Trabalho acadêmico orientado  
apresentado a Universidade Estadual da  
Paraíba para obtenção do título de  
graduação em Pedagogia.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> M.a. Adalgisa Rasia

CAMPINA GRANDE, PB  
2014

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

S586i Silva, Paula Regina Gomes da.  
Infância, história e mídia [manuscrito] : do passado a contemporaneidade / Paula Regina Gomes da Silva. - 2014.  
39 p.

Digitado.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) -  
Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2014.  
"Orientação: Profa. Ma. Adalgisa Rasia, Departamento de  
Educação".

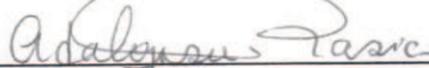
1. Educação infantil. 2. Ensino aprendizagem. 3.  
Tecnologia educacional. 4. Prática pedagógica. 5. Mídia. I.  
Título. 21. ed. CDD 372.21

PAULA REGINA GOMES DA SILVA

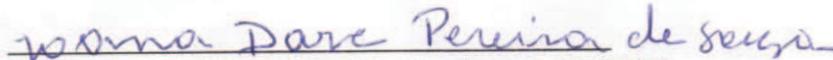
## INFÂNCIA, HISTÓRIA E MÍDIA: DO PASSADO A CONTEMPORANEIDADE

Trabalho acadêmico apresentado ao  
Curso de graduação em Pedagogia da  
Universidade Estadual da Paraíba, em  
cumprimento à exigência para obtenção  
do grau Licenciada em Pedagogia.

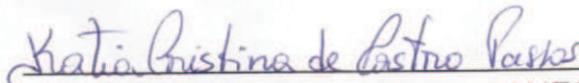
Aprovado em 16 / 06 / 2014



Profª M.ª Adalgisa / UEPB  
Orientadora



Prof.ª Ms. Joana D'arc Pereira de Sousa / UEPB  
Examinadora



Profª Ms. Kátia Cristina Passos / UFCG  
Examinadora

## RESUMO

Este estudo apresenta uma análise das dificuldades e desafios enfrentada pelos educadores de Educação Infantil em seu cotidiano frente a necessidade de implantação das tecnologias educacionais. Para tanto utilizamos como referencial para o estudo uma revisão bibliográfica a luz da visão de diversos autores: Maria Montessori; Jean Piaget; Kraemer; Celestin Freinet; Lev. Vigostky, que analisam a formação do educador voltada para as tendências do mundo moderno. Objetivou-se neste trabalho analisar o redirecionamento das escolas para a implantação e implementação da informática nas práticas pedagógicas; bem como, conhecer as ações e decisões que geram transformações sociais advindas das tecnologias educacionais. Analisamos através de uma pesquisa de campo em escolas de rede pública e privada, a formação dos professores para a implantação das transformações pedagógicas que se quer alcançar de acordo com a realidade da criança de 0 a 5 anos e seu contato com as novas tecnologias de forma a integrar os conteúdos a serem desenvolvidos nas áreas de conhecimento para esta faixa etária. Os educadores entrevistados expressaram de forma positiva a implantação desta ferramenta no auxílio da didática imposta em sala. O estudo busca despertar nos educadores a necessidade de seu crescimento profissional através de reflexões sobre sua formação construindo um espaço no mundo virtual que os conduza a constatação descobertas, dúvidas, numa tentativa em levá-los a uma transformação individual, com os outros e com o mundo.

Palavras-Chave: Educação Infantil; Aprendizagem; Mídia.

## ABSTRACT

This monograph presents an analysis of the difficulties and challenges faced by educators for Early Education in their routine forward the need for deployment of educational technologies. For this we use as a reference for the study a literature review the light of the vision of many authors : Maria Montessori ; Jean Piaget ; Kraemer ; Celestin Freinet ; Lev Vygostky that examine teachers' education focused on the trends of the modern world . In this work we see the need for a focused educational practice to the effectiveness and efficiency proposals on educating the resources of the new technologies in classrooms of early childhood education . Analyzed the training of teachers for the implementation of pedagogical changes you want to achieve in accordance with the reality of children 0-5 years and their contact with the new technologies in order to integrate the contents to be developed in the areas of knowledge for this track age. This study seeks to arouse the need for educators to their professional growth through reflection on their training building space in the virtual world which lead them to discoveries , finding questions in an attempt to take them to an individual transformation , with others and with the world.

Keywords: Childhood Education; Learning; Media.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	6
I CAPÍTULO: UM PROCESSO HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	8
1.1 Pensadores que influenciaram a Educação Infantil .....	10
1.2 A Educação Infantil nos dias atuais .....	15
1.3 A Educação Infantil e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação .....	16
1.4 Proposta do referencial curricular para a Educação Infantil .....	17
II CAPÍTULO: A MÍDIA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO INFANTIL .....	20
2.1 O papel do professor para o uso da Tecnologia Educacional .....	22
2.2 Softwares Educativos e o processo de aprendizagem .....	24
2.3 Recursos Tecnológicos aplicados na Educação .....	27
2.4 Programas de computadores para a Educação Infantil .....	29
METODOLOGIA.....	31
RESULTADOS E DISCUSSÃO .....	32
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	36
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	37
APÊNDICES.....	38

## INTRODUÇÃO

As tecnologias da informação e comunicação passam por um percurso na história desde os primórdios da civilização a comunicação era cuneiforme, produzida através de símbolos em forma de cunha aplicada em placas de argila (a pictografia da suméria- pintura e desenhos como meios de comunicação).

No século XXI, são incríveis as velocidades na mudança das informações e técnicas, possibilitando meios de se chegar a uma aprendizagem futura. As novas tecnologias são um novo estágio da comunicação entre o homem e da transmissão de conhecimentos e informações.

Neste contexto, a escola tem recebido críticas severas quanto ao seu desempenho na área de Tecnologia, Ciência, Informação, Ação à distância são requisitos fundamentais para noção que queira se integrar ao seu contexto sócio-político, cultural e econômico, dando assim condições para o indivíduo criar sua própria cidadania.

Redirecionar a escola para a implantação e implementação da informática educativa é tarefa difícil, que demanda tempo e empenho contínuo do esforço coletivo- comunidade escolar do poder público e da sociedade. A partir daí, surgirão as ações e decisões que poderão gerar transformações sociais, pela criação e colocação em prática pedagógica tendo em vista que educar é também manter os alunos em contato com os conhecimentos de nosso tempo, é procurar manter-se atualizado e passar os novos conhecimentos, porém no momento, o eixo não é maior por uma série de razão, desde a falta de equipamentos nas escolas a um processo de formação de professores de forma frágil e lento.

Acreditamos que por ser um tema muito atualizado e que cada dia apresenta novos resultados e direções pedagógicas, consideramos que apenas iniciamos um passo na direção dos acertos e desafios e do uso da tecnologia educacional na Educação Infantil.

A monografia é apresentada no referencial teórico em capítulos, assim divididos:

No primeiro capítulo denominado Educação Infantil, abordamos o histórico da educação infantil desde o surgimento até os dias atuais; as faixas etárias das crianças nas escolas e creches que corresponde entre 0 e 5 anos.

Várias funções da educação infantil de acordo com o momento histórico e social. Os objetivos gerais diante dos aspectos cognitivo, afetivo e motores. O que diz a lei de Diretrizes e bases quanto ao Estatuto da Criança tratando com os seus direitos e deveres perante a lei foi visto que o Referencial Curricular também é importante na vida prática e educativa da criança de 0 a 5 anos.

O segundo capítulo apresenta o computador na aprendizagem infantil demonstrando a visão da tecnologia como fonte rica e inovadora no processo de aprendizagem na Educação Infantil; mostrando a importância que a escola tem no processo informativo e da forma como pode transformar os consumidores da informação e da comunicação em cidadãos alfabetizados em linguagem tecnológica, para serem capazes de transformar informações em conhecimentos de forma autônoma.

No último capítulo referente ao referencial Teórico denominado SOFTWARE EDUCATIVO E O PROCESSO DE APRENDIZAGEM; tem dado condições para os educadores trabalharem com as crianças através de programas didáticos, visando auxiliar no processo ensino-aprendizagem, para isto é necessário que o educador tenha conhecimento dos programas a serem aplicados pelo CD-ROOM de acordo com os temas a serem trabalhados, levando em consideração o conhecimento prévio que o aluno tem. O interessante é que o computador venha auxiliar o aluno no processo da construção do conhecimento e de suas habilidades específicas, dando assim motivação própria do fazer, do criar, partindo do seu próprio interesse, gerando um envolvimento afetivo que torna a aprendizagem mais significativa.

