

UTILIZAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS COMPUTADORIZADOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL¹

Lenise da Silva Aquino²

Gédson Mário Borges Dal Forno³

RESUMO

Este artigo trata da utilização de jogos educativos computadorizados na educação infantil; mas nos dias de hoje essa tecnologia está presente em todos os lugares, que vai desde o computador ao celular, e querendo ou não todos fazem uso destes instrumentos em suas vidas. Neste enfoque, partindo da observação dos alunos durante as aulas no laboratório de informática e na realização das atividades propostas, pretendeu-se oferecer uma alternativa de ferramenta para o trabalho no laboratório de informática com os alunos da educação infantil pré-escola nível B da Escola Municipal de Ensino Fundamental Centenário e verificar a eficácia da utilização dos jogos educativos computadorizados no processo de construção do conhecimento e no desenvolvimento das habilidades e competências dos alunos. Pode-se perceber que alguns aspectos do desenvolvimento podem ser aprimorados com o uso destes jogos educativos, dando-se ênfase ao desenvolvimento motor e cognitivo, que são processos sequenciais e contínuos do ser humano e da necessidade dos mesmos para a vida. Com isso, ressalta-se a importância da presença dos jogos educativos computadorizados na educação infantil principalmente no desenvolvimento da memória, da coordenação motora fina, da coordenação viso motora, do raciocínio, do planejamento e da organização.

PALAVRAS-CHAVE:

Jogo educativo; Computador; Desenvolvimento motor.

ABSTRAT

This article deals with the use of educational computer games in early childhood education, but today this technology is present everywhere, ranging from the computer to the phone, and like it or not all make use of these instruments in their lives. In this approach, based on the observation of students during school computer lab and in implementing the proposed activities, aimed to provide an alternative tool for the job in the computer lab with students of early childhood education preschool at School B municipal Elementary School Centenary and verify the effectiveness of the use of educational computer games in the process of knowledge construction and development of skills and competencies of students. One can see that some aspects of development can be enhanced with the use of educational games, with emphasis on motor development and cognitive processes that are sequential and continuous human being and the need for them for life. Thus, it emphasizes the importance of the presence of computerized educational games in early childhood education particularly in the development of memory, fine motor skills, motor coordination vision, reasoning, planning and organization.

KEYWORDS

Educational games, Computer, Motor Development.

¹ Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

² Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professor Orientador, Mestre, Universidade Federal de Santa Maria.

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho focaliza o que vem sendo um dos grandes desafios dos educadores; a utilização da informática na educação infantil. Atualmente, o mundo em que vivemos é basicamente tecnológico, sendo a informática uma das peças principais neste contexto, e nossos alunos estão vivendo cada vez mais as tecnologias e a informatização.

Porém, quando esse é o assunto no currículo da pré-escola ainda há muitas dúvidas, principalmente na cabeça dos pais, que ficam se perguntando: será que a máquina é realmente útil ou no fim das contas ela acaba virando mais uma forma de brinquedo na mão dos alunos?

Primeiro deve-se pensar que o papel da escola é apresentar aos alunos os elementos do mundo em que vivemos lhes ensinar a interagir com eles. Porque o professor ao planejar trabalhos com o uso desta ferramenta na pré-escola irá permitir a turma que desde cedo acesse diversas manifestações de linguagem, ampliando os saberes e explorando as possibilidades.

A educação é uma ciência, e o educar bem é uma arte, o simples uso de ferramentas nada tradicionais significa estar sempre muito atento para corrigir eventuais lacunas que o aprendizado pode deixar nos alunos. Pois, cada vez mais cedo, as crianças estão em contato com as novas tecnologias, o que possibilita mudanças nas suas maneiras de comunicação e de interação.

A educação infantil deve tornar-se acessível a todas as crianças que a freqüentam, indiscriminadamente, tendo elementos da sua cultura que enriquecem o seu desenvolvimento e sua inserção social. A escola cumpre um papel social, oportunizando o desenvolvimento da identidade da criança por meio de aprendizagens diversificadas, realizadas em situação de interação.

