

Nativos Digitais: O uso consciente de softwares em Berçários. Digital Natives: The use aware de softwares em Baby Nursery.

Lilian de Assis Monteiro Lizardo
lilian.leli@yahoo.com.br

Resumo

Com o advento de um mundo globalizado e de nossa inserção em uma sociedade tecnológica, esta pesquisa visa compreender se softwares destinados a crianças pequenas realmente conseguem chamar sua atenção, se estimulam a concentração e outros conhecimentos e/ou instigam a exploração dos jogos e computador. Também é importante destacar, se as rotinas nas unidades educacionais permitem o uso, acesso e o desenvolvimento de um planejamento com o uso do computador. Será que os professores têm dificuldade de planejar por falta de formação, ou há outros empecilhos como à falta de material, espaço, pessoas disponibilizadas a auxiliar?

Palavras Chaves: Softwares Infantis, Nativos Digitais, Creches.

Abstract

With the advent of a globalized world and our insertion in a technological society, this research aims to understand the software for small children can really get your attention, to stimulate concentration and other knowledge and / or instigate the operation of play and computer. It is also important, if the routines in educational units allow the use, access and the development of a planning with computer use. Do the teachers have difficulty planning for lack of training, or there are other obstacles as the lack of material, space, people available to help?

Key Words: Children Software, Digital Natives, Kindergartens.

Introdução

A proposta deste trabalho é apresentar um estudo sobre a temática tem como objetivo propor uma reflexão acerca das contribuições pedagógicas de softwares para a faixa etária supracitada, na construção do conhecimento das crianças e o uso destes softwares nos momentos de situações de aprendizagem em creches.

O interesse por este tema surgiu a partir da observação de um planejamento de aula sobre jogos interativos para crianças pequenas. Ao questionar professoras que trabalham com esta faixa etária sobre seu uso em sala de aula me informaram que ainda não haviam planejado aulas para possibilitar momentos de interação entre as crianças e o computador. Tal fato nos motivou a pesquisar este tema e durante a sua execução foram surgindo diferentes indagações como: será que estes jogos são realmente significativos para crianças? O que favorece em seu aprendizado? A rotina e os espaços nas creches possibilitam o contato da criança com o computador? As crianças se interessam por tal proposta? Tais questionamentos obtiveram suas respectivas respostas que se apresentam no corpo do trabalho. Inicialmente traremos a base epistemológica da pesquisa, diferentes autores que fundamentam a temática, sobre a construção do conhecimento, numa perspectiva piagetiana e o uso do computador para crianças pequenas, que já nascem em um mundo com diferentes recursos tecnológicos. Após nós discutiremos a pesquisa de campo, que se resume na aplicação de duas aulas expositivas dialogadas com o uso de dois softwares e os resultados que obtivemos com esta pesquisa.

De acordo com Wadsworth, numa perspectiva piagetiana:

Os aspectos cognitivos do desenvolvimento sensório-motor evoluem à medida que a criança age sobre o meio. As ações infantis são espontâneas. A motivação para uma dada ação é interna. A adaptação e organização das funções de assimilação e acomodação operam desde o início, resultando na contínua transformação qualitativa e quantitativa dos esquemas. A criança ao experimentar atribuir significado as coisas que a cercam, já está construindo o conhecimento em um nível primitivo” (WADSWORTH, 1997, p. 63)

Desta forma, com as contribuições de Jean Piaget (1896-1980) para compreendermos a construção do conhecimento em crianças muito pequenas, bem como as implicações das rotinas escolares para o estímulo de propostas pedagógicas que visem o desenvolvimento integral da criança, este trabalho nos parece de fundamental importância, visto que se pretende fazer

considerações e provocar reflexões e inquietações sobre o uso do computador, por meio de softwares interativos em salas de berçários.¹

O uso do computador nos espaços educativos

O uso de diferentes recursos midiáticos como subsídios para a transformação da “*práxis educativa*” (FREIRE, 1977, p.67) tem levado diversos estudos a colaborar com o ambiente educacional e o enriquecimento do processo de ensino-aprendizagem. Este estudo visa ampliar o nosso olhar para todas as esferas da educação, inclusive a Educação Infantil, mas com foco na faixa etária de crianças de 1 a 2 anos.

