



Universidade Federal de Santa Maria – UFSM
Educação a distância da UFSM – EAD
Universidade Aberta do Brasil – UAB

Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação
Aplicada à Educação

Polo: Santa Maria – RS
Disciplina: Elaboração de Artigo Científico
Professor Orientador: Prof. Dr Jerônimo Siqueira Tybusch
Aluno: Maria Cecília Martins Manckel
Data da defesa: 25 de Agosto de 2014

O uso de objetos de aprendizagens (OA) na Educação Infantil.

The use of learning objects (OA) in the in Early Childhood Education.

MANCKEL, Maria Cecília Martins¹
TYBUSCH, Jerônimo Siqueira²

RESUMO

O presente artigo visa socializar as reflexões realizadas a partir de observações e vivências com um Objeto de Aprendizagem, ou seja, um jogo da memória em formato digital e analógico, desenvolvido especificamente para uma turma de Educação Infantil da Rede Municipal de Santa Maria, Rio Grande do Sul. A metodologia aplicada obedece ao trinômio Teoria de Base/Abordagem, Procedimento e Técnica. Como Teoria de Base utilizou-se autores relacionados ao processo de ensino-aprendizagem mediado por Tecnologias da Informação e Comunicação, como Kenski (2007), Torrezan (2009), Toro (1997), Leffa (2005; 2006). Para análise dos dados, utilizou-se a abordagem dialética, pois se caracteriza como questionadora da realidade presente e constantemente incita para o reexame da práxis, compreendida como imbricação de teoria e prática, confluindo num movimento contínuo transformador tanto individual como coletivo. Compreende-se que o processo de aquisição do conhecimento deve e precisa ser vivenciado de diferentes maneiras, favorecendo o desenvolvimento da criança em todos os aspectos (social, psicológico, físico), ou seja, é muito mais do que fazer com que a criança saiba ler, escrever e interpretar palavras, frases e textos. Percebe-se a necessidade e a importância do contexto da Educação Infantil também ter experiência com o ensino mediado pelas Tecnologias da Informação e Comunicação. Desta forma essa pesquisa foi pensada, planejada e desenvolvida visando ampliar as discussões

¹ Licenciada em História. Centro Universitário Salesiano de São Paulo, Campus Lorena. Mestre em Educação (PPGE_UFSM). Acadêmica do Curso de Especialização em TIC aplicadas à Educação, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS. fazerhistoria@yahoo.com.br

² Professor Doutor. Programa de Pós-Graduação em Direito. Universidade Federal de Santa Maria, RS.

sobre os Objetos de Aprendizagens e as diferentes ferramentas pedagógicas, reconhecendo-os como potencializadores do ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Educação Infantil. Objetos de Aprendizagens. Tecnologias da Informação e Comunicação. Ensino e Aprendizagem.

Abstract

This article aims to socialize the reflections from observations and application of a Learning Object in a class of Early Childhood Education of Municipal Santa Maria, Rio Grande do Sul. Methodology follows the trinomial Theory Base / Approach procedure and Technique. How Theory Base was used authors related to the teaching-learning process mediated by ICT, as Kenski (2007), Torrezan (2009), Toro (1997), Leffa (2005, 2006). For analysis, we used the dialectical approach as it is characterized as questioning the present reality and constantly lobbying for the review of praxis, understood as overlapping of theory and practice, converging in a continuous movement transforming both individual and collective. It is understood that the process of acquisition of knowledge should and must be experienced in different ways, favoring the development of the child in all aspects (social, psychological, physical), it is much more than make the child know read, write and interpret words, phrases and texts. Realize the need and the importance of context of early childhood education also have experience of teaching ICT mediated. Thus this research was conceived, planned and developed to broaden the discussion about the work of the pedagogue and the different pedagogical tools, recognizing him as a producer of knowledge, being a critical and reflective professional, aware of the overlap between theory and practice in their daily work.

Key words: Early Childhood Education. Learning objects. Information technology and communication. Teaching and learning.

