

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

**GINA NARDIE CORREA ROSA**

**O USO DOS OBJETOS DE APRENDIZAGEM NA ALFABETIZAÇÃO**

**Porto Alegre  
2015**

**GINA NARDIE CORREA ROSA**

**O USO DOS OBJETOS DE APRENDIZAGEM NA ALFABETIZAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientadora: Profa. Dra. Alessandra Pereira Rodrigues

**Porto Alegre**

**2015**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. José Valdeni de Lima

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

## **AGRADECIMENTOS**

À Escola Estadual Carlos Chagas que possibilitou e fez minha inscrição no curso, apoiando-me em todos os sentidos.

“Nunca estamos sós”, é verdade. É bom saber que temos amigos que podemos contar e confiar; pessoas que nos apoiam e acolhem com carinho.

É certo que tenho passado momentos difíceis elaborando este trabalho, mas comigo vocês estavam sempre, dando-me palavras de conforto e ânimo.

A Deus por vocês fazerem parte da minha vida e da família, vocês são especiais e pessoas assim estão sempre a fortalecer a união fraterna.

A jornada pareceu árdua e difícil, o desânimo tentou se apossar por vezes, entretanto, ao lembrar as palavras de incentivo, as orações, do apoio incondicional de todos me impulsionaram e não me deixaram desistir.

Gestos de carinho, atenção e delicadeza nos faz perceber o quanto vocês são especiais na forma de ser e como são bem-vindas as suas ações.

Muito obrigada Bruna, Carol P. de Almeida, Cátia Rudinara, Deise Pereira, Graça Paula, Nádia Ferreira e família. Nessa grande batalha, creiam a vitória é de vocês.

A Alessandra Pereira Rodrigues e Monica Beatriz Mog pelo apoio e compreensão para comigo no decorrer do curso e da orientação.

“Tudo posso naquele que me fortalece”.

## RESUMO

Este trabalho sugere o uso dos objetos de aprendizagem na alfabetização dos alunos das séries iniciais. A autora optou por esse tema por trabalhar com turmas de terceiros anos iniciais há alguns anos e ter observado que os mesmos vinham com muitas defasagens na leitura e escrita e que sentiu necessidade de contribuir para aprimorar suas competências e habilidades com outros materiais que atraíssem os alunos de forma lúdica e prazerosa. O educador tem o dever com ele mesmo de procurar meios para atingir esse aluno, logo é indispensável que haja uma reflexão sobre sua prática que o levará a pesquisar e estudar uma metodologia diferenciada, que atraia e envolva o aluno, estimulando a promover sua competência tornando-se capaz de manipular os instrumentos e recursos de forma interativa. Os objetos de aprendizagem podem ser utilizados como recurso didático, pois facilitam e melhoram a qualidade do ensino aprendizagem. Os objetos de aprendizagem são recursos digitais reutilizáveis como: livro digital, caça-palavras, fotos, vídeos. Essas ferramentas facilitam e contribuem de maneira significativa para a aprendizagem dos alunos, oportunizam a interação do aluno. Utilizar outras ferramentas na aprendizagem facilita para que o aluno construa novos conhecimentos sem dispensar o conhecimento já adquirido. Os objetos de aprendizagem fazem ressurgir a curiosidade, o interesse e a disposição para o estudo. Os jogos alfabéticos são grandes motivadores sendo que promovem a indagação e a construção do conhecimento além de estimular o prazer pela leitura. Desse modo, fazer uso do computador para jogar, fazer leituras, visualizar suas próprias produções, aprender fazendo, uma vez que ele mesmo manipula, buscando seu próprio aprendizado, torna o aluno um ser autônomo.

**Palavras-chaves:** Alfabetização. Objetos de aprendizagem.

## **ABSTRACT**

This work suggests the use of learning objects in the literacy of students in the early grades. The author chose this theme to work with third early years classes a few years ago and have noticed that they came with many gaps in reading and writing and he felt the need to contribute to hone their skills and abilities with other materials that would attract students a playful and pleasurable way. The educator's duty to himself to seek means to this student, so it is essential that there is a reflection on your practice that will take you to research and study a different methodology, that will attract and involve the student, encouraging promote its jurisdiction making if able to manipulate the tools and resources interactively. Learning objects can be used as a teaching resource by making it easier and improve the quality of teaching and learning. Learning objects are reusable digital resources such as digital book, word searches, photos, videos. These tools facilitate and contribute significantly to student learning, nurture student interaction. Use other tools in learning easier for students to build new knowledge without dispensing the knowledge already acquired. Learning objects make resurface curiosity, interest and a willingness to study. Alphabetic games are great motivators being that promote inquiry and the construction of knowledge and stimulate the pleasure of reading. Thereby making use of the computer to play, take readings, view your own productions, learning by doing, as he manipulates, seeking their own learning, the student becomes an autonomous being.

**keywords:** Literacy. Learning objects.

## LISTA DE FIGURAS E TABELA

Figura 1 - Jogos educativos computacionais .....	40
Figura 2 - A criança e a tecnologia na escola, o professor como mediador do processo.....	41
Figura 3 - Instrução do jogo.....	41
Figura 4 - O jogo educativo .....	41
Figura 5 - Iniciando o jogo .....	42

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

DART	Digital Antropological Resources For Teaching
IEEE	Instituto dos Engenheiros Eletrotécnicos e Eletrônicos
LABVIRT	Laboratório didático Virtual
LOA	Laboratório Objetos de Aprendizagem
LOCOMO	Learning Objects Construction Methodology
LTSC	Learning Technology Standards
MEC	Ministério da Educação
MIDOA	Modelo Instrucional para o desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem
OA	Objetos de Aprendizagem
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
PROINFO	Programa Nacional de Tecnologia Educacional
RIVED	Rede Interativa Virtual de Educação/MEC
SCORM	Modelo de Referência dos Objetos de Conteúdo Partilhável
SEB	Secretaria de Educação Básica
SEED	Secretaria de Educação a Distância
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação
UAA	Universidade Autônoma de Aguascalientes



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>1.1 JUSTIFICATIVA.....</b>	<b>12</b>
<b>1.2 Objetivos.....</b>	<b>13</b>
1.2.1 Objetivo geral .....	13
1.2.2 Objetivos específicos .....	13
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>15</b>
<b>2.2 O Uso da Tecnologia na Educação.....</b>	<b>21</b>
<b>2.3 Objetos de Aprendizagem .....</b>	<b>30</b>
<b>2.4 Alfabetização .....</b>	<b>34</b>
2.4.1 O uso dos objetos de aprendizagem na alfabetização .....	38
<b>3 METODOLOGIA .....</b>	<b>45</b>
<b>4 ANÁLISE DE DADOS.....</b>	<b>48</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>50</b>
<b>REFÊRENCIAS.....</b>	<b>51</b>



## 1 INTRODUÇÃO

Alfabetizar letrando é aquisição das tecnologias de um processo de aprendizagem de decodificação de letra ou grafema em sons, do desenvolvimento das habilidades e competências da escrita para uso no meio em que o sujeito está inserido (sociedade).

Portanto, para que o mesmo tenha a compreensão do sentido da palavra e do texto e assimilar o mesmo na história, a professora Marisa Lajolo (2004) diz que se deve “partir do mundo da leitura para a leitura do mundo” visto que não é suficiente decifrar, é necessário absorver o significado do vocábulo e do que está escrito e entender o texto no contexto.

Apropriar-se do que se lê é o propósito da alfabetização, e a necessidade do sujeito é aprender a ler e partindo deste aprender embasado no aprendizado da leitura.

Neste sentido os objetos de aprendizagem são adequados para o desenvolvimento do ensino dentro das características acima citadas aumentando de forma significativa, divertida e agradável a sua aprendizagem.

O benefício do computador na educação propicia ao educando a construção do conhecimento por intermédio do que é significante, enriquecendo o desenvolvimento do aprendizado. Não há como contestar do avanço das mídias na sociedade em geral e o computador está sendo fundamental para a educação.

Contudo, é fundamental; estudo, planejamento, comprometimento e união da comunidade escolar, a fim de que se alcance o objetivo.

Visando contribuir para amenizar as defasagens da leitura e escrita que há na classe de alfabetização dos anos iniciais.

Logo, há necessidade da contribuição para construção e aprimoramento de habilidades e competências com outros materiais que atraiam os alunos de forma lúdica e prazerosa.

Desta forma, os objetos de aprendizagem podem ser utilizados como recurso didático, já que são recursos versáteis que oportunizam a reutilização, facilitando e favorecendo a qualidade do ensino aprendizagem.

É possível concluir que, alfabetizar-se condiz a comandar a tecnologia da escrita no processo de transformar os sons em letras e das letras em sons, compreendida como domínio de uma tecnologia.

## 1.1 Justificativa

Foi através de um trabalho desenvolvido com alunos do 1º ao 3º ano da classe de alfabetização que surgiu a ideia de utilizar a tecnologia (objetos de aprendizagem) como facilitador de processo ensino aprendizagem.

Esses alunos não conseguiam avançar com os métodos, materiais disponíveis e utilizados na sala de reforço.

Os alunos não se interessavam e o objetivo do reforço não estava sendo alcançado, pois os mesmos estavam desanimados e displicentes.

Vivenciando a apatia e a falta de estímulo que surgiu a ideia de utilizar na sala um computador sucateado que havia na escola.

Através do curso de mídias, foi elaborado um projeto que surtiu efeito, ressurgiu nos alunos a curiosidade e a vontade de aprender.

Neste processo de mudança se faz necessário que o professor transmita informação, seja o agente transformador, o mediador do processo de ensino aprendizagem.

Para que a escola atenda às novas demandas recantando a educação, cabe rever o papel do professor, o contexto educacional que este deve promover e a relação de ambos os atores (aluno e professor) no processo ensino aprendizagem (TIJIBOY e DULLIUS, 2014, p.202).

A atual conjuntura da educação discute se a escola está em condições de oferecer uma educação de qualidade para o sujeito.

A nossa escola hoje se defronta com desafios novos; um deles é de oferecer condições apropriadas para resolver as desigualdades existentes.

O sujeito visa uma escola organizada, educação qualificada, aprendizagem significativa. O aluno deseja um ambiente escolar no qual se sinta respeitado, atendido em todas suas necessidades, direito de todos.

Ao educador cabe dialogar com seus educandos, estabelecer relações interpessoais para que haja uma aprendizagem relevante para a construção da autonomia do sujeito.

Uma metodologia aberta para a diversidade, valorização, respeito, liberdade com responsabilidade e autonomia é que fará a mudança na educação.

Perante este cenário, constata-se que os objetos de aprendizagem são ferramentas que auxiliarão o educador no planeamento das atividades, cujo objetivo é levar conhecimento relevante e amenizar as dificuldades do aluno.

Obter esse conhecimento só será possível, através de estudos de novos métodos, novas ferramentas, o que dará novo significado a aprendizagem.

## 1.2 Objetivos

### 1.2.1 Objetivo geral

Utilizar os objetos de aprendizagem como ferramenta de apoio na alfabetização.