A construção de um ambiente colaborativo de aprendizagem no âmbito escolar ocorre desde cedo, já nas creches, onde os professores planejam momentos em que as crianças interagem umas com as outras e com o uso de diferentes recursos midiáticos, como revistas, leitura de reportagens, contando com filmes, rádio, livros.

Os exemplos da minha prática diária visam demonstrar a conquista da autonomia destas crianças. Com esta autonomia, principalmente de se locomover pelo ambiente, as crianças nesta faixa etária têm curiosidade de explorar tudo, inclusive os recursos tecnológicos que estão em evidência como rádio TV, DVD, computador. Já levam os seus pequeninos dedos a tocarem nas teclas e botões e ver o que acontece. Esta curiosidade leva a criança a construir seu conhecimento e descobrir as funções daqueles botões como liga e desliga.

De acordo com Dornelles (*apud* BEHAR, 2009) na sociedade contemporânea há um novo tipo de infância, principalmente devido à evolução e à popularização da informática: é a ciberinfância.

Esta diz respeito às crianças, que também podem ser chamadas de ciberinfantes, que nascem em contato com a tecnologia e não conseguem imaginar o mundo sem estes

1 O termo “Berçário” usado nesta pesquisa, é uma nomenclatura utilizada no município de São Paulo para caracterizar as salas de aula destinadas às crianças de 0 a 2 anos de idade. Todavia existem dois tipos de berçários dentro desta região, o Berçário I, destinado a crianças de 0 a 1 ano de idade e Berçário II, para crianças de 1 a 2 anos de idade.

Esta terminologia é utilizada de diferentes formas na Educação Infantil em diversos municípios do território brasileiro, ao que se refere a Educação Infantil, pois há aqueles que utilizam diferentes denominações para destinar que aquela sala pertence a determinado grupo de faixa etária.

recursos. Esses ciberinfantes manipulam facilmente os aparelhos eletrônicos, dispensando, muitas vezes, qualquer instrução. A forma como elas utilizam os recursos tecnológicos digitais é bastante pessoal e está ligada, na maioria das vezes, a atividades de lazer. (BEHAR, 2009, p.01)

E para receber estes “*ciberinfantes*” (BEHAR, 2009) as escolas de Educação Infantil tiveram de encarar a mudança nos seus espaços e rotinas.

De acordo com Crochik (1998, p.127) o uso do computador destinado ao ensino escolar se iniciou nos Estados Unidos, no final da década de 1950, pela IBM (indústria de computadores). E a primeira disciplina enfocada foi a Matemática. Os alunos eram transportados à Universidade de Stanford, para realizar suas tarefas, mas em 1965, cerca de 41 crianças realizaram sua “*lições de treino e prática de aritmética em sua classe com uma máquina teletipo que era conectada ao computador do Instituto por linhas telefônicas*” (SUPPER E MACKEN *apud* CROCHIK, 1998, p.127). Após dez anos são criados os microcomputadores, acessíveis à sociedade, principalmente pela facilidade de aquisição. Ocorre um crescimento do uso do computador, sugerindo neste contexto os jogos educativos e softwares de simulação, destinados a diferentes áreas do conhecimento.

É possível observar neste estudo que passado mais de meio século, após as primeiras turmas com acesso aos computadores com fins didáticos, a popularização do acesso aos computadores e à internet é nítida. Todavia a oferta a este acesso nas escolas ainda não é proporcional à demanda do ensino público brasileiro. No Brasil, pelo fato do Ensino Fundamental ser obrigatório e configurar o início da escolarização do indivíduo, da qual deverá sair sabendo “*ler, escrever e contar*”, ainda há resistência aos recursos eletrônicos para possibilitar o aprendizado. Isso é destacado principalmente ao analisar a falta investimento e as burocracias que dificultam a aquisição e/ou manutenção. No município de São Paulo são cerca de “1009 laboratórios de informática, para um total de 2564 unidades educacionais”². Com estes números podemos visualizar que ainda existe muito a avançar. Outro aspecto relevante é que em uma publicação no portal da SME define que:

