

**FACULDADE CATÓLICA DE ANÁPOLIS
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO INFANTIL**

INCLUSÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**HERINE CANEDO BARBOSA
SUELI MARIA DE MELO**

**ANÁPOLIS
2013**

**HERINE CANEDO BARBOSA
SUELI MARIA DE MELO**

INCLUSÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Artigo apresentado à coordenação da Faculdade Católica de Anápolis para a obtenção do título de Especialista em Educação Infantil sob orientação da Professora Ms. Kátia Cilene Camargo Silva

ANÁPOLIS
2013

**HERINE CANEDO BARBOSA
SUELI MARIA DE MELO**

INCLUSÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Artigo apresentado à Coordenação do Curso de Especialização em Educação Infantil da Faculdade Católica de Anápolis como requisito para obtenção do título de Especialista.

Anápolis-Go, 15 de Junho de 2013.

APROVADA EM: _____/_____/_____ NOTA _____

BANCA EXAMINADORA

Profª Ms. Kátia Cilene Camargo Silva
Professora Orientadora

Profª Aracelly Rodrigues Loures Rangel
Avaliadora

Profª Ms. Ivana Alves Monserat de Azevedo
Avaliadora

INCLUSÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Herine Canedo Barbosa¹

Sueli Maria de Melo²

Kátia Cilene Camargo Silva³

RESUMO: Este artigo propõe-se a tratar dos princípios fundamentais da inclusão digital, da importância desta para as crianças de 3 a 6 anos e de como podem auxiliar no processo ensino aprendizagem. Aborda também, sobre a necessidade de capacitação na área de informática, dos professores regentes, vista desta forma também como inclusão digital. O presente artigo foi desenvolvido tendo como base a pesquisa bibliográfica. Os aspectos teóricos foram embasados nas publicações de Lévy (1996), Guimarães (2003), Noffs (2005), Rebêlo (2005), Barbosa (2007), Almeida (2006), Ribeiro (2007), Neto (2008), Oliveira (2009), Silva (2012) e Meregalli (s. a.). Com base nos estudos bibliográficos foi possível perceber a inexistência de políticas públicas que contemplem a inclusão digital desde a Educação Infantil e a necessidade urgente de capacitação dos professores para atuarem com autonomia na era das tecnologias de informação.

Palavras-chave: Inclusão digital. Educação Infantil. Escolas públicas.

INTRODUÇÃO

A informática chegou, conquistou seu espaço e se modifica a cada dia. Saber usar um computador, hoje em dia, é crucial, até mesmo para trabalhar. Porém, muitas pessoas ainda não tem acesso a esse conhecimento. Por isso, surge a necessidade da inclusão digital.

As crianças seguem pelo mesmo caminho. Enquanto algumas vivem nesse mundo tecnológico desde que nascem, outras sequer viram um computador de perto.

O Ministério da Educação vem desenvolvendo estudos e experiências sobre a introdução de novas tecnologias digitais na escola pública, como o Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo). Nas escolas de Ensino Fundamental e Médio, públicas ou particulares, já é uma realidade.

¹ Licenciada em Informática, pós-graduanda em Educação Infantil. Email: nynekanedo@hotmail.com

² Pedagoga, Especialista em Gestão Educacional, Psicopedagogia Clínica e Institucional, pós-graduanda em Educação Infantil. Email: suelisesc@hotmail.com

³ Pedagoga, Especialista em Supervisão e Administração Escolar, Tecnologias em Educação; Mestra em Gestão do Patrimônio Cultural – Educação Patrimonial. Email: kccs67@hotmail.com

Mas então perguntamos: e as crianças da Educação Infantil, como ficam? Apenas algumas que têm o privilégio de estudar em escolas particulares gozam dessa tecnologia.

1 INCLUSÃO DIGITAL

A Inclusão Digital pode ser entendida como a democratização do acesso às tecnologias da Informação. E para que essa inclusão aconteça, precisa-se de três instrumentos básicos: o computador, a Internet e o domínio das ferramentas básicas, já que, sem o último instrumento, não se pode considerar o cidadão leigo, incluso digitalmente.

