

■ DOSSIÊ - RELATOS DE EXPERIÊNCIA

■ Ciranda Digital

 Rosângela Prescendo Tonin *
Gisoneide Moreira Matos **

Resumo: O presente relato de experiência integra um trabalho realizado num Jardim de Infância da rede pública do Distrito Federal, com crianças entre quatro e seis anos, no ano letivo de 2017. O projeto Ciranda Digital é desenvolvido pelos professores do laboratório de informática. As aulas são realizadas semanalmente, durante 30 minutos para grupos de, em média 11 crianças. O tempo é dividido em dois momentos: nos primeiros 15 minutos desenvolvem-se atividades de psicomotricidade por meio de jogos e brincadeiras; nos 15 minutos seguintes, as crianças interagem com o computador, fazem uso do software educacional GCompris, do paint e do editor de textos. Destaca-se que o trabalho é orientado pelos professores, com atividades dirigidas e a livre escolha da criança, cuja proposta é integrar várias linguagens, principalmente a digital, a corporal, a oral e a escrita. No decorrer do ano letivo, tornou-se perceptível a satisfação e o entusiasmo das crianças durante as aulas, além disso, evidencia-se a melhora nas habilidades motoras e no manuseio do computador, como domínio do mouse e do teclado. Por outro lado, percebe-se a cooperação espontânea entre as crianças, onde as que têm mais facilidade auxiliam os colegas com dificuldade.

Palavras-chave: Educação Infantil. Psicomotricidade. Tecnologias. Computador. Brincadeiras.

* Rosângela Prescendo Tonin é graduada em Letras pelo UniCeub, mestre em Psicologia pela Universidade Católica de Brasília. Professora da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal. Contato: rosangelaprescendo@gmail.com.

** Gisoneide Moreira Matos é graduada em Pedagogia pela Universidade Católica de Brasília, especialista em Coordenação Pedagógica pela Universidade de Brasília. Professora da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal. Contato: gisoneidemm@hotmail.com.

Objetivo Geral

Utilizar as diferentes linguagens, em especial, a digital e a corporal de modo a avançar no processo de significados, enriquecendo a capacidade expressiva.

Objetivos Específicos

- Interagir com diferentes recursos tecnológicos, de modo a desenvolver autonomia e o pensamento crítico.
- Conhecer e manusear os periféricos do computador (*mouse*, teclado, monitor, etc.).
- Estimular as crianças a explorarem os recursos de *softwares* educacionais, em especial, o *Linux* Educacional, os programas multidisciplinares *GCompris*, o *Tux Paint* e jogos educativos de forma lúdica.
- Ouvir e comentar histórias e músicas.
- Utilizar o editor de textos para escrever o próprio nome e palavras-chave de temas em estudo.
- Utilizar o editor de imagens para criar desenhos e fazer pinturas coloridas.
- Desenvolver a coordenação motora global por meio de jogos, músicas, ginásticas (atividades exploratórias de espaços estruturados com diferentes implementos - cordas, arcos, bastões, cones, cubos, etc.) e brincadeiras.

Desenvolvimento

A educação deve possibilitar ao ser humano o desenvolvimento de suas potencialidades nas dimensões física, social, emocional, cultural e cognitiva e, ainda, nas relações consigo e com os outros. Nesse sentido, o Projeto Político Pedagógico da escola, ambiente onde se desenvolveu o trabalho pedagógico exposto neste relato de experiência, é pautado pelos princípios éticos, políticos e estéticos elencados pelas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (BRASIL, 2010). Esses princípios são trabalhados de forma integrada de modo que um desenvolva e mobilize o outro, materializando-se na construção de um trabalho coletivo, especialmente com a participação da família. Por outro lado, a ação pedagógica enfatiza a adoção de procedimentos capazes de favorecer a compreensão dos processos científicos e tecnológicos em que se baseiam os processos de produção de nossa sociedade de forma lúdica, de maneira que o espaço da brincadeira esteja garantido às crianças.