Todas as unidades educacionais da rede estão equipadas com computadores e conexão à internet. As Escolas Municipais de Ensino Fundamental, Ensino Médio, Educação Especial e os Centros Integrados de Educação de Jovens e Adultos possuem laboratórios de

2 Dados disponíveis em:

<http://portalsme.prefeitura.sp.gov.br/AnonimoSistema/BannerTexto.aspx?MenuBannerID=22>

informática com 21 computadores, internet, webcams, [projektor](#) multimídia, impressoras e softwares.³

Porém segundo dados do Portal da SME, a prefeitura tem cerca de 545 escolas de Ensino Fundamental, dentro deste numero 8 são destinados a Ensino Médio também. O que nos leva a observar que apenas 464 escolas de Educação Infantil tem acesso a laboratórios de informática em toda a rede municipal de São Paulo.

Além disso, nas salas de informática do Ensino Fundamental há um professor específico, o POIE (Professor Orientador de Informática Educacional), o qual atua de forma conjunta com outros professores. Já nas pré-escolas, em algumas unidades existem salas de informática, porém as legislações atuais desmotivam os professores a atuar nestas salas, isto é, se tornar um POIE em Educação Infantil. Em consequência os próprios professores regentes das classes planejam ações com a exploração do computador e do uso de softwares educativos. Outro fator que não colabora para um planejamento eficaz é que não há computadores para todas as crianças, levando à necessidade de dividir com o colega. Quando os computadores estão em manutenção as crianças dividem o micro com mais de dois colegas, ou seja, 3 ou 4 crianças para 1 computador, em um período de 45 minutos. Isto é, as políticas educacionais descrevem que as crianças em contato com o computador, e realmente elas tem, independente se este funciona ou não. Também nas pré-escolas há cerca de 2 computadores por sala de aula, o que facilita o planejamento com cantinhos diversificados.

Neste espaço infantil, é possível observar as mudanças que ocorreram no espaço e nas rotinas para as crianças. Para Dornelles (2005) “*É o que Prensky (2001), define como os nativos digitais. Pessoas que nasceram em contato com a tecnologia e não conseguem imaginar a comunicação antes dela, estabelecendo novas formas de relação com o mundo.*” A realidade destas crianças exige do professor novas formas de agir, para que as motive a explorar o mundo.

A dificuldade que observo no desenvolvimento eficaz da sala de informática ou cantinho de informática de algumas pré-escolas da prefeitura de São Paulo é a burocratização necessária para a manutenção dos micros, já que é necessário abrir solicitação para um técnico de uma empresa

3 Referencia ao portal da secretaria municipal de educação - <http://portalsme.prefeitura.sp.gov.br/Projetos/ie/AnonimoSistema/MenuTexto.aspx?MenuID=18&MenuIDAberto=12>

específica para tal ação, ou esperar ações da diretoria de ensino. No que diz respeito às creches, como já dito anteriormente, não há computadores em sala, muito menos uma sala de informática. O que leva o professor a ter de transportar o computador da secretaria ou trazer o seu. A dificuldade encontrada torna raras as ações e momentos que as crianças exploram o uso do computador.

Podemos observar o investimento em salas de informática na Educação Infantil por dados da região da Diretoria Regional de Itaquera, a região em que se concentra a unidade que foi pesquisada, são cerca de 21 CEIs da rede direta, ou seja, aqueles mantidos pela prefeitura, e 39 EMEIs. Destas 39 unidades que atendem crianças de 4 e 5 anos, 26 possuem sala ou espaço destinado a informática e apenas 13 não possuem. Já nos CEIs não há nenhum que possuem salas ou espaços de informática.⁴

Mas independente da etapa de ensino da Educação Básica e das dificuldades que são encontradas no percurso do processo de ensino/aprendizagem, a aprendizagem colaborativa com uso do computador deve ser uma estratégia educativa que estimule a construção do conhecimento por meio da reflexão, do diálogo e da ação conjunta.

Software Educativo

Valente (2012) explica que há dois pólos na abordagem pedagógica para o uso do computador pelo aluno: *“Num lado, o computador, através do software, ensina o aluno. Enquanto no outro, o aluno, através do software, “ensina” o computador”*.