É na educação infantil que ocorre o desenvolvimento global da criança, na área motora, emocional, social e cognitiva. Por isso o professor tem como papel valorizar os conhecimentos que as crianças possuem e garantir a aquisição de novos valores e saberes, exercendo uma função pedagógica, sendo este um incentivador, lançando sempre desafios e os ajudando a solucioná-los.

Hoje o que se percebe é que as escolas têm a utilização do laboratório de informática presos a horários pré-definidos para cada turma onde o próprio professor o utiliza com seus alunos sem um prévio planejamento.

Frente a tudo isso o mais importante é que o professor necessita repensar a sua prática pedagógica e reconstruí-la; inovando nas aulas e não somente usando o laboratório de informática para preencher tempo.

Ao utilizar jogos educativos computadorizados, em uma turma de educação infantil pré-escola nível B, com alunos na faixa de 5 a 6 anos, buscou-se desenvolver a memória (visual, auditiva e cinestésica), orientação (temporal e espacial), coordenação motora fina, percepção visual (tamanho, cor, detalhes, forma, posição e lateralidade), raciocínio lógico matemático, expressão linguística (oral e escrita), planejamento e organização. Sendo assim, entende-se que a relação entre a educação infantil e a informática na educação deve ser a melhor possível, pois são componentes que irão acoplar a proposta pedagógica da escola e também do professor.

Por meio do acesso às novas tecnologias, é possível desenvolver novas habilidades, como o senso crítico, a observação, a classificação, a memorização, a imaginação e também as habilidades físicas já citadas acima; tudo isso junto só faz aumentar a motivação dos alunos. Esta fase é fundamental, a pré-escolar ou período preparatório; pois é aí que a criança se prepara para seguir para as etapas seguintes, que são as de aquisição do conhecimento. Isto é, um preparo diferenciado, para que na alfabetização ela não demonstre problemas como dificuldades relacionadas à coordenação motora fina e à orientação espacial, sabendo como pegar o lápis com firmeza, unir as letras enquanto escreve, ou até mesmo posicionar a escrita no papel. E quando usamos o teclado, o *mouse*, e a tela dos jogos educativos computadorizados, estes se tornarão elementos essenciais para que ocorra essa aprendizagem, pois desperta na criança o desejo e o gosto em realizar a atividade.

Mas, para que tudo isto ocorra em perfeita sintonia, o jogo educativo computadorizado escolhido deve ser simples, não exigindo muito da criança, que ainda se encontra em fase de desenvolvimento de suas habilidades, porém este deve ser intuitivo, com muitas imagens, cores, sons interessantes, pois é isso que estimula o interesse pelo jogo e que irá também, estimular as aptidões que se busca desenvolver.

É no jogo que a criança aprende a agir; sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança sempre proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração auxiliando principalmente no processo de ensino-aprendizagem. O ato de jogar é tão antigo quanto o próprio homem e, usar os meios lúdicos no ensino, é criar e proporcionar ambientes mais gratificantes e atraentes, sempre com o intuito de estimular o desenvolvimento integral do aluno.

O jogo educativo computadorizado na educação infantil é uma atividade de aprendizagem inovadora, na qual as principais características do ensino sempre apoiadas no computador e nas estratégias do jogo são sempre integradas para alcançar os objetivos propostos.

Hoje se pode dizer que a realidade da educação infantil está mudando e vai mudar cada vez mais nas escolas; então, ao unir-se uma atividade lúdica e uma atividade educativa desenvolve-se o prazer e o gosto em aprender, possibilitando uma aprendizagem bastante divertida.

Ao utilizar jogos educativos computadorizados da Escola Games, que encontra-se no endereço eletrônico: www.escolagames.com.br/ no laboratório de informática da Escola Municipal de Ensino Fundamental Centenário, com uma turma de 25 alunos, da educação infantil pré-escola nível B, buscou-se verificar a eficácia da utilização dos mesmos no processo de construção do conhecimento e no desenvolvimento das habilidades e competências dos alunos.

Além deste objetivo geral procurou-se também, atingir os objetivos específicos como: proporcionar aos alunos a aquisição de um conhecimento matemático que favoreça o desenvolvimento do seu raciocínio lógico; promover a integração e a socialização dos alunos e o seu desenvolvimento psicomotor (coordenação motora fina e coordenação viso motora); organizar atividades para que as crianças ampliem seus conhecimentos do mundo em que estão inseridos; desenvolver o espírito de coleguismo, companheirismo e solidariedade.

A metodologia utilizada para se realizar este trabalho iniciou primeiramente pelo período de pesquisa que foi basicamente a observação. Foram feitas observações dos alunos da educação infantil pré-escola nível B nas aulas de informática, analisando-se desde o comportamento até a didática usada.

Com as informações obtidas tornou-se possível criar aulas a partir das necessidades apresentadas, sempre levando em conta as características de desenvolvimento dessa faixa etária, onde o grande desafio consiste em trazer essa nova realidade para dentro da sala de aula, o que significa mudar o processo educacional como um todo.

Porém cabe ressaltar que os jogos educativos computadorizados na educação infantil também devem atender as necessidades vinculadas à aprendizagem, devem possuir objetivos pedagógicos para não serem usados soltos sem metas pré-estabelecidas, caso contrário não servirão para nada e seu trabalho ficará prejudicado. Sendo sempre necessário

que se faça uma avaliação prévia, analisando tanto a qualidade do jogo educativo computadorizado como os seus aspectos pedagógicos.

2 REVISÃO BIBLIOGRAFICA

As crianças possuem uma natureza singular, que as caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio. Nas interações que estabelecem desde cedo com as pessoas que lhe são próximas e com o meio que as circunda, as crianças revelam seu esforço para compreender o mundo em que vivem, as relações contraditórias que presenciam e, por meio das brincadeiras, explicitam as condições de vida a que estão submetidas e seus anseios e desejos. No processo de construção do conhecimento, as crianças utilizam as mais diferentes linguagens e exercem a capacidade que possuem de terem ideias e hipóteses originais sobre aquilo que buscam desvendar.

Nessa perspectiva, as crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e com o meio em que vivem.

Os assuntos trabalhados com as crianças devem ter relações específicas com os níveis de desenvolvimento das crianças, dependendo de sua faixa etária. Uma habilidade é um talento desenvolvido, isto é, um potencial que o professor deve investir, treinar, aperfeiçoar e encontrar formas de aplicar sua prática pedagógica neste aluno. Sendo assim, pode se dizer que o talento é a base das habilidades nos alunos, e estar sempre voltado para isso contribui para a construção do conhecimento desenvolvendo habilidades e competências nos alunos.

É na infância que o ser humano desenvolve várias habilidades motoras que com o passar dos tempos e da vida irão se aperfeiçoando.

Nosso desenvolvimento ocorre em etapas e como se pode ver desde muito tempo já se falava em dificuldades e habilidades nas crianças, é o que nos diz Freitas e Assis (2006):

... Piaget dividiu o desenvolvimento cognitivo em fases, ou etapas. Cada fase define um momento em que as estruturas cognitivas da criança, são construídas. ... fase pré-operatório (de 2 a 7 anos) ... é nela que a criança começa a representar situações proporcionadas pelo meio. Assim, quando uma criança pega uma boneca acredita ser um bebê, coloca no colo e age da mesma forma que sua mãe agiria consigo. ... o pensamento lógico irá se tornar mais preponderante a partir dos 7 anos, fase esta em que ela irá interpretar essas percepções...(FREITAS E ASSIS, 2006, p. 64)

Na fase dos 5 aos 6 anos, espera-se que a criança demonstre o seu universo pessoal, despertando para si e para o outro de forma que possa efetuar termos de comparações valorativas identificado as situações.

Devem ser considerados os diferentes trabalhos de integração das áreas de linguagem oral e escrita, movimento, matemática, artes visuais e música. Assim como os aspectos referentes ao desenvolvimento de identidade e autonomia.

Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, e desta forma a ludicidade está inserida no ser humano desde a pré-história.

E o ato de brincar é a forma mais natural da criança se expressar, pois é brincando que ela irá demonstrar o que está sentindo e também capta o que vem do mundo ao seu redor, pois nas brincadeiras as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam antes em conceitos gerais com os quais brinca.

De maneira diferente, o uso do computador é algo recente, e o uso de jogos na educação infantil também está em seus primórdios. Hoje uma educação baseada em jogos educativos computadorizados gera uma mudança drástica nos meios educacionais, sendo uma ferramenta de grandeza impar aos educadores. Então se formos unir sempre uma atividade lúdica a uma atividade educativa vamos desenvolver o prazer e o gosto em aprender, tendo a possibilidade de tornar a atividade educativa bastante divertida.

Ao brincar a criança simula sua vida real, respeita regras e exercita o seu cognitivo. Pois a criança tem seu jeito próprio pensar, sentir e ver; ela só aprende quando é feito de maneira ativa, exercitando todos os seus sentidos, pois eles são seus instrumentos de inteligência. E usando-se métodos lúdicos da educação acredita-se que sempre se irá conduzir a criança à atividade criadora. Então se pode dizer e afirmar que o conhecimento pode ser adquirido através de jogos educativos computadorizado, usando-se como recurso o computador.

E para que a criança possa explorar os objetos a sua volta, ela precisa adquirir uma série de habilidades que irão ser somadas a sua coordenação motora fina; a qual consiste na capacidade de usar de forma eficiente e precisa os pequenos músculos, principalmente os das mãos, criando assim movimentos delicados e específicos. Este tipo de coordenação permite o manuseio de pequenos objetos e a realização de determinadas atividades.

Como nos diz Pellegrini (2003), habilidades motoras finas são:

[...] aquelas que requerem muita precisão, envolvem principalmente os membros superiores, em específico as mãos. Um grande número de músculos, relativamente pequenos, são ativados na execução destas habilidades. Encontramos no rol de habilidades motoras finas, o escrever, o digitar, o fazer crochê, ou consertar um relógio e, mais precisamente no processo de alfabetização, o discernimento entre escrever as letras que são parecidas graficamente: m/n, g/q, l/b, dentre outras. (PELLEGRINI, 2003, p. 181)

Desta maneira, as ferramentas utilizadas, neste caso os jogos educativos computadorizados, precisam estar de acordo com a idade citada e também com o nível de desenvolvimento que se observa os alunos. E utilizando os jogos, a criança aprende a agir, e toda a sua curiosidade infantil é estimulada; o que desenvolve também a linguagem, o pensamento e a concentração.

Segundo Fróes, tem-se:

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 fascina, ora nos assustam... (FRÓES, 2011)

Essas mudanças não influenciam apenas naquilo que se faz, mas também no comportamento das pessoas, pois hoje se vive num mundo rodeado pela tecnologia e em constante mudança.

O uso do jogo educativo computadorizado na educação infantil, privilegia a utilização do computador como uma ferramenta pedagógica que irá auxiliar no processo de construção do conhecimento do aluno. Desta maneira, o computador passa a ser um meio de mudar a aula transformando-se num poderoso recurso de suporte à aprendizagem, tendo sempre inúmeras possibilidades de utilização; mas deve-se ter muito cuidado para que ele não se torne no final só um adereço de modernidade.

Podemos ver muitas vantagens do uso deste recurso em sala de aula, como salienta Ferreira (2002):

[...] a) ser sinônimo de status social, visto que seu usuário, geralmente crianças e adolescentes, experimentam a inversão da relação de poder do conhecimento que consideram ser propriedade dos pais e professores, quando estes não dominam a informática; b) possibilitar resposta imediata, o erro pode produzir resultados interessantes; c) não ter o erro como um fracasso e sim, um elemento para exigir reflexão/busca de outro caminho. Além disso, o computador não é um instrumento autônomo, não faz nada sozinho, precisa de comandos para poder funcionar, desenvolvendo o poder de decisão, iniciativa e autonomia; d) favorece a flexibilidade do pensamento; e) estimula o desenvolvimento do raciocínio lógico, pois diante de uma situação-problema é necessário que o aluno analise os dados apresentados, descubra o que deve ser feito, levante hipóteses, estabeleça estratégias, seleccione dados para a solução, busque diferentes caminhos para seguir; f) possibilita ainda o desenvolvimento do foco de atenção-concentração; g) favorece a expressão emocional, o prazer com o sucesso e é um espaço onde a criança/jovem pode demonstrar suas frustrações, raiva, projeta suas emoções na escolha de produção de textos ou desenhos. (FERREIRA, 2002, p. 29)

Então, de acordo com o que cita Ferreira, pode-se perceber que a utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) na escola contribuiu e irá contribuir para que ocorram mudanças, sem falar no aumento da motivação em aprender, pois estas ferramentas de informática exercem certo fascínio sobre os alunos, então cabe aos professores explorarem ao máximo todos os recursos que ela nos apresenta, mudando o processo educacional como um todo.

Mas também é preciso anunciar que a informática na educação com jogos educativos computadorizados deve ser vista como uma ferramenta, uma poderosa e atraente ferramenta, que se bem utilizada só trará avanços e autonomia para a aprendizagem dos alunos. Caso isso não ocorra, tem-se simplesmente a transmissão de informações, e o computador será como um rival do professor que não estará aberto ao uso de novas tecnologias.

Por isso pode-se dizer que assim como a televisão e o vídeo, o computador está longe de ser aproveitado em todas as salas de aulas nas escolas brasileiras, pois nem todos os professores sabem utilizar o computador e as inúmeras oportunidades oferecidas por ele.

Desta forma, acredita-se que o uso do computador, bem como dos jogos educativos computadorizados na educação infantil, precisa ter um objetivo pré-definido para ser possível obter-se êxito na aprendizagem. Isto é o que nos afirma Tajra (2001):

...que o professor precisa conhecer os recursos disponíveis dos programas escolhidos para suas atividades de ensino, somente assim ele estará apto a realizar uma aula dinâmica, criativa e segura. Ir para um ambiente de informática sem ter o conhecimento do programa a ser utilizado é o mesmo que ir dar uma aula sem planejamento e sem idéia do que fazer. (TAJRA, 2001, p. 15).

E aí se pergunta, será que não é possível trabalhar tudo isto no concreto e depois no abstrato, pois o aluno precisa ser desafiado para crescer e experimentar desafios novos, onde o erro também estará presente ajudando-o a crescer.

Com tudo isso, pode-se notar que o jogo educativo computadorizado na educação infantil além de despertar na criança os sentimentos de cooperação, motivação, criatividade e sociabilidade; o mesmo desenvolve habilidades como esquema corporal, estruturação de espaço e de tempo, raciocínio lógico, equilíbrio e coordenação viso motora, sendo tudo indispensável para que aconteça um desenvolvimento infantil pleno, como nos diz a pedagoga Cláudia Morgado:

...O computador é uma realidade e desta forma não estamos impondo para a criança, mas sim apresentando esta maravilhosa ferramenta, fazendo com que as crianças se familiarizem com o computador, que troquem experiências, que saibam dividir o mouse, que construam o conhecimento. Que se socializem... que não fiquem excluídas nessa tal de "pós-modernidade!". (MORGADO, 2004)

É preciso que o professor tenha sempre a consciência de que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento; em uma atividade espontânea e imaginativa.

Nessa perspectiva não se deve confundir situações nas quais se objetivam determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentada de uma maneira espontânea e destituída de objetivos imediatos pelas crianças.

Pode-se, entretanto, utilizar os jogos educativos computadorizados, especialmente àqueles que possuem regras, como atividades didáticas. É preciso, porém, que o professor tenha consciência que as crianças não estarão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão.

3 DESENVOLVIMENTO

Este trabalho foi realizado com uma turma de 25 alunos, da educação infantil pré-escola nível B, da Escola Municipal de Ensino Fundamental Centenário, em três etapas, onde se buscou verificar a influência dos jogos educacionais computadorizados no processo de aprendizagem na educação infantil.

A primeira etapa constou de uma pesquisa bibliográfica sobre o desenvolvimento e aprendizagem infantil, suas teorias e fases, bem como de que maneira as novas mídias e tecnologias, especificamente o computador e os jogos educacionais computadorizados, poderiam auxiliar no processo ensino-aprendizagem.

Numa segunda etapa, a qual constou de observações realizadas em sala de aula, quando foram utilizados jogos de encaixe, blocos lógicos e quebra-cabeças com os alunos.

Na terceira etapa, os alunos foram levados ao laboratório de informática da escola, sendo que, num primeiro momento, foram mostradas as partes de um computador com os seus respectivos nomes. Isto foi necessário pelo fato de que, entre os alunos, existiam aqueles que utilizavam essa ferramenta em seus lares e, também aqueles que nem ao menos a conheciam. A seguir, passou-se a apresentação e à utilização de um jogo educativo computadorizado,

selecionado previamente pela professora. Durante a utilização do jogo os alunos foram auxiliados e observados pela professora.

O jogo escolhido do site da Escola Games e utilizado com esta turma mostrou-se eficiente, primeiramente iniciou-se com o jogo do Eu sei contar, onde cada aluno deveria contar as figuras que apareciam na tela e marcar o numeral correspondente; após deste jogo ter sido dominado por todos optou-se por outro, alfabeto de sabão, do mesmo site, onde o personagem faz bolhas de sabão e dentro dela aparecem as letras do alfabeto, e deve-se estourar as letras na sequência do alfabeto correta, os dois jogos foram muito válidos pois, uma vez que os alunos tinham autonomia para executar as atividades solicitadas, usando a dedução, pois estes ainda não sabem ler e, como o jogo explicava passo a passo como jogar, foi preciso uma maior atenção, por parte dos mesmos, para aprender.

As informações obtidas com o uso dos jogos educativos computadorizados ocorreram através das observações realizadas na hora em que a turma realizava as atividades, o que possibilitou planejar, a partir das necessidades apresentadas pelos alunos, um novo tipo de aula, onde os jogos educativos informatizados pudessem ser inseridos. Porém, sempre se levando em conta as características de desenvolvimento dessa faixa etária. Pois é a educação infantil é a porta de entrada das crianças para o mundo da escola. É nesse espaço que elas começarão a desvendar uma série de novos conhecimentos e consolidar aqueles já construídos em outros ambientes.

Para essas aulas foram utilizados jogos educativos computadorizados do site Escola Games que consolidassem os argumentos sobre os benefícios da utilização do computador na educação infantil, que proporcionassem o desenvolvimento da criança de forma global, e que promovessem a criatividade, a curiosidade e o desenvolvimento da coordenação motora fina. Sendo que o mesmo foi avaliado de forma ao professor perceber o avanço dos alunos, pois nesta turma havia alguns que nem ao menos conheciam o computador.

O grande desafio consistiu em levar essa nova realidade para dentro da sala de aula, o que significou mudar o processo educacional como um todo.

4 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O trabalho realizado no laboratório de informática ocorreu nos meses de agosto a outubro, com aulas no laboratório de informática três vezes por semana com duração de uma

hora cada aula, tornou-se bastante diversificado, pois havia crianças que já conheciam algumas letras, umas que já tinham contato com o computador, pois possuem esta ferramenta em suas casas, já manipulavam lápis e pequenos objetos.

Enquanto outras não conheciam o computador; e tinham dificuldades até em segurar o lápis. No laboratório de informática, observou-se que estas crianças não conseguiam segurar o *mouse*, de maneira que pudessem clicar e movimentar o cursor na tela. O trabalho inicial foi bastante difícil pelo fato de haver somente o professor da turma como monitor e orientador.

Este trabalho foi praticamente realizado somente pela professora e seus 25 alunos, onde após muitas investidas, explicações e principalmente paciência conseguiu-se um resultado positivo; pois aqueles alunos que não possuíam coordenação motora fina e viso motora, foram adquirindo ao longo do trabalho desenvolvido, demonstrando boa adaptabilidade e muito interesse pelas atividades. Para a aquisição de habilidades motoras finas, o aluno precisa desenvolver a capacidade de concentração, a memória e o raciocínio lógico. Uns ajudavam aos outros, aqueles que já tinham conhecimento sobre o computador ensinavam aos que não tinham conhecimento, até mesmo ajudando o colega a solucionar o seu jogo na tela.

Trabalhar com jogos educativos computadorizados apresentou um ganho de qualidade na aprendizagem dos alunos, pois, quando trazido para dentro da escola e da sala de aula, quebrou tabus onde se tinha o ato de jogar só por jogar e não o de uma ação educativa. Para verificar se realmente houve esse ganho de qualidade não foram realizadas provas, mas observações dos alunos enquanto jogavam, pois com o passar dos dias eles já haviam dominando os vários tipos de jogos educativos e buscavam os de maiores dificuldades.

Sendo que a qualidade do jogo educativo computadorizado na educação infantil está vinculada a escolha que o professor irá fazer.

Outro fator muito importante, o professor necessita ter um conhecimento dos jogos que irá utilizar na educação infantil, pois será ele quem irá auxiliar os alunos e sanar as suas dúvidas.

No trabalho foi avaliado qualitativamente o comportamento dos alunos frente ao computador, isto é, o principal objeto de avaliação foi a observação dos alunos durante a utilização dos jogos educativos. Constatou-se que o fato de trabalhar com o computador em sala de aula desenvolve nos alunos um conhecimento maior, favorece o raciocínio lógico, contribui na construção do conhecimento, na socialização da turma, no desenvolvimento

psicomotor (coordenação motora fina) e da coordenação viso motora, amplia os conhecimentos do mundo em que estão inseridos e auxilia a desenvolver o espírito de coleguismo, companheirismo e solidariedade.

Porém cabe ressaltar que os jogos educativos computadorizados na educação infantil também devem atender as necessidades vinculadas à aprendizagem, devem possuir objetivos pedagógicos para não serem usados soltos sem metas pré-estabelecidas, caso contrário não servirão para nada e seu trabalho ficará prejudicado. Sendo sempre necessário que se faça uma avaliação prévia, analisando tanto a qualidade do jogo educativo computadorizado como os seus aspectos pedagógicos.

Como se sabe o desenvolvimento da criança é um processo equilibrado no qual o crescimento intelectual está intimamente ligado ao seu crescimento afetivo e social. E o recurso da informática nesta etapa torna-se um aliado poderoso ao professor, onde as crianças desta faixa etária estão inseridas num mundo mágico cheio de fadas, princesas, príncipes e anões; onde o som e a riqueza das cores e movimentos atraem e os conquistam, as aulas no laboratório de informática não substituem essas brincadeiras; elas só se complementam nos jogos educativos computadorizados.

Mas o ato de brincar vai muito além, é neste momento que os jogos começam a ser apresentados a elas, e será através deles que ela irá desenvolver boa parte de suas habilidades motoras e cognitivas que ficarão para o resto de suas vidas.

Compete então, ao professor explorar ao máximo todos os recursos que a informática educativa apresenta, de forma a colaborar mais e mais com a aquisição do conhecimento; e essa mudança só irá ocorrer quando o professor perceber que pode fazer muito mais do que está acostumado em sua sala de aula, pois este é o momento em que ele vai refletir sobre sua prática e perceberá o potencial desta aprendizagem.

Novos paradigmas para a educação infantil estão surgindo, e nossos alunos devem estar preparados para viver em uma sociedade que está sempre em constante mudança. Entretanto, pode-se dizer que a utilização do computador com jogos educativos computadorizados na educação só faz sentido na medida em que o professor o tem como uma ferramenta para auxiliá-lo em suas atividades pedagógicas, tornando-as inovadoras, dinâmicas, participativas e interativas.

5 CONCLUSÃO

Este trabalho serviu para mostrar que, em primeiro lugar é necessário a formação do professor para trabalhar nos laboratórios de informática, visto que na escola não existe um professor capacitado para tal, os próprios professores desenvolvem esta parte; e com este trabalho pode-se perceber que não basta apenas colocar jogos e atividades para os alunos utilizarem o computador por certo tempo sem planejamento ou sequer um objetivo definido para a atividade proposta. Isto é como afirmou Tajra (2001).

Nas atividades realizadas no laboratório de informática da Escola Municipal de Ensino Fundamental Centenário, com a turma de educação infantil pré-escola nível B, foi visto com clareza a relação de movimento e equilíbrio, pois cada criança precisou concentrar-se nos movimentos que as mãos deviam fazer e ao mesmo tempo manter o resto do corpo parado; para que a atividade fosse realizada de forma satisfatória.

Observou-se que a coordenação motora fina é a mais contemplada na realização das atividades com o jogo utilizado, pois qualquer atividade proposta com crianças de cinco e seis anos deverá envolver o desenvolvimento da coordenação motora fina; apesar de alguns demonstrarem dificuldades a persistência e a dedicação as fizeram realizar a atividade proposta pela professora e conseqüentemente tiveram um melhor desempenho. Como a maioria dos alunos desta turma já havia utilizado o computador pode-se contemplar o objetivo principal que era de oferecer uma alternativa de ferramenta para o trabalho no laboratório de informática com os alunos de educação infantil pré-escola nível B e verificar a eficácia da utilização de jogos educativos computadorizados no processo de construção do conhecimento e no desenvolvimento das habilidades e competências dos alunos.

Proporcionando-lhes a aquisição de um conhecimento matemático que favorecesse o desenvolvimento do seu raciocínio; promovendo também a integração do grupo, a socialização dos alunos e o desenvolvimento psicomotor (coordenação motora fina) e coordenação viso motora; organizando atividades em que as crianças ampliassem seus conhecimentos na compreensão do mundo em que estão inseridos e desenvolvessem o espírito de coleguismo, companheirismo e solidariedade.

Observou-se que a grande diferença em relação às atividades de recreação tradicionais e os jogos educativos computadorizados; é saber que estes jogos também são significativos para o aluno, pois estes demonstraram compreensão e interesse pelo que lhes foi proposto.

Acredita-se que o desenvolvimento deste trabalho possibilitou o auxílio no processo de implantação de novas mídias e tecnologias, na sala de aula, e que sempre é possível instigar o professor a buscar novos paradigmas para sua prática pedagógica.

Nesta caminhada de reconstrução espera-se que ela possa vir atender as exigências da sociedade do conhecimento, em especial no que diz respeito à utilização do computador e de jogos educativos computadorizados como ferramentas a serviço das novas metodologias educacionais.

Mas para que esta utilização fosse eficiente e completa, fez-se antes uma avaliação prévia e consciente do jogo educativo computadorizado que seria usado.

Sendo que este foi analisado, quanto a sua qualidade e seus aspectos pedagógicos, para que se obtivessem resultados positivos, cabendo ao professor organizar situações para que, as brincadeiras com os jogos educativos computadorizados, ocorressem de maneira diversificada, propiciando as crianças uma aprendizagem prazerosa com criatividade, através de regras e de organização.

Dessa forma concluiu-se que, os jogos educativos computadorizados devem ser utilizados na educação infantil como uma ferramenta nas aulas de informática, sempre sem exageros, sem forçar a criança a nada, sempre aprendendo e brincando naturalmente.

REFERENCIAS

FERREIRA, A.L.D. **Informática educativa na educação infantil: Riscos e Benefícios.** Fortaleza; Universidade federal do Ceará - UFC, 2000 Monografia (Especialização em Informática Educativa).

FREITAS, Maria Luisa de Lara Uzun de; ASSIS, Orly Zucatto Mantovani de. **Os aspectos cognitivos e afetivos da criança avaliados por meio das manifestações da função simbólica.** Revista Eletrônica Ciências & Cognição. 2006.

FRÓES, Jorge R. M. **Educação e Informática: A Relação Homem/Máquina e a Questão da Cognição.** Disponível em : http://edutec.net/Textos/Alia/PROINFO/prf_txtie04.htm Acesso em 03 de outubro de 2011.

MORGADO, Cláudia. **Informática Educativa na Pré-escola – onde o computador é um coadjuvante na construção do conhecimento.** Visão educacional, Rio de Janeiro, 2004

PELLEGRINI, Ana Maria; NETO, Samuel de Souza; BUENO, Flavia Cristina Rodrigues; ALLEONI, Bruno Nascimento e MOTTA, Adriana Ijano. **Desenvolvendo a coordenação motora no Ensino Fundamental. Núcleos de Ensino.** Disponível em: WWW.unesp.br/prograd/PDFNE2003/

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade.**/ Sanmya Feitosa Tajra. 3 ed. rev. atual. e ampl. – São Paulo: Érica, 2001.