### 1.2.2 Objetivos específicos

- Conhecer os objetivos, a usabilidades e a contribuição dos objetos de aprendizagem na educação.
- Sugerir a utilização de objetos de aprendizagem como ferramenta de apoio na prática educativa.
- Delinear o processo de alfabetização, utilizando as TIC's.

Antunes (2013) diz que “Com as novas tecnologias é possível passarmos de uma escola especialista em ensino para uma escola que se especializa em aprendizagem”. É fundamental que a comunidade escolar se una para investigar que troquem saberes, de modo que possam orientar o educando quanto ao uso da tecnologia; como usar, com que fins, por que e onde usá-la.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo buscou-se elaborar uma revisão bibliográfica acerca dos temas envolvidos no trabalho: o uso da tecnologia na educação, objetos de aprendizagem e alfabetização.

### 2.1 A Tecnologia e a Sociedade

A sociedade está em constante transformação, início de uma nova era. O mundo tecnológico está aí! É tempo de refletir, é o momento de avaliar as modificações, posicionamentos e conceitos frente às novas demandas que o sujeito espera dessa nova era.

Faz-se necessário rever o vínculo entre educação e comunicação, uma vez que as informações que determinam o conhecimento estão disponíveis online e a escola não mais concentra o poder de divulgar as informações. Hoje, o papel da educação é o de desenvolver novas competências, como afirma Philippe Perrenoud (2000, p.149), e não mais “passar o conhecimento”, como se achava comumente, sujeito a intervenção da educação tradicional. É hora de adotar novas formas de educar e ensinar, com o auxílio das Tecnologias da Informação e da Comunicação.

O momento é de compreender que mudanças e transformações imediatas promovem intervenção no indivíduo e no meio em que vivemos.

A teoria fundamenta a concepção de um processo de ensino e aprendizagem construtivista, fazendo uso de recursos didáticos em sala de aula e permitindo um ambiente favorável aos alunos e a construção do conhecimento.

A proximidade com as tecnologias possibilita expandir o horizonte do educador e vislumbra novas habilidades para educadores e educandos.

As sociedades contemporâneas têm grandes desafios a enfrentar pelo fato do conhecimento ter se tornado o centro dos processos de transformação social, conseqüentemente, a educação assume, neste contexto, um importante papel para além da reprodução e promoção social. Aliada as tecnologias à educação tenta enfrentar estes desafios quando utiliza alternativas importantes para o processo de reflexão e (re) leituras das diferentes formas de conhecimento que são disseminados pelas novas tecnologias da informação (TIC) como são chamadas (PEREIRA e MOITA, 2007, p.86).

O conhecimento nos dias atuais é vital para o ser humano. Todo o indivíduo que pensa em futuro, precisa estar preparado para tal. Por quê? Porque aquele que não estiver preparado estará fadado ao fracasso. Preparado significa conhecer cada vez mais a área da qual escolher e pretende trabalhar.

Não se admite mais trabalhador que não tenha conhecimento da tecnologia em vigor e principalmente das novas tecnologias.

Desta forma, a educação precisa estar à frente das novas tecnologias, dos novos conhecimentos a fim de que possa incluir nas salas de aulas professores capacitados e interessados. Só assim os educandos terão chance de um novo caminho. Caminho este que terão de enfrentar, desafiando a si próprio e o próprio conhecimento. Novas técnicas surgidas por novas informações são alternativas que os discentes experimentarão; utilizando os próprios meios, a mente, o interesse; farão leituras e releituras do conhecimento, de que modo utilizarão esse conhecimento, o porquê, para que serve e como poderão utilizá-lo.

Levy (1993, p.75) partiu de dados técnicos:

Para fazer um questionamento sobre a temporalidade social e os modos de conhecimento inéditos que emergem do uso das novas tecnologias intelectuais baseadas na informação. Mas se alguns tempos sociais e estilos de saber peculiares estão ligados aos computadores, a impressão, a escrita e os métodos mnemotécnicos das sociedades orais não foram deixados de lado. Todas estas “antigas” tecnologias intelectuais tiveram, e têm ainda um papel fundamental no estabelecimento dos referenciais intelectuais e espaço-temporais das sociedades humanas.

A educação tem obrigação de mostrar ao aluno conhecimento, não como uma forma de “decoreba”, mas levando o aluno, a pensar, a refletir e a desenvolver seu próprio conhecimento baseado em experiências suas e de outros. Certamente haverá um desenvolvimento surpreendente, pois haverá criação e recriação do propósito do conhecimento da tecnologia e da informação (TIC). O conhecimento, a informação e a tecnologia transforma o ser; a sua capacidade de ser é que o levará a sua inserção no mundo, na sociedade. Este conhecimento, a informação e a tecnologia são responsáveis pela promoção social do indivíduo.

Não só a educação é responsável por todo este conhecimento, esta inovação em nosso mundo, como a sociedade em si em reflexão, aproveitamento, conhecimento e transformação no processo de INOVAR aliado as TIC's. Moran (2008, p.63) em suas reflexões, diz que “ensinar com as novas mídias será uma

revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantém distantes professores e alunos”.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais as tecnologias digitais móveis na aprendizagem da Língua Portuguesa, hoje em dia, são importantes, pois proporcionam a transmissão de conhecimento, facilita a comunicação entre seus usuários, além do que, a grande maioria dos educandos hoje é um nativo digital.

A elaboração de uma nova metodologia criada através da linguagem audiovisual e mensagens, não são meras ferramentas pedagógicas, estas estabelecem contato que admita, não só visualizar a imagem, decifrar, averiguar e reconstituir conhecimento.

Se de acordo com os PCN's a tecnologia se faz importante, o que fazer quando a escola não oferece acesso? Cabe à comunidade escolar oferecer ao educando, acesso aos recursos de acordo com sua realidade, sendo que, a inclusão digital se faz necessária tanto quanto alfabetizar o sujeito.

Logo as ferramentas tecnológicas disponíveis oferecem meio para que o educador seja capaz de por em prática uma metodologia de acordo com a realidade do educando.

De acordo com a psicologia cognitiva contemporânea, não há apenas uma, mas diversas memórias, funcionalmente distintas. A faculdade de construir automatismos sensoriais motores parece colocar em jogo recursos nervosos e psíquicos diferentes da aptidão de reter proposições ou imagens. Mesmo no interior desta última faculdade, que chamamos de memória declarativa, podemos ainda fazer a distinção entre memória de curto prazo e memória de longo prazo (LEVY, 1993, p.78).

Portanto, o aluno necessita apropriar-se de habilidades que o habilitem a conviver no meio em que está inserido, interferindo de modo apropriado, significativo em diferentes contextos sociais de intercomunicação. Para isso, o aluno necessita inter-relacionar-se de modo verbal, ou seja, tem que estar habilitado para compreender e compartilhar, conversar, redigir textos de vários tipos, gêneros que circulem na sociedade.

Mas em contraponto tem a Lei nº 12.884, de 03 de janeiro de 2008 (publicada no DOE nº 003, de 04 de janeiro de 2008) que dispõe sobre a utilização de aparelhos de telefonia celular nos estabelecimentos de ensino do Estado do Rio Grande do Sul. O artigo 82, inciso IV, da Constituição do Estado, que a Assembleia



Legislativa aprovou e eu sanciono e promulgo a Lei seguinte: Art. 1º - Fica proibida a utilização de aparelhos de telefonia celular dentro das salas de aula, nos estabelecimentos de ensino do Estado do Rio Grande do Sul.

É uma involução, proibir o uso do celular na escola, a sociedade em crescente transformação impedir a tecnologia é um retrocesso.

O educador assegura que o mesmo deve exercer a sua cidadania, que é direito seu o acesso à modernidade, já que o sujeito é um nativo digital.

Nesse caso, cabe à comunidade escolar associar as tecnologias ao processo ensino aprendizagem, de maneira bem planejada e bem desenvolvida, auxiliará como propagador para confirmar a competência de um método moderno.

Por isso, é indispensável que a escola fique atenta as estratégias e recursos, apoiando o professor, capacitando-o, através de formação continuada, pois em virtude de a sociedade estar em constante desenvolvimento tecnológico, a escola muda a curtos passos e o educador é o personagem principal, pois é o agente que fará a transformação no modo de pensar e agir do aluno.

A postura e o comportamento da sociedade vêm sendo modificada pelo uso das tecnologias, basicamente o computador. Pois, por meio dele o indivíduo obtém informações e conhecimento que são componentes fundamentais para a sociedade moderna. Entretanto, esta ferramenta tecnológica não é determinante para a sociedade, sendo que ela sistematiza a tecnologia. Instruir o ser humano a manusear o computador para conectar-se com a internet, pesquisar ou digitar textos faz parte do processo de inclusão digital, mas este deve ser orientado a usá-lo para fins sociais, em função da ética para além da informação a transformação da mesma em conhecimento, em busca da criticidade e autonomia.

O Objeto de Aprendizagem (OA) apresenta-se como uma vantajosa ferramenta de aprendizagem e instrução, a qual pode ser utilizada para o ensino de diversos conteúdos e revisão de conceitos. A metodologia com a qual o OA é utilizado será um dos fatores-chave a determinar se a sua adoção pode ou não levar o aluno ao desenvolvimento do pensamento crítico. Flexibilidade e possibilidade de reutilização são algumas das características de um Objeto de Aprendizagem, que facilitam a disseminação do conhecimento, assim como sua atualização. Salienta-se que, como em qualquer planejamento de aula, a adequada seleção de um OA para uso em atividade didática fica definida a partir do objetivo que se pretende alcançar na aprendizagem de um determinado conteúdo. Contemplando esse quesito, o objeto de aprendizagem pode ser um excelente aliado do professor em sala de aula (AGUIAR e FLÔRES, 2014, p.12).

A aprendizagem se torna significativa a partir do momento que o sujeito interage com o objeto do conhecimento; essa ferramenta de aprendizagem proporciona essa interação, sendo que o educando tem ao seu dispor um meio que separa, constrói, seleciona, transformando a base cognitiva que gera significado e organização para as experiências permitindo ao mesmo ir além da informação.

É a aquisição de conhecimentos realizados por meio de um elo intermediário entre o ser humano e o ambiente. Há dois tipos de elementos mediadores: os instrumentos e os signos – representações mentais que substituem objetos do mundo real. Segundo ele, o desenvolvimento dessas representações se dá, sobretudo pelas interações, que levam ao aprendizado (VYGOTSKY, 1934, p.224).

Telemberg (2004, p.37) afirma que: Assim, a tecnologia não é um simples meio, mas transformou-se num ambiente e em uma forma de vida. A tecnologia é a grande facilitadora na interconexão do ser humano com todas as realidades, pois todos podem estar ligados, também desta forma ampliando a visão de seu mundo.

Essa intercomunicação tornou-se importante no cotidiano, trouxe benefício individual, tornando-se fundamental na vida do sujeito, portanto interferindo na vida do mesmo e da sociedade como um todo.

Como exemplos desta influência no cotidiano das pessoas têm-se os computadores e os celulares, ferramentas criadas para beneficiar na prática de várias atividades e que se desenvolveram com tal intensidade tornando-se essencial na vida das pessoas.