1 INTRODUÇÃO

A cada dia comprova-se que o processo de apropriação dos saberes no contexto escolar e, também fora deste, perpassa por entender as relações sociais, e como estas são trabalhadas e articuladas ao conteúdo dos componentes curriculares, assim como ao aprendizado da língua oral, da escrita, do movimento do corpo, das artes, dos valores, ou seja, tudo vai sendo aperfeiçoado a cada momento.

Percebe-se que o aprender não se restringe somente a ouvir e decorar, mas em trocas, no dar e receber: aprende-se ao conhecer sobre a sua linguagem e sobre a linguagem do outro, ao estabelecer relações de confiança, num contínuo processo de ampliar as linguagens e suas apresentações, compreende-se a linguagem como a codificação e decodificação de informações por meio da fala, observação visual e da escrita. São diversos os momentos e possibilidades que proporcionam o aprender, podendo ser por meio de uma atividade discursiva, visual ou corporal, a qual, por sua vez, são utilizados com vários propósitos, sendo alguns deles, o de informar, exteriorizar sentimentos, entre outros.

Neste universo da linguagem, compreendem-se atividades alternativas, meios de conhecer e trocar informações, de ampliar as habilidades e capacidades, de criar e construir caminhos de aprendizagens.

Contemplando o contexto escolar, apresentam-se as atividades também como formas de linguagem, tendo nas atividades mediadas pelas Tecnologias da Comunicação e Informação uma forma de linguagem e expansão das diferentes possibilidades de ensinar e aprender, tornando o aprender mais significativo. A aprendizagem significativa é a forma como um conhecimento prévio vai sendo armazenado e relacionado a outros, constituindo um conjunto de novos conhecimentos.

Nesta linha de pensamento, a Psicologia Histórico-social baseada na teoria do psicólogo bielo-russo Lev Vigotsky (1896-1934) leva em consideração o desenvolvimento humano a partir das relações sociais em que o sujeito mantém durante a sua vida. Para o autor, o sujeito é determinado nas interações sociais e na linguagem, por meio desses instrumentos, vai se tornar também determinante na vida do outro. De acordo com a teoria desenvolvida por Vigotsky, o ser humano é um ser histórico-social, e compreendendo-o de maneira mais abrangente, é considerado um ser histórico-cultural, moldado pela cultura que ele próprio cria. Hoje convive-se, então, com a linguagem oral, linguagem escrita, linguagem visual e linguagem digital (Kenski, 2007), esta última nos impõe mudanças no acesso a informação, cultura e entretenimento. De acordo com Kenski (2007), a relação entre educação e tecnologias acontece por meio da inovação, e do uso pedagogicamente correto dessas tecnologias.

Considerando esses aspectos, esta pesquisa tem como objetivo apresentar as análises realizadas por meio de observações e vivências de atividades com a utilização de um Objeto de Aprendizagem criado, considerando as especificidades de uma turma de 18 crianças com 5 anos, da Educação Infantil da Rede Municipal de Santa Maria, no Rio Grande do Sul. A pesquisa foi realizada durante o primeiro semestre de 2014.

Para a construção do Objeto de Aprendizagem, foram realizadas pesquisas em Repositórios de Objetos de Aprendizagens³, também bibliografias e tutoriais online que auxiliassem na elaboração de materiais digitais, considerou-se as características e especificidades da turma e os recursos materiais para a efetiva construção e usabilidade do

³ Repositórios são como um banco de dados central, que armazena e gerencia conteúdos de aprendizagens, criados por vários autores. Funcionam como bibliotecas públicas ou comerciais que reúnem vários objetos de aprendizagem na forma de arquivos digitais e outros materiais não digitais. (BALBINO, 2007, apud AUDINO E NASCIMENTO, 2010)

material construído. Sendo assim, foi construído um jogo da memória, com a temática “Sentimentos e Emoções”.

