

A CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO APLICADA NO PERÍODO DE EDUCAÇÃO INFANTIL

Regina Lucia Napolitano e Felício Felix Batista
ISEP, Mestranda em Ciências Pedagógicas, UNIG, Brasil

1. INTRODUÇÃO

Segundo estudos desenvolvidos nas escolas que possuem educação infantil, crianças que utilizam a ciência da Informática neste período de forma adequada e com material correto, apresentam nos períodos seguintes crianças com o raciocínio mais aprimorado devido ao conhecimento das causas e porquês ao invés de decorar soluções sem saber como foram encontradas.

Através da junção dos conceitos da ciência da Informática com os requisitos aplicados com as teorias da educação, elabora-se estratégias para que a criança possa trabalhar com o computador quebrando com mitos e curando medos que existam, devido alguns não conhecedores das aplicações da Informática como tecnologia educacional e ferramenta de aplicação no ensino.

É necessário que às crenças existentes ao computador e sua ciência possam ser descobertas para que os educadores percebam suas vantagens.

2. EDUCAÇÃO INFANTIL, O COMPUTADOR E SUA CIÊNCIA – UMA UNIÃO PERFEITA

Mesmo nos dias de hoje, quando falamos no uso de computadores e aplicação de sua ciência por crianças de idade do período de educação infantil, deparamos com crenças, mitos e resistências, não das crianças, sim de educadores e responsáveis.

Na maioria das vezes, estas pessoas que não conseguem entender o porque desta aplicação são aquelas que estão fechadas a novas mudanças e que não percebem de uma tecnologia hoje comum na maioria dos casos.

Para que os resultados apareçam, é necessário quebrar crenças e destruir mitos. O trabalho deve ser feito de forma coerente, e as aplicações obedecerem critérios como pré-requisitos do período aplicado do indivíduo que será trabalhado.

As tarefas desenvolvidas são obrigadas a respeitar conceitos como faixa etária, coordenações motora, visual, auditiva, linguagem e aplicações lógicas.

A estrutura do indivíduo quanto seu aspecto social, neurológico, psicológico e psicomotor são outros pontos de avaliação.

Não há necessidade para pressa, o conteúdo pode ser montado e alterado conforme a necessidade do grupo ou individual.

Um dos medos que o profissional que for trabalhar com informática no período de educação deve destruir é o da exposição dos olhos aos raios catódicos do monitor de vídeo (tela do computador). É importante passar que o mesmo risco a criança corre no uso de televisor, vídeo game e outros semelhantes. Todos estes elementos permitem que a criança fixe seu olhar de forma permanente por um período temporário.

Este tipo de tecnologia, trabalha com uma forma cognitiva e deve ter um equilíbrio nas aplicações devido o crescimento intelectual do indivíduo ser ligado a sua maturação afetiva e social. Não pode ser elemento de desequilíbrio e sim uma ferramenta prazerosa. A máquina não pode ser um totalizador, a criança tem que executar atividades comuns a sua faixa etária e observar de forma gradativa a execução de tarefas “medindo-as” em faixa de porcentagem (de 0 a 100%). Porém, não podemos esquecer que a criança nesta faixa não é avaliada por certo ou errado e sim o que consegue fazer na atividade proposta.

Mantém-se o equilíbrio entre ferramentas da informática e as atividades educacionais desta faixa sendo que, aplicadas na informática.

Esta aplicação não significa amadurecimento e sim desenvolvimento.

A teoria de que os custos são altos, devem ser destacados, o custo é suprido no bom resultado verificado em fases a frente. O material escolhido deverá ser de alta qualidade e não de propaganda. O trabalho é desenvolvido em etapas ao contrário do que dizem alguns educadores ou pedagogos que divulgam o computador como “queimador” de etapas e atropelado de conhecimentos.

É comum encontrarmos crianças com faixa etária neste período pedirem para utilizar o computador, por diagnóstico técnico-científico, não existem problemas. É necessário aplicar a prática-teoria correta ao indivíduo ou grupo adequado. Para esta etapa é importante não trabalhar somente com materiais criados para um único universo, é necessário a criação de um material personalizado para a realidade do ambiente.

Não esqueça que para esta clientela, algo pode ser agradável para uns e para outros não. Observe o trabalho como um todo. Esta aplicação ainda é uma novidade, suas teorias são difíceis devido a falta de fontes de pesquisa registradas. As análises são feitas em campo hoje para refletir no amanhã.