Hoje, entrelaçam-se no mesmo espaço e no mesmo tempo, diferentes mundos, diferentes experiências que, entretanto, correm o constante risco de serem homogeneizados através dos processos de subjetivação dominantes: tudo o que é produzido, é divulgado, distribuído, comercializado e rapidamente consumido (NASCIMENTO, LOBO, COIMBRA, 2008, p.70).

Em pouco tempo, a grande rede mundial mudou, alterou comportamentos, reproduziu uma nova cultura, estabeleceu novos conceitos clássicos, e, acima de tudo, delineou uma nova sociedade. Desse modo as TICs (tecnologias da informação e comunicação) passam a ter efeitos sobre comportamentos e ideias por sua característica repetitiva.

A noção de tempo real, inventada pelos informatas, resume bem a característica principal, o espírito da informática: a condensação no presente, na operação em andamento. O conhecimento de tipo operacional fornecido pela informática está em tempo real. Ele estaria oposto, quanto a

isto, aos estilos hermenêuticos e teóricos. Por analogia com o tempo circular da oralidade primária e o tempo linear das sociedades históricas, poderíamos falar de uma espécie e implosão cronológica, de um tempo pontual instaurado pelas redes de informática. [...]. O tempo pontual parece engendrar a si mesmo instantaneamente, brotando das simulações, dos programas e do fluxo inesgotável dos dados digitais. O devir da oralidade parecia ser imóvel, o da informática deixa crer que vai muito depressa, ainda que não queira saber de onde vem e para onde vai. Ele é a velocidade (LEVY, 1993, p.115).

A tecnologia determina estilos e novidades conseqüentemente o sujeito não resiste ao impulso, é atraído pelos acenos consumistas. O sujeito sustenta-se do novo, da magia que este proporciona.

Constatado essa relação do indivíduo com desenvolvimento tecnológico é viável que são grandes os proveitos conseguidos, no entanto, se faz necessário ter cautela para que o mesmo não se torne dependente dessa enorme transformação sabendo usá-la de maneira benéfica.

Necessário ter conhecimento sobre as TICs de maneira aproveitar a multimídia, a internet, a telemática a favor do conhecimento.

A união entre a comunidade escolar tem papel importante no que se refere à modificação do currículo e a avaliação escolar, uma vez que é a partir da mudança que os envolvidos no processo educativo poderão conciliar espaço e período para que o educador faça uso das tecnologias no ambiente escolar. Portanto, cabe à comunidade escolar analisar e identificar a situação do cotidiano da escola, logo, a discussão de inclusão tecnológica, necessita ser difundida nos ambientes educacionais, com o objetivo é tornar efetivo o uso do computador e internet nas escolas.

Estabelecido esse vínculo com as TICs, é possível perceber o benefício que esta proporciona ao meio educacional, todavia se faz necessário muito cuidado para com o uso desta modernidade, a fim de que o sujeito não fique subordinado à mesma e que utilize-a de maneira adequada.

## 2.2 O Uso da Tecnologia na Educação

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) vêm atraindo de maneira expressiva o meio educativo, o que exige repensar a educação em consequência da nova era tecnológica que está se impondo. Este novo paradigma exige do professor e aluno, reflexão. Marcolla (2011, p. 128), em sua tese de doutorado, com o objetivo de identificar como as tecnologias da informação e comunicação (TIC) são apropriadas nos processos escolares e de conhecer os reflexos da cultura nesse movimento, ressalta que [...] a apropriação das TIC na escola perpassa pela superação e ruptura de hábitos, rotinas, ritmos e práticas que, ao longo do tempo, foram consolidadas e tornaram-se marcos de referência de uma cultura escolar. Além disso, esse movimento exige, também, uma mudança na apropriação pelos docentes dos dispositivos tecnológicos que possibilitam a mediação entre professor, alunos e conhecimento, de tal modo, que novas maneiras de comunicação entre os sujeitos escolares sejam possíveis, considerando a realidade dinâmica, fluida e incerta que hoje se vive.

“A vertiginosa evolução das novas tecnologias da informação vem provocando transformações radicais nas concepções de ciência e impulsionando as pessoas a conviverem com a ideia de aprendizagem vitalícia, sem fronteiras e sem pré requisitos. Tudo isso implica novas ideias de conhecimento, de ensino e de aprendizagem, exigindo o repensar do currículo, da função da escola, do papel do professor e do aluno” (ALMEIDA, 1998, pag. 65)

Conforme o autor diz é essencial uma transformação sendo necessário modificar o ambiente educacional de maneira expressiva, que proporcione uma modificação na transmissão do conhecimento e na assimilação do mesmo.

Oportunizando a pluralidade de conhecimentos que favoreçam o indivíduo e diminuam as desigualdades, econômicas, sociais e culturais existentes na sociedade atual.

O sujeito busca uma educação de acordo com seu tempo, não aceita mais um ensino arcaico, sem sentido. O educando quer saber o que é como faz, para que e qual propósito desse conhecimento e o que irá acrescentar na sua vida.

A escola por intermédio das tecnologias de informação e comunicação deve empenhar-se em elucidar as suas questões, logo contribuir para a melhoria desse esclarecimento colaborar na qualidade de ensino.

O educando traz expectativas, dúvidas e informações não confirmadas, quanto ao seu direito de acesso a um ensino inovador/tecnológico, auxiliado pela tecnologia.

Ao ingressar na escola, o aluno constata que a mesma não lhe oferece o acesso no qual esperava. Assim, o educando vê seu direito negado, pois há escassez de recursos, além disto, uma educação anacrônica, que não satisfaz seus anseios, meramente contribuirá para o desentusiasmo do mesmo.

Ao averiguar o desinteresse desse aluno, cabe à gestão educacional de acordo com o que lhe está disponível, elaborar estratégias que envolvam esse aluno dentro de um contexto construtivista e significativo, com o propósito de compartilhar

É papel de a escola organizar o currículo a partir das dificuldades, das inquietações do discente, logo, o planejamento pedagógico deve ser construído de modo sistematizado aliado aos demais recursos, pois esse planejamento não se resume em aplicar um método ou um registro que foi acrescentado no plano anual da escola, demanda abnegação, envolvimento sobretudo responsabilidade.

A qualificação do seu corpo docente deve ser uma das metas do planejamento pedagógico, uma vez que, qualificado o educador comprometido irá pesquisar e estudar para oferecer uma aprendizagem dinâmica, interativa e que o mesmo construa seu conhecimento.

O educador do sec. XXI deve ter a capacidade de compreender as transformações, reconhecer as dificuldades e por que essas acontecem, por conseguinte indicar ações pedagógicas para que se efetive uma aprendizagem significativa.

Educadores exibem um novo olhar às ferramentas e o que as mesmas disponibilizam para o processo ensino aprendizagem.

As TICs favorecem aquisição e acesso ao conhecimento incondicional, proporcionando outras formas de produzir através da criação de redes de comunicação.

O acesso à tecnologia expandiu o espaço da sala de aula para além de suas paredes físicas, levando professor e aluno a incorporar em novos conhecimentos bem mais diversificados e atualizados viabilizando o letramento e a inclusão digital.

Utilizar os recursos tecnológicos e internet, existente nos espaços educacionais faz com que o aluno sinta que a escola está próxima do seu mundo. Este aluno do século XXI tem um perfil diferenciado para os quais, educadores e

escola ainda precisam se preparar integralmente para utilizar esses espaços, ainda não explorados plenamente, sendo dever, de a comunidade escolar aproveitá-las a favor do educando.

Moran (2007, p.90) ressalta como fundamental a capacitação dos docentes no domínio técnico e pedagógico da ferramenta, uma vez que a capacitação técnica os torna mais competentes no uso de cada programa. A capacitação pedagógica os ajuda a encontrar pontes entre as áreas do conhecimento em que atuam e as diversas ferramentas disponíveis, tanto presenciais como virtuais. Esta capacitação não pode ser pontual, tem que ser contínua utilizar os recursos.

Concordo com os autores que se fazem necessárias a capacitação docente, que, deve haver entre a teoria e a prática neste contexto. Sendo assim, esta comunidade deve valorizar esse espaço reconhecendo quanto esta inovação pode beneficiar o processo ensino aprendizagem.

Dessa forma espera-se ser relevante intermediar atividades educacionais com recursos tecnológicos, auxiliando no desenvolvimento cognitivo do aluno, conseqüentemente alcançar um aprendizado significativo. Desenvolvimento este que está diretamente ligado à aprendizagem, ou seja, um não ocorre sem o outro. Esse processo se realiza em espiral progressivo, proporcionando equilíbrio e avanço no desenvolvimento em um crescimento ininterrupto.

Para Piaget (1997), o interesse é a relação afetiva entre a necessidade e o objeto susceptível de satisfazê-la. Dizer que o sujeito se interessa por um resultado ou um objeto significa que ele o assimila ou que antecipa uma assimilação.

A tecnologia propicia ferramentas para que, esse desenvolvimento transcorra integralmente e aluno e professor interajam de forma cooperativa, por meio de metodologias criativas e adequadas, expondo as TICs como recurso para desenvolver o processo ensino-aprendizagem de modo significativo.

Apoiado nas TICs, o educando elabora, transforma, seleciona e reconstitui suas ideias.

Portanto, através do conhecimento adquirido e da tecnologia de informação, essa prática oportuniza o indivíduo a ir além das informações. Sendo assim, antecipa o conhecimento imediatamente, simultaneamente, com exatidão, favorecendo a abertura de comunidades de aprendizagem. (Santos, 2003, p.40-41), com o objetivo de conhecer a relação docente com as tecnologias de comunicação e

informação, em sua dissertação de mestrado, ressalta que, os professores que passam unicamente por treinamento para uso de certos recursos computacionais são rapidamente ultrapassados por seus alunos e pela própria tecnologia, que evolui de forma muito rápida. E isso faz com que se gerem questionamento a sua atuação na sociedade que aí está. Mesmo o professor preparado para utilizar, por exemplo, o computador na construção do conhecimento, é obrigado a questionar-se constantemente, pois com frequência se vê diante de um equipamento que está em transformação. Conforme expressa a autora não bastam treinamento para a utilização das tecnologias é necessárias reflexão permanente no contexto da escola que desacomodem conceitos e situações estabelecidas.

Para (Moran, 2008, p.24) aprendemos realmente quando conseguimos transformar a nossa vida em um processo permanente, paciente, confiante e afetuoso de aprendizagem. Permanente, porque nunca acaba. Paciente porque os resultados nem sempre aparecem imediatamente e sempre se modificam. Confiante, porque aprendemos mais se temos uma atitude confiante e, um processo afetuoso, impregnado de carinho, de ternura, de compressão porque nos faz avançar muito mais. O autor encaminha para uma reflexão em torno das questões afetivas, uma vez que o processo de comunicação é mediado pelos sujeitos que se interligam uns com os outros, articulando propostas e construindo possibilidades. Kenski (2001, p.75) diz que o professor precisa ter condições de poder utilizar o ambiente digital no sentido de transformar o isolamento, a indiferença e a alienação com que costumeiramente os alunos frequentam as salas de aula em interesse e colaboração, por meios dos quais eles aprendem [...]. As ferramentas tecnológicas favorecem o desenvolvimento da comunicação, contribuem com a motivação e as interações, e ainda servem para publicar ou divulgar o trabalho do educando através de ambientes virtuais.

