

Conhecimento e Diversidade: Caminhos para novas descobertas

Elaboração e aplicação de um modelo para viabilizar a informática educativa na educação infantil

David Machado¹
Mariusza Warpechowski²

A Informática Educativa (IE) pode transformar o processo de ensino e aprendizagem em algo mais dinâmico e agradável, visto que chama a atenção dos alunos. Contudo, nem todas as escolas possuem recursos tecnológicos, dificultando o trabalho com a IE. Este estudo, trata-se da elaboração e aplicação de um Modelo denominado de Modelo de Interação entre Pares (MIP) (MACHADO, et.al, no prelo), o qual foi esquematizado para viabilizar a IE nessas escolas. Para a elaboração do modelo, partiu-se do pressuposto de que é possível utilizar os próprios alunos como recursos de instrução, quando se carece de recursos tecnológicos (Fino, 2001). O Modelo baseia-se na concepção de que a “[...] a aprendizagem de conhecimentos e de habilidades ocorre num contexto social no interior do qual um adulto ou uma criança, mais aptos, guiam a atividade de um indivíduo menos apto” (King 1997). O MIP é um modelo de caráter aplicável e necessita no mínimo de dois computadores. O funcionamento do modelo consiste em organizar o ambiente em que será realizada a atividade, convidando dois alunos (A e B) de modo que cada um deles fique a frente de cada computador. Em seguida, o professor instrui A e B sobre as atividades. Após A e B finalizarem as atividades, inicia-se o segundo momento, em que são convidados mais dois alunos (C e D). Então, C passa a ser instruído por A e D pelo B. Um novo ciclo se inicia ao chegar mais pares de alunos, um aluno E e um aluno F, que por vez, são instruídos por C e D, respectivamente. A instrução de um aluno ao outro resulta num processo de interação, que deve ser mediado constantemente pelo professor. O MIP foi aplicado em uma turma de Educação Infantil, constituída por 15 alunos com

¹ Graduando do curso de Licenciatura em Informática, do Centro Universitário Cenecista de Osório (UNICNEC). Bolsista PIBID/CAPEs.

² Coordenadora e professora do curso de Licenciatura em Informática, do Centro Universitário Cenecista de Osório (UNICNEC). Mestre em Ciência da Computação.

Conhecimento e Diversidade: Caminhos para novas descobertas

idades entre 4 e 5 anos. Foram abordadas funções de edição de texto: selecionar, recortar, colar, alterar cor, tamanho e tipo de fonte, através do software ApertaLetra³. Inicialmente, foram selecionados dois alunos (A e B), em seguida estes alunos foram instruídos pelo professor sobre o funcionamento do software e sobre a atividade. O objetivo da atividade era fazer com que os alunos digitassem seu nome que estava escrito em um papel cartolina. Após os alunos A e B concluírem a atividade foram convidados outros dois alunos (C e D), que por vez, foram instruídos pelos alunos A e B. E assim, sucessivamente, todos os 15 alunos participaram das interações que envolveram mediações do professor, quando necessário. Os resultados mostraram a viabilidade do Modelo, pois os 15 alunos apropriaram-se dos recursos do ApertaLetra, ao mesmo tempo em que foram utilizados como recurso de instrução. Salienta-se a fala do aluno A1 ao aluno A2: “Esse botãozinho serve para aumentar as letras, aí você pode selecionar só a primeira letra para deixar ela grande, igual no papelzinho”. Dessa forma, constatou-se que as interações entre os pares proporcionaram uma aprendizagem de conhecimentos e de habilidades, em que um aluno mais apto guiou a atividade de outro menos apto, o que vai ao encontro do que disse King.

Palavras-chave: Informática Educativa, Interação entre Pares, Educação Infantil.

³ Software de edição de texto para crianças utilizarem com autonomia todos os recursos que envolvam formatação de texto e outras funções como recortar, copiar, colar, desfazer, salvar e imprimir. Mais informações em: <http://apertaqual.org/>.