

USO CONSCIENTE DA TECNOLOGIA EM FAVOR DA EDUCAÇÃO PEDAGÓGICA.

ELIANA REGINA LAUREANO

EVELYN SILVIA CARDOSO

FABÍOLA FERREIRA MENDES

FERNANDA FERREIRA DOS SANTOS

PRISCILA CARDOSO

RICARDO GONÇALVES

POLO: IARAS/SP

ORIENTADORA: Profa. Esp. Marcela Tais Dos Santos Hungaro

RESUMO

Este artigo discute a problemática da utilização da informática na educação infantil do ponto de vista epistemológico e didático, ou seja, de como o conhecimento é tratado em um recurso didático-pedagógico via computador. Pretende-se que as considerações feitas sobre a utilização destes softwares sirvam de ponto de apoio para a reflexão sobre questões mais gerais relativas à utilização de softwares educativos, principalmente tendo em vista a ampliação desta discussão, enfocando as relações entre conhecimento, cultura, tecnologia e sociedade.

Palavras-chave: Informática na educação Infantil, Utilização de *Softwares* Educativos, Tecnologias.

1. INTRODUÇÃO

Entre as diversas abordagens propostas nos últimos anos sobre a questão "informática na educação", este trabalho procura mostrar um olhar sobre a utilização de *softwares* educativos: o olhar pedagógico do professor, que visa compreender as características do conhecimento informatizado, e o olhar didático-pedagógico, que procura discutir as implicações que estas mudanças no ensino-aprendizagem teriam para a educação, particularmente no que diz respeito ao uso de recursos informatizados nas escolas.

Estamos considerando que ambas as abordagens, a epistemológica e didática, são importantes e complementares e este trabalho também se propõe, mesmo que indiretamente, a tornar as relações entre estes dois campos de conhecimentos unificados, no caso, em torno de uma problemática específica: a informática como apoio pedagógico.

Devido à amplitude do problema, à grande diversidade de *softwares* e principalmente tendo em vista a necessidade de tornar mais concretas algumas análises, optamos por utilizar como apoio um software específico o programa Arie na Escola.

Esta escolha deve-se, de modo geral, às diversas características do programa, que serão comentadas ao longo deste trabalho, e ainda às seguintes razões: por ser um programa que trata de uma área de conhecimento muito importante no ensino infantil, a ludicidade; por apresentar características simples e coloridas é de total aceitação pelas crianças, além de permitir a interatividade; e, finalmente, por tratar-se de um programa que é parte de um projeto mais amplo e cuja concepção pode ser estendida a outros campos de conhecimento.

Como plano de fundo desta análise, estaremos considerando as relações entre tecnologia e sociedade, ou melhor, entre a tecnologia e a formação do modo de pensar construtivista. Procuramos, neste trabalho, manter a dinâmica particular/geral, ou seja, tratar tanto de características gerais do conhecimento via computador, como das características locais do software escolhido, presentes em ambas as abordagens, a epistemológica e a didática. Com isso temos como objetivo colaborar para a ampliação da discussão sobre informática na educação, principalmente tendo em vista a formação de educadores, e apontar algumas possíveis direções de pesquisa.

Para Fróes (1988) e sua premissa sobre tecnologia, nos afirma que:

“A tecnologia sempre afetou o homem: das primeiras ferramentas por vezes consideradas como extensões do corpo, à máquina a vapor, que mudou hábitos e instituições, ao computador que trouxe novas e profundas mudanças sociais e culturais, a tecnologia nos ajuda, nos completa, nos amplia... Facilitando nossas ações, nos transportando, ou mesmo nos substituindo em determinadas tarefas, os recursos tecnológicos ora nos fascinam, ora nos assustam” (FRÓES, 1988, p. 01)

2 – A TECNOLOGIA A FAVOR DO APRENDIZADO

A tecnologia atrai jovens e adultos, nos dias de hoje é muito comum vermos crianças com seus *tablets*, celulares de última geração, computadores, *Ipad*, *IPhone*, o mundo virtual foi tomando conta, muitas vezes se misturando ao mundo real e confundindo os limites de nossas crianças e adolescentes.