O trabalho realizado dentro ou fora do ambiente educacional estimula a comunicação virtual e presencial, pois há uma troca de saberes entre os alunos.

O educando é motivado através da visualização, da imagem, da animação e dos sons, o que encanta e motiva o aluno a dedicar atenção, por que é novidade, são inúmeras possibilidades de pesquisar, é a tecnologia que proporciona o novo, o atrativo. Dessa forma, o sujeito amplia o conhecimento de maneira significativa e

prazerosa, e o educador possibilitou intermediou essa aquisição. Complementando, o as trocas é favoreceram novas formas de comunicação.

Quando Piaget (1970) apud Goulart (2007) descreve as fases do desenvolvimento da criança, mais especificamente sobre o período operacional concreto, ele cita a importância da afetividade, apesar de não ser este seu foco principal. Ele se refere a esse fenômeno como energizador do desenvolvimento cognitivo. E, segundo Goulart (2007), Piaget utiliza o termo social em dois sentidos: o primeiro se refere às relações da criança com o adulto, enquanto fonte de transmissões educativas e linguísticas das contribuições culturais, em segundo lugar, o social também se refere às relações das crianças com outras crianças. Estas são afirmações que indicam a necessidade de valorizar as interações que ocorrem durante uma proposta de trabalho inovadora, como na utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), dos ambientes virtuais de aprendizagem ou na utilização de ferramentas que possibilitam trabalhar o conteúdo de maneira cooperativa e colaborativa, envolvendo alunos e professores nos processos de ensino e aprendizagem (ALMEIDA e VALENTE, 1997).

Por consequência propiciando habilidades técnicas, bem como o acesso à informação que, pode instigar a aprendizagem além de trabalhar o cognitivo, pois o indivíduo tem a possibilidade de unir os conhecimentos, experiências e informações de sua realidade às novas informações adquiridas podendo assim alcançar novos conhecimentos e descobrir novas possibilidades.

O educador tem que estabelecer uma parceria com o educando, uma vez que este deve ter consciência de que não é o possuidor do saber. “Freire destaca a importância de aproximar o discurso do desempenho, o discurso teórico à prática, pois afinal o professor é o exemplo para o aluno”. O docente pode desconhecer algumas coisas, porém tem que ter amplo conhecimento do seu trabalho, deve estar sempre preparado.

Ensinar exige comprometimento, a entender que a educação é uma maneira de intervenção no mundo, portanto é indispensável aproximar continuamente o discurso da ação.

O educador é uma referência para o seu educando e acima de tudo é um ser humano, tem sentimentos, faz parte da sociedade, assim sendo não é um ser ausente. Sua vivência vai além das paredes da escola e essa sociedade o leva a



criticar, fazer indagações e buscar estratégias que contribuam para aproximar seu discurso da ação. Desse modo não se ausenta em sua atitude, deve sempre mostrar o que pensa, indicando caminhos diferentes, reprimindo conclusões, para que o aluno tire suas próprias conclusões. Para que isso aconteça deve haver uma análise entre autoridade e liberdade.

Através da observação, do saber escutar o aluno que o professor terá conhecimento das necessidades e ânsias desse aluno.

Após, constatar quais as dificuldades do educando, o educador fará um planejamento que auxilie lhe dê meios e ferramentas para propiciar um aprendizado de acordo com a dificuldade encontrada.

Essa busca leva a reflexão, conseqüentemente leva a uma mudança um rompimento com o método tradicional, abrindo-se acesso a globalização e interdisciplinaridade pedagógica, favorecendo o conhecimento do sujeito na aprendizagem.

O educador se torna um aprendiz, pois estar atento a modernidade. requer leitura e pesquisa constante. Dois caminhos que levam a refletir e confrontar sua prática com as práticas aplicadas, discutidas e pesquisadas.

Transformar pede a atuação do sujeito em todos os meios.

Assim, transmitir e adquirir conhecimento estão associados a uma constante mudança e a transformar, por conseqüência a sociedade nos cobra conexão, estar antenado, conectado porque educar envolve levar conhecimento.

Como hoje o educando está conectado é compromisso de o professor utilizar a multimídia, mídia entre outras tecnologias disponibilizadas.

Ganhar, adquirir, partilhar conhecimento faz parte de aprender e ensinar, sendo que é um processo organizado conjuntamente; em que todos envolvidos praticam, interagem, troca-se e se respeitam. Portanto, é relevante a intermediação do educador neste processo de cooperação.

Para que se concretize o processo de aprendizagem, com auxílio da tecnologia, se faz necessário agregar a tecnologia ao currículo conseqüentemente, a prática diária do educando, contanto com a ajuda de gestores e educadores.

Esse é o novo perfil do educador que o sujeito espera, assim como mudar a prática para aprimorar o trabalho pedagógico se faz necessário partilhar perguntas e

respostas com o aluno, através de uma parceria na busca de soluções para as dificuldades que surgem inesperadamente.

O apoio ao educador por parte dos gestores da educação, qualificando o mesmo para que desenvolva seu trabalho com apoio das TICs existentes possibilitará que o professor transponha barreiras que antes eram intransponíveis, sendo uma delas incluir o aluno excluído para dentro da escola.

A sociedade exclui o sujeito diferente, aquele que não está dentro do padrão pré-estabelecido por essa, sendo assim a escola deve inovar, para que não cometa o mesmo erro imposto por essa mesma sociedade.

A comunidade escolar exige uma educação de qualidade, para atender essa exigência deve-se modificar este Dispor o controle da leitura e da escrita com entendimento é fundamental para alfabetização e letramento.

Há uma uniformidade de que alfabetização e letramento são inerentes, pois uma complementa a outra. Alfabetizar; é sim um processo contínuo, Paulo Freire pensou muito na magnitude da alfabetização e provavelmente, faz falta para diversas pessoas no Brasil. Acreditando que a criança como um futuro cidadão, capaz de pensar por si só.

Dispor o controle da leitura e da escrita com entendimento é fundamental para alfabetização e letramento.

Há uma uniformidade de que alfabetização e letramento são inerentes, pois uma complementa a outra. Alfabetizar; é sim um processo contínuo, Paulo Freire pensou muito na magnitude da alfabetização e provavelmente, faz falta para diversas pessoas no Brasil. Acreditando que a criança como um futuro cidadão, capaz de pensar por si só.

Dispor o controle da leitura e da escrita com entendimento é fundamental para alfabetização e letramento.

Há uma uniformidade de que alfabetização e letramento são inerentes, pois uma complementa a outra. Alfabetizar; é sim um processo contínuo, Paulo Freire pensou muito na magnitude da alfabetização e provavelmente, faz falta para diversas pessoas no Brasil. Acreditando que a criança como um futuro cidadão, capaz de pensar por si só.

Alfabetização é a aquisição de mecanismos e intercomunicação, compreensão para manifestação do pensamento, da leitura, e da escrita.

Dispor o controle da leitura e da escrita com entendimento é fundamental para alfabetização e letramento.

Há uma uniformidade de que alfabetização e letramento são inerentes, pois uma complementa a outra. Alfabetizar; é sim um processo contínuo, Paulo Freire pensou muito na magnitude da alfabetização e provavelmente, faz falta para diversas pessoas no Brasil. Acreditando que a criança como um futuro cidadão, capaz de pensar por si só.

Essa é a era da tecnologia, e a comunidade escolar deve estar atualizada para receber o educando que traz consigo um razoável conhecimento tecnológico.

A tecnologia de informação e comunicação será facilitadora e eficaz se, o sujeito fizer uso dessas com intuito, objetivo de mudar, transformar a educação antiga e uma voltada, centrada no sujeito.

A transformação deve promover a verdadeira democracia no ensino, eliminar o autoritarismo, fazer uso da tecnologia a favor do conhecimento, da autonomia e contribua para desenvolver a liberdade para criticar.

Veem-se hoje educadores engajados, comprometidos na luta para que o sujeito desfrute de uma educação democrática.

Não é tão simples manejar as novas ferramentas tecnológicas, no entanto o professor é o que deve orientar o coordenar as atividades. MATTOS (apud PORTO, 2004, p.31) acredita que mudar crenças e práticas instituídas e legitimadas pelos sujeitos escolares é um trabalho difícil, que pode levar mais tempo do que se gostaria. Ao professor compete refletir sobre hábitos e posturas cotidianas que muitas vezes são adotados na escola, sem consideração às reais necessidades de sua prática. Ele precisa sentir-se produtor e pesquisador de práticas educativas – com ou sem TIC. O professor comprometido participa ativamente do processo de transformação, esse precisa reorganizar sua prática, buscando conhecimento tecnológico para identificar os recursos oferecidos e disponibilizados que contribuem no processo ensino aprendizagem. Segundo Paulo Freire, a permanência/mudança torna o processo durável, durando enquanto se transforma. Freire explica a educação de modo que está acontecendo de modo que pode sofrer mudanças (Freire, 1988: 84) apud Margarita Victoria Gomez (2004).

Nota-se, assim, que o perfil do novo professor é ser atualizado, saber utilizar a tecnologia para melhorar o aprendizado, admitir não ter todas as respostas, ser

parceiro do aluno e aprender com eles, continuar mantendo a autoridade, sem ser autoritário. Saber lidar com diferentes situações, resolver problemas inesperados, ser flexível e multifuncional e estar constantemente ligado (conectado). A formação do educador é imprescindível, para que o mesmo possa atuar com segurança sobre a tecnologia, a fim de que consiga resolver as dificuldades que o aluno necessitar. No entanto, o mesmo deve deixar o aluno refletir e compreender, para elaborar os próprios conceitos, para após intervir.

A sociedade vive uma nova era, e a educação tem o compromisso de incorporar as mesmas no seu currículo, logo haverá melhoria no processo ensino aprendizagem educação.

Novas metodologias irão surgir com o auxílio da tecnologia, não vai ser uma transformação imediata, entretanto se a comunidade escolar tiver acesso a formação dos seus integrantes para transpor barreiras e não ficarem na ignorância tecnológica.

Nesse ambiente, a presença do professor deve ser de um profissional que participa ativamente num processo de aprendizagem estimulante e interativo. Freire (2005) escreve que “Na prática educativa deve estar presente o exercício a prática”. “Através de situações relevantes que o fizessem refletirem o quê e como está fazendo”. Enfim, que o conduza por um caminho de construção de o seu pensar, de seu saber e de sua visão de mundo.

O educador ainda não realiza um trabalho bastante convincente e eficiente, em razão dos problemas existentes hoje na educação, passam desde a fragilidade profissional.

O educador ainda não realiza um trabalho bastante convincente e eficiente, em razão dos problemas existentes hoje na educação, passam desde a fragilidade profissional à falta de formação adequada as novas tecnologias.