Incluir digitalmente não é apenas “alfabetizar” a pessoa em informática, mas também melhorar os quadros sociais a partir do manuseio dos computadores. Como fazer isso? Não apenas ensinando o bê-á-bá do informatiquês, mas mostrando como ela pode ganhar dinheiro e melhorar de vida com ajuda daquele monstro de bits e bytes que de vez em quando trava. (REBÊLO, 2005, p. 42)

Guimarães (2003 apud PIOLLI, 2003) defende que existe um equívoco quando se trata de inclusão digital para democratizar apenas a informática, pois, para ele, “o que tem potencial transformador não é a informática, mas a informação. A inclusão digital não consiste apenas em trabalhar os dados, mas também as informações”.

Em entrevista à revista Nova Escola, a professora Léa Fagundes ressalta que

Inclusão digital não é só o amplo acesso à tecnologia, mas a apropriação dela na resolução de problemas. Veja a questão dos baixos índices de alfabetização e de letramento, por exemplo. Uma solução para melhorá-los seria levar os alunos a sentir o poder de se comunicar rapidamente em grandes distâncias, ter ideias, expressá-las como autores e publicar seus escritos no mundo virtual. (FAGUNDES, 2004, p. 25)

Baseando-se nas informações acima citadas, pode-se concluir que, a inclusão se inicia no momento em que uma pessoa aprende a manusear as tecnologias a ele apresentadas e não apenas quando as adquire.

O segredo de se tornar um incluso no meio digital é dominar as ferramentas, sejam programas do *Office*, seja a própria *Internet*, e usá-las a seu favor, transformando seu quadro social.

1.1 O INÍCIO DA INCLUSÃO DIGITAL NAS ESCOLAS BRASILEIRAS

Muitas iniciativas foram tomadas, no início da década de noventa pelos governos estaduais, para disponibilizar laboratórios de informática e o acesso à Internet com banda larga nas escolas brasileiras, partindo, erradamente, do pressuposto que só faltava o computador para que houvesse a inclusão digital.

Cunha (2003) cita a pesquisadora Neide de Aquino Noffs, da Faculdade de Educação da PUC-SP que afirma:

A inclusão digital nas escolas da rede pública ainda não é uma realidade. O laboratório de informática existe, mas não é usado com frequência. Não é uma atividade rotineira para os alunos; não é como a biblioteca, que fica aberta o tempo todo. (NOFFS, 2001 apud CUNHA, 2003)

Ou seja, a sala está montada, porém nem sempre disponível, visto que não é usada com a frequência que deveria. Assim, o que, no princípio, era pra ser uma nova ferramenta de auxílio aos professores, tornou-se um amontoado de máquinas que raramente são usadas.

Complementando Barbosa (2007, p.9) diz,

A informática chegou e conquistou seu espaço. Quase tudo que se usa hoje é tecnológico. Nas escolas não é diferente. A informática chega às escolas como uma ferramenta de ensino proporcionando uma nova perspectiva de trabalho para os professores [...] facilitando, assim, o processo ensino-aprendizagem. (BARBOSA, 2007, p. 9)

Ainda, segundo Cunha (2003), um bom exemplo de utilização do laboratório de informática vem das escolas particulares onde são contratados monitores que auxiliam os professores a prepararem aulas, utilizando os recursos disponíveis.

Porém, as escolas públicas, apesar de disporem desse profissional, em sua maioria, estes não possuem formação didática.

O processo de informatização das escolas brasileiras se caracteriza, salvo exceções, por uma falta de planejamento pedagógico. De um modo geral, preenche-se uma sala de computadores - chamada de laboratório de informática -, contrata-se um especialista em informática, às vezes com alguma formação em educação, para gerenciar o laboratório e pronto. (NETO, 2008)

O fato de não existir profissionais licenciados em Informática, suficientes, propicia como alternativa para muitas escolas, disponibilizar laboratório de

informática apenas para os alunos de Ensino Fundamental e Médio, haja vista que estes não necessitam de tanta atenção pedagógica durante as aulas.

2 A IMPORTÂNCIA DA INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

As crianças, nos dias atuais, já nascem em meio às grandes tecnologias e acesso à *Internet*.

Ribeiro (2007) diz que a tecnologia é parte integrante do processo educativo

Tem-se, assim, pois, que a tecnologia não pode estar dissociada da educação: ela é parte integrante do processo educativo e não deve ser tratada isoladamente. Além disso, a tecnologia deverá estar presente não como apêndice, mas como realidade que não pode ser ignorada ou desconhecida, da forma mais humana possível. Logo, um projeto de educação tecnológica precisa ter intencionalidade e respaldo teórico (RIBEIRO, 2007, p. 91 apud RAMOS, 2010).