A partir do contexto acima, apresenta-se um relato de experiência que descreve as atividades desenvolvidas pelo *Projeto Ciranda Digital*, no ano de 2017, num Jardim de Infância da rede pública de ensino do Distrito Federal, com crianças de 4 e 5 anos. Parte-se do pressuposto de usar recursos tecnológicos e jogos envolvendo a psicomotricidade para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. Segundo Kramer (2006), deve-se assegurar à criança, na Educação Infantil, o direito de brincar, aprender e criar, pois a educação como prática social, abrange o conhecimento científico, a arte e a vida cotidiana. Desse modo, ao utilizar o computador como ferramenta de ensino proporciona-se o contato com a tecnologia, à informação para potencializar conhecimentos. Além disso, aliam-se brincadeiras com o intuito de contribuir para o desenvolvimento de

habilidades motoras e emocionais, entre outras. Tais estratégias visam atender a proposta do Projeto Político Pedagógico da escola, quanto à necessidade atual de buscar novas formas de criação e produção de saberes nas práticas de ensino, disponibilizando meios adequados à faixa etária das crianças. No mundo atual, é inegável a presença das tecnologias na vida das pessoas, portanto, a escola não pode ficar indiferente a essa realidade. Mas, para inserir a tecnologia na escola torna-se imprescindível qualificar o professor. Tajra (2008) afirma ser indispensável à formação do professor perante essa nova realidade. O professor deve ser capacitado de modo a conseguir estabelecer um enlace entre a tecnologia e a proposta pedagógica da sua escola.

O computador é instigante, atrativo e seu uso permite à criança a possibilidade de expressar seus pensamentos e imaginações de uma forma lúdica e divertida, tornando a aprendizagem mais interessante e cooperativa (Pereira & Lopes, 2005). Assim, vale ressaltar que é de fundamental importância que os conteúdos pedagógicos da Educação Infantil sejam desenvolvidos baseados nas experiências das crianças com o mundo. Nessa faixa etária, as crianças são mais ativas e intensas, assim sendo, deve-se explorar seu potencial e criatividade proporcionando atividades para a aquisição de habilidades e competências. Ante o exposto, a informática propõe possibilidades de ir além ao oportunizar a pesquisa e a criação, bem como, é mais uma ferramenta para o desenvolvimento dos aspectos social, cognitivo e motor da criança, possibilitando descobertas e aprendizagens significativas.

No projeto *Ciranda Digital*, as aulas de informática são planejadas com atividades correlacionadas aos temas desenvolvidos pelo professor regente e atendendo ao Projeto Político Pedagógico da escola, seja através da rodinha, conversas, músicas, vídeos ou brincadeiras, além de atividades de psicomotricidade. Em relação à psicomotricidade, Oliveira (2016, p. 48) destaca o seguinte:

Para a criança agir através de seus aspectos psicológicos, psicomotores, emocionais, cognitivos e sociais, precisa ter um corpo “organizado”. Esta organização de si mesma é o ponto de partida para que descubra suas diversas possibilidades de ação e, portanto, precisa levar em consideração os aspectos neurofisiológicos, mecânicos, anatômicos e locomotores.

Com objetivo de construir um espaço pedagógico desafiador à criança e atendê-la individualmente, sempre que solicitasse, organizamos as aulas para pequenos grupos. Desse modo, a turma é dividida em dois grupos. Um grupo permanece na classe com o professor regente e o outro, acompanhado pelo professor responsável pelo projeto, se dirige ao laboratório de informática onde são desenvolvidas as atividades. A proposta de dividir a turma em dois grupos, também, permite o uso do computador individualmente por cada criança (temos um número reduzido de máquinas) e possibilita aos professores da classe comum planejar para esse momento atividades diferenciadas e reforçar conteúdos.