Tendo em vista pode-se dizer que:

Só haverá, porém, uso efetivo dessa tecnologia na escola se, o professor, aluno, direção, pais, fornecedores de hardware e software, prestadores de serviços, pesquisadores e professores universitários e governantes compreenderem os seus benefícios potenciais, mas também suas limitações (PROINFO, 1997, p. 17). Nesse sentido, Levy (2000a, p.8-9), diz que a escola é uma instituição que há cinco mil

anos se baseia no falar/ditar do mestre, na escrita manuscrita do aluno e, há quatro séculos, em uso moderado da impressão. A educação ainda reluta a mudanças, o que impede transformações que não dão certezas absolutas, porque a sociedade é tradicional repleta de regras e convenções. Assim sendo cabe ao educador estar disposto a discutir e propor caminhos em direção aos avanços tecnológicos, argumentar os objetivos, as aplicações e a oportunidade que se abre para uma nova forma de educar, bem como a carência de formação do educador que trabalha na educação.

### 2.3 Objetos de Aprendizagem

Objetos de Aprendizagem é qualquer recurso digital; modulares, autônomo. Apoia o sujeito no processo ensino aprendizagem, permitindo ao educador criar possibilidades de reutilização, podendo ser desenvolvido com clareza. Deve possuir todos os requisitos para que possa ser reutilizado em situações diferenciadas por todos educadores.

O material digital possibilita por meio de vários recursos digitalizados que diversas fontes de informação e conhecimento sejam criadas e socializadas

“Nos últimos anos, o Grupo de Pesquisa e Produção em ambientes Interativos e o Objetos de Aprendizagem (PROATIVA) tem desenvolvido objetos educacionais e realizado pesquisas sobre sua utilização na escola e a compreensão de conceitos matemáticos. Duas questões que direcionam o trabalho do grupo são: 1) que vantagens um objeto apresenta em relação ao uso de matérias tradicionais; 2) de que forma um OA ajuda efetivamente na compreensão dos conteúdos” (Brasil, Mec./Sede, 2007).

Os objetos de aprendizagem são produzidos a partir de uma base tecnológica, estes são interativos, dinâmicos e reutilizáveis em diversos ambientes de aprendizagem, cujo propósito é auxiliar no processo ensino aprendizagem, estes atendem várias modalidades de ensino como: presencial ou à distância podendo ser usado na educação formal, informal ou corporativa. Agregam características diversas, como durabilidade, simplicidade para atualização, versatilidade, interoperabilidade, modularidade, portabilidade e muitos outros. A peculiaridade principal dos objetos de aprendizagem é sua desabilidade, uma vez que é posta em prática por intermédio de repositórios que arquivam os objetos coerentemente,

possibilitando serem identificados baseado na busca por temas, por autor, por nível de dificuldade ou por vínculo com outros objetos.

O Portal do Professor é um modelo de repositório, mantido pelo MEC, com numerosos acessos.

Há diversas metodologias e repositórios de objetos educacionais no Brasil e exterior. No Brasil destacam-se algumas como: PROATIVA (grupo de pesquisas<sup>0</sup>, LABIVIRT, RIVED, LOA e SHOFIA...), no exterior há DART, MIDOA, UAA, LOCOMO, estes repositórios arquivam metade dos (dados sobre dados), com relação aos objetos relacionados à aprendizagem, através dos repositórios consegue-se detectar, agregar e atrair os objetos para junta-lo a nossa utilização.

Tarouco (2004) entende que objetos de aprendizagem “são recursos digitais usados para apoiar a aprendizagem”. Esta mesma autora cita como exemplo de objetos de aprendizagem as simulações, as calculadoras eletrônicas, as animações, os tutoriais, os textos, os sites kW os clips de áudio e vídeo, as ilustrações, os diagramas, os mapas, entre outros.

Os objetos de aprendizagem são unidades auto consistentes de pequena extensão e simples manuseio (áudio, textos, gráficos, aplicações, simulações, jogo educacionais, infográficos, tabelas, tutoriais, páginas da web, animações, mapas) por intermédio da hiperligação. Capaz de combinar com outros objetos educacionais, ou seja, qual for à mídia digital.

Para diferenciar tipos possíveis de Objetos de aprendizagem a proposta da taxonomia é diferenciar os mesmos para uso em projetos, o que facilita a reutilização, facilitando a comparação inter-objetos não fornecendo medidas independentes para classificar os objetos de aprendizagem.

Igualmente, um objeto de aprendizagem pode ter vários usos, o conteúdo pode ser reagregado ou transformado além do mais, ter a interface e layout ajustados para ser adaptados a outros módulos ou cursos.

De acordo com Castro-Filho et al. (2007, p.2) Os objetos de aprendizagem tem a função de “focalizar em um objetivo de aprendizagem único, isto é, cada objeto deve ajudar os aprendizes a alcançar um objetivo especificado”, isto é os objetos devem ser elaborados com fins educativos que levem o sujeito a obter o conhecimento de maneira significativa dentro do que foi proposto, de modo que não restem dúvidas.

A aprendizagem se tornará significativa se puder ser apresentado individualmente, que haja interação, reutilizado em diferentes contextos, ser possível agrupar e possuir informações identificadas por metadados. (dados sobre dados).

Tudo o que envolve sala de aula deve favorecer a aprendizagem, portanto, é essencial que o sujeito possa manipular esse material para, produzir, fazer e refazer; uma vez que, tudo no universo contribui com a aprendizagem.

Pesquisadores buscam novas possibilidades para produção de materiais digitais que viabilizem, auxiliem e promovam resultados em tempo hábil para que o professor tenha tempo para elaborar sua aula.

A evolução da Tecnologia de Informação e da comunicação deu uma sucessiva aceleração no desenvolvimento do processo de ensino aprendizagem e na criação de materiais didáticos, fazendo uso do som, cor e movimento, propiciando uma grande interatividade com os usuários.

Objeto de aprendizagem, pode ser útil em contextos diversificados de aprendizagem cibernética. Para atender a esta característica, com o objetivo de satisfazer essa particularidade, todo objeto dispõe de cota visual, que interage com o estudante separando os dados para operar conforme conteúdo dos dados instrucionais do objeto de aprendizagem. Deste modo a visualização quando delineada e aplicada corretamente de maneira séria, envolvem e contribuem para a concentração do educando.

Utilizar os objetos de aprendizagem como apoio no processo ensino aprendizagem contribui com o desenvolvimento cognitivo, provoca o raciocínio lógico, é um grande facilitador no processo de aprendizagem contribuindo para dar significados a conhecimentos atuais.

O destaque da tecnologia na escola vem se sobressaindo em virtude do educando mostrar-se mais integrado diante do computador. Os Objetos de Aprendizagem apresentados foram desenvolvidos com o objetivo de coadjuvar no processo de aprendizagem do educando, visando estimular o raciocínio lógico do mesmo. Sendo assim, ao finalizar a criação do Objeto de Aprendizagem para o Ensino e Aprendizagem, a expectativa é que o aluno seja capaz de apresentar maior rendimento ao esclarecer um exercício ou problema, para que os mesmos sejam solucionados com maior facilidade. Para o desenvolvimento dos Objetos de Aprendizagem foram de fundamental importância as orientações da RIVED, que auxiliaram no processo de planejamento e desenvolvimento dos objetos apresentados. Na etapa atual de desenvolvimento está sendo finalizada a especificação do agente pedagógico Lógico. Como trabalhos futuros, pretende-se programar as funcionalidades do executor para que o mesmo possa interagir de forma mais inteligente e criativa com o usuário que estará utilizando o ambiente.

Ainda, pretende-se desenvolver o Guia do professor para que os objetos desenvolvidos possam efetivamente ser utilizados com todo seu potencial. Por fim, será realizada a validação dos objetos desenvolvidos, concluindo as etapas de construção dos objetos de aprendizagem (Brasil, Ministério da Educação, Secretaria de Educação à Distância, 2007).

Pode se fundamentar que o objeto de aprendizagem possuem alto grau de eficácia e uma verdadeira tecnologia educacional na produção de materiais didáticos. Quantificar em termo na ocasião que apresentar qualidade, diminuição de despesa, agilidade de modificação, escalabilidade dos ambientes, acessibilidade, de se comunicar de modo transparente e com outro similar ou não.

Podem ser quantificáveis em termos de vantagens quando apresenta qualidade, redução de custos, flexibilidade de modificação, escalabilidade dos ambientes, portabilidade, interoperabilidade dos conteúdos e revolução no conhecimento tecnológico.

**Flexibilidade:** Os Objetos de Aprendizagens são construídos de maneira que tenham começo meio e fim, sem necessidade de conservação; fácil de ser atualizado a partir dos dados pertencentes ao objeto e que estejam igualmente no banco de conhecimentos;

**Customização:** Qualquer educador pode dispor, adaptando-o ao seu projeto; Através da Interoperabilidade, estabelece-se a comunicação e compartilhamento de dados.

Apesar de estar sendo desenvolvido e aprimorado, ainda se faz necessário o desenvolvimento de novos OAS, sendo que estes objetos de aprendizagem na sua maioria são criados por pessoas ligadas a educação, estas não possuem conhecimento técnico suficiente para aperfeiçoar, aprimorar, objetos mais modernos, abaixo segue a configuração dos objetos de aprendiz.

Há várias pesquisas que mostram o uso de Objetos de Aprendizagem como ferramentas de apoio à construção de conceitos matemáticos (CASTRO-FILHO et al., 2003; GOMES; TEDESCO; CASTRO-FILHO, 2003; LEITE et al., 2003). Esses pesquisadores investigaram a formação de diferentes conceitos ligados à aritmética, álgebra, frações e funções. Ainda há poucas investigações sobre as contribuições de OA para o desenvolvimento do pensamento proporcional.

Entende-se que criar OA para aprendizagem é algo que exige muito conhecimento em tecnologia, assim o professor que está iniciando sugere-se as



ferramentas de autoria desde que esteja dentro do planejamento elaborado pelo mesmo.

Para que o objeto de aprendizagem atinja o objetivo muitos critérios devem ser observados, para que evitemos perder tempo em algo que não atenda ao usuário. Antes do objeto de aprendizagem ser montado, deve-se observar qual a principal dificuldade encontrada, qual resultado antes de iniciar sua construção, quais serão as ferramentas a serem utilizadas e quanto tempo será preciso para que o mesmo esteja pronto. Claro que para montar, muitos outros detalhes devem ser observados ainda do processo de decisão para evitar que o objeto atinja o efeito desejado. (Brasil, Ministério da Educação, Secretaria de Educação à distância – Brasília 2007).

Os pesquisadores esperam que as escolas façam uso dos objetos de aprendizagem, pois podem, através dos problemas que surgirem, os mesmos podem ser aperfeiçoado.

Ao planejar e desenvolver um objeto de aprendizagem o pesquisador, está elaborando novas maneiras de o sujeito assimilar o conhecimento de modo interativo. Este é elaborado de modo que fique organizado o material educativo digital. Quando organizados em repositórios de modo sincrônico integrado a um processo de gerenciamento são muito eficientes.

Há pouco acesso aos repositórios de objetos de aprendizagem devido à falta de conhecimento por parte dos professores, se faz necessário que o governo divulgue e promova cursos de capacitação com a finalidade de atualizar e propiciar conhecimento ao educador.

## 2.4 Alfabetização

Tem-se como conceito de alfabetização a prática de ensinar o código da língua escrita, ensinando a escrever e a ler, é um processo de assimilação de significados através do código escrito e um conjunto de habilidades. Baseia-se em ensinar o educando a ler, cuja finalidade é possibilitar a compreensão da leitura. Ler é requisito necessário para que o aluno possa ler para compreender, sendo que aprendemos a ler uma só vez na vida.