Quando o computador ensina o aluno o computador assume o papel de máquina de ensinar e a abordagem educacional é a instrução auxiliada por computador. Essa abordagem tem suas raízes nos métodos de instrução programada tradicionais, porém, ao invés do papel ou do livro, é usado o computador. Os software que implementam essa abordagem podem ser divididos em duas categorias: tutoriais e exercício-e-prática (“drill-and-practice”). Um outro tipo de software que ensina é dos jogos educacionais e a simulação. Nesse caso, a pedagogia utilizada é a exploração autodirigida ao invés da instrução explícita e direta.

4 Dados disponíveis no portal da SME - <http://portalsme.prefeitura.sp.gov.br/AnonimoSistema/BuscaEscola.aspx?source=%2fAnonimoSistema%2fBannerTexto.aspx>

De acordo com o autor supracitado, a veracidade e eficácia de um software educacional não devem estar focadas no ensinar, e sim possibilitar ambientes de aprendizagem. Sendo assim, o professor recebe uma função de “o criador de ambientes de aprendizagem e o facilitador do processo de desenvolvimento intelectual do aluno” (VALENTE, 2012). Cabe a ele planejar sua aula de forma a colaborar para a aprendizagem e não ser um mero transmissor de informações.

Nossa abordagem está focada nos softwares de jogos educacionais, os quais criam ambientes em que as crianças fazem tentativas de acerto e, diante do erro, tentam novamente. “Os proponentes desta filosofia de ensino defendem a ideia de que a criança aprende melhor quando ela é livre para descobrir relações por ela mesma, ao invés de ser explicitamente ensinada” (VALENTE, 2012).

Diferentes tipos de softwares e seus benefícios para a educação

A aprendizagem ocorre na medida em que o indivíduo vai obtendo experiências mediante a resolução de situações-problema. Diferentes softwares têm sido desenvolvidos para estimular esta aprendizagem. Para Valente (MEC, p.71) o aprendizado não se dá com o software em si, mas no processo de interação entre software e aluno.

Como foi mostrado por Piaget, o nível de compreensão está relacionado com o nível de interação que o aprendiz tem com o objeto e não com o objeto em si. Alguns softwares apresentam características que favorecem a compreensão, como no caso da programação; outros, nos quais certas características não estão presentes, requerem um maior envolvimento do professor, criando situações complementares ao software de modo a favorecer a compreensão, como no caso do tutorial.

VALENTE, MEC. P.72

Como podemos ver, há diferentes softwares aplicados na educação, são eles: “tutoriais, programação, o processador de texto, os softwares multimídia (mesmo a Internet), os softwares para construção de multimídia, as simulações e modelagens e os jogos” (VALENTE, p.72).

Os *Jogos* são softwares criados para estimular ou desafiar o indivíduo. O aprendiz atua sobre o software na medida em que cria estratégias para ganhar ou acertar determinado jogo. Assim, elabora hipóteses, reformulando os conhecimentos já existentes. Todavia, para Valente (MEC, p. 81) o indivíduo pode estar atuando sobre a máquina de forma não consciente, o que torna “muito difícil (...) a compreensão ou (...) transformação dos esquemas de ação em

operações.”. No entanto, com a ação do professor é possível que ocorra esta tomada de consciência, se o mesmo observar e registrar as ações do aluno durante o jogo, e no seu cotidiano sem o jogo, e depois apresentar a eles e discutir, “recriando-as, apresentando conflitos e desafios, com o objetivo de propiciar condições para o aprendiz compreender o que está fazendo.” (ibid)

Cada um dos softwares citados podem auxiliar na produção de conhecimento, mas cada um apresenta características específicas. Ao passo que alguns, como já apresentado, não apresentam nitidamente a construção do conhecimento pelo aluno, outros apresentam esta possibilidade de forma mais ampla e completa.

Para o professor escolher um tipo de software é necessário analisar o contexto no qual o programa será utilizado, que tipo de aula, quais os objetivos que pretende alcançar, etc, para assim escolher a melhor ferramenta que possibilite o diálogo entre professor, aluno e computador de forma eficaz.