Cada grupo permanece no laboratório de informática por 30 minutos onde são realizadas as atividades do projeto, em dois momentos. No primeiro, trabalha-se com psicomotricidade

Figura 1. Jogo da Amarelinha



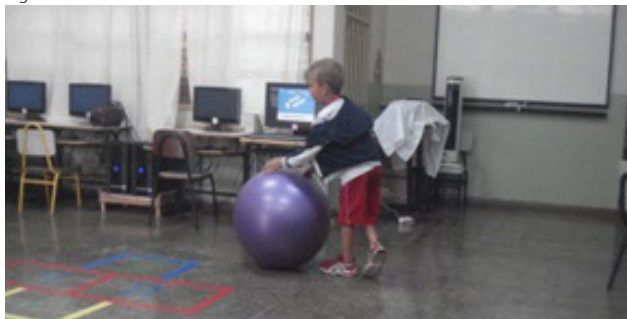
Fonte: autoras

Figura 2. Jogo das Pegadas



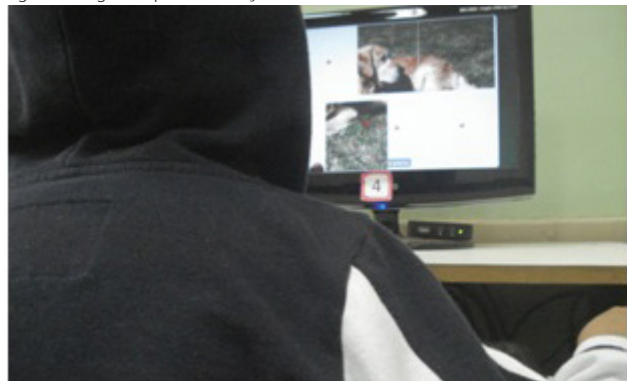
Fonte: autoras

Figura 3. Atividade de rolar a bola



Fonte: autoras

Figura 4. Jogo de quebra-cabeça



Fonte: autoras

Figura 5. Jogo "Homem Batata"



Fonte: autoras

por meio de brincadeiras e brinquedos cantados como: Amarelinha, Jogo das pegadas, A canoa virou, "Corre-cutia,"... Em outras aulas projetamos no *data show* pequenos vídeos sobre temas em estudo (datas comemorativas, regras de convivência, valores, hábitos) e, em seguida, ocorre a exploração do assunto com conversas, dramatizações, imitações, etc. No segundo, acontece a interação da criança com o computador onde as tarefas são mediadas pelo professor buscando um enlace com a dinâmica realizada no primeiro momento. No entanto, há aulas em que as crianças têm a oportunidade de manusear livremente o computador, isto é, podem escolher as atividades de sua preferência. O intuito é abrir um espaço para a criança manipular a máquina com mais autonomia e incentivar a curiosidade, entretanto, o professor se mantém próximo para auxiliar, se solicitado.

Nos quadros 1 e 2, e nas figuras 1 a 5, são apresentadas algumas dinâmicas das aulas no laboratório de informática.

Referencial teórico

As tecnologias estão cada vez mais presentes no cotidiano dos indivíduos, e nas escolas não poderia ser diferente. Para Tajra (2008, p. 27):

O ganho do computador em relação aos demais recursos tecnológicos, no âmbito educacional está diretamente relacionado à sua característica de interatividade, à sua grande possibilidade de ser um instrumento que pode ser utilizado para facilitar a aprendizagem individualizada, visto que ele só executa o que ordenamos, portanto, limita-se aos nossos potenciais e anseios.

Barbosa e Horn (2008) discorrem sobre a era da globalização em que vivemos, onde a sociedade contemporânea está organizada em rede, isso torna possível a formação de elos que compartilham os mesmos códigos de comunicação. Então, afirmam que para poder participar dessa rede, é indispensável aos indivíduos se apropriarem desses códigos, portanto a escola nos dias atuais precisa oferecer diferentes linguagens simbólicas, dentre elas a linguagem digital. As autoras evidenciam ainda que, a escola precisa repensar sua forma de atuar e incorporar novos modos de ensinar, assim o acúmulo de saberes oriundos da transmissão de conhecimentos deve ceder lugar à

Quadro 1. Plano de aula número 1 (laboratório de informática)