A internet, o celular e muitas outras tecnologias da informação estão colaborando para uma mudança comportamental familiar, o uso desregrado esta alterando a forma com que esses jovens se relacionam com a família e amigos.

Com as facilidades encontradas na tecnologia podemos viajar o mundo sem sair de casa, conhecer desde as Pirâmides do Egito até a Torre *Eiffel* em Paris, com isso aumentam os problemas de saúde desta geração digital, deficiência do sono, sedentarismo, queda do rendimento escolar, pedofilia, pornografia, etc.

A Internet atravessou fronteiras, dissolveu barreiras culturais, qualquer conhecimento ou informação esta disponível com um apertar de botão. Usada com respeito e cuidado a Internet pode oferecer aos jovens uma perspectiva mais abrangente do mundo à sua volta, mas podem também se tornar um risco, uma ameaça quando se extrapolam os limites entre o real e o virtual.

Muitos aspectos são positivos e existem muitos benefícios da ciência e tecnologia, da educação e informação, da cultura e das artes, e também de futuras oportunidades de desenvolvimento que foram sendo incorporadas as famílias.

3. CARACTERÍSTICAS DO *SOFTWARE* ARIE NA ESCOLA.

O Aplicativo “Arie na Escola” é um programa que vem sendo desenvolvido pela Krafthaus (1999) e criada por três visionários, Ana Beatriz Louredo, Daniel Trinkenreich e Renato Augusto Reiniger. Entretanto, o Projeto Ariê surgiu a partir da ideia de fazer um trabalho que pudesse auxiliar as crianças no período de alfabetização e em 2007, depois de algumas melhorias e com a orientação pedagógica de uma professora de educação infantil, o jogo foi disponibilizado para download gratuito e com um retorno bastante positivo de pais e escolas. (Krafthaus 1999).

Ao longo desses anos a empresa desenvolveu outras versões e jogos buscando melhorar, inovar e divertir as crianças no processo de aprendizado. Os jogos pedagógicos são baseados em programação visual, contando com várias versões em português.

O software foi criado para auxiliar na alfabetização de jovens e crianças, no qual o leãozinho Arie é quem as guia no mundo lúdico de *Ariê*, onde elas trabalham associação de palavras a objetos, o jogo conta com quatro atividades diferentes, sendo elas: colorir, jogo da memória, jogo das frutas e jogo do caminho.

Esta geração nasceu e está nascendo no auge das inovações tecnológicas e desde muito cedo as crianças estão tendo contato com as mais variadas tecnologias, a exemplo dos computadores nas escolas, residências e outros postos de acesso.

Contudo, este contato tem estimulado e influenciado o cérebro das crianças a desenvolverem algumas habilidades e competências ligadas ao ensino-aprendizagem de maneira antecipada. Nos dias de hoje elas estão dominando informações que em outros tempos só se aprenderia anos mais tarde. De acordo Smole (2007):

Ao jogar, os alunos têm a oportunidade de resolver problemas, investigar e descobrir a melhor jogada; refletir e analisar as regras, estabelecendo relações entre os elementos do jogo e os conceitos de aprendizagem (SMOLE, 2007, p.11).

a. IMAGENS ILUSTRATIVAS DO *SOFTWARE* ARIE NA ESCOLA.

Abaixo estão as imagens ilustrativas de um dos jogos pedagógicas que auxiliam no processo de aprendizagem da alfabetização com crianças.