As análises consideraram o uso de Tecnologias da Informação e Comunicação no contexto da Educação Infantil, focando nas possibilidades de Ensino-Aprendizagem que ampliem e/ou modifiquem as práticas pedagógicas para os profissionais da educação que trabalham nestes contextos.

O contexto da educação infantil, dentro do cenário educacional brasileiro, constitui-se como um espaço de pesquisa recente, a configuração e concepção brasileira de Educação Infantil estão tomando forma há pouco, pois até 1996, a Educação Infantil compreendia o espaço da creche de cunho assistencialista, ou seja, o espaço de ficar durante o tempo de trabalho das mães, um espaço do cuidar e não do educar (ensino e aprendizagem). Após 1996, com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996), nos Artigos 26 e Art.29, ao apresentam o currículo e a finalidade da Educação Infantil, define-se como prioridades o desenvolvimento integral da criança, e assim, dá-se uma nova perspectiva para esse espaço para crianças, e passa-se a atrelar o cuidar ao educar das crianças pequenas, ou seja, as crianças de 0 a 5 anos e 11 meses. Diante dessa nova perspectiva, percebe-se a necessidade e a importância do contexto da Educação Infantil, também ter experiência com o ensino mediado pelas Tecnologias da Informação e Comunicação, no caso desta pesquisa com Objetos de Aprendizagens (OA).

Denominam-se Objetos de Aprendizagens (OA), os conteúdos digitais e não digitais que possibilitam alcançar um objetivo educacional. Audino e Nascimento (2010, p.130) os definem como sendo “materiais importantes no processo de ensino aprendizagem, pois fornecem a capacidade de simular e animar fenômenos, podendo ser reaproveitados em diferentes ambientes de aprendizagens”.

Os Objetos de Aprendizagens são recursos dinâmicos, e quando selecionados ou confeccionados atendendo as especificidades da demanda e conteúdos específicos, possibilitam ao professor e ao aluno, ampliar as suas oportunidades de construção de conhecimentos e habilidades, estimulando a exploração, navegação, descobertas e também desenvolvendo a autonomia nas ações e escolhas dos alunos. Contemplando essas características muitos são os exemplos e modelos de Objetos de Aprendizagens disponíveis para uso em sala de aulas, sendo estes, jogos de raciocínio, webquest, simuladores, etc.

Sendo assim, essa proposta de trabalho justifica-se, pela busca em aproximar do universo da Educação Infantil atividades mediadas por Tecnologias da Informação e

Comunicação, visando a construção do conhecimento. Compreendendo que o Espaço da Educação Infantil deve oportunizar diferentes situações na vida da criança.

Então, esta pesquisa apresenta-se dividida em três momentos. No primeiro é apresentada a fundamentação teórica sobre as categorias básicas: Educação Infantil e Tecnologias da Informação e Comunicação. No segundo momento, apresenta-se detalhadamente o caminho metodológico selecionado para esta investigação. Priorizaram-se procedimentos que oportunizassem aos sujeitos da pesquisa um maior contato com a temática e que fossem interlocutores da pesquisa, considerando o contexto. No terceiro momento são apresentadas as análises/resultados e as aprendizagens da pesquisa.

2 A EDUCAÇÃO INFANTIL

De acordo com o Referencial Nacional Curricular para Educação Infantil (BRASIL. MEC/SEB, 1998), compreende-se que o processo de aquisição dos conhecimentos deve e precisa ser vivenciado de diferentes maneiras, favorecendo o desenvolvimento da criança em todos os aspectos (social, psicológico, físico), ou seja, é muito mais, do que fazer com que a criança saiba ler, escrever e interpretar palavras, frases e textos, é fazê-la ler o mundo e as relações existentes entre sujeito e meio social, entre homem e natureza, as culturas, ou seja, sobre a sociedade. Como apresentado por Vieira,

A educação infantil é entendida também como um campo de conhecimento específico e como parte de uma política social mais ampla, de um sistema maior de apoio destinado a promover o bem-estar das crianças e das famílias.

