

# **NOVAS COMPETÊNCIAS PARA ENSINAR: UM ESTUDO DE APLICAÇÃO DAS FERRAMENTAS POWERPOINT E WEBQUEST NA CRIAÇÃO DE MÍDIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL <sup>1</sup>**

Aurea Caçapietra Zorzella <sup>2</sup>

Patrícia Mariotto Mozzaquatro<sup>3</sup>

## **RESUMO**

Pensando em proporcionar novos conhecimentos que favoreçam a ação didática dos professores da Escola Municipal de Educação Infantil Arco-Íris, localizada no Bairro Severo de Abreu, no município de Sant'Ana do Livramento, no estado do RS; este trabalho visou envolvê-los em formações de estudo e experiências significativas, utilizando objetos de aprendizagem a partir dos computadores e da internet. Foram oportunizadas atividades para os professores conhecerem e experimentarem novas formas didáticas, numa abordagem midiática e tecnológica. A partir de encontros de estudo, os professores foram conhecendo e reconhecendo a aplicabilidade do Powerpoint e da Webquest, como ferramentas para a construção de objetos de aprendizagem, percebendo que mesmo para as crianças pequenas, são recursos possíveis e que favorecem a sua aprendizagem e desenvolvimento.

## **ABSTRACT**

Thinking of providing new knowledge to promote the action of teachers teaching the Municipal School of Early Childhood Education Rainbow, located in the Barrio de Abreu Severo, in the municipality of Santana do Livramento in the state of RS, this study aimed to involve them in courses of study and meaningful experiences using learning objects from the computers and the Internet. Were nurtured activities for teachers to meet and try out new forms didactic approach and technological media. From study meetings, teachers were knowing and recognizing the applicability of the WebQuest and PowerPoint, as tools for the construction of learning objects, realizing that even for small children, are possible resources and promote their learning and development.

## **PALAVRAS- CHAVE**

Prática pedagógica; Interatividade; Objetos de Aprendizagem

---

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

<sup>2</sup> Aluno(a) do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

<sup>3</sup> Professora Orientadora Especialista em Tecnologias da Informação e Comunicação aplicadas à Educação (UFSM) e Mestre em Ciência da Computação (UFSM).

## 1 INTRODUÇÃO

Quando novos conhecimentos são inseridos no contexto didático dos professores, com certeza de alguma maneira, acabam fazendo parte do processo de ensino-aprendizagem dos alunos, mesmo que ainda não façam parte da prática que estes levam para dentro da sala de aula. Uma mudança e renovação dos conhecimentos gera desacomodação, que proporciona novos desafios por parte dos professores, aos alunos e conseqüentemente novas aprendizagens para todos os envolvidos. No trabalho desenvolvido, a inserção de ferramentas que possibilitem a construção de objetos de aprendizagem, promovendo esta mudança na prática pedagógica dos professores, destacou a utilização do *Powerpoint*, da *Webquest* e das Histórias em Quadrinhos como recursos possíveis de serem utilizados na educação infantil, possibilitando a troca de informações, a ação direta e a criação nas experiências desenvolvidas entre colegas professores.

Os tópicos explorados neste artigo serão os seguintes: A seção dois apresenta um estudo sobre Informática na educação. A seção três é dedicada para a discussão sobre as ferramentas que possibilitam a construção dos objetos de aprendizagem e de que maneira devem ser aplicados no contexto escolar da Educação Infantil. A seção quatro mostra a metodologia de trabalho desenvolvida. Os resultados do trabalho desenvolvido serão apresentados na seção cinco. Sendo que na seção seis encontram-se as considerações finais e a conclusão do artigo.

## 2 INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

A informática surgiu para ajudar a armazenar e manipular números e grandes quantidades e, que só entraram nas escolas, devido aos avanços tecnológicos e a própria competição entre produtores do mercado estimular o consumo.( DIAS, 1999)

Aqui no Brasil, a adoção e aplicação de um projeto oficial para a computação fazer parte do cotidiano de escolas e universidades, promovendo a descentralização, onde cada instituição de ensino planeja e aplica seu projeto, conforme sua realidade e necessidades, nos deixa um passo a frente de muitos outros lugares.( Projeto RIVED)

Usado inicialmente com o propósito de solucionar a burocracia, muitas mudanças ocorreram nas escolas e variadas tentativas de fazer a educação acontecer através do uso dos computadores e da informática, fazem parte deste contexto, mas mesmo assim, vive-se em tempos nos quais esses meios, ainda não podem ser considerados instrumentos presentes na prática pedagógica em prol da aprendizagem e desenvolvimento dos alunos. Espera-se muitas mudanças nesse processo, onde os frutos da educação computadorizada, seja decorrente de mudanças pedagógicas e de práticas transformadoras, onde realmente ambientes de aprendizagem sejam criados para o aluno construir seus conhecimentos a partir de sua ação direta nos objetos de estudo e que a transmissão de conteúdos seja deixada totalmente de lado.