Nos resultados e discussões foram feitas algumas considerações finais sobre as novas posturas conceituais e práticas traduzidas em capacitação pedagógica e da urgência em pensar um novo modelo de desenvolvimento para o país, consciente de que a educação é o principal alicerce, já que está em jogo o interesse coletivo.

## I CAPÍTULO: UM PROCESSO HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

A pré-escola surgiu no século XVII num contexto em que os princípios do liberalismo, no plano filosófico foi dando assim profundas modificações na organização da sociedade no plano social, ainda progressivas descobertas na área de desenvolvimento infantil gerando vários questionamentos a chamada escola Tradicional. Sabemos que a escola não tem autonomia de poder mudar a sociedade, mas ela pode dentro do seu papel educacional de conservar esta sociedade.

A escola é também um espaço que tem a função de contribuir junto com as demais instâncias da vida social para as transformações necessárias através da conscientização no sentido de tornar a sociedade brasileira mais democrática. Em decorrência dos fatores anteriormente citados, podemos afirmar que temos hoje no Brasil uma Pré-Escola descaracterizada, perdida entre inúmeras funções que vêm sendo atribuídas.

Várias são as funções da Educação Infantil de acordo com o momento histórico e social, destacamos dentre as funções, sendo a primeira a Função assistencialista: para as classes trabalhadoras, cuidar da criança liberando o tempo da mãe para as atividades profissionais; para as de poder aquisitivo mais elevado, tomar conta da criança substituindo a “babá”. (BORGES, 1994)

Neste sentido percebe-se que na Função Compensatória que é aquela específica de classes populares, compensar atrasos desenvolvimentais decorrentes das privações culturais e econômicas, a partir de um modelo “ideal” de infância inspirado nos padrões e valores das classes dominantes, garantir à semelhança de um cursinho preparatório, a iniciação à alfabetização ao cálculo. Passa, assim, a incorporar o papel de solução para o fracasso da escola de primeiro grau.

Já na Função Terapêutica; tinha a responsabilidade por substituir a família e o profissional especializado, na resolução de problema de aprendizagem e distúrbios de comportamento. Estes podem ir desde o desmame da chupeta e abandono da fralda, a dificuldades mais complexas ligadas a reações de ciúme, agressão, inibição, problemas de linguagem, dificuldades motoras e muitas outras.

Neste ponto surge a confusão entre a educação infantil e as classes de educação especial, quanto aos objetivos e a sua especificidade metodológica.

Na Função Sanitária e Nutricional, visamos garantir o ensino de hábitos de higiene, compensar a desnutrição infantil através das sopas e das merendas escolares, fornecer atendimento odontológico, do exame e a profilaxia de verminoses.

Essas funções descritas nem sempre se apresentam isoladas, explicitam-se em diferentes formas de organização, desde as pré-escolas domésticas que funcionam em cômodos adaptados junto à residência da professora, àquelas que, em oposições transferem para si os modelos do ensino de primeiro grau: salas de aulas com carteiras individualizadas, provas e boletins com publicação de notas, aulas com tempo predeterminado, rodízio de professores e exames final onde o domínio da leitura e da escrita é o critério de aprovação à 1ª série.

Acreditamos que a educação infantil tem por objetivo atender às exigências gerais do desenvolvimento infantil, resgatando a sua Função Pedagógica. Isso significa especialmente criar situações estimuladoras para a criança de 0 a 5 anos, concreta e contextualizada, a partir da leitura das características de seu estágio evolutivo, de seus interesses espontâneos, de seus valores culturais e de sua realidade socioeconômica.

Portanto resgatar a função pedagógica significa também perceber que o papel da educação infantil vai além do simples “pajear” a criança para a mãe. A expectativa de bom desempenho da criança, nos níveis posteriores de escolaridade, não poderá levar-nos a amarrar a função pré-escolar ao treino de habilidades específicas utilizáveis na 1ª série.

Inúmeras são as situações de aprendizagem com materiais concretos estimulando com isto, a inteligência infantil; quando ficamos atentos para que a criança esteja bem consigo mesma e com outros, que tenha bom domínio corporal, que saiba expressar seus pensamentos e sentimentos, que perceba a função da língua escrita no mundo moderno, que seja curiosa e corajosa para experimentar e testar as suas hipóteses; estaremos obviamente, não só preparando-a para os desafios da própria vida, ou melhor dizendo resgatando a própria vida dentro da escola.

## 1.1 Pensadores que influenciaram a Educação Infantil

Vários foram os educadores que contribuíram para a compreensão da criança de 0 a 5 anos que na educação infantil, encontram-se orientando o planejamento para atender a esta demanda. Educar crianças menores de seis anos de diferentes classes e condições social, já era uma questão tratada por Comênio (1592-1670), educador e bispo protestante Checo. Em seu livro “A escola da infância” publicado em 1628, Comênio, afirma que o nível inicial de ensino era o colo da mãe. E deveria ocorrer dentro dos lares. Em 1637, elaborou um plano de escola maternal em que recomendava o uso de materiais audiovisuais, como livros de imagens, para educar crianças pequenas. (YVES, 1995).

Em oposições a esta teoria da reforma e da contra reforma religiosa então e curso na Europa, o filósofo genebriano Jean Jacques Rosseau (1712-1778), criou uma proposta educacional em que combatia o preconceito, autoritarismo e todas as instituições social que violassem a liberdade característica da natureza. Ele se ponha à pratica familiar vigente de delegar a educação dos filhos a preceptores para que este os tratassem com severidade e destacar o papel da mãe como educadora natural da criança. Rosseau defendia uma educação orientada pelos adultos, mas que fosse resultado do livre exercício das capacidades infantis e enfatizassem não o que a criança tem permissão para saber, mas o que é capaz de saber. Ao destacar a emoção sobre a razão e defender a curiosidade e a liberdade buscada pelo homem criou condições para posteriores discussões sobre a brincadeira infantil.

As idéias de Rosseau abriram caminho para as concepções educacionais do Suiço Pestalozzi (1746-1827), que também reagiu contra o intelectualismo excessivo da educação tradicional. Considerava ele que a força vital da educação deveria cuidar do desenvolvimento afetivo das crianças desde o nascimento. Pestalozzi destacou ainda o valor educativo do trabalho manual e a importância de a criança desenvolver destreza prática, ele se preocupou com a idéia de que talvez a educação deveria ser metodicamente ordenada para os sentidos: a percepção seria educada pela intuição e o ensino deveria priorizar coisas não palavras. Adaptou métodos de ensino ao nível de desenvolvimento dos alunos por intermédio de atividades, musicas, artes,

soletração, geografia e aritmética, além de muitas outras, linguagem oral e de contato com a natureza.

As idéias de Pestalozzi foram levadas adiante por Froebel (1728-1852), educador alemão, no quadro das novas influências teóricas e ideológicas de seu tempo liberalismo e nacionalismo, marcado pelos napoleônicos. Influenciados por algumas perspectivas místicas, uma filosofia espiritualista e um ideal político de liberdade criou em 1837 um Kindergastem (“jardim de infância), onde crianças e adolescentes tidas como pequenas sementes que adubadas e expostas a condições favoráveis em seu meio ambiente, desabrocharia sua divindade interior em um clima de amor, simpatia e encorajamento estaria livres para aprender sobre si mesmo e sobre o mundo.

O modo básico de funcionamento de sua proposta educacional incluía atividades de cooperação e os jogos entendidos como origem da atividade mental. Froebel partia também da intuição e da idéia de espontaneidade infantil preconizando uma auto educação da criança pelo jogo, por suas vantagens intelectuais e morais, além de seu valor no desenvolvimento físico.

Elaborou canções e jogos para educar motivando sensações e emoções enfatizou o valor educativo da atividade manual, confeccionou brinquedos para aprendizagem da aritmética e da geometria, além de propor que as atividades educativas incluíssem conversas e poesias e o cultivo da horta pelas crianças.