Objetivos	Conteúdos	Desenvolvimento	Avaliação
<p>1. Reconhecer o computador e suas partes (tela, gabinete, teclado e mouse).</p> <p>2. Manusear o mouse.</p> <p>3. Trabalhar coordenação motora fina e ampla.</p>	<p>1. Computador e suas partes.</p> <p>2. Coordenação motora ampla e fina.</p> <p>3. Partes do corpo (mão).</p>	<p>1. Buscar na sala de aula o primeiro grupo de crianças.</p> <p>2. Na rodinha: apresentações: professoras/crianças/sala/computadores; nomear cada parte do computador.</p> <p>3. Formar uma fila para que cada criança possa arrastar por um trajeto, previamente estabelecido, uma bola de pilates. Destacar para a criança que o movimento é de rolar a bola e não lançá-la.</p> <p>4. Executar o movimento de abrir e fechar a mãozinha para prepará-la pra usar o mouse.</p> <p>5. Atividade no computador: movimentar o mouse “pra lá e pra cá” para apagar manchinhas que escondem um bicho. Pedir à criança para nomear o animal que aparecer.</p> <p>6. Voltar com o primeiro grupo para a sala de aula e levar para o laboratório o segundo grupo.</p> <p>Duração da aula: 30 minutos.</p>	<p>Será feita durante a aula, observando e anotando o desempenho, o interesse e entusiasmo da criança com o intuito de redimensionar dificuldades que surgirem.</p>

Fonte: autoras

Quadro 2. Plano de aula número 12 (laboratório de informática)

Objetivos	Conteúdos	Desenvolvimento	Avaliação
<p>1. Identificar partes do corpo.</p> <p>2. Arrastar com o mouse figuras para completar o “Homem Batata”.</p> <p>3. Trabalhar a coordenação visomotora.</p>	<p>Partes do corpo. Programa</p> <p>Programa <i>GCompris</i>: “Homem Batata”.</p>	<p>1. Na rodinha apresentar a música: <i>Cuidado!</i> <i>Cuidado olhinho no vê! (bis)</i> <i>O Salvador do céu está olhando pra você</i> <i>Cuidado olhinho no que vê</i> <i>Cuidado boquinha no que fala!</i> <i>Cuidado mãozinha no que pega!</i> <i>Cuidado pezinho onde pisa!</i> Cantar destacando as partes citadas; conversar com as crianças sobre a letra da música: <i>o que a música nos ensina/alerta?</i></p> <p>2. Ensinar a brincadeira: Faça o que o macaco manda! Não faça o que eu faço! A professora fala: <i>Macaco mandou pegar no cabelo! Mas, a professora pega na barriga.</i> A criança deverá pegar no cabelo e assim por diante até a criança pegar em todas as partes do corpo e/ou até o interesse acabar.</p> <p>3. No computador o jogo do Homem Batata. O jogo consiste em completar o homem batata com olhos, boca, nariz, orelha, etc.</p> <p>Duração da aula: 30 minutos.</p>	<p>Dar-se-á por observação e acompanhamento das atividades propostas e anotações sobre o desempenho das crianças.</p>

Fonte: autoras

capacidade de atuar e organizar conhecimentos em função das demandas da sociedade contemporânea.

Outro aspecto importante no trabalho com a Educação Infantil é o trabalho com a psicomotricidade. A criança se encontra numa fase de intenso desenvolvimento cognitivo e motor, por isso, necessita ser adequadamente estimulada e motivada. Para Oliveira (2016, p. 50) “Uma grande preocupação para todos aqueles que lidam com crianças deveria ser ajudá-las a usar seu corpo para apreender os elementos do mundo que as envolve e estabelecer relações entre eles, isto é, auxiliar a desenvolver a inteligência”.

A partir de atividades psicomotoras e a utilização de recursos tecnológicos, pretende-se reforçar os conteúdos ministrados na classe comum. Desse modo, o projeto contribui para o desenvolvimento do pensamento conceitual ao estimular o questionamento, a exploração e a coordenação motora para

que cada criança conquiste gradativamente autoconfiança e aprendizagem consciente.

No mundo atual, é inegável a influência que as tecnologias de informação e comunicação trazem aos processos de ensino-aprendizagem em qualquer fase da vida. Ao pensar nas instituições educacionais, o uso do computador e de recursos tecnológicos contribui para o desenvolvimento da criatividade, da autocrítica, da autonomia e da liberdade responsável dos estudantes desde a mais tenra idade. Diante disso, é importante oferecer, na escola, o acesso à tecnologia desde a Educação Infantil. Conforme Schlickmann et al. (2006) a presença da informática na educação vem enriquecer o caráter pedagógico contribuindo para o trabalho docente que, junto a outros elementos, pode transformar o processo de ensino-aprendizagem ao possibilitar melhor qualidade de ensino, bem como, proporcionar mais autonomia na busca de conhecimentos.