Alfabetização é conceituada como o ensino das habilidades de “codificação” e “decodificação”, foi deslocado para a sala de aula, no final do século XIX, sendo que a decodificação é essencial no processo alfabético uma vez que, o foco é conduzir o

educando a compreender o que lê e obter competências para decifrar, ou seja, para reconhecer as palavras. Alfabetização e Letramento tratam de processos de origem diferenciada, que envolvem aprendizagens diferentes, da mesma forma um método diferenciado.

Alfabetizar letrando é desenvolver as habilidades necessárias para o uso da leitura e da escrita na prática social em que está inserido. Habilidade para reconhecer símbolos e competências.

Portanto, é admissível considerar que letrar é orientar, encaminhar o aluno ao exercício da prática social de leitura e escrita, introduzi-lo no campo das letras, no seu ambiente social, incentivá-lo para que crie prazer pela prática da leitura, e alfabetizar compreende a decodificação e assimilação dos signos linguísticos.

Inserir o indivíduo na prática da leitura, isto é, instigar para que aprenda a ler, entretanto não acarreta que o aluno irá gostar de ler, uma vez que há indivíduos alfabetizados que não criam a prática de ler e não leem com frequência, assim, não basta alfabetizar o aluno, é necessário letrá-lo ou apresentá-lo os diversos tipos de expressões textuais, é instruir a criança a ter relações com leitura e escrita, compreender e questionar, acima de tudo fazer a leitura do mundo com base nas suas práticas sociais.

A alfabetização inicia quando a criança ingressa na escola, e à medida que, começa a interação com outras crianças, adulto ou outras diferenças em que o meio social pressupõe.

A convivência social do aluno prevê que ele vá aprendendo os signos e absorvendo e percebendo a dimensão do mundo. Quando ingressa escola o educador apresenta o sinal gráfico assumindo o papel de escriba, e registra todo e qualquer desejo que o aluno apresenta no universo da escrita.

Oliveira (2002, p. 169), que conceitua a palavra alfabeto: “A palavra alfabeto deriva das duas primeiras letras do sistema grego, alfa e beta. Alfabetizar, em todas as línguas e em todos os tempos atuais significa originariamente, aprender a usar o alfabeto para escrever e ler”. Assim sendo, alfabetizar significa identificar sons e letras, ler o que já está escrito.

Nesse sentido, pode-se observar que a alfabetização do educando promove sua própria socialização, sendo que, a partir dela o mesmo conseguirá exercer influência no meio social.

Alfabetização e conhecimento caminham lado a lado, o indivíduo que lê e escreve, busca conhecimento, é livre, não depende tanto do outro, assim pode se mobilizar no seu meio e fazer suas escolhas, que irá reproduzir opinião para o definitivo exercício da cidadania.

Considerar o aluno como um futuro cidadão, apto a raciocinar por si próprio, compete ao educador, criar condições de torná-lo apto conduzindo-o a solucionar suas dificuldades recusando dar-lhe as respostas. Desse modo, o aluno deve ter a liberdade de relacionar-se com o colega e professor, trocando opiniões com objeto do seu conhecimento. Kenski (2007, p.75) diz que para que se possa realizar essas transformações no ensino é preciso que o professor saiba lidar criticamente com as tecnologias da informação e comunicação, usando-as pedagogicamente [...] assumindo uma posição de criticidade e dúvida diante das informações, novas e velhas, exercendo o papel de orientação e cooperação com os alunos, ensinando-os a aprender e...aprender, ensinando. Concordando com as autoras também acredito nas possibilidades de cooperação e orientação dos professores e, na relação recíproca de aprendizado em que professores e alunos são aprendizes e ensinantes, para, a partir de então, construírem conhecimento significativo. O construtivista não possui material didático com regras prontas e práticas permanentes, já que cada aluno é um, ser único, com conhecimentos próprios e habilidades pessoais particulares. Também não cria um método, e sim uma postura por meio da qual o educador, mesmo utilizando diferentes métodos, exerce o papel de mediador do conhecimento e de instigador da interação, do diálogo e do trabalho em grupo.

O dever do professor não é impedir a criatividade do aluno, mas ensiná-lo, a aprender, daí a relevância da concepção construtivista, conforme cada educando será capaz, criando suas hipóteses e estabelecendo relações, baseado nas intervenções adequadas, elaborar o próprio pensamento.

Conhecer o educando na concepção construtivista é primordial para poder delimitar o método mais apropriado de ação pedagógica. Consolidar seus objetivos e estratégias próprias apoiadas no que o aluno já sabe.

Faz-se necessário reconsiderar conceitos, mudar e avaliar o olhar da educação a que se dirige ou deve dirigir-se, a quem nada sabe. Alcançar essa mudança e mudar a prática na sala de aula, pois a escola dirige-se ao indivíduo que já traz um conhecimento. O propósito fundamental é atender a todos educandos,

igualmente o que vem sem condições de acesso ao conhecimento elaborado socialmente.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental que são: igualdade de direitos à educação de qualidade e de premissa de formar, cooperação de vários segmentos da sociedade, também da escola como lugar de formação e informação, sujeitos aptos a participar na sociedade de modo democrático, competente e regulado por valores universais. A constituição resulta da carência de um referencial compartilhado para a formação escolar no Brasil, adequado para apontar o que deve ser garantido a todas as pessoas, em uma realidade com pormenores diferenciados, sem favorecer uma padronização sem alterar e prejudicar traços culturais e regionais (BRASIL, 1997, p. 28).

A divulgação de conteúdos é fundamental, conteúdos vivos, concretos inseparáveis da realidade social. O reconhecimento da escola como recurso de apropriação do saber é o melhor serviço que se presta ao interesse popular, uma vez que a própria escola pode auxiliar para excluir a seletividade social e torná-la democrática.

Se a escola é parte integrante do todo social, atuar no interior dela é do mesmo modo agir no rumo da mudança da sociedade. Nesse sentido, a educação é uma atividade mediadora no centro da prática global, isto é uma das mediações na qual o educador intervém, e o educando atua de maneira eficaz; primeiramente de uma experimentação desordenada, dividida a uma visão sucinta, estruturada e unida.

São chamados os métodos analíticos sintéticos que tentam combinar aspectos de ambas as abordagens teóricas, ou seja, enfatizar a compreensão do texto desde a alfabetização inicial, como é próprio dos métodos analíticos ou globais, e paralelamente identificar os fonemas e explicitar sistematicamente as relações entre letras e sons, como ocorre nos métodos fônicos (CARVALHO, 2008, p.18).

Alfabetização é um mecanismo de intercomunicação, compreensão, manifestação e classificação, dispor o controle da leitura e da escrita não é só algo que ajuda nos tempos modernos.

Paulo Freire pensou muito na magnitude da alfabetização e provavelmente, faz falta para diversas pessoas no Brasil. Acreditando que a criança como um futuro cidadão, capaz de pensar por si só.

#### 2.4.1 O uso dos objetos de aprendizagem na alfabetização

O indivíduo de seis anos de idade inicia a fase escolar (alfabetização), marcando uma nova etapa na sua vida. Na medida em que vai aprendendo a ler e escrever e realizar os primeiros cálculos, da mesma forma desenvolve sua autonomia mental. Nesta etapa a criança realiza conhecimentos sociais relevantes, da mesma forma desenvolve sua autonomia mental.

O desenvolvimento cognitivo de acordo com Jean Piaget é nesse estágio que se estrutura fielmente o pensamento, a criança passa do estágio pré-operatório para o estágio das operações concretas. É nesse estágio que a criança reorganiza o pensamento real. O aluno realiza operações mentais ainda não alcançados. Entretanto necessita da prática concreta para executar as mesmas, isto é vigorosamente enleada ao concreto, a assimilação real do meio.

Nessa fase, a prática e reconhecimento oferecem suporte para a aprendizagem, assim deste modo parte de experiência pessoal para uma percepção total.

Contudo, segundo o autor, ainda não é capaz de utilizar a lógica dedutiva, na qual a partir de um princípio geral pode-se gerar hipóteses jamais vividas. Em relação ao desenvolvimento cognitivo, Jean Piaget apontou para um importante salto que ocorre nesta fase: a criança passa do estágio pré-operatório para o estágio das operações concretas. Para Piaget (1987), é nesse estágio que se reorganiza verdadeiramente o pensamento. A criança consegue realizar operações mentais que até então não conseguia, como, por exemplo, a reversibilidade.

A internalização das funções psicológicas superiores acontece a partir de determinadas transformações que marcam o desenvolvimento cognitivo da criança, que passa a realizar internamente operações que antes somente ocorriam de maneira externa.

O Estágio das operações concretas que vai dos 7 aos 12 anos, onde a criança já está organizada mentalmente constituída. Piaget fala em operações de pensamento ao invés de ações. É apto de olhar tudo de vários ângulos.

Finaliza e estabiliza as conservações do número, da substância e do peso. Além de, trabalhar com o concreto, a agilidade de pensamento gera um número significativo de conhecimento.

Nesse estágio a criança desenvolve noções de tempo, espaço, velocidade, ordem, casualidade, está preparada para confrontar diversos pontos de vista e assimilar elementos da realidade. Necessita do concreto pra alcançar o raciocínio mesmo não se limitando a uma representação instantânea.

<b>Estágios</b>	<b>Faixa etária</b>	<b>Características</b>
Sensório motor	0-2 anos	Evolução da percepção e motricidade
Pré-operatório	2-7 anos	Interiorização dos esquemas de ação, surgimento da linguagem do simbolismo e da imitação deferida.
Operatório Concreto	7 -11 anos	Construção e descentração cognitiva; compreensão da reversibilidade sem coordenação da mesma; classificação, seriação e compensação simples.
Operatório Formal	Acima de 11 anos	Desenvolvimento das operações lógicas matemáticas e infralógicas matemáticas, da compensação complexa (razão) e da probabilidade (indução de leis).

Quadro 1 – Descrição dos estágios do desenvolvimento Cognitivo

Walkiria Roque

Aumenta a habilidade de representar uma ação apostada do estágio anterior. É necessário aplicar novos métodos que ultrapassem o nível de conhecimento do aluno. Educar é fazer diferente; é criar, desafiar, reorganizar idéias, ludicidade e interação. Conseqüentemente permitir que o aluno crie e recrie seu conhecimento. Portanto significa inclusive usar a tecnologia como facilitadora no processo ensino aprendizagem.

O educador sonha em elaborar e por em prática aulas significativas, que atraia o aluno transformando a escola em um lugar interessante, agradável e satisfatório; e um importante recurso são as mídias digitais através dos jogos e os objetos de aprendizagem.

Os jogos digitais destinados à educação estimulam o educando, pois é atrativo, encanta e contribui na execução das atividades que requer manuseio de informações difíceis de compreender. Também, é através do brincar que a criança se diverte, satisfaz desejos e investiga o universo a sua volta, portanto é fundamental oferecer às crianças atividades que favoreçam e promovam o

crescimento integral, respeitando as características da linguagem, do cognitivo, afetivo, social e motor.