O manuseio de objetos e a participação em atividades diversas de livre expressão por meio da música de gestos, de construção com o papel, argila e blocos ou da linguagem possibilitaram que o mundo inteiro da criança se exteriorizasse afim de que ela pudesse então ver-se objetivamente e modificar-se observando descobrindo e encontrando soluções.

É importante destacar que a sistematização de atividades para crianças pequenas com o uso de materiais especialmente confeccionados foi realizada por dois médicos interessados pela educação: Ovídio Decroly e Maria Montessori.

Decroly (1871-1932), médico belga trabalhando com as crianças excepcionais elaborou, em 1901, uma metodologia de ensino que propunha atividade didáticas baseadas na idéia de totalidade do funcionamento psicológico e no interesse da criança, adequadas a sincretismo que jugava seu próprio pensamento infantil, Decroly defendia um ensino voltado para o

intelecto. Preocupava-se com o domínio de conteúdo pela criança, mas a via a possibilidades de encadeá-los em rede, organizados ao redor de centros de interesses em vez de serem voltados para as disciplinas tradicionais. Nos centros de interesse, o trabalho se estruturaria segundo três eixos: Observação associação e expressão. Decroly é conhecido ainda por defender rigorosa observação dos alunos a fim de poder classificá-los e distribuí-los em turmas homogêneas.

Uma outra grande contribuição para a educação infantil é da médica Maria Montessori (1879-1952), inclui-se também na lista os principais construtores de propostas sistematizadas para a educação infantil no século XX. Tendo sido encarregada da secção de criança com deficiência mental em uma clínica psiquiátrica de Roma, produziu uma metodologia de ensino com base nos estudos dos médicos Itard e Segun, que havia proposto o uso de materiais apropriados com recursos educacionais. Em 1907, foi convidada a organizar uma sala para educação de criança sem deficiência dentro de uma habilitação coletiva destinada a família dos setores populares, experiências que denominou “CASA DAS CRIANÇAS”, ressaltando o aspecto biológico do crescimento e desenvolvimento infantil. Montessori teve como marca distintiva a elaboração de materiais adequados à exploração sensorial pelas crianças e específico ao alcance de cada objetivo educacional. Seu material didático buscava fazer um detalhamento rigoroso do conteúdo a ser trabalhado com crianças e prévio exercício destinado a desenvolver, passo a passo, as diversas funções psicológicas.

Montessori criou instrumentos especialmente elaborados para a educação motora (ligado, sobretudo à tarefa de cuidado pessoal), e para a educação dos sentidos e da inteligência, por exemplo, letras móveis, letras recortadas em cartões, lixas para aprendizado de leitura, contadores, como o ábaco para aprendizado de operações com números.

Destacamos as ideias de Jean Piaget (1896-1980), outro especialista que contribuiu com a educação infantil. Biólogo de formação estudou filosofia e doutorou-se em Ciências Naturais aos 22 anos. Reformou em bases funcionais as questões sobre pensamento e linguagem.

Segundo suas pesquisas, o conhecimento é construído através da interação do sujeito com o objeto. O desenvolvimento cognitivo se dá pela

assimilação do objeto de conhecimento a estruturas anteriores presentes, no sujeito, é pela acomodação dessas estruturas com função do que vai ser assimilado. Para Piaget a criança se apodera de um conhecimento se “agir” sobre ele, pois aprender é modificar, descobrir, inventar. Considerando que o desenvolvimento intelectual ocorre por meios de assimilação e acomodação, mediante uma constante reequilibração. Na assimilação o indivíduo usa as estruturas psíquicas que já possui. Se elas não são suficientes é preciso construir novas estruturas.

Segundo Kramer (1995.p. 29) na assimilação e na acomodação se pode reconhecer as correspondências práticas daquilo que serão mais tarde a dedução e a pressão da realidade.

Para Piaget, a forma de raciocinar e de aprender da criança passa por estágios. Por volta dos dois anos ela evoluiu do estágio sensório motor, em que a ação envolve órgãos sensoriais e os reflexos neurológicos básicos (como sugar a mamadeira) e o pensamento se dá somente sobre as coisas presentes na ação em que desenvolve para o pré-operatório.

Nessa etapa, a criança se torna capaz de fazer uma coisa e imaginar outra. Quando ela passa para o estágio operacional concreto, por voltados sete anos, consegue refletir sobre o inverso das coisas e dos fenômenos e para concluir um raciocínio, leva em considerações entre os objetos. Percebe que  $3-1=2$ , porque sabe que  $2+1=3$ .

Finalmente, por volta dos doze anos chegamos ao estágio operacional formal. “O adolescente pode pensar em coisas completamente abstratas, sem necessitar da relação direta com o concreto. Ele compreende conceitos como amor ou democracia”.

Para Celestin Freinet (1896-1966) que foi um dos educadores que renovaram as práticas pedagógicas de seu tempo. Para ele a educação que a escola dava as crianças deveria extrapolar os limites da sala de aula e integrar-se às experiências por elas vividas em seu meio social. Deveria favorecer ao máximo a auto expressão e sua participação em atividades cooperativas, a qual lhes proporcionaria a oportunidade de envolver-se no trabalho partilhado e em atividades de decisão coletiva básicas para o desenvolvimento. A seu ver as atividades manuais e intelectuais permite a formação de uma disciplina

pessoal e a criação do trabalho jogo, que associa atividades e prazer e é por ele encarada como eixo central de uma escola popular.

A pedagogia de Freinet organiza-se ao redor de uma série de técnicas ou atividades, entre eles aulas, passeios, desenho livre, o texto livre, o jornal escolar, a correspondência inter-escolar e o livro da vida.

Diagnosticar quanto os alunos já sabem antes de iniciar o progresso de alfabetização é um preceito básico do livro “A psicogênese de língua escrita”, que Emilia Ferreira escreveu com Ana Teberosky em 1979. A obra um marco na área, mostra que as crianças não chegam à escola vazia, sem saber nada sobre a língua. De acordo com a teoria dela toda criança passa por fases até que esteja alfabetizada:

Na primeira fase denominada pré-silábica a criança não consegue relacionar as letras com os sons da língua falada; Na segunda fase silábica interpreta a letra à sua maneira atribuindo valor de sílaba a cada letra; A terceira fase silábica alfabética mistura a lógica da fase anterior com a identificação de algumas sílabas E a última fase alfabética domina enfim, o valor das letras e sílabas.

De acordo com Lev. Vygostky (1896-1934) entende que o desenvolvimento é fruto de uma grande influência das experiências do indivíduo. Para ele desenvolvimento e aprendizado estão intimamente ligados, nós só nos desenvolvemos se aprendemos.

Afirma o autor ainda que o ensino direto de concreto é impossível e infrutífero. Um educador que tente fazer isso geralmente não obtém resultado. O que ele observa é a repetição de palavras sem sentido para a criança. Ele simula o conhecimento das relações descritas, mas sua posição não passa de um verbalismo vazio. Percebemos que durante o processo de aprendizagem a criança raciocina sobre as explicações recebidas e as transforma de acordo com seus esquemas lógicos e conceituais. Para entrar no caminho da generalização e da abstração, proposta pelo conceito estudado ela necessita do auxílio dos adultos e de outras crianças. Esse processo de mediação é fundamental para observação e transformação do conteúdo proposto. Com auxílio de outra pessoa o aprendiz pode fazer mais do que faria sozinho. O que hoje ele só consegue fazer com a cooperação dos outros, amanhã poderá fazer sozinho. (segundo Vygostky), o aprendizado de qualquer conteúdo

começa muito antes da criança freqüentar a escola. Quando a criança começa a aprender a linguagem escrita, já tem formas de comunicação por meios de sinais e desenhos que utiliza para apresentar suas ideias no seu cotidiano.

## **1.2 A Educação Infantil nos dias atuais**

A educação de criança em creche e pré-escola tem sido visto cada vez mais, como um investimento necessário para seu desenvolvimento desde os primeiros meses até a idade de ingresso na escolarização obrigatória.

A partir de lei 9.394/96, que estabelece novas diretrizes de base para a educação nacional, o atendimento a criança em creche (até 3 anos de idade) constituiu a educação infantil, nível de ensino integrante da educação básica. Esta condição que do mesmo tempo em que rompem com a tradição assistencialista presente na área, requer um aprofundamento do debate acerca dos quais seriam. Os modelos de qualidade para a educação coletiva de criança pequena.

A educação infantil é considerada a primeira etapa da educação básica que tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os 5 anos de idade. Visa também contribuir para que possa realizar na instituições o objetivo socializador desta etapa educacional em ambiente que propiciem o acesso e a ampliação pelas crianças dos conhecimentos da realidade social e cultural.

Sendo assim, a educação infantil deve partir dos interesses das crianças, de suas necessidades imediatas e do meio em que elas vivem. Como também o uso correto da língua é condição imprescindível para qualquer aprendizagem. Além disso, é indispensável para conviver. A necessidade da comunicação inerente ao homem aparece no primeiro ano de vida e sua importância aumenta à medida que a criança cresce e se torna membro do grupo social.

De acordo com (BORGES, 1994), os objetivos gerais de Educação Infantil são os seguintes:

#### Cognitivos

Interagir com o ambiente, estruturando o conhecimento físico, o conhecimento lógico-matemático e o social.

Ampliar a capacidade de comunicação de pensamento e de sentimentos, através das diferentes formas de expressão simbólica;

#### Afetivos

Interagir empaticamente com os pais e com os adultos;

Desenvolver atitudes de auto-confiança, iniciativa, responsabilidade e independência;

Incorporar normas de conduta social;

#### Motores

Coordenar inteligentemente, a ação corporal, percebendo a suas possibilidades e limitações;

Utilizar o corpo como elemento de comunicação.

### **1.3 A Educação Infantil e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação**

A Lei de Diretrizes e Bases da educação nacional. Lei nº 9.394/96, promulgada em dezembro de 1996, de forma incisiva entre o atendimento as crianças de 0 a 6 anos e a educação.

No título III referente ao direito à educação e o dever de educar, art. IV, afirma que “o dever do Estado com a educação escolar pública será efetivada mediante a garantia de atendimento gratuito em creche e pré-escolas as crianças de 0 a 5 anos de idade”.

A educação infantil é considerada a primeira etapa da educação básica, “tendo como finalidade o desenvolvimento integral da criança 0 a 5 anos de em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade”.

Art. XXX “A educação infantil será oferecida em creches de até 3 anos de idade”.

Percebemos que na educação infantil avaliação faz-se-á mediante acompanhamento e registro do seu desenvolvimento, sendo o objetivo de promoção mesmo para ao acesso ao ensino fundamental.

Segundo o referencial curricular nacional (BRASIL, 1996, pág.87) para a educação infantil “educar” significa propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagem orientada de formas integrada e o 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 e o acesso pelas crianças os conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Assim, a educação infantil é oferecida como uma complementação a ação familiar proporcionar condições adequadas de desenvolvimento físico, emocional, cognitivo e social da criança é promover ampliação de suas experiências e conhecimento estimulado o seu interesse pelo processo de transformação da natureza pela convivência em sociedade.

Acreditamos que as ações da educação em creche e pré-escola devem ser completadas pela saúde e assistência realizada de forma articular com os setores competentes. O currículo da educação infantil deve levar em conta na sua concepção e administrativa o grau de desenvolvimento da criança a diversidade social e cultural.

#### **1.4 Proposta do Referencial Curricular para a Educação Infantil**

O Referencial foi elaborado para orientar os educadores da educação infantil, pretende apontar metas de qualidades que contribuam para que as crianças tenham um desenvolvimento integral de suas identidades capazes de crescerem como cidadãos cujo direito a infância são reconhecidas . Visa também, contribuir para que as instituições, trabalhem em um ambiente socializador dessa etapa educacional em ambiente que propiciem o acesso e a ampliação pelas crianças dos conhecimentos da realidade social e cultural.

Analisamos a organização do Referencial Curricular, em que o mesmo possui caráter instrumental e didático, devendo os professores ter consciência, em sua prática educativa, que a construção de conhecimento se processa de maneira integrada e global e que há inter-relações entre os diferentes eixos

sugeridos a serem trabalhados com as crianças. Nessa perspectiva, o referencial é um de orientação que deverá servir de base para discussões entre profissionais de um mesmo curso no interior da instituição, na elaboração de projetos educativos singulares e diversos problemas que a partir do ano de 1988, a educação infantil em creche e pré-escolas passou.

Reafirmando essas mudanças a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei nº 9.394, promulgada em dezembro de 1996, estabelece de forma incisiva o vínculo entre o atendimento às crianças de zero a cinco anos e a educação. Aparecem ao longo do texto diversas referências à educação infantil.

No título III, do Direito à Educação e o dever de educar, Art.4º, IV, se afirma que: “O dever do estado com a educação escolar pública será efetivado mediante a garantia de (...) atendimento gratuito em creches e pré-escolas às crianças de zero a cinco anos de idade”. Tanto as creches para as crianças de zero a três anos, como as pré-escolas, para quatro a cinco anos, são consideradas como instituições de educação infantil. A distinção entre ambas é feita apenas pelo critério de faixa etária.

Devemos compreender que a educação infantil é considerada a primeira etapa da educação básica (Título V, capítulo II, seção II, Artigo 29), tendo como finalidade o desenvolvimento integral da criança até cinco anos de idade. O texto legal marca ainda a complementaridade entre as instituições de educação infantil e a família.

Outras questões importantes para este nível de educação são tratadas na LDB, como as que se referem à formação dos profissionais, as relativas à educação especial e à avaliação. Considerando a grande distância entre o que diz o texto legal e a realidade da educação infantil, a LDB dispõe no título IX, das disposições transitórias, Art.89, que: “As creches e pré-escolas existentes ou que venham a ser criadas deverão, no prazo de três anos, a contar da publicação desta lei, integrar-se ao respectivo sistema de ensino”.

No título IV, que trata da organização da educação nacional, Art.11, V, considera-se que: “os municípios incumbir-se-ão de: (...) oferecer a educação infantil em creches e pré-escolas, e, com prioridade, o ensino fundamental, permitida a atuação em outros níveis de ensino quando estiverem atendidas plenamente as necessidades de suas áreas de competência e com recursos

acima dos percentuais mínimos vinculados pela Constituição Federal à manutenção e desenvolvimento do ensino”.

Porém reafirma, no Art. 90, IV, que: A União incumbir-se-á de (...) estabelecer, em colaboração com Estados, o Distrito Federal e os Municípios, competências e diretrizes para educação infantil (...) que nortearão os currículos e seus conteúdos mínimos, de modo a assegurar formação básica comum (BRASIL, 1997, p. 90).

## II CAPÍTULO: A MÍDIA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Desde os primórdios da humanidade, o homem cria e desenvolve meios para sua própria sobrevivência. No decorrer da história o homem observa a evolução da tecnologia que ele consegue atender as necessidades crescente da vida moderna em suas criações de forma ilimitada. A tecnologia faz o futuro chegar um pouco mais rápido aos nossos dias.

A informatização da sociedade não é apenas retórica, mas pode ser visualizada e, principalmente, vivida cotidianamente nos bancos, shoppings, telefones públicos de cartão, entre tantos outros exemplos do nosso dia-a-dia. (LEMOS, 1999, p. 100).

Todo esse crescimento fruto de um desenvolvimento tecnológico, afetam nosso cotidiano modificando nossos hábitos, valores e crenças.

Sabemos que os meios de comunicação e da informação ficaram mais desenvolvidos ao longo desta década, a televisão, o cinema, a internet tiveram grande avanço, é possível hoje saber o que acontece com as pessoas do outro lado do mundo, fatos marcantes são do conhecimento do mundo em poucos minutos sabemos o que ocorre nesta aldeia global.

As pessoas recebem influências da globalização e estes contatos com os diferentes países não apenas cultural e político, mas também econômico que reflete na escola.

Podemos dizer que é praticamente impossível não participar de algum processo que envolva o uso da técnica e podemos perceber que essas novas tecnologias de educação têm alterado rapidamente o modo de vida do homem, sua estrutura de pensamento, seu modo de apreensão do conhecimento e suas relações sociais. Portanto a educação também foi influenciada pelas mudanças tecnológicas. Os computadores possibilitam representar e testar ideias ou hipóteses, que levam à criação de um mundo abstrato e simbólico, ao mesmo tempo que introduzem diferentes formas de atuação e de interação entre as pessoas. Essas novas relações, além de envolverem a racionalidade técnico-operatório e lógico-formal, ampliam a compreensão explica melhor esse desenvolvimento.

Nos dias atuais, o crescimento dos conhecimentos científicos e técnicos têm se tornado cada vez mais ágeis, não pertencendo mais a pequenos grupos, pois a construção e desenvolvimento dos mesmos são realizados através de trocas e de interação entre os indivíduos.

Figueiredo (1999, p. 203) analisa sobre “o futuro da educação perante as novas tecnologias” fala que a educação tem que se adaptar às necessidades das sociedades que servem acrescentar, porém, que o grande desafio é o de se adaptar às grandes mutações sociais, culturais econômicas criadas pela grande eclosão das novas tecnologias.

A revolução tecnológica centraliza-se no computador, na informação, na comunicação e nas tecnologias multimídias. Todas essas ferramentas que fazem parte de uma sociedade de conhecimento e informação, atribui à educação um papel importante desafiador em todos os aspectos da vida e a força os educadores a repensar seus princípios básicos, a criatividade e a produtividade, levando-os a uma reflexão da estrutura da escola para que esta possa responder de maneira construtiva e progressistas as mudanças tecnológicas e sociais que experimentamos.

Acreditamos que a inovação imposta na sociedade e conseqüente na educação, dedicada ou planejada por organismo externo à instituição é incompatível com a concepção dialética de inovação, pois tende a produzir rejeição ou adicionar quantitativamente o novo instrumento ao artesanal já disponível. As práticas impostas visam à otimização do ensino e não deixam espaços para o desenvolvimento de processos criativos. Isso foi observado com a introdução dos recursos audiovisuais nas escolas, e hoje muitas instituições adoram esses procedimentos em relação aos microcomputadores.

No entanto, para dar início ao desenvolvimento de projetos inovadores, não se pode esperar que todos os integrantes da instituição queiram engajar-se. No caso da implantação de computadores, muitas vezes apenas um grupo de professores tem interesse de inseri-los na sua prática e cabe a eles propor um projeto pedagógico que expresse seus interesses e necessidades.

Assim os projetos inovadores não se restringem a um grupo isolado de professores idealistas é preciso que a instituição tenha autonomia para definir suas prioridades e esteja disposta a vivenciar todo conflito inerente aos

processos de mudanças conflitos que não podem ser previsto em projetos previamente estruturados.

Sendo assim ao introduzir computadores no processo educacional é preciso considerar que “as novas práticas são inventadas, conquistadas, construídas coletivamente e não no isolamento individual”. (HUTMACHER,1995:p. 54).

É importante que o educador dê ênfase aos projetos pedagógicos fomenta o aprender e promove a autonomia do aluno, as mudanças tornam-se explícitas. Os alunos trabalham no desenvolvimento de projetos individuais ou coletivos e passam a ser produtores do conhecimento.

## **2.1 O papel do professor para o uso da Tecnologia Educacional**

Diante das exigências do mundo globalizado em constante e rápida transformação, é necessária uma formação diferente daquela que predominou nas escolas e nas universidades nas últimas décadas. Precisamos questionar a eficácia da formação que os educadores recebem e procura refletir sobre a forma de como este profissional está sendo moldado pelo ensino superior. O professor tornou-se muito mais relevante a partir das novas exigências sociais e tecnológicas que requerem do aluno uma formação abrangente, pois não é mais possível pensar a formação inicial como um conjunto de disciplinas que compõem uma grade curricular de cursos programados por especialistas para serem oferecidos aos futuros professores na graduação e pós-graduação.

Acreditamos que a formação adequada para promover autonomia é coerente com um paradigma de preparação de professores críticos-reflexivos, compromisso com o próprio desenvolvimento profissional e que se envolvam com a implementação de projetos em que serão autores e atores da construção de uma prática pedagógica transformadora.

Quando estudamos a abordagem construtivista percebe-se que o professor deve promover aprendizagem do aluno para que este possa construir o conhecimento dentro de um ambiente que o desafie e o motive para a exploração, a reflexão, a depuração de ideias e a descoberta. Antes de propor um plano que deverá ser resultado do cooperativo dos que estão envolvidos na aprendizagem.

Portanto o professor precisa conhecer as potencialidades de seus alunos e suas exigências anteriores; ao mesmo tempo, que realiza uma “leitura” e uma reflexão sobre sua própria prática. Ele deve procurar constantemente depurar sua prática, o seu conhecimento. Sua atitude transforma-se em um modelo para o educando uma vez que vivencia e compartilha com os alunos a metodologia que está preconizando.

A atitude do professor de propor diálogo cria condições para que a aprendizagem ocorra como um processo dinâmico, que envolve múltiplos elementos: a reflexão defendida por Dewey; a construção do conhecimento explicitada por Piaget, um ambiente em que o aluno é sujeito da aprendizagem; conforme Freire, em que o professor atua como mediador, segundo o conceito de zona proximal do desenvolvimento (ZPD) defendido por Vigotsky.

Portanto a conhecimento se constrói com reflexões e depurações, o professor mediador da aprendizagem do aluno, atua segundo o ciclo ação-execução-reflexão-depuração e o emprega tanto na interação com o aluno como na análise de sua prática.

Buscando compreender que o professor atua entre os limites de duas situações: num extremo deixa o aluno totalmente livre para agir e corre o risco de torna sua prática um “Laisse-Fraire”; no outro ensina tudo o tempo todo. (VALENTE, 1994, p. 20). Na primeira situação, o aluno fica atento a “redescobrir a roda” ou a desenvolver ações que repetem o que já descobriu. Na segunda, o professor assume o controle do processo, fornece todas as informações aos alunos e restringe-lhes a criatividade e a iniciativa.

Nesse processo estão explícitos a dimensão afetiva, a insegurança e a incerteza para enfrentar o erro e os conflitos inerentes a todas situações de aprendizagem. O professor precisa reconhecer os conflitos dos alunos e os seus próprios conflitos, para cada um descubra a potencialidade de aprender a partir dos próprios erros. A medida que estabelece um movimento entre a teoria e a prática, o professor constrói uma nova teoria de acordo com o seu contexto e com sua prática transformada e transformadora. Ao assumir essa nova postura, vai propiciar ao aluno a formação de sua identidade, o desenvolvimento de sua capacidade crítica, de sua auto confiança e de sua criatividade.

Porém, se o professor não adquiriu uma visão teórica coerente com a sua prática, sua compreensão sobre o processo de conhecimento e de aprendizagem é reduzida a limites estreitos, e suas ações pedagógicas serão caracterizadas pela contingência. A relação entre a teoria e a prática é dialética. A teoria estrutura a prática, supera-a, aponta seus limites sua evolução e seu potencial de crescimento.

Estas teorias que possibilitam superar a prática tradicional instrucionista do uso de microcomputador na educação tem a concepção “de uma teoria em movimento resultante de uma metacognição” (FREIRE E PRADO;1995: p. 231).

Prado (1995) observa que não é fácil pensar e agir de acordo com essa nova teoria, principalmente quando se trata de concepção divergente daquelas vivenciadas pelo professor. É necessário interpretá-la de acordo com o contexto educacional, ou seja de valores, concepções, idéias e, conseqüentemente, de atitudes. Segundo Piaget (1973), para construção de um novo conhecimento o sujeito precisa vivenciar situações em que possa relacionar, comparar, diferenciar e integrar os conhecimentos.

O professor que apresenta uma atitude crítico-reflexiva diante de sua prática trabalha em parceria com os alunos na construção cooperativa do conhecimento, promove-lhe a fala e o questionamento e considerar o conhecimento sobre a realidade que o aluno traz para construir um saber científico que continue a ter significado. Para tanto é preciso desafiar os alunos em um nível de pensamento superior ao trabalho no treinamento de habilidades e incitá-los a aprender. As ações do professor são para despertar a curiosidade, a dúvida, a pergunta, a investigação e a criação, num ambiente em que, conforme diz Paulo Freire (1995-1996), além de ensinar, o professor aprende, e o aluno além de aprender, ensina.