Por outro lado, Mattei (2003) afirma que o computador é um recurso que as crianças gostam, entretanto, é necessário acompanhar o seu uso criticamente para que se evitem os exageros e prejuízos à sua formação. O computador não pode substituir as brincadeiras, mas pode ser um aliado como ferramenta que coopera para o seu desenvolvimento no momento atual e futuro. Consoante a essas afirmações, as atividades de psicomotricidade visam trabalhar movimentos amplos, uma vez que, o manuseio do computador exige movimentos precisos e sutis. Sem o desenvolvimento de tais movimentos de coordenação motora, a criança poderá ter dificuldade de acompanhar os movimentos na tela, manusear o *mouse* e o teclado com precisão.

Tajra (2008) apresenta várias possibilidades de aprendizagem e o desenvolvimento de algumas habilidades na área da linguagem, do raciocínio lógico e destreza para atividades pictóricas quando a criança tem acesso a *softwares* educacionais ou não. Dessa forma, a presença de tais recursos contribui significativamente na aquisição de diversas competências. Schlickmann et al. (2006) discorrem sobre o binômio “Computador e Educação”, os autores chamam a atenção para o fato de que o computador é um instrumento, uma ferramenta que chegou para auxiliar a aprendizagem ao desenvolver habilidades intelectuais e cognitivas que contribuem significativamente para o despertar das potencialidades e da criatividade. Por isso, a Informática Educativa, se for bem direcionada, torna-se um instrumento ímpar na formação de qualquer estudante. Assim, a escola, nos dias atuais, com a missão de preparar o indivíduo para a vida não pode se furtar a essa realidade. Cabe ainda afirmar que em pleno século XXI, as tecnologias fazem parte do nosso cotidiano, queiramos ou não.

O uso e o domínio dos recursos disponíveis na informática podem proporcionar vários benefícios à criança. Segundo Tajra 2008, (p. 36 e 37), é possível elencarmos que a informática na educação proporciona: autonomia nos trabalhos, desenvolvimento da criatividade, aumento na motivação, aguçamento da curiosidade, ajuda coletiva e dinamismo, aumento da concentração, estímulo à aprendizagem de novas línguas, ampliação da capacidade de comunicação e da estruturação lógica do pensamento. Sobretudo, a informática educativa pode constituir-se num importante recurso que potencializa a aprendizagem, desde que sua utilização seja acompanhada pela mediação do professor, e por um novo paradigma educacional, diferente daquele que visava unicamente à transmissão e a memorização de informações.

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (2010), as práticas pedagógicas da Educação Infantil devem ter como eixos norteadores as interações e as brincadeiras, a fim de garantir experiências diversas como as sensoriais, expressivas, corporais, bem como, a utilização de recursos tecnológicos e midiáticos, entre eles, o computador, projetores e máquinas fotográficas. Em acordo às Diretrizes, o Currículo em Movimento da Educação Infantil (2013, p. 151) aponta a importância da linguagem digital e a necessidade de sua implementação para as crianças desde tenra idade:

As crianças do século XXI interagem com a linguagem digital muito precocemente. A elas são ofertados brinquedos que emitem sons e

imagens, e jogos eletrônicos. Também não se pode esquecer o aparelho da televisão onipresente nas casas brasileiras. Computadores, videogames, celulares, tablets não são mais acessórios exclusivos dos adultos.

Quanto à psicomotricidade, busca-se torná-la um instrumento para auxiliar, remediar e prevenir a criança de possíveis dificuldades em sala de aula. Em consonância com o Currículo em Movimento da Educação Infantil (2013, p. 109), destaca-se:

Trabalhar com o movimento exige ultrapassar o simples deslocamento do corpo no espaço, pois a linguagem corporal permite a exploração e a descoberta dos espaços e ambientes, a expressividade e a interação com práticas histórico-culturais. Deixa de ser individual e passa a ser um campo coletivo. Conjugam-se aí o individual e o social, seja pela aquisição do autocontrole do corpo, seja pela percepção do corpo do outro nas relações estabelecidas.