De acordo com Almeida e Prado:

Hoje é consenso que as novas tecnologias de informação e comunicação podem potencializar a mudança do processo de ensino e de aprendizagem e que, os resultados promissores em termos de avanços educacionais relacionam-se diretamente com a ideia do uso da tecnologia a serviço da emancipação humana, do desenvolvimento da criatividade, da autocrítica, da autonomia e da liberdade responsável. (ALMEIDA; PRADO,1999, p.1)

Esta afirmação dos autores, permite pensarmos realmente naquilo que queremos que nossos alunos desenvolvam, potencializando através da utilização dos computadores e seus programas, as suas habilidades em favorecimento do raciocínio, da criticidade e a busca por novos e constantes conhecimentos. O uso da “tecnologia a serviço da emancipação”, deixa de ser uma sugestão de planejamento e passa a ser, a solução que instrumentaliza um planejamento, capaz de conquistar o educando para agir no desenvolvimento de seu processo formativo.

## **2.1 OBJETOS DE APRENDIZAGEM**

Após a utilização da informática, apenas como instrumento de organização da parte burocrática da escola, surgiu a necessidade de buscar formas que atendam as necessidades dos educandos e conquistem a sua atenção para os estudos e educação, começando assim, a ser pensada também como recurso didático.

Começaram então, a ser desenvolvidos, objetos de aprendizagem, segundo POLSANI (2003) por volta de 1994, quando *Wayne Hodgins* introduziu o termo *Learning Object* (objeto de aprendizagem) para nominar um grupo de computadores com

programação exclusiva para uso didático, ou seja, recursos educacionais, nas mais diversas versões, formatos e linguagens, com os mais variados e amplos objetivos, mediando e qualificando o processo ensino-aprendizagem.

Neste contexto, se pensa apenas nos objetos de aprendizagens no sentido digital, pois todo recurso utilizado para produzir novos conhecimentos, onde aconteça à intervenção do aluno, assim pode ser conceitualizado.

Spinelli diz que:

Um objeto virtual de aprendizagem é um recurso digital reutilizável, que auxilia na aprendizagem de algum conceito e, ao mesmo tempo, estimula o desenvolvimento de capacidades pessoais como, por exemplo, imaginação e criatividade. ( SPINELLI, 2007, p.7).

Dessa forma, um objeto de aprendizagem pode tanto contemplar um único conceito quanto englobar todo o corpo de uma teoria. Pode ainda compor um percurso didático, envolvendo um conjunto de atividades, focalizando apenas determinados aspectos do conteúdo envolvido, ou formando, com exclusividade, a metodologia adotada por determinado trabalho. Este é considerado por vários estudiosos do assunto, um dos mais completos conceitos a respeito de objetos de aprendizagem, que aos poucos estão tomando conta do espaço educativo informatizado. Fazer uso destes objetos é uma forma de acompanhar a evolução e conquistar os educandos, que infelizmente estão desmotivados para estudar, pois estão cansados da mesmice que tomou conta do processo ensino-aprendizagem. Professores conectados, dispostos a reconquistar seus alunos, buscam adaptar suas práticas a estes objetos de aprendizagem, ou vice-versa, muitos criando suas próprias interfaces e outros adaptando e reutilizando àquelas já desenvolvidas.

Sendo a reutilização, a grande característica de um objeto de aprendizagem, ou seja, muitos alunos podem apropriar-se destes recursos, utilizando-os para suas aprendizagens, o que vai variar é a forma de intervenção de cada um no processo e os resultados que individualmente irão obter, conforme suas habilidades, características, necessidades e capacidades.

As mais diversas áreas do conhecimento, nos mais diferentes contextos, podem fazer uso dos objetos de aprendizagem, promovendo novos conhecimentos, sendo que para isso, professores precisam replanejar suas práticas pedagógicas, de forma que estas favoreçam a colaboração, a cooperação, a autoria e autonomia do aluno. Toda a escola

precisa estar disposta a assumir este compromisso com esta nova forma de ensinar e oportunizar aprendizagens aos seus alunos, contextualizando de forma significativa todos seus seguimentos. Promover esta mudança, não é um processo muito fácil, mas totalmente possível. É preciso utilizar-se de objetos de aprendizagem, que reproduzam situações-problemas, desafiando os alunos em seu processo de aprendizagem, aliando inicialmente suas práticas tradicionais às novas propostas midiáticas e tecnológicas.

### **3 FERRAMENTAS PARA A CONSTRUÇÃO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM**

Conforme o autor Fonseca:

“É preciso lembrar que os computadores são ferramentas como quaisquer outras. Uma ferramenta, sozinha, não faz o trabalho. É preciso um profissional, que a manuseie, que a leve fazer o que ele acha que é preciso fazer. É preciso, antes da escolha da ferramenta, um desejo, uma intenção, uma opção. Havendo isto, até a mais humilde sucata pode transformar-se em poderosa ferramenta didática. Assim como o mais moderno dos computadores ligado à Internet, não havendo, é este que vira sucata”. (FONSECA, 2001, p.2).

E assim, partindo da ideia de Fonseca, as principais ferramentas para a construção dos objetos de aprendizagem, são à vontade e o interesse dos professores em querer mudar sua prática, aprendendo a lidar com esses recursos, para aplicá-los na sua didática, proporcionando aos seus alunos uma nova possibilidade de aprender, visto que este não é um fator muito simples. Para isso, o professor deve buscar formação, qualificação, conhecimento, atualização e junto a tudo, conhecer seus alunos, pois os seus interesses e necessidades, são fundamentais para a definição de quais são os melhores objetos a serem aplicados em favorecimento de suas aprendizagens. Além disso, a mudança tem que ocorrer de forma total, a escola tem que favorecer este processo e mudar sua visão da educação. O professor tem que realmente mudar sua visão de didática, sua prática e colocar o aluno para agir, mostrando os passos para o desenvolvimento do processo de aprendizagem, valorizando o raciocínio, a interatividade e a interação, como meios para obter-se os resultados em forma de novos conhecimentos e experiências significativas.

Na educação infantil, esse processo torna-se ainda mais complexo, uma vez que, a criança pequena aprende brincando, através de experiências práticas e exemplos positivos. Torna-se necessário que o professor conheça profundamente como se dá o

processo de aprendizagem de seus pequenos alunos e qual é a melhor maneira de intervir, facilitando a relação deles com os objetos de aprendizagem e com os outros, proporcionando experiências e condições que favoreçam a construção de novos conhecimentos e o desenvolvimento de novas habilidades (REGO, 1997, p. 73).

Aprender através de objetos de aprendizagem, na educação infantil, deve ser um brincar diferente, tecnológico e informatizado, mas principalmente supervisionado e orientado, onde as crianças terão oportunidades de interagir com a máquina e extrair dela muitos subsídios para novas aprendizagens, estruturação de suas habilidades e estímulos para seu raciocínio e lógica.

Pelo menos, duas etapas devem ser consideradas como iniciais e específicas para a construção de um objeto de aprendizagem, definidas dentro do projeto RIVED (Nascimento; Morgado, 2003, p.3 ): a utilidade da atividade a ser desenvolvida para que ocorra a aprendizagem por parte do aluno e, a decisão de qual é a melhor ferramenta para possibilitar a viabilidade tecnológica de sua proposta..

O projeto RIVED<sup>4</sup> utilizado inicialmente nos Estados Unidos, ao qual, em 1999 o Brasil fez sua adesão, através de uma parceria entre a Secretaria de Ensino Médio e Tecnológica (SEB) e a Secretaria de Educação a Distância (SEED) tem como objetivo regulamentar e organizar a produção, criação, desenvolvimento e aplicabilidade dos objetos de aprendizagem, de forma que, todos eles possam ser utilizados por muitos educandos, em diferentes situações de aprendizagem e reutilizados por muitos outros, em diferentes contextos. (Mec/RIVED, 2003).

Com o tempo, este projeto foi evoluindo, e hoje, atinge todas as etapas da educação, deixando de ser uma criação das secretarias para as escolas e universidades, passando a ser desenvolvido dentro destas, para melhor atender as necessidades específicas dos alunos, nas mais deferentes realidades. Devido a esta expansão de seu alcance, o projeto passou a ser chamado de Rede Interativa Virtual de Educação, preocupando-se em definir ferramentas padrões, para o desenvolvimento de objetos, entre elas, a possibilidade de integração de novas equipes, a documentação padronizada, o compartilhamento de informações, os requisitos para a aprendizagem, a programação a ser seguida e o entendimento rápido do que é para ser feito, desenvolvendo assim, a aprendizagem.

---

<sup>4</sup> Rede Internacional Virtual de Educação

Com essas ferramentas, um objeto de aprendizagem tem por objetivo a produção de conteúdos pedagógicos digitais, que devem ser compreendidos como suportes a aprendizagem do aluno, a ideia inicial é dividir o conteúdo educacional em pequenos trechos, que dentro destes objetos, podem ser utilizados de várias maneiras, em diferentes contextos e assimilados de forma variada conforme a capacidade e habilidade do educando.

O que a criança é capaz de fazer hoje em cooperação, será capaz de fazer sozinha amanhã ( Vygotsky, 1989, p.89). Partindo deste pensamento, fazer o educando, participar desse processo, envolvendo-o de forma natural e lúdica, obtendo resultados através de competências e habilidades, que este passa a explorar e desenvolver quando deixa de ser sujeito passivo, para ser o agente de sua aprendizagem, faz com que, os objetos de aprendizagem sejam tão naturalmente utilizados, que tornam-se aliados do professor, na conquista do interesse destes por novos conteúdos e aprendizagens.

### **3.1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

A primeira história em quadrinhos convencional, a ser registrada, data de 1837, em Genebra, escrita e desenhada por *Rodolphe Topffer* foi intitulada de *Les Amours*. O histórico das histórias em quadrinhos, (Lovetro, 2011) registra que sua utilização e características foram muito distintas em diferentes lugares do mundo. No Brasil, a primeira história em quadrinhos, foi publicada em 1869, trazendo como temas a abolição e a luta pela república, escritas por Angelo Agostini. (MOYA, 1996). Para as crianças, a primeira história em quadrinhos escrita e publicada, foi uma adaptação da americana *Outcalt*, trazendo como personagem principal, o caipira Chiquinho, em meados de 1905. Em formato de revista, a primeira registrada no Brasil, foi escrita e desenhada por Ziraldo, por volta de 1960, chamada A Turma do Pererê.

A arte passa a vivenciar um momento de profundas transformações, e a interagir com as novas tecnologias.” (Burgos, 1997). Sendo que as primeiras histórias em quadrinhos em formato eletrônico, totalmente criadas através de computadores e da internet, surgiram em 1984, intituladas de *Shatter*, criada pelo norte americano Mike Saenz.

As crianças continuam utilizando as histórias em quadrinhos, hoje através do campo virtual, porque existem muitas possibilidades de interatividade, onde podem criar,

colorir, reescrever e jogar com as histórias, deixando a mensagem desejada, mas de forma lúdica.

Para a educação, as histórias em quadrinhos colaboraram nos aspectos relativos a leitura lúdica e dinâmica; no crescimento do vocabulário, na formação do pensamento crítico, nas discussões de temas sociais, políticos, culturais e de valores, além de, possibilitar a adaptação de conteúdos aos temas desenvolvidos.

Existem muitos sites oficiais, até mesmo dentro do Programa RIVED, que possibilitam a criação, montagem e elaboração de uma história em quadrinhos, que podem ser desenvolvidas especificamente pelos professores para apresentar aos seus alunos, como podem ser oferecidas como instrumentos de criação e interação, para que os próprios educandos, desenvolvam este processo.

Na Educação Infantil, o trabalho com histórias em quadrinhos, pode ser encantador, pois não são necessárias histórias contadas com textos para que as crianças pequenas as entendam.

Estimular a sua criatividade, a imaginação e vocabulário, é um dos objetivos essenciais do trabalho com as histórias em quadrinhos sem contar, que os mais variados temas de trabalhos podem ser inseridos, sem ficar repetitivo, pois a cada nova história criada, montada e trabalhada, infinitos personagens, ações, ambientes, etc, podem ser apresentados, fazendo com que o encantamento da criança seja renovado ( PRADO, 1998).

### **3.2 SOFTWARE POWERPOINT**

É um material riquíssimo e acessível, que permite quase que infinitas possibilidades de uso, dentro da sua elaboração, montagem e utilização na hora da apresentação. É informativo, ou seja, o professor desenvolve nele o conteúdo ou tema que quer apresentar ao seu aluno, sendo uma ferramenta sequencial e relacional ao mesmo tempo. Sequencial, porque o professor vai transferir aquilo que deseja, pronto ao seu aluno; mas ao mesmo tempo, relacional pois possibilita a discussão daquele tema apresentado, formando assim novas estruturas de conhecimentos aos educandos.

O *PowerPoint* é *software* completo, ele informa um tema ou conteúdo, apresentado com muitos recursos: imagens, sons, textos, vídeos, efeitos especiais, fotos,



animações, plano de fundo, estrutura gráfica dos textos e imagens, distribuição dos recursos de forma harmônica, de fácil manipulação e aplicação. (CONTI, 2007)

Geralmente o *PowerPoint* é utilizado para palestras, reuniões, encontros de estudos, pois um de seus objetivos é a apresentação de algum tema, de forma lúdica, de agradável visualização e principalmente de fácil utilização.

Desenvolvido originalmente para o sistema operacional *Microsoft Windows*, pode-se utilizar de variados recursos do computador, ficando a sua criação a cargo da criatividade e imaginação da pessoa que o está desenvolvendo. Existem muitos modelos de criação de slides prontos, com apresentações pré-definidas, galeria de objetos gráficos disponibilizados na ferramenta *ClipArt*, além de animações e composições (GATES; ALLEM, 1981).

Na educação infantil sua utilização também é possível, não somente como uma ferramenta para a construção de um objeto de aprendizagem para ser aplicado aos pequenos alunos, mas aos seus pais ou responsáveis, que constantemente frequentam reuniões e encontros na escola. É uma possibilidade de incluí-los na informatização e proporcionar discussões de uma forma mais agradável.

Como recurso didático, o professor pode usar sua criatividade para desenvolver através deste *software*, muitas histórias, jogos com palavras e desenhos, brincadeiras de pintar, colar e montar, apresentação de trabalhos que as crianças tenham produzido, fotos e muitos outros recursos, conforme sua criatividade lhe permitir. Também é possível que as crianças manipulem este objeto e desenvolvam criações, não muito rebuscadas, mas com a sua identidade, pois esta ferramenta possui muitos recursos de fácil aplicação, com os quais as crianças poderiam produzir brincando.

### **3.3 WEBQUEST**

Esta ferramenta permite construir um objeto de aprendizagem integrando uma pesquisa na internet. Promover a aprendizagem dos alunos através de uma *WebQuest*, é incluir a informática e a internet no processo educativo. A busca na internet promove a reflexão, a criticidade dos alunos, a criatividade e a pesquisa informativa, cabendo ao professor elaborar o que deseja ser alcançado por eles.

A ferramenta permite desenvolver em crianças e adolescentes a capacidade de entender o mundo a partir de informações disponíveis na Internet (DODGE, 2005). Uma das vantagens da pesquisa escolar através de uma *WebQuest* é a possibilidade da interação social e a troca de experiências e conhecimentos, pois ela viabiliza o trabalho em grupos.

Desenvolvida pelo professor *Bernie Dodge*, da *San Diego State University* a metodologia *WebQuest* orienta a pesquisa realizada a partir da internet (OLIVEIRA, 2005) que visando à construção do saber, percebeu que através da pesquisa orientada e de uma aprendizagem colaborativa, os processos investigativos seriam muito ricos pedagogicamente, mas precisavam seguir uma linha, sendo que então organizou alguns passos para a elaboração de uma *WebQuest*: A introdução (elemento que apresenta as informações básicas de orientação e proposta da atividade); a tarefa (é a descrição exata do que o aluno deve fazer); o processo (são os passos que concretizam a tarefa a ser realizada); os recursos (são os *sites* da *web* indicados para a busca de subsídios e conteúdos da pesquisa); a avaliação (são os critérios que serão utilizados para a avaliação dos resultados, dos alunos e da proposta de trabalho) e a conclusão (apresentação de um resumo do que foi pesquisado, gerando uma discussão reflexiva na troca de informações).

O trabalho escolar desenvolvido a partir da utilização do objeto de aprendizagem *WebQuest* pode ser aplicado para qualquer turma, série e idades dos alunos, pois o que vai variar são os objetivos da pesquisa e o que o professor quer que obtenham como resultados. Na educação infantil, é possível que se pratique algum tipo de pesquisa, mesmo com alunos tão pequenos, uma vez que a internet possui informações para todas as idades e em todos os formatos (OLIVEIRA, 2005). O trabalho a partir de uma *webquest*, pode favorecer muito mais as crianças, se primeiro for desenvolvido formação aos professores para que aprendam a utilizar e se apropriar da pesquisa orientada, consequentemente favorecendo a aprendizagem dos seus alunos. E, a partir da proposta do idealizador da *WebQuest*, de favorecer a coletividade, a interação e troca de conhecimentos pelas diferentes formas com que cada um assimila o que está desenvolvendo, será apresentado neste trabalho desenvolvido na escola, que estes fatores são determinantes para o desenvolvimento e eficácia dos resultados.

#### 4 DESCRIÇÃO DO EXPERIMENTO

O trabalho foi aplicado ao grupo de 12 profissionais da educação, na escola Arco-íris, entre eles 5 professores da educação infantil e 7 atendentes( profissionais que no quadro de pessoal da Prefeitura de Livramento, desenvolvem um trabalho pedagógico e assistencial com as crianças pequenas) todos com qualificação em magistério, cursos profissionalizantes da educação infantil e apenas 3 deles com nível superior em pedagogia, sendo que a maioria deles já possui mais de 10 anos de serviço nesta área. Partindo da ideia inicial de promovermos a construção de novos conhecimentos, por parte destes profissionais envolvidos, a respeito da utilização de softwares que possibilitam a construção e utilização de objetos de aprendizagem para a promoção de uma prática pedagógica diferenciada, deu-se início então as atividades propostas.

No primeiro encontro, foi apresentada a proposta de trabalho e feito um levantamento dos conhecimentos prévios que cada um possuía a respeito dos objetos de aprendizagens, da utilização da internet e demais conceitos do tema discutido.

No segundo encontro, a proposta de trabalho foi a interatividade, onde em duplas ou trios, os professores (profissionais envolvidos) tiveram um tempo de contato e acesso livre nos computadores. Em seguida, passada a empolgação natural da atividade, foi apresentada a proposta de trabalho do dia, que era acompanhar nos computadores conectados a internet, uma sequência de passos, indicativos do que iria ser desenvolvido. Primeiramente, foi acessado através do *Google*, a busca pelo tema: Histórias em quadrinhos. Muitos portais foram encontrados e cada grupo entrou naquele que achou conveniente, anotando o que foi encontrado de mais significativo. Muitas possibilidades foram encontradas e discutidas consecutivamente com a pesquisa realizada. Em seguida, foram passados pelo orientador do trabalho alguns endereços que possibilitam a construção e interatividade com as histórias em quadrinho e a proposta de que cada grupo deveria tentar construir a sua história, obviamente que “brincando” com os recursos disponibilizados, uma vez que para a maioria dos professores envolvidos, este era o primeiro contato com um objeto de aprendizagem nos computadores.

E assim, “brincando” com a possibilidade de construir sua história em quadrinho, cada grupo finalizou a proposta do encontro, apresentando suas conclusões e aprendizagens do dia.

Pode-se sintetizar que as histórias em quadrinhos são um recurso fantástico, encantador e muito rico de possibilidades didáticas, que estimulam e favorecem o desenvolvimento e aprendizagem dos alunos. É preciso toda uma estrutura, planejamento e determinação de objetivos, para ser aplicado com os alunos, seja com eles interagindo e criando as histórias, seja com eles, se apropriando das desenvolvidas pelo professor para determinados temas. Se uma história em quadrinhos impressa já é encantadora, a digital é mais ainda, pois para a criança, poder criar e interagir no seu desenvolvimento, com certeza favorece ainda mais sua formação e aquisição de novos conceitos.

O terceiro encontro promoveu um trabalho a partir do *software PowerPoint*, sendo que este foi o mais popular entre os apresentados. Também em pequenos grupos de trabalho, os professores tiveram um tempo para ligar e interagirem entre si e com a máquina. Após, foram indicados os passos para a atividade do dia. Cada grupo deveria abrir o *PowerPoint*, e, conforme iam “mexendo”, foi sendo desenvolvida uma discussão a respeito do tema, as experiências que alguns já vivenciaram e o que estavam encontrando por ali. Após um breve período, foi proposta a próxima atividade do dia: Cada grupo deveria, utilizando o maior número de recursos disponíveis no programa, desenvolver um material através do *PowerPoint*, apresentando os princípios definidos dentro do Projeto Político Pedagógico da escolinha Arco-Íris onde trabalham.

Foi uma experiência satisfatória, todos se esforçando para explorarem ao máximo os recursos disponíveis dentro do programa e apresentarem o melhor material que conseguissem desenvolver. Este trabalho foi muito produtivo, os professores entenderam a importância deste recurso, não apenas para o trabalho didático pedagógico com os alunos, para o qual apresenta inúmeras possibilidades, mas também, como um excelente recurso de apresentação de temas, reuniões e atividades com os pais e comunidade em geral. As Figuras 1 e 2 apresentam as atividades produzidas com o *software powerpoint*.



Figura 1 – Objeto de aprendizagem desenvolvido com o PowerPoint

Conforme a Figura 1 é representada a escolinha Arco-Íris e alguns de seus integrantes, participando de uma caminhada comemorativa ao aniversário da escola. Utilizado como capa de apresentação do material elaborado pelo grupo no trabalho proposto. Na Figura 2 é apresentado um texto sobre o tema proposto para após serem desenvolvidas as atividades seguintes.



Figura 2 – Texto integrante do objeto de aprendizagem desenvolvido

No quarto encontro para desenvolvimento da proposta inicial, a atividade desenvolvida foi a utilização de uma *WebQuest*, propondo um estudo sobre o tema “brincar na educação infantil”, abordando as fases do desenvolvimento da criança e de sugestões de jogos e brincadeiras possíveis através da utilização dos computadores e da internet.

Primeiramente foi feita uma explicação do que é uma *WebQuest*, qual sua importância e utilidade, de que pode ser construída através de sites gratuitos de pesquisa, de que forma pode ser utilizada pedagogicamente, quais as vantagens de desenvolver uma pesquisa orientada e a partir destas colocações, discutido o tema, com a participação dos professores, que desconheciam este software para construção de um objeto de

aprendizagem, mas o consideraram de extrema importância, principalmente para o trabalho com os alunos maiores.

Na continuidade do trabalho, foi apresentada então a *WebQuest* elaborada para propor e orientar este encontro, a mesma foi instalada em todos os computadores utilizados através de um *Pen Drive*. Conhecidos os passos para encontrar e abrir a *WebQuest*, cada grupo começou então a desenvolver a atividade proposta, primeiramente visualizando cada um dos *slides*, aprendendo a manipular esta ferramenta. As Figuras 3 e 4 ilustram a *WebQuest* desenvolvida.

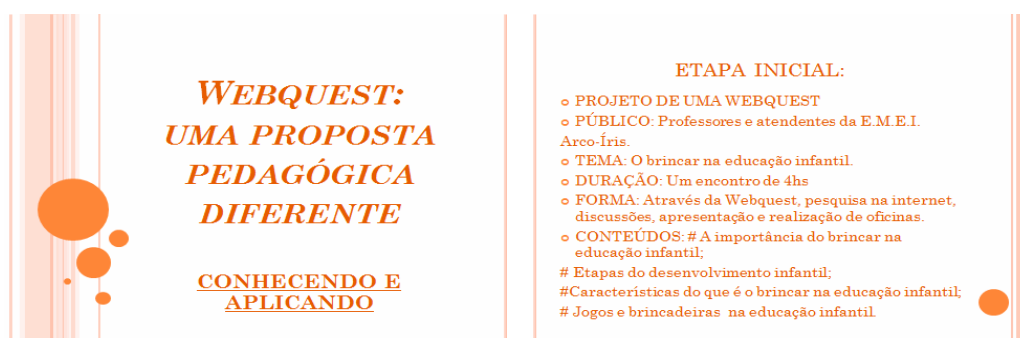


Figura 3- Telas iniciais da *WebQuest*



Figura 4- Atividades disponibilizadas na *WebQuest*

Após a etapa inicial, começaram então a serem desenvolvidas as pesquisas propostas no trabalho, através dos recursos e fontes de busca disponibilizados na *WebQuest*. Cada grupo, neste encontro, organizado conforme a turma que atendem, fizeram muitos registros, resumos e copiaram novos conhecimentos ou complementações aos já adquiridos. Nessa busca, também deveriam pesquisar jogos e brincadeiras possíveis de serem aplicadas através da utilização dos computadores, ou não, desde que fossem compatíveis com a idade dos alunos que atendem. Terminada então a parte da pesquisa,

cada grupo apresentou uma síntese daquilo que encontrou, promovendo assim uma discussão com o grande grupo, desenvolvendo uma brincadeira ou jogo com todos os presentes. Tal foi a surpresa, quando o grupo dos professores formados pelas turmas da pré-escola, propôs aos demais colegas, um jogo de quebra-cabeças<sup>5</sup> onde determinaram qual deveria ser escolhido e ganhava um brinde o grupo que conseguisse montar primeiro.

Foi realmente muito interessante o trabalho desenvolvido através da utilização da *WebQuest* com o grupo. Acredita-se que os objetivos foram alcançados plenamente, principalmente pela mudança na maneira de pensar e acreditar que é possível desenvolver atividades através dos computadores e da internet na educação infantil, explorando os objetos de aprendizagem apresentados e buscando as infinitas possibilidades oferecidas por estes recursos.