Com os investimentos feitos pelo governo nas escolas públicas, em inclusão digital, esse acesso tem sido maior e mais intenso. Porém, a disponibilidade de computadores para as crianças de três a seis anos, na fase da Educação Infantil, ainda é rara.

Nas escolas particulares, as aulas de informática são mais comuns. Talvez por ser um diferencial em relação às outras, mas também para iniciar, logo nos primeiros anos, a inclusão ao meio digital.

Alguns pais veem as aulas no computador como mais uma “brincadeira”. Dizem até que as crianças “não aprendem nada no computador”, o que, de fato, não é verdade.

Para Fagundes (2004, p. 12), “as crianças pobres consideradas de pouca inteligência pelas escolas, quando se conectam e se comunicam no ciberespaço, apresentam as mesmas possibilidades de desenvolvimento que os alunos bem atendidos e saudáveis”.

As crianças têm capacidade de absorver novos conhecimentos mais facilmente. Quando aprendem como usar a máquina, não esquecem tão fácil. Podem trocar a ordem, mas não perdem o conhecimento, e muitas vezes surpreendem o professor de informática com o que apresentam. Mas todo esse interesse deve partir, antes de tudo, do professor.

Nós educadores, devemos então tornar este aprendizado prazeroso valendo-se de diversos recursos para que a criança seja instigada a pensar e agir, utilizando-se da máquina como um acessório de grande valia para o desenvolvimento de sua aprendizagem. A escola então tem um papel fundamental na construção do uso desta tecnologia. Quando a Informática Educativa é bem planejada e implantada, a criança só tem a ganhar ao trabalhar com jogos, ou qualquer outro tipo de software que lhe dê possibilidades de aprofundar, reelaborar, ou até iniciar a construção de um conhecimento inserido em um contexto que respeite o seu processo de desenvolvimento e, por conseguinte esteja em consonância com os objetivos próprios da escola de educação infantil. (OLIVEIRA, 2009).

O computador deve ser visto como um novo recurso que, com auxílio do professor de informática, possibilita a realização de atividades pedagógicas.

A inclusão digital com esses pequenos deve ser organizada dentro de um contexto lúdico, onde a criança possa interagir de uma maneira saudável e construtiva, sempre monitorada por um professor com assessoria pedagógica. Na escola, o professor deve explorar softwares que propiciem a audição (diferentes produções sonoras), a imagem (fotografias, desenhos, obras de arte) e movimentos (vídeos), pelo fato que nessa faixa etária, as crianças ainda não dominam a leitura e a escrita. (SILVA e SILVA, 2012)

Em uma escola da rede particular de Anápolis, especializada em Educação Infantil, as crianças têm acesso aos computadores desde os três anos de idade. Lá são desenvolvidas atividades relacionadas às diversas áreas de conhecimento trabalhadas em sala de aula e também a jogos educativos (*softwares* adquiridos pela escola e *on-line* – sites Iguinho, *Ecokids*, *Smartkids*, *Discovery Kids* Brasil).

Assim, constroem o conhecimento através de propostas de atividades interdisciplinares que envolvem Linguagem Oral e Escrita, Matemática, Artes, Natureza e Sociedade e Movimento, utilizando os recursos do computador, como o editor de textos, o *Paint*, jogos educativos, o teclado alfanumérico e o *mouse*, que auxiliam também no desenvolvimento da coordenação motora fina, do raciocínio lógico e ainda no reconhecimento e identificação dos números e das letras. Visto que a distribuição destas no mesmo não segue a ordem alfabética, o nível de dificuldade é aumentado.

Para o professor e para as crianças, o computador deve ser um instrumento de ensino-aprendizagem e um novo desafio a ser enfrentado com prazer.

3 A INEXISTÊNCIA DE POLÍTICAS PÚBLICAS QUE CONTEMPLAM A INCLUSÃO DIGITAL DESDE A EDUCAÇÃO INFANTIL NA REDE PÚBLICA

O computador não deveria ser introduzido na escola, somente no Ensino Fundamental e/ou Médio. Essa inclusão deveria começar desde a Educação Infantil, já que muitas crianças têm acesso a essa tecnologia muito cedo, pois já nascem em um ambiente tecnológico.

Meregalli (s.d) et al. cita Lévy (1996) define a era digital como sendo

Uma era posterior à da tecnologia da oralidade e da escrita. A era digital impõe uma nova visão de existir no mundo, gerando outras formas culturais, que vêm substituindo princípios, valores, processos, produtos e instrumentos tecnológicos que mediam a ação do ser humano com o meio. (LÉVY, 1996 apud MEREGALLI et. al., s.d, p. 28)

Na maioria das escolas públicas de Educação Infantil a inclusão digital ainda é raridade. Mas em alguns estados esse quadro começa a mudar. Segundo Meragalli (et al., s.d), no Rio Grande do Sul, mais especificamente em sua capital Porto Alegre, as escolas de Educação Infantil já contam com computadores para atividades com as crianças.

Segundo Fagundes (2004, p. 25),

Não se pode esperar que educadores e gestores tomem a iniciativa se o Estado e a administração da educação não garantem a infraestrutura nem sustentam técnica, financeira e politicamente o processo de inovação tecnológica.

Para que isso ocorra é necessário que se estabeleçam políticas públicas que implementem as novas tecnologias de informação, efetivamente desde a Educação infantil.

É possível perceber que, mesmo que se desenvolvam tais políticas públicas para a inclusão digital, ainda que na Educação Infantil, corre-se o risco de ficarem apenas no papel.

4 A INCLUSÃO DIGITAL DO CORPO DOCENTE

A tecnologia causa várias mudanças, principalmente na vida, através dos comportamentos, na forma de elaborar conhecimentos e no relacionamento com o mundo.

As escolas implantaram a disciplina Informática por estar diretamente ligada à modernidade, sem uma avaliação prévia da estrutura necessária para realização de um trabalho pedagógico de qualidade, ou seja, sem planejamento. Visto que,

ninguém do corpo docente recebeu formação para ministrar essa disciplina, foi necessário contratar técnicos da área de informática, profissionais estes sem nenhuma formação didática. O real objetivo dessas aulas era ensinar os alunos a operar o computador treinando-os para o mercado de trabalho.

Ao perceberem o potencial dessa nova ferramenta, algumas escolas introduziram em sua grade curricular a Informática Educativa como instrumento de apoio às outras disciplinas. Com as novas tecnologias ao alcance de muitas pessoas, fez-se necessário um novo olhar sobre a perspectiva da utilização da Informática na educação.

De acordo com o ex-ministro da Educação Cristovam Buarque, em entrevista à revista Isto É em 20/06/07, o professor deve ter consciência de que ele precisa aprender sempre mais.

O que ele aprendeu na universidade valeu até aquele dia e daí tem de aprender de novo. Segundo: precisa compreender que o aluno pode estar fazendo coisas que ele não domina. [...] reconhecer seus limites, se não for capaz de usar os recursos novos. O professor que simplesmente não quer usar o computador é como um médico que prefere não usar uma tomografia computadorizada. O professor tem de aprender a mexer no computador (BUARQUE, 2007).

Existe uma falta de preparo dos professores em relação às noções básicas de informática, que provoca situações em que os mesmos não conseguem explicar aos alunos o que realmente objetivam com determinada aula, devido à própria dificuldade em utilizar essa tecnologia como instrumento didático-pedagógico (ALMEIDA; SILVA, 2006, p. 8).

O professor [...] precisa se apropriar dessa tecnologia e introduzi-la na sala de aula, no seu dia-a-dia, da mesma forma [...] que um dia, introduziu o primeiro livro numa escola e teve de começar a lidar de modo diferente com o conhecimento – sem deixar as outras tecnologias de comunicação de lado. Continuaremos a ensinar e a aprender pela palavra, pelo gesto, pela emoção, pela afetividade, pelos textos lidos e escritos, pela televisão, mas agora também pelo computador, pela informação em tempo real, pela tela em camadas, em janelas que vão se aprofundando às nossas vistas [...] (GOUVÊA, 1999 apud LOPES, 2002).

Mesmo com a chegada dessa tecnologia o professor não perderá seu espaço, pois assim como foi dele a missão de introduzir o livro didático, será também a função de relacionar o livro e a máquina para que o aprendizado seja maior e melhor.

Para Lopes (2002) “o processo de introdução da Informática no ambiente escolar acontece através de vários momentos. Mais especificamente em quatro momentos, que apresentam características bem definidas”.

No primeiro, o professor reproduz sua aula na sala de Informática. O objetivo central é observar a ferramenta sem forçá-lo a uma mudança de atitude diante da potencialidade expressa pela máquina, evitando a insegurança causada por qualquer primeiro contato diante de qualquer coisa, neste caso, do computador.

No segundo, ele começa a refletir sua prática e percebe o potencial da ferramenta com o objetivo de explorá-la, como instrumento de auxílio no processo ensino-aprendizagem. Além do conteúdo normal da disciplina a ser ministrado, surge nesse contexto, um novo elemento que desafia constantemente influenciando o processo.

No terceiro surgem novas alternativas para reorganizar o saber que possibilitarão ao aluno uma educação integral. É nesse momento que o projeto político pedagógico da escola deve ser reelaborado, trabalho conjunto que deve ter a participação da coordenação e direção.

O quarto momento é marcado pela transcendência além dos muros da escola, onde tudo que for trabalhado em seu interior surta efeito além dela. É o momento da aprendizagem cooperativa.

Hoje se percebe que as escolas não passaram por todas essas fases, o que seria importante. Elas estão numa fase ou outra. Surge a necessidade de se trabalhar com esses professores para que eles façam da máquina um complemento às atividades de aprendizagem, buscando reorganizar o saber.

Para que haja sucesso na inclusão desses professores, é necessário ensiná-los a utilizar essa ferramenta de forma pedagógica para, assim, melhorarem suas aulas e proporcionarem aos alunos, novas dinâmicas e novos meios de utilização do computador.

E isso ocorrerá quando as grades curriculares dos cursos de Pedagogia e licenciatura forem revistas, acrescentando essa nova disciplina proporcionando ao futuro professor um novo olhar sobre essas tecnologias. Assim, os alunos, desde a Educação Infantil, terão maior contato com o meio digital, visto que o professor sentir-se-á mais à vontade com o computador.

Para os professores já formados, o ideal seria disponibilizar cursos de capacitação nesta área, em horários e dias alternativos, para que os mesmos se

sintam mais capacitados e seguros, e busquem sempre reorganizar o saber, tendo a tecnologia como aliada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As crianças de hoje já nascem na era digital. Contudo, pelas condições socioeconômicas, muitas não têm a oportunidade de manter contato com esse meio antes de se ingressarem nas escolas. E, as que estudam em escolas públicas, demorarão ainda mais a ter contato com as novas tecnologias de informação, visto que, no quadro que se apresenta, pela inexistência ou inaplicabilidade de políticas públicas, é mais fácil investir em inclusão digital nas séries mais avançadas do que ainda no início da vida escolar.

Poder-se-ia alegar que, essas crianças apresentam maior dificuldade no manuseio da máquina, por justamente terem acesso restrito à mesma. Porém, elas aprendem muito rápido, seja na leitura e escrita ou no manuseio de um computador.

Os professores também devem ser inclusos digitalmente considerando que, por não saberem como utilizar essa tecnologia, desprezam as aulas nos laboratórios de informática (quando a escola possui). Essa inclusão deve acontecer desde a faculdade. Assim, os professores estarão preparados para contemplar as aulas de informática educativa em seus planejamentos pedagógicos e se apropriarão de mais esse recurso.

Além da infraestrutura, que deve ser instalada e utilizada com frequência, necessita-se também da contratação de um profissional com licenciatura na área para auxiliar os professores regentes. Esse será responsável por fazer a ponte entre o planejamento pedagógico e o computador, auxiliando nas aulas com atividades de pesquisa, *Internet*, edição de texto, desenho e outros recursos digitais. Ele atuará possibilitando a execução do plano de aula do professor.

Toda iniciativa para que a inclusão digital aconteça nas escolas públicas de Educação Infantil será válida. A prova de que é possível, como já citado, é o laboratório que existe em uma escola de Porto Alegre. É necessário que outros governantes acreditem, queiram e invistam.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Rosilene Araújo de; SILVA, Virgílio Écio da. **Laboratório de informática em Silvânia: Dificuldades Reais**. Monografia. (Licenciatura em Informática) - Silvânia. Universidade Estadual de Goiás, 2006.

BARBOSA, Herine Canedo. **Incluindo Digitalmente o Corpo Docente da Escola “Sabedoria” do município de Silvânia – GO**. Monografia. (Licenciatura em Informática)- Silvânia: Faculdade Padre Lobo, Universidade Estadual de Goiás, 2007.

BUARQUE, Cristovam. Os educadores do futuro. **Isto É**. 2007. Disponível em: <http://www.istoe.com.br/reportagens/8150_OS+EDUCADORES+DO+FUTURO>. Acesso em: 28 abr. 2013.