Desta forma o lúdico ajuda de modo considerável para o crescimento integral do indivíduo, contribuindo no processo de socialização, intercomunicação, manifestação e organização do pensamento.

A interação e a interatividade é que possibilita o diálogo, a comunicação o que gera possibilidades para produzir, construir e reconstruir conhecimentos, portanto a tecnologia facilita a ação do indivíduo. O recurso oferecido hoje traz novas formas de ler, escrever e, conseqüentemente, de pensar e agir.

O uso das TIC oportuniza aprendizagens relevantes e pertinentes no processo educativo, além de motivar o aluno, estimulam o desafio. As mídias sociais desenvolvem habilidades digitais, o contato social online.

Através do jogo (ludicidade) propicia o estudo da ligação do aluno com o universo externo constituindo estudos exclusivos sobre a relevância do lúdico na estrutura da personalidade do indivíduo.

Por meio da aprendizagem lúdica (jogo) o aluno forma conceitos, separa, constitui conceitos, diferencia ideais, organiza relações lógicas, integrando percepções, elabora estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento este que é o mais importante vai se socializando (Piaget, 1982).

Os recursos multimídia dinamizam o processo ensino aprendizagem, pois o educando não fica passivo, estático ele interage, explora, cria e busca soluções de maneira autônoma. Através do jogo o aluno desenvolve habilidades relevantes para o complicado mundo moderno.

O jogo é uma maneira do sujeito de se expressar, dialogar com o meio, através de mensagens, do pensamento, dos códigos.



Figura 1: Jogos educativos

Fonte:

<https://www.google.com.br/search?q=imagens+de+jogos+educativos+para+copiar&espv=2&biw=1024&bih=667&tb>. Acesso agosto 2015.

Construir uma alfabetização de maneira prazerosa e relevante com o auxílio do jogo, proporciona a criança a vivenciar momentos de magia, mesmo que tenha regras a seguir.

Uma vez que é importante para a criança brincar, porque ao brincar o professor observa o aluno, uma vez que através dele o aluno interage e progride no processo de aprendizagem, desenvolvendo raciocínio lógico. Este é o momento culminante, é o que mais lhe atrai enquanto criança.

Uma nova aprendizagem proporciona desafios, sendo assim jogo possibilita essa provocação oferecida pela interação com o jogo no computador, não por outra criança ou adulto.





Figura 2 - A criança e a tecnologia na escola, o professor como mediador do processo.

**VOO EDUCATIVO**

Hoje você será um piloto de avião!  
Sua missão é pegar as estrelas mágicas. Elas estão cheias de letras, sílabas e números.  
Capturando as estrelas na sequência correta, o avião executa lindas acrobacias!

**Dica para o educador**  
Com três opções de conteúdo, neste jogo as crianças poderão colocar em prática seus conhecimentos sobre o alfabeto, os números de 1 a 100 e as famílias silábicas, auxiliando o processo de aquisição inicial da leitura e escrita, além da abordagem dos números em Inglês! Com áudio, a animação estimula o interesse, premiando o aluno a cada cinco sequências de acertos!




Figura 3 - Instruções do jogo

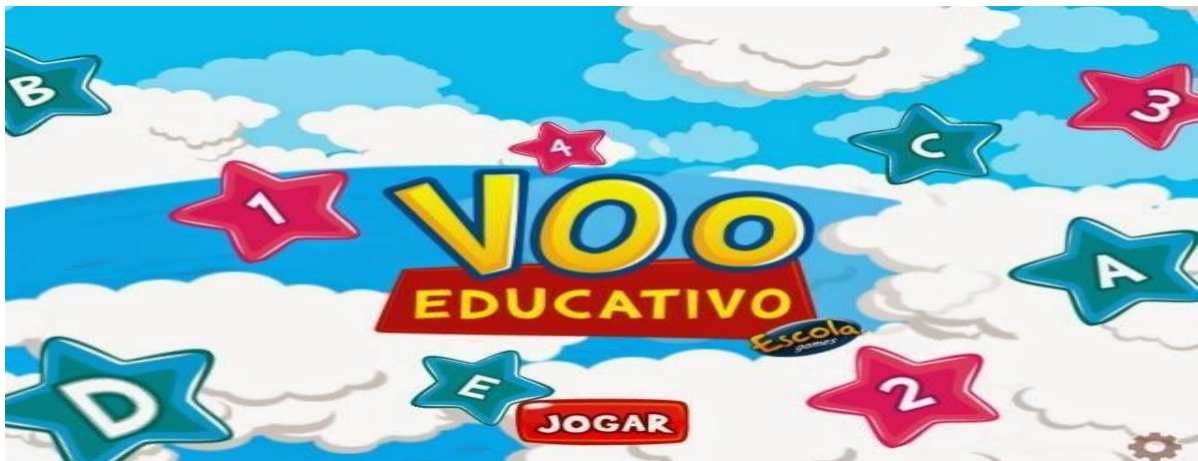


Figura 4 – Jogo que auxilia o educando na aquisição da leitura e escrita



Figura 5 – ABC

Como o foco da alfabetização é a leitura e escrita o educador pode buscar objetos de aprendizagem que contribuam no processo de letramento do aluno. Assim pode ser usado agente pedagógico animado que tenha relação com as situações de comunicação e relação na qual o aluno está habituado, conectado ao computador e à internet.

São considerados agentes pedagógicos; tutores: destinado ao ensino dirigido ao aluno - os assistentes: que colaboram com a aprendizagem do aluno - agentes da web: destinado a uma aplicação de ensino na internet - agentes mistos: que ensinam e aprendem, na prática educativa deve estar presente o exercício a prática da criticidade ligado ao reconhecimento do afeto, um conhecimento próximo, sem rigidez e o método do simples ato de aprender e obter conhecimento (FREIRE, 2005).

O autor crê que educar solicita rigidez sistemática e a obrigação do professor democrata é fortalecer a habilidade crítica do aluno, sua curiosidade, sua subordinação, precisa de ética e autorização para realizar.

Freire (2005) destaca o dever de um raciocínio crítico sobre a prática educativa. Sem essa reflexão, a hipótese vira somente mensagem oral (discurso); e a prática, ativismo e produção inconsistente. Informa para não sermos excessivamente certo de nossa afirmação e que recentes conhecimentos possam ultrapassar o que existe, sendo indispensável que o educado realize o hábito de pesquisar, pra poder inteirar-se do que ainda não sabe e informar as novidades ao

aluno, fazendo que a curiosidade do mesmo passe da ingenuidade do senso comum à curiosidade epistemológica.

As figuras 1, 2, 3, 4 e 5 apresentam algumas situações em que a tecnologia propicia aprendizagens aos alunos, em que o educador atua como mediador do processo ensino aprendizagem.

É fundamental que a comunidade escolar se una para investigar, que troquem saberes, de modo que possam orientar o educando quanto ao uso da tecnologia; como usar, com que fins, e por que e onde usá-la.

O computador possibilita atividades e práticas com objetivo educacional, espera-se que essa imagem seja vista em um futuro próximo em todo meio educacional, assim será possível, adquirir conhecimento seja qual for o lugar ou circunstância.

Aprender a ver é viver, é aprender a pensar. É chegada a hora de descobrir-se que a educação verdadeiramente humana não é a que transmite a operação gelada de inteligência concreta, pois as máquinas podem melhor que o humano realizá-los. O que essencialmente difere de todos os seres é a capacidade de reconstruir “seu mundo” e também o próprio mundo com a sensibilidade de seu olhar repleto de empatia, adocicado pela sensibilidade e pela emoção. (Antunes, 2013)

Este é o olhar do verdadeiro educador para com seus educandos, o caminho para alcançar os objetivos, seja, eles quais forem. Se estiverem embasados neste olhar com certeza serão contemplados de êxito.

### 3 METODOLOGIA

O trabalho é um estudo exploratório, elaborado através de uma pesquisa bibliográfica, que, segundo Gil (2008, p.50), “é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído de livros e artigos científicos”. As fontes utilizadas foram; a leitura digital, leitura impressa, vídeos, palestras, artigos, troca de ideias.

Tendo como foco a qualidade de ensino-aprendizagem através dos Objetos de Aprendizagem.

Ao fazer a seleção das fontes, o objetivo foi de pesquisar, com a finalidade de aprofundar o conhecimento em relação aos Objetos de Aprendizagem. Logo, foram analisadas as bibliografias que abordavam o tema de forma clara e compreensível.

A pesquisa teve a intenção específica de aprender, adquirir e ampliar o conhecimento em relação às ferramentas tecnológicas que podem facilitar e contribuir no processo ensino aprendizagem de alunos da classe de alfabetização.

O educador alfabetizador preocupa-se com que o educando leia e escreva, isso é permanente na vida desses. Assim, a autora ao iniciar seu trabalho com as turmas de alfabetização percebeu que havia alunos que não liam, era copistas.

Entretanto, só a observação não era satisfatória, foi necessário considerar o conhecimento já alcançado no meio social, com a finalidade de planejar um método que auxiliasse educador e educando.

Independentemente de o aluno elaborar seu conhecimento, em relação á alfabetização, a professora tem a incumbência de planejar as tarefas que propiciam o raciocínio em relação à escrita e a leitura.

“Devemos acreditar que a criança pode e vai aprender. Nós só conseguimos ensinar quando realmente acreditamos em nós e no outro” (RUSSO, 1999). O educador deve ser ativo, buscar conhecimento contínuo para apoiar a sua aprendizagem, desacreditar jamais, tampouco ficar inerte as dificuldades observadas.

A ansiedade toma conta do professor quando percebe seu aluno distante, desanimado, apático, indiferente. Contudo ainda transparecia no olhar e nas atitudes um desejo de aprender.

A professora percebendo que o mesmo sofria com sua dificuldade, esta, não física nem cognitiva, foi pesquisar uma metodologia que convertesse a situação; uma vez que o método desenvolvido até o momento não estava atingido o objetivo.

Considerando que o aluno é dotado de sentimento, tem coração, raciocina, é gente e não um ser inanimado no ambiente; faz parte do ensinar, penetrar no seu mundo para poder contribuir com seu crescimento.

Na busca de informação e pesquisa, alguém se lembrou do material sucateado da escola. E, neste material foi encontrado partes de um computador, o mesmo foi montado e instalado na sala, também foi cedido rádio, câmera filmadora e fotográfica e material cedido pelo NTE - Núcleo de Tecnologia Educacional da vigésima oitava CRE - Coordenadoria Regional de Educação grupo de funcionários educadores habilitados para capacitar regularmente os professores da rede pública estadual e municipal para fazer uso das novas tecnologias de informação.

“É importante usar a tecnologia para desenvolver formas radicalmente diferentes de aprender, e o melhor modo é investigando e resolvendo problemas reais” (BLIKSTEIN, 2012).

A pesquisa propicia o acréscimo de conhecimento, visto que o aluno está diariamente elaborando perguntas e questionando, visto que a curiosidade própria da criança. “O educador precisa conhecer o aluno a ponto de poder definir as estratégias mais adequadas de intervenção pedagógica. Deve estabelecer seus objetivos e criar suas próprias estratégias a partir do que o aluno já sabe” (RUSSO, 1999, p. 14).