## **5 RESULTADOS DOS OBJETOS DE APRENDIZAGEM APLICADOS E DESENVOLVIDOS**

Assim como vem sendo relatado, os objetos de aprendizagem aplicados no desenvolvimento das atividades propostas aos professores, na tentativa de lhes convencer de que é possível desenvolver uma nova prática na educação infantil, têm sido considerados satisfatórios.

Embora, a maioria dos professores envolvidos tenha computador conectado à internet em sua casa, sua ação didática está muito longe de ser informatizada e tecnológica. Existe um conceito, na educação infantil, de que as crianças devem aprender brincando, sendo que este conceito de brincar é muito amplo e tudo que for desenvolvido e aplicado com e para elas, pode ser considerado brincadeira, dependendo da forma como for feito e dos objetivos a serem alcançados. Por isso, que esta proposta de trabalho desenvolvida, conquistou a atenção e disposição dos professores, ao perceberem que através dos computadores e da internet, é possível promover muitas atividades recreativas aos alunos, desenvolvendo novas aprendizagens, de uma forma diferente e atrativa aos seus interesses.

---

<sup>5</sup> <http://www.atividadeseducativas.com.br>;

Cada um dos softwares que permitem a criação e utilização dos objetos de aprendizagem apresentados, aplicados e desenvolvidos durante este trabalho, confirmam a importância e necessidade de mudanças na prática pedagógica e atualização dos recursos utilizados, sendo que a imaginação, a vontade e consciência de cada um, ficou estimulada a providenciar essa transformação.

As Histórias em Quadrinhos que fazem parte desde a infância, da vida de cada professor e são utilizadas como recursos didáticos, ao serem apresentadas num novo contexto, informatizado e interativo, despertaram a imaginação, encantamento e envolvimento, devido às quase infinitas possibilidades de ação que proporcionam. Se para o adulto, o encantamento foi automático, imagina-se só o efeito que este objeto de aprendizagem vai proporcionar ao aluno, e as mais diferentes ações que este pode realizar, favorecendo novas aprendizagens através de experiências significativas.

Pode-se considerar o *PowerPoint* como o mais popular dos *softwares* para a construção de objetos de aprendizagem, entre os apresentados aos professores na escolinha Arco-Íris, mas a sua utilização como instrumento didático para os alunos pequenos, foi uma nova percepção. Desenvolver apresentações com slides no *PowerPoint* é um trabalho simples, existem muitos recursos disponíveis no programa. Os mais variados temas, conceitos, imagens, podem ser oferecidos aos alunos através de um *PowerPoint*, e também desenvolvidos por eles, com orientação do professor, sendo possível brincar com esta ferramenta, construindo novas aprendizagens.

A *WebQuest*, foi o único *software* para criação de objetos de aprendizagem apresentado, dos quais os professores nunca tinham ouvido falar, mas que também conquistou seu espaço, principalmente pela oferta de uma pesquisa orientada. Foi o que promoveu mais divertimento, envolvimento e aprendizagens diferentes. E, justamente este resultado, é o que pretende-se promover ao aplicar este instrumento nas atividades didáticas com os alunos. Além de proporcionar novos conhecimentos, o trabalho de pesquisa orientada a partir da utilização de uma *WebQuest*, promove segurança e confiabilidade, pois o professor vai orientar os endereços previamente conhecidos, para que ela seja realizada. Outro fator determinante para o sucesso do trabalho através deste software de criação de um objeto de aprendizagem, é a atividade coletiva, que favorece a construção da aprendizagem através da socialização e troca de conhecimentos.



## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta de pesquisa apresentada ao grupo de professores da Escola Municipal de Educação Infantil Arco-Íris obteve grande aceitação desde a etapa inicial. Constatou-se que os docentes integrantes da escola aspiravam adquirir novos conhecimentos para aperfeiçoar sua prática pedagógica, modernizando suas ações e inserindo em suas aulas práticas, didáticas inovadoras, isto é, aplicando as tecnologias da informação e da comunicação na educação.

O trabalho desenvolvido promoveu um apanhado de informações a respeito da informática na educação, utilização de objetos de aprendizagem, as ferramentas utilizadas para desenvolver e aplicar estes objetos, assim como, novos conhecimentos sobre a utilização das Histórias em Quadrinhos virtuais, do *PowerPoint* e da *WebQuest* como objetos de aprendizagem que favorecem uma nova forma de proporcionar aprendizagens significativas aos alunos, partindo de uma didática informatizada, participativa e interativa.

As atividades desenvolvidas para aplicação da proposta de trabalho e alcance dos objetivos, resultaram em claras conclusões do quanto é possível utilizar na educação infantil as mídias e tecnologias, como recursos didáticos e instrumentos para a aprendizagem e desenvolvimento das crianças pequenas.

Constatou-se que para a realização de práticas inovadoras basta os professores almejarem a mudança, adaptando suas práticas pedagógicas, de maneira a inserir no cotidiano de seus educandos, esses objetos de aprendizagens trabalhados e muitos outros que estão ao alcance de todos.

Por acreditar, que na educação infantil, têm-se uma das maiores responsabilidades educativas e formativas da vida escolar de uma criança, onde todas as suas estruturas estão se formando, suas habilidades se desenvolvendo e seus conhecimentos sendo descobertos e arquivados, os profissionais que os atendem devem além de, proporcionar situações para que tudo isso aconteça, ser muito bem qualificado e esteja em constante formação, assim justifica-se o trabalho desenvolvido.