## **2.2 Softwares Educativos e o processo de aprendizagem**

Devemos considerar os softwares educativos como programas construídos para fins didáticos, visando auxiliar no processo ensino-aprendizagem. Para isso, é necessário uma equipe multidisciplinar com um

mínimo, um profissional de informática, um educador que domine os conteúdos e um pedagogo.

Hoje, existe no mercado milhões de softwares educativos, o que exige de educador um conhecimento profundo e capacidade de avaliação quanto ao tipo que pretende utilizar e os objetivos que pretende atingir ao usá-lo.

A informática na educação tem assumido diversos significados dependendo da visão educacional e da condição pedagógica em que o computador é utilizado. Segundo José Armando Valente, a informática na Educação significa “a integração do computador no processo de aprendizagem dos conteúdos curriculares de todos níveis e modalidade de educação”. (VALENTE, 2001, pág.96).

Existem dois tipos de abordagem que são usadas conforme a filosofia da escola, a primeira denominada Abordagem Instrucionista, usada na maioria das escolas, onde o computador é o meio para transmitir informação ao aluno, ou seja para informatizar os processos de ensino já existentes. Esse tipo de abordagem não contribui significativamente para aprendizagem do aluno porque não gera desafios que levem o aluno a pensar e a se preparar para uma sociedade cada vez mais complexa, levando apenas a reproduzir passivamente, as informações depositadas na máquina pelos professores. Com relação ao educador, não exige muito investimento, o que viabiliza um aumento de seu uso visto que, a escola mantém sua prática vigente com custos mais acessíveis.

Esta forma de utilização do computador tem como base as máquinas de ensinar e a instrução programada criadas pelo psicólogo B.F.Skinner e nela o computador é utilizado como repassador do conhecimento, que de acordo com Valente (1993, p. 3) “Esta modalidade pode ser caracterizada como versão computadorizada dos métodos tradicionais de ensino”.

Os softwares mais utilizados nesta abordagem são os Tutoriais, exercício-e-prática, jogos educacionais e simulação, conforme descrito adiante.

Abordagem construcionista, desenvolvidas por Papert, baseado num construtivismo de Piaget (1973), utiliza o computador como auxiliar no processo de construção do conhecimento e de habilidades específicas, através da motivação própria do fazer, do criar, partindo do seu próprio interesse, gerando um envolvimento afetivo que torna a aprendizagem mais significativo.

Entretanto o que contribui para a diferença entre o construcionismo de Papert e o construtivismo de Piaget é a presença do computador-o fato que o aprendiz está construindo algo usando o computador como uma ferramenta que auxilia a elaboração do produto que está sendo produzido. Neste caso, o computador demanda certas ações do sujeito que são bastante efetiva no processo de construção do conhecimento. (VALENTE,1999 p.94)

Para Valente, os softwares ideais para esta abordagem são os de linguagem de programação ou de autoria, chamados de abertos devidos às diversas possibilidades de uso. Este tipo de software exige que o aluno descreva para o computador os passos para a resolução de um problema, o computador executa e apresenta um resultado que poderá corresponder ou não ao resultado esperado, caso não corresponda, levará ao aluno refletir sobre o problema e depurar suas ideias, incorporando-as ao programa, reiniciando o ciclo-descrição-execução-reflexão-depuração-descrição, transformando a descrição de ideias em objetos de estudo num pensar sobre o pensar.

Para escolher um software educativo, que é tão mais importante que o equipamento, é necessário fazer algumas considerações:

- Quanto ao conteúdo, se atende às necessidades do seu objetivo curricular, se tem relevância pedagógica, se os objetivos do programa são claros, qual a natureza do feedback fornecido aos alunos;
- O software permite modificações afim de atender às necessidades individuais dos alunos, o software é autossuficiente ou ele necessita da intervenção do professor, o programa pode ser utilizado em várias situações de sala de aula (individual, pequeno ou grande grupo), o programa passa por várias formas de aprendizagem (visual, auditiva, numérica, verbal);
- Na operação do programa, como são tratados os erros dos usuários, qual o controle que o usuário tem da operação do programa usa as capacidades gráficas, sonoras e de cor.
- No resultado com os alunos, se é fácil o uso pelos alunos, se é um programa interessante para os alunos, se os recursos computacionais são utilizados adequadamente.

Estes são os pontos básicos que se fazem necessário, pois, ao adquirir um software educacional, ele vai estar norteando o fazer pedagógico do professor e possibilitando novas conquistas por parte dos alunos, desenvolvendo o raciocínio lógico, habilidades, que o ajudarão a crescer mental e intelectualmente.

### **2.3 Recursos Tecnológicos aplicados na Educação**

Os Exercício e prática são utilizados para dar apoio ao conteúdo já ensinado, principalmente material que envolve memorização e repetição, como aritmética e vocabulário. São exercícios que treinam o aluno e o ajudam a memorizar o que foi dado. Geralmente, aparecem na forma de jogos, enigmas e outros, que tornam o ensino um pouco mais individualizado, pois o aluno caminha de acordo com suas próprias possibilidades, e corrige a resposta dada pelo aluno de forma imediata, impedindo que o mesmo avance sem refletir sobre o erro, evidenciando um desempenho quantitativo e não qualitativo.

Através dos jogos, o aluno não é explicitamente exposto a um conteúdo ou a uma bateria de testes, mas é livre para explorar de maneira autodirigida, descobrindo relações por ele mesmo.

O objetivo pedagógico é camuflado por um tom de brincadeira no qual o aluno necessita conhecer o assunto para jogar. Segundo Homepc (1995), muitos jogos e programas educacionais que motivam crianças com pontos, prazos e bônus podem viciá-las a jogar repetitivamente, sem pensar ou aprender muito.

A simulação dos programas apresentam situações fictícias ou difíceis de realizar, como no caso de alguns experimentos que são lentos, caros ou perigosos, que podem ser vividos virtualmente pelo aluno, permitindo que ele crie e teste hipóteses e descubra soluções. Em programa desse tipo onde é permitida uma interação mais ampla do aluno, o computador deixa de ser uma máquina de ensinar para se tornar uma ferramenta de auxílio à pesquisa.

São usados recursos gráficos e simplificações, não muito exagerados, de modelos para se torne mais clara e acessível, na tentativa de se assemelhar ao máximo simulação e realidade.

A linguagem LOGO teve sua origem no Instituto de Tecnologia de Massachusetts, nos EUA, na década de 70, essa linguagem que foi desenvolvida por um grupo de pesquisadores que tinha na liderança o professor e pesquisador Seymour Papert, considerado hoje o pai do LOGO.

Sua principal característica está no fato de ser uma linguagem de fácil assimilação que permite a exploração de atividades espaciais, tem uma terminologia que possibilita a criação de novos termos ou procedimentos pedagógicos.

A linguagem de computação LOGO é formada por uma parte de texto e outra gráfica. A parte gráfica é composta por um conjunto de comandos, entre eles comandos básicos de deslocamento e de giro: Pf- para frente; Pt- para trás; Pd-para direita e Pe- para esquerda.

Estes comandos são dirigidos a uma tartaruga criada por Papert (1986), seguidor de Piaget, a partir de um triângulo luminoso na tela do computador.

Na maioria das situações educacionais contemporâneas em que as crianças são postas em contato com computadores, o computador é usado para fornece-lhes informações respeitando-se ritmos e características individuais de cada criança. No ambiente LOGO a relação é inversa: a criança, mesmo em idade pré-escolar, está no controle a criança programa o computador. E ao ensinar o computador a “pensar” a criança embarca numa exploração sobre a maneira como ela própria pensa. (PAPERT, 1988, p. 35)

A filosofia do LOGO é baseada no construtivismo de Jean Piaget, onde utilizando o computador se procura resgatar, o conhecimento através da interação com objetos do ambiente, o desenvolvimento espontâneo da inteligência, a aquisição de ideias intuitivas sobre um determinado conceito.

A tartaruga é o objeto manipulável, por exemplo, ao deslocá-la a um determinado número de passos e girá-la, faz com que a criança tenha ideias intuitivas sobre espaço. Estes conjuntos de comandos feitos com a tartaruga mostram qual seria o comportamento da criança nesta situação e ela desenvolve noções e necessidades para soluções de problemas. Outro aspecto importante do LOGO é que a criança não concebe o erro como um empecilho e sim um elemento motivador que o leva a pensar e solucionar o problema através de novas tentativas.