CUNHA, Rodrigo. **Informatização nas escolas ainda é pequena**. 2003. Disponível em: <<http://www.comciencia.br/especial/inclusao/inc01.shtml>>. Acesso em: 10 nov. 2012.

FAGUNDES, Léa. Inclusão digital. In: **Revista Nova Escola**. 172 ed. São Paulo: Nova Escola, 2004. p. 24-26.

GOUVÊA, Sylvia Figueiredo. **Os caminhos do professor na Era da Tecnologia - Revista de Educação e Informática**, Ano 9 - número 13 - abril 1999.

LOPES, José Junio. **A introdução da informática no ambiente escolar**. 2002. In: Disponível em: <<http://www.clubedoprofessor.com.br/artigos/artigojunio.htm>> Acesso em: 18 mai 2013.

MEREGALLI, Ana Claudia. FARIAS, Camila Marques Vígolo de. SANTOS, Cristina Pereira Lima. SILVA, Daniela Bortolon. SILVA, Denise Maria Alves Pinheiro da. BITENCOURT, Jossiane Boyen. SCHMIDT, Luciana. SILVA, Maria Beatriz Costa Cabral Costa. KAERCHER, Marlene Therezinha Rebelatto. SAUER, Níssia Fortes. VASCONCELOS, Tania Maria Russo de. **A inclusão digital na educação infantil**. (s.d). Disponível em: <http://websmed.portoalegre.rs.gov.br/escolas/revistavirtual agora/materiais/infantil_grupo.pdf>. Acesso em: 02 fev. 2013.

NETO, Hermínio Borges. **Uma classificação sobre a utilização do computador pela escola**. 2008. Disponível em: <http://www.multimeios.ufc.br/arquivos/pc/preprint/Uma_classificacao.pdf>. Acesso em: 02 fev. 2013.

OLIVEIRA, Reila Maria de C. **Importância da Informática na Educação**. 2009. Disponível em: <<http://celiatrento.blogspot.com.br/2009/09/importancia-da-informatica-na-educacao.html>>. Acesso em: 02 fev. 2013.

PIOLLI, Alessandro. **Acesso à informação promove inclusão social**. 2003. Disponível em: <<http://www.comciencia.br/reportagens/cultura/cultura06.shtml>>. Acesso em: 01 nov. 2012.

REBÊLO, Paulo. **Inclusão digital: o que é e a quem se destina?** 2005. Disponível em: <<http://webinsider.uol.com.br/2005/05/12/inclusao-digital-o-que-e-e-a-quem-se-destina>>. Acesso em: 05 dez. 2012

RIBEIRO, Otacílio José. Educação e novas tecnologias: um olhar para além da técnica. In.: COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa (Orgs.). **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. Belo Horizonte, Autêntica Editora, 2007. Cap. 5, p.85-104. In.: RAMOS, Geórgia Fonseca de Choucair. **A inclusão digital nas salas de aula [manuscrito] : avaliação da informatização nas escolas municipais de Belo Horizonte**. 2010. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/ECID8CDJ9Q/disserta_ao_ge_rgea.pdf?sequence=1>. Acesso em: 26 jan. 2013.

SILVA, Ailze Nascimento da. SILVA, Josely Auxiliadora da. **Inclusão social e digital na Educação Infantil**. 2012. Disponível em: <<http://instituto-inovar.blogspot.com.br/2012/11/inclusao-social-e-digital-na-educacao.html>>. Acesso em: 15 fev. 2013.

ABSTRACT: This article proposes to show of the fundamental beginning of the digital inclusion, the importance to the children between three and six years old and how it can help at the process teach-learning. It also approaches about the necessity of preparation at the software's area, of the regent's teachers, view of this form like a digital inclusion, too. The present article was developed taking as a basis the bibliographic research. The theorist's aspects were foundation in the publications by Lévy (1996), Guimarães (2003), Noffs (2005), Rebêlo (2005), Barbosa (2007), Almeida (2006), Ribeiro (2007), Neto (2008), Oliveira (2009), Silva (2012) e Meregalli (s. a.). Taking as a basis in the bibliographic studies, it was possible to notice the inexistence of the public politics that contemplate the digital inclusion since the Infantile Education and the urgent necessity of preparation of the teachers to actuate with autonomy at age of the information's technologies.

Keywords: Digital Inclusion. Infantile Education. Public Schools.