Estudo de dois softwares com crianças de 1 a 2 anos de idade

Neste tópico nós descreveremos como foi realizada nossa pesquisa de campo. Evidenciamos durante o percurso do processo de ensino aprendizagem os pilares da educação de *aprender a fazer*, no fato de experimentar o novo, criar e dialogar com os jogos. Dentro desta perspectiva “o novo contexto de sociedade da informação espera e exige, essas expectativas se expressem em termos de competências (ou “saber fazeres”) mais do que informações (ou “saberes”)(SME/DOT, 2010, p.102). Neste contexto, a valorização não é meramente de passar informações e sim criar ambientes colaborativos de aprendizagem.

As crianças “nativas digitais” já trazem consigo desde pequenas seus conhecimentos prévios, com o desenvolvimento da aula informatizada algumas crianças já sabiam manusear o mouse, foco principal entre os softwares utilizados.

Ambos CDs-rom são interativos e usam as cores como forma de chamar a atenção. Porém há necessidade do software 2 inserir informações para nortear a criança ou fazer uma apresentação logo na primeira tela, sendo que esta poderia ter mais movimento, ou seja, o personagem poderia fazer uma apresentação sobre o jogos e o que o cd-rom contém, o que o tornará mais interativo. Face ao que se refere à realidade das crianças onde tudo tem diálogo e movimento. Segundo Pierry

Lévy “nossa inteligência possui uma dimensão coletiva considerável porque somos seres de linguagem” (LEVY, 1996, p.98). Necessitamos de comunicação com o indivíduo, com a máquina e com o mundo. Assim a primeira tela do software 2 iria levar a criança a tentar clicar nos links apresentados. Todavia, como Valente (MEC, p. 72) afirma em softwares que não possibilita uma compreensão nítida, é necessário maior envolvimento do professor.

Quando os softwares foram aplicados em uma turma com 27 crianças da sala de Berçário II em um CEI localizado no bairro de Itaquera, na Zona Leste do município de São Paulo despertou muita expectativa nas crianças e funcionários já que era uma proposta nova na unidade. Na sala foram disponibilizados um telão e um data-show. Uma professora levou seu *notebook* no qual foram instalados com muita facilidade os dois softwares. As crianças estavam sentadas em seus colchões adaptados como um sofá. E havia as três professoras regentes da turma durante a aula.

A cada etapa uma criança era escolhida para realizá-la, enquanto todas as outras assistiam e interagiam pelo telão.

Tanto na primeira tela do software 2 quanto do 1, as crianças precisaram ser estimuladas a clicar em um dos itens, para iniciar o que era proposto. Isso nos leva a acreditar que são poucos os momentos possibilitados a eles de explorarem o computador, tanto em suas casas quanto na unidade educacional.

O software para o qual as crianças mais se atentaram foi o número 1. Inicialmente foi questionado se seria por ter sido o primeiro a ser colocado. Mas depois percebemos que não é esta razão. As crianças ficaram atentas pelo movimento nas telas que são constantes ou as músicas de fundo. No software 2 as imagens são mais estáticas, porém há momentos que há interação e movimento. Outro fator que colaborou muito pela seleção do primeiro software entre as crianças é que era uma novidade, já o software 2 faz parte de seu cotidiano, pois vêem os seus desenhos tanto em casa quanto na escola.

Para avaliar a importância de oportunizar esta experiência para as crianças, nos faz observar que o indivíduo nasce em uma cultura historicamente constituída, o uso das diferentes tecnologias está inserido nesta cultura. Sendo assim, “Sua experiência nessa e em outras culturas vai lhes exigir e possibilitar a apropriação de múltiplos signos pelos homens para dar sentido a suas relações com o mundo da natureza e o da cultura” (SME-SP/DOT, 2007, p.17).

A proposta desta situação de aprendizagem levou as crianças a criar relações e diferenças entre os jogos, construir e superar hipóteses e assim aprender significativamente. Concluímos que as crianças gostavam na medida em que ficavam felizes, como quando descobriram que as florzinhas tinham sons. A proposta aguçou a curiosidade das crianças, pois ficavam na expectativa do que ocorreria e o olhar atento mostrava que o fato de movimentar o mouse reverteria numa ação e reação.

Outro fator interessante notado foi na concentração das crianças. Neste dia elas permaneceram sentadas, calmas, participantes e acima de tudo concentradas por cerca de duas horas. Para contrastar, durante outras experiências as professoras conseguem fazer com que as crianças se concentrem por no máximo 15 minutos. Para Minguet “a atividade com o qual o sujeito organiza seu mundo experiencial implica ‘um fazer não só com as mãos, mas com as mentes, ou melhor com a linguagens ou outros sistemas simbólicos’”(GOODMAN apud MINGUET, 1998, p 28)

Para verificar se foi a ordem do software que alterou o comportamento de aceitação das crianças, aplicamos a mesma situação de aprendizagem em outro momento. Nesta nova etapa a coordenadora pedagógica queria assistir a aula já que obtivemos bons resultados. Assim planejamos para um determinado dia e marcamos com a coordenação. As crianças neste dia ficaram inquietas e cansadas, não prestaram a atenção em nenhum dos softwares. Ao analisarmos o motivo, descobrimos que as professoras do período da manhã haviam feito uma “sessão cinema”. O que caracterizou a insucesso da aula. As crianças necessitavam correr um pouco.

Conversando com as professoras da sala

Após a aplicação da aula com os softwares solicitamos às professoras que respondessem a um questionário. Assim elas fizeram, porém não quiseram responder naquele momento. Justificaram que pensariam nas respostas, o que levou há entregaram dois dias depois.

Nas respostas em relação à primeira pergunta, uma professora disse ficar preocupada por tratar de um assunto um pouco complexo para crianças muito pequenas. Já a outra professora relatou que não se assustou, pois o tema do PEA (Projeto especial de ação) era sobre esta temática. O PEA é destinado a um estudo de determinada temática em um período, momento que os professores têm nas escolas da prefeitura de São Paulo para estudos, reflexões e aperfeiçoamento de

suas ações. Ambas as professoras sentem dificuldades no trabalho com o uso do computador, principalmente no que se refere às suas rotinas, como por exemplo, a troca de fraldas. Mas em seus planejamentos existem espaços destinados ao uso de diferentes mídias, tais como televisão, DVDs, rádio, fotografia, karaokês. Nenhuma professora citou a mídia impressa, todavia foi visto os alunos manusearem livros e revistas.

Em relação à questão sobre o software interativo, é possível observar que as professoras apresentaram dificuldades em responder. Uma professora respondeu que “os filmes interativos chamaram mais a atenção da criança” e a outra professora não identificou o nome do software, apenas a reação das crianças com o uso do mouse. Como algumas “levantavam o mouse como se fosse o controle remoto da TV”. Nesta resposta é possível destacar o que já foi dito anteriormente sobre o uso do computador seja na escola seja em suas casas.

Na última questão, sobre o desenvolvimento integral da criança, apenas uma professora respondeu de forma mais coesa em relação ao assunto, dizendo que aguçou a curiosidade das crianças, algumas em contato com as mídias interagiram mais com as outras, perdendo a timidez naquele determinado momento.

Para continuar pensando

A Educação Infantil, primeira etapa da Educação Básica, é uma temática muito discutida nos meios acadêmicos e ainda necessita de mais atenção para conquistar melhorias na qualidade do ensino que pode ocorrer por meio do investimento na formação de professores. Os docentes necessitam de uma formação constante, pois estimulam seus alunos na análise crítica de sua complexidade vivida “a desenvolver suas criatividade, a utilizar outros tipos de ‘racionalidades’: imaginação criadora, a sensibilidade tátil, visual e auditiva, entre outras.” (KENSKI, 2003, p.89). Pensar na qualidade é pensar em políticas públicas e educacionais, em recursos humanos e materiais dentre outros quesitos que favoreçam o aperfeiçoamento da prática para a aceitação do novo.

A informática na escola é um tema que vem sendo discutido há alguns anos. Como já destacamos o início do uso do computador em sala de aula apareceu na década de 50. Passado mais de meio século, as pessoas nas escolas ainda discutem o assunto como algo atual e muito difícil. É possível observar que nas entrevistas realizadas com as professoras, ambas sentiram dificuldades em

responder a questão sobre os softwares, pela própria nomenclatura que foi usada na questão, talvez se usássemos outro termo como “CD de jogos” poderíamos obter outros resultados.