Felizmente, os resultados foram satisfatórios, os professores envolvidos tiveram novas aprendizagens e foi despertado neles a importância de adequar sua didática aos novos conceitos, práticas e metodologias, midiáticas e tecnológicas, que fazem parte do contexto

contemporâneo em que se vive. É preciso que estes profissionais percebam a necessidade de modernizar suas ações, para acompanharem as evoluções que fazem parte da vida dos alunos. Uma oratória antiquada, recursos sucateados, atividades impostas aos alunos, não podem mais compor a prática educativa, é preciso acompanhar e proporcionar aos educandos, experiências significativas, atividades lúdicas, interações e aprendizagens pela descoberta e troca de conhecimentos, que mesmo no contexto diferenciado da educação infantil, onde o brincar deve ser o portal para a aprendizagem, pode-se desenvolvê-lo também, midiática e informatizadamente.

Com a pesquisa concluída constatou-se que é possível oferecer novas práticas educativas às crianças pequenas, através da utilização de objetos de aprendizagem tecnológicos e informatizados, como os desenvolvidos, favorecendo assim seu crescimento saudável, proporcionando novas aprendizagens e preparando-os para acompanharem os avanços midiáticos e metodológicos, que cada vez mais, farão parte do mundo, no qual estão inseridos. Quanto aos professores, também são positivos os resultados, que indicam que é importante que a escola, através de seus gestores, proporcione oportunidades e meios para novos conhecimentos, favorecendo novas ações didáticas, que na verdade, a maioria quer desenvolver, tem desejo de mudança, mas lhes faltam oportunidades e incentivos.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Maria; PRADO, Maria. **Um retrato da informática em educação no Brasil**. 1999. Disponível em: <<http://www.proinfo.gov.br>>. Acesso em jul.2011.
- BARROS, Gílian. **WebQuest: Metodologia que ultrapassa os limites do ciberespaço 5** – 2005. Disponível em: <[www.escolabr.com](http://www.escolabr.com)> Acesso em jun. de 2011.
- BURGOS, Fátima. **A sociedade informática sob a ótica do museu virtual**.1997 Disponível no site museu virtual : <<http://www.unb.br> >. Acesso em set. de 2011
- CANCLINI. Nestor García. **Culturas híbridas – Estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: Editora da USP, 2000 (p.339).
- CONTI, Fátima. **PowerPoint -Índice-** UFPA. Belém do Pará, Brasil, 2007
- DIAS, A.M.L. **O currículo na sala de aula: O uso da informática na educação**. Educação em debate, ano 21 n° 37, 1999.
- DODGE, Bernie.(2005). In: Mascarenhas (2005). **Educação sem internet? Só no monastério. Disponível no site:**<<http://www.link.estadao.com.br/index>>
- FONSECA, Lúcio. **Tecnologia na escola**. 2001. Disponível em: <<http://www.aescola.com.br/> >. Acesso em Outubro de 2011.
- LOVRETO, José Alberto. **Histórias em quadrinhos: Um recurso para a aprendizagem-** Salto para o Futuro-texto 1, Quadrinhos além dos gibis. Ano xxi, Boletim 01-abril de 2011. Disponível em:< [http:// www.tvbrasil.org.br/](http://www.tvbrasil.org.br/)>. Acesso em set.2011.
- MOYA, Álvaro de. **História da História em Quadrinhos**. Nova Ed. Ampliada. São Paulo: Brasiliense,1996.
- NASCIMENTO, Ana; MORGADO, Eduardo. **Um projeto internacional na América Latina**. 2003. Disponível em: <<http://www.rived.mec.gov.br/artigos/rived>> Acesso em set.2011.
- OLIVEIRA, V. B. & FISCHER, M. C.. **A microinformática como instrumento de construção simbólica**. São Paulo: Editora Senac SP, 1996
- OLIVEIRA, V. B. **Informática em psicopedagogia**. São Paulo: Editora Senac SP, 1996.
- OLIVEIRA, Rodrigo C. L. de. **Webquest: Uma Ferramenta Web Configurável para a Sondagem da Satisfação Subjetiva do Usuário**. Dissertação de Mestrado. Universidade de Campina Grande, 2005.

PRADO, Gilberto. **As Redes Telemáticas: Utilizações Artísticas**. Texto n° 05,1998. Disponível no site: <<http://wawrwt.iar.unicamp.br/>>. Acesso em jun.2011.

POLSANI, P. (2003) “**Use and Abuse of Reusable Learning Objects**”. In: Journal of Digital Information, v. 3, n. 4. Canadá, 2003. Disponível em:< <http://www.info.com/Criação de Objetos de Aprendizagem>>. Acesso em set de 2011.

**Quinze dicas para o PowerPoint**. Disponibilizado em:<[www.infowester.com/](http://www.infowester.com/). >Acesso em out. de 2011.

REGO, T.C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

**RIVEDA RIVED**- Disponível no site:<<http://www.rived.mec.gov.br/>- >Acesso em out de 2011.

SPINELLI, Walter. **Os objetos de aprendizagem: Ação, criação e conhecimento**. 2007.

Textos do módulo 5-Disponível em:< <http://www.lapef.fe.usp.br/>>. Acesso em jul. 2011.

VYGOTSY, Levy. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo, Martins Fontes, 1989.