Vale salientar que devido ao seu amplo potencial, o LOGO é muito utilizado com os portadores de necessidades especiais e tem contribuído significativamente para aprendizagem do aluno de acordo com cada limitação.

A linguagem LOGO permite a busca de autonomia onde o aluno tem condições de refletir sobre a sua ação, o que nos faz respeitar as ideias de Paulo Freire define “o ser autônomo como aquele que reconhece sua identidade enquanto ser assumindo-se como indivíduo consciente de seu inacabamento mas também compreendendo que, apesar de limitações, possui habilidades e competências”. (FREIRE, 1998, p. 67).

E segundo Morin (1990:96), “para sermos nós próprios, é-nos preciso aprender uma linguagem, uma cultura, um saber [...]. Portanto esta autonomia alimenta-se de dependência; dependemos de uma educação, de uma linguagem, de uma cultura, de uma sociedade”.

#### **2.4 Programas de computadores para a Educação Infantil**

O Serviço Social da Indústria SESI implantou o SESINHO MULTIMÍDIA INTERATIVA, com o objetivo de proporcionar às crianças brasileiras, de 4 a 6 anos LENDAS, BRINCADEIRAS E CRENÇAS, que constituiu um legado de antepassados à formação da nossa cultura.

O SESI, em sintonia com a proposta pedagógica do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, publicado pelo MEC em 1998, pretendeu juntar à criança: “estabelecer vínculos afetivos e de troca com o adulto e crianças, fortalecendo sua auto estima e ampliando gradativamente suas possibilidades de comunicações e interação social”, assim como, “Conhece algumas manifestações culturais, demonstrando atitudes de interesse, respeito e participação frente a elas e valorizando a diversidade”.

De acordo com o processo do programa a criança terá toda uma orientação que será dada pelo SESINHO o personagem principal do programa SESINHO MULTIMÍDIA INFANTIL. Os passos a serem seguidos quando

Identificação: esta é a primeira tela. Nela o usuário irá identificar-se e para prosseguir, dará um clique no botão verde. Neste momento, a criança terá a oportunidade de iniciar o programa, sendo o seu nome o código de entrada.

Os objetivos: auto identificar-se, interagir com diferentes elementos, despertar o interesse pela representação escrita, portanto, a criança poderá identificar a sua idade pelos dedinhos. A idade escolhida será o determinante da complexidade das ações.

O objetivo principal desse programa é a construção do conhecimento em ritmo próprio, de acordo com a fase do desenvolvimento em que se encontra a criança. Este é um dos momentos mais interessantes do SOFTWARE, onde a criança irá construir o auto retrato, com opções quanto à cor do cabelo, roupa, pele, e sexo, elementos que servirão de passaporte para percorrer a aventura.

Como consequência da realização desta atividade, o retrato da criança irá compor diferentes cenários ao longo da navegação surpreendendo sempre. Antes de contextualizada a história, SESINHO deve ter uma explicação da função dos principais ícones da navegação.

A navegação ocorrerá a partir da apresentação de um vídeo inicial, onde o SESINHO estará dialogando com dois bonecos mamulengos que serão a representação folclórica por toda a história.

Esta proposta percorre um labirinto onde a criança irá chegar a cada uma das barracas que compõem a festa do folclore brasileiro. A navegação sequenciada: a criança irá o caminho demonstrando pelo mapa, interagindo em sequencia com todas as barracas, nesta ordem: MITOS, LENDAS, CANTIGA DE RODA, FESTAS POPULARES, COZINHA BRASILEIRA, BRINCANDO E CONSTRUINDO.

Ao clicar em qualquer barraca, a criança terá acesso a ela. Apresenta diferentes desenhos de labirinto por idade. A brincadeira inicia-se com o SESINHO dando boas vindas à festa do folclore brasileiro, momento em que dois bonecos mamulengos, FRUTICA E ROSA FLOR, aparece fazendo a maior zueira.

Como a primeira atividade a criança terá a construção de um teatrinho de dedos. Para tanto vários bonecos serão disponibilizados para serem selecionados, coloridos e impressos. Caso a criança queira pode imprimir sem colorir. O acesso para esta atividade está no boneco colocado no lado direito da tela de apresentação.

A atividade estimula as inteligências linguísticas e cenestésico – corporal, além da motricidade. Os aspectos mais explorados são:

PERCEPÇÃO VISUAL, VOCABULÁRIO, CRIATIVIDADE. Esta atividade permite a impressão. Ao clicar em cada ícone de entrada, a história será narrada numa sequência de sons e animações, ao final de cada uma delas, será apresentada uma atividade.

Pode-se afirmar que a inteligência linguística é mais evidenciada, e os objetivos que se pretende alcançar são os seguintes: conhecer as histórias que compõem o nosso folclore, desenvolver o raciocínio espacial, por meio das imagens. Ressalta-se aí a gradação por idade, para as crianças de 4 e 5 anos, as histórias são apenas narradas, para as crianças de 6 anos, a demonstração de texto.

## **METODOLOGIA**

- I. **CARACTERIZAÇÃO:** A pesquisa de campo realizada nas duas escolas do município de Campina Grande, Paraíba, sendo uma escola pública, e uma escola privada;
- II. **SUJEITOS:** Mediante a pesquisa realizada através do questionário; com 5 perguntas e respostas realizadas com professores da rede pública e privada, podendo então observar as diferentes realidades no processo tecnológico educacional infantil;
- III. **COLETA DE DADOS:** A pesquisa realizou-se através de um instrumento (questionário) com perguntas e respostas, tendo assim a oportunidade de observar as diferentes realidades entre a Rede Pública e Rede Privada;
- IV. **ANÁLISE DOS DADOS:** Realizou-se a análise dos dados, através de uma análise qualitativa.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa de campo realizada nas escolas do município de Campina Grande – PB, sendo uma escola municipal e outra particular. Os resultados referentes à pesquisa de campo serão apresentados neste capítulo, baseado nas opiniões dos professores sujeitos da pesquisa, constatamos portanto as seguintes observações.

1 – Formação do professor que atua no laboratório de informática com as crianças de Educação Infantil	
REDE PÚBLICA	REDE PRIVADA
O professor cursa no momento UVA. No laboratório atendemos tanto crianças como adultos.	Especialista em Informática Educacional.
Ensino Superior – Formação básica no curso de operador de Microcomputador.	Especialização Pós - Graduação

Quanto a formação de cada professor podemos informar que existe uma variação de grau de escolaridade diferenciada, existe professores que ainda estão em fase de curso. O atendimento no laboratório de informática é bem diversificado.

Educar é colaborar para que professores e alunos nas escolas e organizações, transformem suas vidas em processos permanentes de aprendizagem. É ajudar os alunos na construção da sua identidade, do seu caminho pessoal e profissional, do seu projeto de vida, no desenvolvimento das habilidades de compreensão, emoção e comunicação que lhes permitam encontrar seus espaços pessoais, sociais e profissionais e torne-se cidadãos realizados e produtivos. (MORAM, 2000, p. 13)

2 – Como educador, de que maneira você acredita que a informática colabora com o desenvolvimento da criança de 0 a 6 anos?	
REDE PÚBLICA	REDE PRIVADA
Como um recurso pedagógico de grande influencia na aprendizagem, porque prende a atenção e desperta a curiosidade do aluno	Sabemos que o período da primeira infância é de (0 a 6 anos) a criança apresenta avanços e recuos. O computador vem a criança no seu desenvolvimento.
Como mais um instrumento facilitador de aprendizagem.	O computador é um equipamento que considero bastante lúdico, por isto a criança tem condições de aprender brincando.
Como um método de grande auxílio na educação infantil, facilitando ainda mais a aprendizagem das crianças.	A coordenação motora fina, concentração, conhecimento lógico matemático, socialização, construção de contato com a escrita, expectativa de novas descobertas.

Percebemos que nas escolas de hoje a informática é um dos recursos muito importante dentro do processo de aprendizagem, pois as crianças começa a despertar o interesse de manusear o computador para entrar no mundo da fantasia de acordo com a sua imaginação, brincando e aprendendo ao mesmo tempo.