De acordo com as Diretrizes Curriculares de Educação Infantil-Parecer CNE/CEB 22/98 as instituições devem articular suas propostas pedagógicas de modo intencional visando à qualidade de ensino.

As Propostas Pedagógicas para as instituições de Educação Infantil devem promover em suas práticas de educação e cuidados, a integração entre os aspectos físicos, emocionais, afetivos, cognitivo/lingüísticos e sociais da criança, entendendo que ela é um ser total, completo e indivisível. Desta forma ser, sentir, brincar, expressar-se, relacionar-se, mover-se, organizar-se, cuidar-se, agir e responsabilizar-se são partes do todo de cada indivíduo, menino ou menina, que desde bebês vão gradual e articuladamente, aperfeiçoando estes processos nos contatos consigo próprios, com as pessoas, coisas e o ambiente em geral.(BRASIL, PARECER CNE/CEB 22/98)

Cada criança como parte de sua cultura e meio social é convidada a experiências diversificadas nas unidades de Educação Infantil. As rotinas facilitam a organização do tempo e espaço e o currículo permeia o planejamento dos professores, bem como enriquece os registros e avaliações.

Em relação à prefeitura de São Paulo, as unidades de Educação Infantil possuem seu próprio currículo dividido em diferentes experiências e as expectativas de aprendizagem que são contempladas em cada item. Todavia o acesso e uso de computadores, não estão inseridos em nenhuma das experiências. Cabendo ao professor utiliza-la como recurso metodológico.

Atualmente, compreendemos que estas crianças são “*nativas digitais*”, pois já nascem dentro de uma cultura em que as diferentes tecnologias estão no seu cotidiano. Todavia visualizamos a importância dada a esta nova cultura infantil, diante de seu desenvolvimento educacional, quando analisamos dados e observamos a discrepância que há entre creches e pré-escolas. Como no gráfico apresentando na página 27, em que nenhuma creche na região de Itaquera possui sala de informática. Há outros recursos tecnológicos que os professores utilizam como: rádio, televisão, máquina fotográfica, dentre outros, porém para desenvolver a inteligência de crianças sensório-motoras, elas precisam além de ver, necessitam tocar, manusear e criar diferentes possibilidades com o objeto.

Na verdade podemos observar que a primeira etapa da Educação Básica, não pode ser vista como um “depósito de crianças”. E seus professores como “incompetentes”. Por isso precisamos de

políticas educacionais que priorizem a qualidade no ensino. E a Universidade tem papel fundamental na reivindicação de melhorias, já que a pesquisa esta inserida em seu cotidiano.

No que se refere à pesquisa que realizamos, observamos que com o uso do computador as crianças de manteve interessadas em desvendar os mistérios que havia em cada vivência proposto pelos softwares.

Os softwares analisados possibilitam o desenvolvimento de diferentes conhecimentos, não há aquele que é melhor na visão pedagógica, pois um complementa o outro, seja em relação à quantidade de jogos, ou ao estímulo da criatividade e autonomia. Todavia a aplicabilidade em um período mais frequente do que uma vez ao ano, favorecia a maior aquisição de conhecimento. As dificuldades encontradas pelas professoras eram semelhantes às nossas hipóteses, de que as rotinas diárias interferem em um planejamento mais eficaz e diversificado. Mas isto tem a ver com a proposta educacional das creches.

De acordo com Monteiro (2008, p.11):

Desde o século XIX, a proposta educacional para as crianças pequenas era vista como uma ação assistencialista vinculada aos órgãos de assistência social, por atenderem, prioritariamente, crianças desprovidas de condições financeiras e sustentáveis. É possível entender que a ação do poder público na alternativa de construção de creches não se vinculava à educação como direito e emancipação e sim como medida paliativa ofertando uma “educação pobre” para “crianças e famílias pobres”.

Será que esta concepção de ofertar uma “educação pobre para crianças e famílias pobres” se estende até os dias atuais? Porém de acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – Lei 9394/96, a finalidade da Educação Infantil é a formação integral da criança. Todavia, durante as entrevistas foi possível destacar que as rotinas interferem no planejamento de propostas diferenciadas que levam ao desenvolvimento integral da criança.