Favorecendo-se do curso mídias, a professora resolveu acrescentar no planejamento das aulas, os materiais disponibilizados a favor da sua prática.

Com o material disponível, a sala foi organizada no final de semana para surpreender os alunos. Quando entraram em sala seus olhos brilharam e começaram as perguntas: - o que é isso prof? O que vamos fazer? Posso mexer?

Primeiro foi para a atividade proposta pela professora foi que criassem um nome para esse momento em sala de aula, o qual foi escolhido por todos: “Dia da aula diferente”.

O segundo momento foi de observações dos alunos com objetivo preparar as atividades de leitura e escrita.

No terceiro momento auxiliar o aluno para realizar as atividades, elaborando regras, estimular e interceder quando necessário, combinando horário de cada aluno, pois era somente um equipamento, se fazendo necessária organização para poder atender de acordo com a dificuldade de cada aluno.

- Foram determinados quarenta minutos para cada dupla, os outros alunos ficariam com a professora apoiadora participando de outra atividade.
- Foi gravado um vídeo dos alunos que foi postado no youtube (“O Uso do Computador como ferramenta apoio na educação<sup>1</sup>”, trabalhando com as vogais e leitura digital).
- Pesquisamos imagens do município para elaborar uma carta.
- Jogos fornecidos pelo NTE, memória, quebra cabeça, livro digital “O rato do campo e o rato da cidade” de Alice Vieira – Beleléu e os números (Patrício Dugnani).
- Motor abecedário, Alfabeto, Figuras e letras, sete erros no jardim.
- Escrita do alfabeto no computador, criar palavras com cada letra.
- Tangram – encaixe as peças.
- Vídeo conhecendo nosso município.

---

<sup>1</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=1IHGalrlz9g>

## 4 ANÁLISE DE DADOS

Dentre as atividades experimentadas com os alunos, uma delas foi o acesso a hipertextos na internet. O objetivo de desenvolver atividades com hipertexto é de praticar, incentivar a escrita, aguçar a curiosidade, buscar informações do meio em que está inserido, estimular o intelectual, tirar dúvidas.

Outra atividade foi a utilização da mídia áudio. Utilizar a mídia áudio para auxiliar os alunos foi relevante, pois conseguiram informações e adquiriram conhecimento do bairro aonde residem.

Ler o mundo, o espaço e compreender que as paisagens que podem ver são da vida em sociedade dos sujeitos na busca da sobrevivência da satisfação. Os alunos puderam compreender o lugar em que vivem através do conhecimento online que pesquisaram e assim entender o que ali acontece.

A imagem e o som do alfabeto animado permitiram reconhecimento das letras e sua ordem, formar sílabas conseqüentemente as palavras.

Os alunos acharam divertido e se sentiram animados, sendo que essa aprendizagem favoreceu as trocas, o compartilhamento. Respeito ao outro, além do que estimulou os sentidos; auditivo, visual e tátil.

A autora deste provocou a reflexão e confirmou as leituras feitas. Se faz necessário estudar, planejar, ter conhecimento abrangente para que o trabalho qualificado.

Algumas evidências que se pôde perceber:

- O aluno B. que constantemente chegava atrasado a escola, passou a chegar antes que a escola fosse aberta.
- A aluna C. repetia o terceiro ano pela segunda vez, com atendimento individual pode-se perceber que a dificuldade era visão, percebido foi encaminhada e hoje está muito bem.
- O aluno P. inquieto passou a concentrar-se mais e evoluiu na leitura.

Os alunos eram filmados nestas atividades para que mais tarde pudessem ver e elevassem sua autoestima. Os vídeos serviriam para dar suporte à professora para outras intervenções.

A tecnologia não funciona sem que alguém esteja manipulando. Porém é essencial na educação, com as TIC's abriram-se novos caminhos para o conhecimento.

É importante sermos professores-educadores com um amadurecimento intelectual, emocional e comunicacional que facilite todo o processo de organização da aprendizagem. Pessoas abertas, sensíveis, humanas, que valorizam mais a busca que o resultado pronto, o estímulo que a repreensão, o apoio que a crítica, capazes de estabelecer formas de pesquisa e de comunicação. Necessitamos de muitas pessoas autônomas na Educação e comprometidas com a modificação das estruturas arcaicas e autoritárias do ensino. (MEC, 1998, p. 89)

Concluo que, o conhecimento transforma, aprendemos com nossos erros muito mais que com os acertos, crescemos perante as dificuldades. Portanto transformar é possível, a experiência mostra que através da pesquisa, de observação podem-se adaptar recursos didáticos à realidade do aluno. Em todas as etapas das atividades foi estabelecida uma relação entre os segmentos, pois se não houver interação não atingiria o objetivo proposto.

Assim sendo, o estudo direciona ao crescimento global do educando, por que transformar e buscar novos conhecimentos se faz necessário na Educação.

A leitura, o planejamento é imprescindível para se obter um resultado positivo.





## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse estudo sinalizou que não se pode usar a tecnologia de modo aleatório, sem planejamento e organização. Ao incluir os objetos de aprendizagem no planejamento, o mesmo deve estar conectado a ideia principal do trabalho a ser desenvolvido e aplicado.

Essa análise ocasionou uma reflexão, a respeito da aplicação correta dos OA na prática pedagógica, no saber tecnológico do docente.

Assim sendo, o sujeito precisa dedicar-se na busca de conhecimento sobre as ferramentas tecnológicas que poderão ser usadas; além de sondar o saber do aluno. Uma vez que, este vem para escola repleto de informações, muitas destas adquiridas através das TICs. A presença do professor durante as atividades é importante, pois é ele que intermediará a mesma, dando sugestões, guiando, indicando procedimentos, instigando, além de instruí-lo a fazer análises de acordo com o contexto.

Estamos em outra época, nem pior, ou melhor, mas diferente, sendo assim não se deve guardar conhecimentos para o amanhã, e sim usufruir desse conhecimento, permitindo-se a continuar a aprender.

A tecnologia e seus recursos vão permanecer, logo não deve usada apenas para; usufruir por usufruir, essa evolução permite ao usuário ser arrojado, criativo e desafiador.

O educador desta nova era deve comprometer-se e superar as barreiras entre **o tradicional X inovador, comodismo X desafiador.**

## REFÊRENCIAS

AGUIAR, Eliane Vigneron Barreto; FLÔRES, Maria Lucia Pozzatti (2014). **Objetos de Aprendizagem Teoria e Prática**. In: TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach (2014). **Objetos de Aprendizagem: teoria e prática**. (Org.) Liane Margarida Rockenbach Tarouco, Bárbara Gorziza Ávila, Edson Felix dos Santos e Marta Rosecler Bez, Valeria Costa. Porto Alegre: Evangraf, 2014. CINTED/UFRGS.

ALMEIDA, Maria Elisabeth Bianconcini, (1998). **Da atuação à Formação de Professor - Tv e Informática na Educação** – MEC/SEED.

AUSUBEL, David Paul (1982). **A aprendizagem significativa**. São Paulo: Moraes.

ANTUNES, Celso. (2013). **O jogo e a Educação Infantil: Falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Fascículo 15, Ed. Vozes.

BLIKSTEIN, Paulo. (2012). O contato com o computador muda nosso jeito de pensar. Revista Nova Escola, ed. 256, 18 – 19.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

FREIRE, Paulo (2005). **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

GIL, Antonio Carlos (2008). **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª edição. São Paulo: Atlas.

GOMEZ, Maria Victoria (2004) Educação em Rede – **Uma Visão emancipadora**- São Paulo: Cortez: instituto Paulo Freire (guia da escola cidadã).

GOULART, Iris Barbosa (2007). **Piaget: Experiências básicas para utilização pelo professor**. Rio de Janeiro, Vozes.

KENSKI, Vani Moreira (2007). **Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas, SP: Papirus.

LÉVY, Pierre (2001). **As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34.

LÉVY, Pierre. (2001). **O que é virtual?** Tradução: Paulo Neves. 4 ed. São Paulo: Ed. 34.

LÉVY, Pierre. (2001). **As tecnologias da inteligência: O futuro do pensamento na era da informática**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. 9. ed. Rio de Janeiro: Ed. 34.

LAJOLO, Marisa (2004). **Do Mundo da Leitura para Leitura do Mundo**. 6ª edição. São Paulo: Ática.

MARCOLLA, Valdinei. **As tecnologias de informação e comunicação na prática pedagógica de professores do curso técnico integrado o PROEJA, 2011**. Tese (Doutorado em Educação) – programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2011.

MEC – Ministério da Educação e do Desporto (1998) – **TV e Informática na Educação**. Brasília.

MORAN, José Manuel (2008). **Novas Tecnologias e mediação pedagógica**. 14ª Edição. Campinas: Papirus.

NASCIMENTO, Maria Lívia do; LOBO, Lilia; COIMBRA, Cecília Maria Bouças. **Informatização da vida e controle da existência**. INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO: teoria & prática Porto Alegre, v.11, n.1, jan./jun. 2008. ISSN digital 1982 1654 ISSN impresso 1516-084X

OLIVEIRA, João Batista Araújo (2002). **O que significa alfabetizar**, 8. ed. São Paulo: Bandeirantes.

PAPERT, Seymour (1994). **A máquina das crianças**: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artes Médicas.

PERRENOUD, Philippe (2000). **Novas Competências para ensinar**, Porto Alegre: Artmed.

PIAGET, Jean (1997). **O nascimento da inteligência na criança**. 4. Ed. Rio de Janeiro.

PORTO, Tânia Maria Esperon. (1998). **Educação para a Mídia / Pedagogia da Comunicação: Caminhos e Desafios**. In: PENTEADO, H. D. (org). **Pedagogia da Comunicação: teorias e práticas**. p.23-50. São Paulo: Cortez.

PROINFO – **Programa Nacional de Tecnologia Educacional** 1997.

RUSSO, Maria de Fatima (1999). **Alfabetização**: um processo em construção. 6. ed. São Paulo: Saraiva.

SEBER, Maria da Glória (1997). **Pensamento e ação no magistério**. São Paulo: Scipione, 1997.

SANTOS, Leila M. A. **A relação do docente com as tecnologias de comunicação e informação na educação**. Dissertação de Mestrado - Pelotas UFPEL, 2003.

MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro, SOUSA, Robson Pequeno (2007). **Jogos Eletrônicos: construindo novas trilhas**. Campina Grande: EDUEP.

TELEMBERG, Thais – **Tecnologia na Educação: As representações de docentes de séries iniciais**. – Dissertação de Mestrado – UFSC – Florianópolis 2004.

TIJIBOY, Ana; DULLIUS, Simone Rosanelli (2014). **Ambientes de autoria como possibilidade para múltiplas alfabetizações**. In: TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach (2014). **Objetos de Aprendizagem: teoria e prática**. (Org.) Liane Margarida Rockenbach Tarouco, Bárbara Gorziza Ávila, Edson Felix dos Santos e Marta Rosecler Bez, Valeria Costa. Porto Alegre: Evangraf, 2014. CINTED/UFRGS.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch (1989). **Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes.