

## **INFORMÁTICA PARA GENTE MIÚDA: PROJETO DE EXTENSÃO APLICADO NO IFNMG CAMPUS MONTES CLAROS**

Flávia Almeida Diniz<sup>1</sup>; Anne Oliveira Almeida<sup>2</sup>

**Resumo:** Este trabalho apresenta, inicialmente, algumas reflexões sobre a informática na educação, analisando o uso da informática e dos jogos educativos no processo ensino aprendizagem. Posteriormente, discute-se a utilização do computador como ferramenta de auxílio na aprendizagem infantil, através da análise de um projeto de extensão realizado com quinze crianças de sete a nove anos de idade, que moram no entorno do IFNMG Campus Montes Claros. Este projeto consiste na utilização de jogos educativos, com o objetivo de exercitar a coordenação motora e memorização das crianças, além do desenvolvimento habilidades essenciais ao processo de alfabetização. Conclui-se que o projeto apresentado tem contribuído para a inclusão digital das crianças na faixa etária de 7 a 9 anos, além de exercitar a sua percepção visual e auditiva, sua coordenação motora e memorização, desenvolvendo habilidades essenciais ao seu processo de alfabetização.

**Palavras-chave:** Educação. Informática. Jogos educativos

### **Introdução**

O uso da informática pelas escolas cresce a cada dia e faz parte de um processo natural do avanço da ciência e o seu uso favorece a construção do pensamento e desperta o interesse e a curiosidade dos alunos, elementos para a construção do conhecimento (MATTEI, 2011). A utilização dos computadores no processo de ensino-aprendizagem apresentam melhoras nas condições de estruturação do pensamento do aluno e colaboram também para melhorar a aprendizagem de conceitos matemáticos, além de tornar a criança mais consciente dos componentes superiores do processo de escrita. A introdução da informática na educação e sua grande acessibilidade requerem que a população infantil tenha acesso a essa tecnologia, sendo fundamental que a escola reflita sobre o papel do computador na educação, especificamente na educação infantil, já que é preciso ter em mente que nossas crianças já nasceram em uma sociedade de base tecnológica. A informática direcionada às crianças pode auxiliar no seu processo educativo por possibilitar que a criança aprenda “brincando”, construindo seu próprio conhecimento, desenvolvendo competências e

---

1 Técnico Administrativo do IFNMG, Campus Montes Claros. Email: flavia.diniz@ifnmg.edu.br

2 Acadêmica do curso de Ciência da Computação do IFNMG, Campus Montes Claros. Bolsista de Projeto de Extensão do IFNMG – Campus Montes Claros. Email: annealmd@yahoo.com.br

habilidades com agir com autonomia, pensar, criar, aprender e pesquisar. O computador pode ser usado como um importante elemento instrumento pedagógico, oportunizando que as crianças ampliem seu conhecimento e a sua criatividade. O presente trabalho visa descrever as experiências e os resultados obtidos do Projeto de Extensão “Informática para gente miúda” realizado no Instituto Federal do Norte de Minas Gerais, Campus Montes Claros, com os objetivos de: trabalhar habilidades básicas e necessárias para seu desenvolvimento; contribuir para o processo de socialização das crianças; desenvolver a capacidade de trabalhar em equipe; exercitar sua coordenação motora e memorização e desenvolver habilidades essenciais ao processo de alfabetização.

### **Material e Métodos**

Este projeto se baseia na aplicação de um curso de informática voltado para crianças da faixa etária de 7 a 9 anos, de ambos os sexos, que morem no entorno do IFNMG Campus Montes Claros. As aulas na sua totalidade serão práticas e com duração de 80 minutos horas. No decorrer do curso, todas as aulas iniciarão com uma ginástica cujo objetivo é ensinar às crianças sobre a importância de realizar alongamentos previamente ao uso do computador. Além dela, será realizada também uma brincadeira educativa, que ocorrerá antes do desenvolvimento das atividades no computador destinadas para aquele dia. Ao término da aula um desenho é entregue para cada criança que recebe como tarefa pintá-lo. A filosofia de trabalho da equipe é de que a brincadeira é uma coisa séria e contribui para o processo de socialização das crianças, trazendo benefícios positivos na aprendizagem e desenvolvendo a capacidade de trabalhar em conjunto. Por isso, os recursos utilizados para o ensino da informática neste curso, entre outros, serão os jogos educativos. A escolha dessa metodologia baseia-se na metodologia escolhida pela Universitária da Faculdade de Odontologia de Araraquara – UNESP, no projeto de extensão “Informática para Crianças”, onde foram utilizados três jogos educativos e foi possível perceber que a receptividade é muito grande e o aprendizado também.

### **Resultados e Discussão**

Foram trabalhados exaustivamente, em todas as aulas, os mecanismos de busca na internet utilizando o site Google. As crianças aprenderam a encontrar informações diversas na internet e a transformar essas informações em conhecimento útil e aplicável. Além de tópicos de pesquisa escolares, literatura infantil, turismo, esporte, jogos eletrônicos e demais assuntos que surgiam no decorrer das atividades. O objetivo, ao trabalhar a inclusão digital, foi mostrar o potencial do mundo digital para transformar a vida das pessoas e criar valor na sociedade. Apesar de ser uma questão complexa e profunda para ser desenvolvido num pequeno espaço de tempo, o projeto foi bem sucedido em despertar essa reflexão nas crianças – abrindo as portas para uma interação

maior, mais consciente e positiva com os grupos sociais os quais fazem parte: família, amigos, escola, etc.

### **Conclusões**

O projeto teve um bom resultado diante a sua proposta. Foram cobertos todos os tópicos de forma efetiva, apesar de – em muitos momentos – ter que repensar as estratégias de aprendizado devido á imprevisibilidade e imaturidade dos alunos. Foi preciso se adaptar à demanda e assim, alcançar os resultados esperados. Os resultados deste projeto evidenciam a necessidade de aprofundamento de estudos e reflexões sobre este tema, uma vez que o uso de computadores na escola é fato já consumado.

### **Referências**

MATTEI, Claudinéia. **O prazer em aprender com a informática da educação infantil**. Instituto Catarinense de Pós-Graduação, 2011. Disponível em: <<http://www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev02-11.pdf>> Acessado em 08 Out 2015.

**O ensino de informática para crianças: relato de prática**. Projeto de Extensão da Faculdade de Odontologia de Araraquara – UNESP. Disponível em: <[http://ojs.unesp.br/index.php/revista\\_proex/article/downloadSuppFile/510/139](http://ojs.unesp.br/index.php/revista_proex/article/downloadSuppFile/510/139)>. Acesso em 08 de Out de 2015.