Em virtude dos aspectos apresentados é possível observar que as políticas educacionais relacionadas às creches, ainda não tenham evoluído a ponto de investir em melhorias no atendimento às crianças e condições de trabalho para estes profissionais, o que incide na desmotivação destes professores. Para ter mudanças há necessidade de mais pesquisas, de parcerias entre universidades, escolas públicas, secretaria de educação e câmara municipal para diminuir preconceitos e melhorar a qualidade no atendimento.

Referências

- BEHAR, Patricia A. et al. *Aprendizagem para professores da Ciberinfância*. Novas Tecnologias CINTED-UFRGS na Educação. V. 7 N° 1, Julho, 2009 5
- CHIZZOTTI, A. *Pesquisa em ciências humanas e sociais*. São Paulo: Cortez, 1988. In: Da pesquisa Qualitativa.
- CROCHIK, José Leon. *O computador no ensino e a limitação da consciência*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998.
- DORNELLES, Leni Vieira. *Infâncias que nos Escapam: da criança na rua à criança cyber*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.
- FREIRE, Paulo. *Extensão ou comunicação?* Rio de Janeiro: Paz e terra, 1977.
- GRANDHI, Denise M. G. D. “As mídias no universo infantil”. Disponível em: <http://www.educared.org/educa/galeria_de_arte/livro_virtual/livro.cfm?id_comunidade=201&id_galeria=1032>. Acesso: 08/05/2012
- KENSKI, Vani Moreira. *Tecnologias no ensino presencial e a Distância*. São Paulo:Campinas: Papirus, 2003.
- LAKATOS, Eva Maria. MARCONI, Marina de Andrade. *Fundamentos de metodologia científica*. 6. Ed. São Paulo: Atlas, 2005.
- LEVY, Pierre. *O que é Virtual?* São Paulo: Editora 34, 2001.
- MINGUET, Pilar Aznar (org). *A construção do conhecimento na Educação*. Porto Alegre: Artmed, 1998.
- MONTEIRO, Lilian de Assis. *Criança: sujeito público dos direitos*. Disponível em Mídia. IV Jornada de Iniciação Científica PIBIC-PIVIC, 2008.
- SÃO PAULO. Secretaria Municipal de educação e Diretoria de Orientação Técnica. *Orientações curriculares: expectativas de aprendizagens e orientações didáticas para educação Infantil*. São Paulo:SME, 2007.
- _____. *Orientações curriculares: proposições de expectaticas de aprendizagem – Tecnologias de Informação e Comunicação*. São Paulo:SME, 2010.
- _____. *Programa de Informática Educativa-Estrutura*. Disponível em: <<http://portalsme.prefeitura.sp.gov.br/Projetos/ie/AnonimoSistema/MenuTexto.aspx?MenuID=18&MenuIDAberto=12>>. Acesso em: 16 de setembro de 2012.
- _____. *Números da secretaria*. Disponível em: <http://portalsme.prefeitura.sp.gov.br/AnonimoSistema/BannerTexto.aspx?MenuBannerID=22>. Acesso; 16 de setembro de 2012.
- VALENTE, José Armando. *Diferentes usos do computador na educação*. Disponível em: <http://edutec.net/Textos/Alia/PROINFO/prf_txtie02.htm>. Acesso: 10 de junho de 2012.
- _____. *Análise de diferentes tipos de softwares usados na educação*. In: O computador na sociedade do conhecimento. Brasília: MEC. Disponível em: <<http://ged.feevale.br/bibvirtual/Diversos/0000001A.pdf>> Acesso:10 de junho de 2012.
- WADSWORTH, Barry j. *Inteligência e Afetividade da criança na teoria de Piaget*. 5. Ed. São Paulo: Pioneira, 1997.

WOOD, DAVID. *Como as crianças pensam e aprendem*. Tradução de Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: Martins Fontes, 1996

SOBRE A AUTORA:

Possui graduação em Pedagogia pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Aperfeiçoamento em Mídias na Educação pela Universidade Federal do Paraná. Especialista em Mídias na Educação pela Universidade Federal de Pernambuco. Atualmente em formação pela Universidade Presbiteriana Mackenzie no mestrado em “Educação, Arte e História da Cultura”.