Em a utilização dos recursos informatizados a partir de uma relação com a máquina, Rogers Maisonnette coloca que para Piaget,

“as funções essenciais a inteligência consistem em compreender e inventar.”

Em outras palavras, se constrói através da realidade.

Enquanto para Papert:

“o conhecimento é construído através de suas próprias observações...”

Trocando em outras palavras, o esforço para formar o conhecimento gera um reflexo maior e melhor adaptado a estrutura mental da criança.

No período tratado, o trabalho feito deve variar entre o ponto operacional com software adequados e ensinar informática com aspecto lúdico.

Segundo Valente, em uma de suas publicações na revista Pátio:

“o uso inteligente de computadores na educação como auxiliar do processo de construção do conhecimento, o computador deve ser usado como uma máquina a ser ensinada...”

Utilizar o computador como recurso no período de educação infantil, não prevalece somente o reflexo em disciplinas matemáticas e nas outras. Começa a formar um indivíduo não ouvinte e sim participante e questionador. Não aceita resultados preestabelecidos. Este indivíduo, será aquele em que ao apresentarmos uma regra ou fórmula irá aceitá-la somente após conhecer seus fundamentos.

As hipóteses de que o uso do computador no período de educação infantil iria anular o papel do professor, devido no primeiro período escolar ser passadas informações através de computadores domésticos e monitores. Isto em algumas linhas pedagógicas que acreditam que a escola perderá o seu espaço no plano da instrução e informação. O que devemos ter em mente é que o computador um sério concorrente ao desempenho das tarefas instrucionais.

Como já citado em outro tópico, aplicar informática como ferramenta neste período de evolução insurrecional, merece atenção e as escolhas devem ser feitas de forma responsável.

As orientações deste período, esclarece os problemas que uma tecnologia cognitiva pode gerar. O desenvolvimento apresentado é gradativo e equilibrado com ligação direta à maturação afetiva e social. Não podem esquecer quando implantar o uso da informática que o esquecimento de um instrumento e a implantação de uma metodologia tem sentido à medida que não alteram esse equilíbrio.

Pesquisas afirmam que pode ser utilizado em qualquer nível da educação infantil a aplicação do uso do computador sem que este seja imposto como totalizador.

O desenvolvimento das ações coordenadas perceptivo-motoras é incrementado na prática de experiências com informática, “vivas” pelo corpo.

Até um determinado tempo, utilizava-se aplicações com o LOGO, porém a lógica em si era esquecida. O que faziam era experiência no chão.

O software utilizado neste período escolar não deve trabalhar com a proposta de exercícios de aprendizagem, e sim aplicar o material simbólico e lingüístico em medida limitada. Trabalha com jogos de conteúdo educativo não fugindo do planejamento e da técnica.

Em uma determinada pesquisa de campo, observei que o uso de música nas aulas de informática neste período de aprendizagem promoveu sensação de equilíbrio e desenvolvimento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL. *Textos*. RJ. 1981.

CRUZ, MARIA LUCIA & WEISS, ALBA MARIA LEMME. *A informática e os problemas escolares de aprendizagem*. 2ed, RJ. DP&A, 1999.

CHADWICK&OLIVEIRA. *Relatórios e comentários sobre teorias da aprendizagem*. RJ. 1984.

CROCHIK, JOSÉ LEON. *O computador no ensino*. Tese de doutorado. USP. 1990.

O computador no ensino e a limitação da consciência. 1ed., SP. Casa do psicólogo, 1998.

FELÍCIO, REGINA LUCIA NAPOLITANO. *A informática e a educação*. RJ, 1999.

O computador e sua ciência como tecnologia educacional. RJ, 2000.

INTERNET. *Os softwares na educação*, 2000; *A escolha do software educativo*, 1999.

MAISONETTE, ROGERS. *A robótica educativa*. Internet, 1999.

PAPERT, S. *A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática*. 1 ed., Porto Alegre. Artes Médicas, 1994.

PIAGET, JEAN. *Psicologia e pedagogia*. 1ed, RJ. FORENSE, 1972.

SKINNER, B. F. *Tecnologia do ensino*. SP. EDUSP, 1972.

VALENTE, J. A. *Porquê o computador na educação*. Campinas.

VIGOTSKY, L. S. *Pensamento e linguagem*. SP, Martins Fontes, 1989.

Contactar

Revista Iberoamericana de Educación

Principal OEI