Avaliação

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (2010), a avaliação se constitui numa observação crítica e criativa das atividades, brincadeiras e interações da criança. Como parte indispensável no processo de ensino-aprendizagem, deve conter vários registros tanto dos adultos quanto das crianças (relatórios, fotografias, desenhos, etc.). Por retroalimentar o trabalho educativo, seus resultados são fundamentais para constatar os progressos e repensar o planejamento nos aspectos ineficazes ou onde foram encontradas dificuldades. Desse modo, o Currículo em Movimento da Educação Infantil (2013) aponta:

A finalidade básica da avaliação é servir para tomar decisões educativas, para observar a evolução e o progresso da criança e planejar se é preciso intervir ou modificar determinadas situações, relações ou atividades na aula. A avaliação que caminha nesse sentido poderá produzir informações para aqueles que, ao avaliar, também aprendem (DISTRITO FEDERAL, 2013, p. 79).

Como um processo contínuo, a avaliação é diagnóstica, dialética e parte integrante das relações de ensino-aprendizagem. Para Luckesi (2003, p. 85) “a avaliação da aprendizagem escolar adquire seu sentido na medida em que se articula a um projeto pedagógico e com seu consequente projeto de ensino, não possuindo uma finalidade em si.”

Entende-se que para o uso das tecnologias da informação na Educação Infantil, é preciso organizar um ambiente não apenas composto por recursos tecnológicos, mas um espaço com riqueza de materiais como livros, jogos, brinquedos, tapetes, almofadas, um lugar aconchegante e agradável onde as crianças possam vivenciar diferentes experiências. Por outro lado, as atividades nesse local serão planejadas para possibilitar o desenvolvimento de habilidades e competências das crianças relacionadas à faixa etária estimulando o processo cognitivo voltado à aquisição da linguagem oral e escrita. Por último, destaca-se a preocupação de trabalhar a socialização ao oportunizar a interação entre pares num clima de cooperação, de ludicidade e respeito às individualidades, aspectos evidenciados no projeto político pedagógico da escola.

Em relação à psicomotricidade, o propósito é colaborar com o desenvolvimento de habilidades importantes às primeiras aprendizagens. Para Oliveira (2016) o corpo é a referência que o indivíduo tem para interagir com o ambiente que o cerca.

Assim, o trabalho com psicomotricidade contribui para a aquisição de conceitos necessários à uma boa alfabetização, uma vez que explora noções de espaço: embaixo, em cima, ao lado, atrás, direita, esquerda, etc.. ■

Referências bibliográficas

BARBOSA, C.S.; HORN, G. **Projetos Pedagógicos na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEB, 2010.

DISTRITO FEDERAL. **Currículo em Movimento da Educação Básica: Educação Infantil**. Brasília, 2013.

KRAMER, S. A infância e sua singularidade. In: BRASIL. Ministério da Educação. **Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Org Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006.

LUCKESI, C. C. **Filosofia da Educação**. 19 ed. São Paulo: Cortez, 2003.

MATTEI, C. O. **Prazer de Aprender com a Informática na Educação Infantil**. Instituto Catarinense de Pós-Graduação (ICPG). Indaial: 2003. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/novembro2011/pedagogia_artigos/ainformedinf.pdf> Acesso em: fev. 2017.

OLIVEIRA, G. C. **Psicomotricidade: educação e reeducação num enfoque psicopedagógico**. 20ª ed. Petrópolis-RJ: Editora Vozes, 2016.

PEREIRA, A. R.; LOPES, R. D. **Legal: ambiente de autoria para educação infantil apoiada em meios eletrônicos interativos**. Universidade de São Paulo: XVI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação na Educação, 2005.

SCHLICKMANN, V.; SIOTA, D.; POLO, E. T.; GOBBI, L. **Informática na Educação Infantil**. Revista Educação em Rede, v. 1, nov. 2006.

TAJRA, S. F. **Informática na educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade**. São Paulo: Érica, 2008.