“A integração do computador no processo de aprendizagem dos conteúdos curriculares de todos os níveis e modalidades de educação.”  
(VALENTE, 2001, pág. 93)

3 – Quais dos programas educativos que utiliza a multimídia são mais utilizados na sua proposta pedagógica?	
REDE PÚBLICA	REDE PRIVADA
Programa “Positivo”, “Luz das letras” que é um programa para a educação Jovens e Adultos, e alguns programas com jogos educativos, promovidos pela UFCG.	Nós utilizamos CD ROOM, Internet e programas Paint, Microsoft, Word, Power Point, Point Bruses.
No momento não temos programas educativos, pois o nosso curso é profissionalizante.	Nós trabalhamos com atividades integradas ao conteúdo da sala de aula. Para elaborar atividades utilizamos os cd room e os programas Kid pis - A casa de Mille (matemática), desafios (sequencia logica) Micromundos (Autoria)

	Brincando a Aprendendo.
--	-------------------------

Os programas realizados pela multimídia de acordo com cada faixa etária são bastante lúdicos e que tem atividades integradas onde a criança começa a flutuar na sua imaginação. As propostas de programas de informática são diversas que vem atender as necessidades das crianças diante do que ela pretende ou precisa aprender.

“Meus olhos estarão sobre espelhos, pensando nos caminhos que existem dentro das coisas transparentes”. (CECILIA MEIRELES, 2000, pág. 53)

4 – Quais as reações mais comuns das crianças ao utilizar o computador?	
REDE PÚBLICA	REDE PRIVADA
O interesse é imenso e prende a atenção dos alunos por todo o tempo em que eles dispõem frente ao computador.	Eles se sentem felizes e interessados na aula
Querem conhecer a máquina, brincar com os jogos.	Eles ficam eufóricos e bastante interessados em participar da aula.
	Prazer, alegria, curiosidade quando descobrem algo novo, imediatamente, conta para os colegas.

Sabemos que as crianças são muito ativas e inteligentes, no momento que fica diante ao computador, chega a curiosidade e a descoberta de algo novo; são propostos novos desafios e nas inquietações com o desejo de saber e buscar mais informações logo tomam conta dos alunos.

“Quando a informação está bem decomposta a sua assimilação é quase instantânea”. (IÇAMI TIBA, 2001, pág. 32)

5 – Você professor, considera o computador como um recurso didático?	
REDE PÚBLICA	REDE PRIVADA
Sim, o computador é um recurso didático riquíssimo, pois é uma fonte inesgotável (na concepção do aluno) de conhecimento, onde ele busca em qualquer área as informações. Como também aprende muito, brincando com os jogos educativos.	Sim, pois o computador é um recurso a mais no trabalho pedagógico, em que o mesmo deve estar acessível ao aluno como o livro didático além de outros recursos disponíveis em sala.
Sim, nós professores devemos inovar e acompanhar o desenvolvimento que incorpore nas novas metodologias de ensino.	Sim porque o computador contribui para o desenvolvimento da coordenação motora fina para o raciocínio lógico, desenvolve a criatividade e exercita a concentração, promove interação e o processo de troca entre as crianças e muitas outras coisas que contribuem diretamente para o processo de aprendizagem do aluno.

O computador contribui muito no desenvolvimento cognitivo da criança, onde ela busca em qualquer área as informações desejadas. É um recurso didático importante, pois as crianças aprendem brincando a construir o seu próprio conhecimento.

“É preciso acreditar na criatividade do ser humano para mudar o que é insatisfatório. É preciso mudar o caminho que a educação tem tomado antes que seja tarde demais”. (IÇAMI TIBA, 2001, pág. 64)

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

De um modo geral, ficou evidenciado que na opinião dos professores, o uso do computador e da multimídia interativa em sala faz com que o aprendizado dos alunos se torne mais lúdico e prazeroso. A multimídia ainda pode proporcionar o aumento da interação entre os alunos, colegas de classe e o professor. Utilizando-se desse recurso tecnológico, o educador passa a ser o mediador do conhecimento –aluno – computador, resultando assim na construção do aprendizado do aluno.

Os professores participantes deste estudo de caso demonstraram saber sobre a importância ou o que pode representar a multimídia como instrumento de auxílio à aprendizagem. É importante também destacar aqui que sempre há uma preocupação com a aplicação do *software*, sendo utilizado pelas educadoras de acordo com os conteúdos abordados em classe, para que possam mediar as atividades realizadas. Destaca-se também, que as professores mostraram ser necessário utilizar-se de outras fontes e métodos para abordar os conteúdos escolares. Portanto, embora o *software* educacional explore diferentes mídias, não se encerra em si mesmo, fazendo com que o professor deva utilizar outras formas de interação com o conteúdo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BORGES, Teresa Maria Machado. **A Criança em idade pré-escolar**. Desenvolvimento e educação. São Paulo, Ática, 1994.

ELIZABETH, Maria de Almeida, Proinfo, **Informática e Formação de professores**, Volume 1 Série de Estudos e Educação a distância, Ministério da Educação a Distância.

ELIZABETH, Maria de Almeida, **Proinfo, Informática e Formação de professores**, Volume 2 Série de Estudos e Educação a distância, Ministério da Educação a Distância.

FIGUEIREDO, A. Dias de, O Futuro da educação perante as novas tecnologias. Departamento de Engenharia informática. Universidade de Coimbra. Paula Banza, revista Fórum Estudante.  
<http://eden.Dei.uc.pt/~adfForest95.htm>.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: Saberes necessários a prática educativa. 22ª. PAZ E TERRA, 2002.

GRINSPU, Marian P. S. Zipping (org). **Educação Tecnológica**: desafios e perspectiva. 2ª ed - Cortez – São Paulo.

KRAMER, Sônia. **Com a pré-Escola nas mãos**. Uma alternativa curricular para a educação infantil, 1998.

LEMOS, André; AZEVEDO, José Sergio Gabrielli de; FONSECA, Marília; PRETTO, Nelson de Luca. (org) **Globalização & Educação**: Mercado de Trabalho, Tecnologias de Comunicação, educação a distância planetária. (coleção livros de bolsa. Série Terra Semeada). Ljuí, ed.Unijuí, Rs: 1999.

LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, Adeus professora?** – novas exigências educacionais e profissão docente. 5ª ed. – São Paulo: Cortez editora, 2001. – (coleção questões da nossa época, v.67).

MEC/SEF. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília, 1998.

OLIVEIRA, Marta Kohl – Vogtsky: **Aprendizado e Desenvolvimento**, um processo Sócio – Histórico, Ed. Vozes, 1997 – Disponível na internet em: [www.pedagosite.hpg.ig.com.br](http://www.pedagosite.hpg.ig.com.br)

OLIVEIRA, Zilma Ramos de, **Educação Infantil**: Fundamentos e Métodos. São Paulo: Cortez. 2002.

PIAGET, Jean, **Psicologia da Inteligência**. Rio Fundo da Cultura, 1974.

SESI – Serviço Social da Indústria. Departamento Nacional – Disponível em:  
[sesinho@sesi.org.br](mailto:sesinho@sesi.org.br)

TIBA, Içami. **Ensinar Aprendendo**: Superar os desafios do relacionamento professor – aluno em tempos de globalização. Ed. Gente, São Paulo: 1998.

WEREB: M. T. J. S. NADEI. J. HENRI WALLON (Antologia). São Paulo: Ática. 1986 (coleção grandes cientistas sociais).

# APÊNDICES

## APÊNDICE I

### Questionário para professores de Educação Infantil

Caro colega!

Estamos concluindo o curso de Pedagogia, para tanto necessitamos realizar a pesquisa de campo como subsidio para o trabalho monográfico.

Solicitamos, portanto, que você educador responda este instrumento (questionário) com suas idéias e propostas a respeito da Tecnologia Educacional na Educação Infantil.

I – Dados

Rede Escolar \_\_\_\_\_

Formação do professor que atua no laboratório de Informática com as crianças de Educação Infantil \_\_\_\_\_

II – Como Educador, de que maneira você acredita que a informática colabora com o desenvolvimento da criança de 0 a 6 anos?

III – Quais os programas educativos que utilizam a multimídia são mais utilizados na sua proposta pedagógica?

IV – Quais as relações mais comuns das crianças ao utilizar o computador?

V – Você professor, considera o computador como recurso didático?