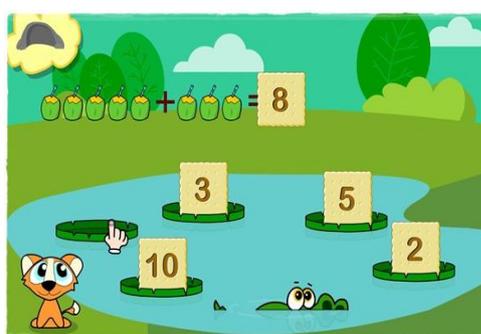
(Tela de Início Brincando com Ariê)



(Tela de escolha das atividades)



(Tela da atividade das Frutas)



(Tela da atividade de Matemática)



(Aluno da Educação Infantil utilizando o Ariê.)



(Aluno da Educação Infantil utilizando o Ariê.)

2. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Constatou-se neste trabalho que a utilização do referido *Software Ariê* na educação infantil e ensino fundamental, como ferramenta de auxílio na aprendizagem, foi muito importante para auxiliar a construção do conhecimento dos alunos e, neste contexto, torna-se de grande valia ressaltar algumas vantagens aderidas como a participação dos alunos na construção do saber tecnológico e pedagógico, pois foi considerado que a criança, ao chegar a escola, traz consigo uma grande bagagem de informações e que servem como ponto de partida para a construção de novos

conhecimentos, oportunizando assim ao aluno e professor fazerem suas intervenções no próprio aprendizado.

Quanto à inserção do *software* o mesmo propiciou a integração professor-aluno transformando-os em parceiros no processo, ensino-aprendizagem, haja vista que o aprendizado das atividades propostas pelo *software*, em proporções diferentes, deu-se de uma maneira criativa, prazerosa e desafiadora, pois desenvolveu o pensamento crítico dos alunos e estimulou a pesquisa e a criatividade.

Os alunos sentiram uma imensa alegria, motivação, emoção, cooperação e interação principalmente, por terem sempre o comando do *software* nas mãos e o resultado desta vivência mostrou claramente que o computador não é uma ameaça a profissão do professor, mas pode ser um instrumento para enriquecer a sua prática pedagógica.

Contudo e diante do exposto, ficou claro que o professor precisa estar preparado para o uso desta tecnologia, deve estar se atualizando continuamente e devem ser motivados pelo desejo de crescer, de aprender e também de ensinar. E conforme cita Flores (1996) devemos seguir algumas lições:

- a) Não basta jogar computadores para os alunos ou para os professores. Deve haver um esforço na formação dos professores em utilizar qualitativamente este instrumento.
- b) A tecnologia não aumenta espontaneamente o desempenho dos alunos. Aumenta sim, a necessidade de o professor mediar o processo do aprendiz.
- c) Alta tecnologia não significa qualidade, falha-se ao acreditar cegamente em interatividade e multimídia. Ter a rede de pesca não significa ter o peixe. d) Nenhum equipamento ou programa substitui um bom projeto educacional. (FLORES, 1996, p. 86-89)

Portanto, não devemos esperar que o computador traga uma solução mágica e rápida para a educação, mas certamente, ele poderá ser usado pelo professor como um importante instrumento pedagógico, oportunizando que o aluno amplie o seu conhecimento e a sua criatividade, pois afinal criatividade não se ensina, se constrói.

4. REFERÊNCIAS

FLORES, Angelita Marçal. **A informática na educação: uma proposta pedagógica**. Tubarão, 1996. 86 p. Monografia (Especialização em Informática). Coordenadoria do Curso de Especialização em Informática.

FRÓES, Jorge R. M. **Educação e Informática: A Relação Homem/Máquina e a Questão da Cognição**. Disponível em: <http://www.proinfo.gov.br/biblioteca/textos/txtie4doc.pdf>. Acessado em: 08/10/2014.

SMOLE, Kátia Stocco. *Jogos matemáticos do 1º ao 5º ano*. Porto Alegre: Artmed, 2007.

KRAFTHAUS, **Arie na Escola**. 1999. Disponível em: <http://www.krafthaus.com.br/v3/>. Acessado em: 08/10/2014.