É a educação e o cuidado, para crianças de zero a seis anos, que se passa em espaços institucionais não-domésticos, coletivos, públicos ou privados, nomeados de creches, pré-escolas ou centros de educação infantil, considerados instituições educacionais, que integram sistemas de ensino, segundo regulamentação específica que estabelece responsabilidades públicas e padrões de qualidade, consonante com a legislação educacional e correlata.

Articula e torna indissociável o cuidado e a educação, que exigem qualificação e formação profissional específica de caráter docente. Com efeito, no Brasil, o profissional da educação infantil é o professor licenciado nos cursos de Pedagogia, admitindo-se formação mínima de nível médio na Modalidade Normal (magistério de nível médio).

Responde ao duplo objetivo de promover o desenvolvimento integral da criança de zero a cinco ou seis anos e de promover igualdade de oportunidades para homens e mulheres, apoiando a atividade profissional dos pais. Exige padrões de qualidade para que promova sua finalidade educativa. É campo social complexo, no qual se observam, na implementação das políticas públicas, a convivência de diferentes concepções de como atender aos direitos da criança e como efetivar o dever do Estado. (VIEIRA, 2010. s.p)

A construção do conhecimento dentro do espaço da sala de aula da Educação Infantil se caracteriza como uma via de duas mãos, a via que vai, de quem pretende e busca ensinar (professor) e a via que vem, de quem está ali para aprender, mas que, ao mesmo tempo ensina (aluno), já que durante todo o processo, dentro da escola a aprendizagem é o que mais se torna relevante. Conhecer a realidade escolar, os diferentes cotidianos dentro do contexto escolar, as relações estabelecidas nos diferentes espaços, a vivência com crianças pequenas torna-se um universo de construção e reconstrução de saberes e conhecimentos.

Tais aprendizagens acontecem quando o professor procura ser um dos sujeitos do processo e não o único. As relações centralizam-se em atentarmos para a realização de um trabalho pedagógico que vise possibilitar as crianças e professores situações que atendam a diversidade humana e ao mesmo tempo a singularidade de cada um. Esta concepção de ensino e aprendizagem é respaldada por diferentes teóricos, entre eles, Vygotsky (2001), que apresenta a interação social como o veículo fundamental para a troca do conhecimento, ou seja, necessita-se que ao menos duas pessoas estejam se relacionando trocando significados de forma ativa e participante.

Nesta perspectiva, o sujeito é compreendido como produtor de conhecimento e não só receptor, a singularidade passa a ser referência para a sua avaliação, para sua construção do conhecimento, sua participação social. A escola é vista como o espaço de vivência na composição da identidade da criança, adequando ao tempo e as necessidades de seu contexto. Não podemos apagar a escola que reprimia, que moldava da história da educação, mas podemos ter referências que nos auxiliarão a constituir uma educação que possibilite a todos dentro das suas diferenças manifestarem sua singularidade, ver-se respeitado e vivenciando a cidadania de forma plena (BARBOSA, 2009)

As orientações do Referencial para a Educação Infantil (BRASIL. MEC/SEB, 1998), direciona para compreender a criança como ser consciente e colaborativo na construção das vivências dentro do espaço pedagógico, no processo de construção do conhecimento, as crianças se,

utilizam das mais diferentes linguagens e exercem a capacidade que possuem de terem idéias e hipóteses originais sobre aquilo que buscam desvendar. Nessa perspectiva as crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e com o meio em que vivem. O conhecimento não se constitui em cópia da realidade, mas sim, fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação. (1998, p.22)

Sendo assim, o professor da Educação Infantil, precisa contemplar em seu trabalho atividades que possibilitem as crianças se expressarem por meio de gestos, palavras e toques, ou seja, socializando. Tomando como base os diferentes eixos norteadores: Movimento, Música, Artes visuais, Linguagem oral e escrita, Natureza e sociedade e Matemática, precisam ser apresentadas de forma a favorecer a valorização do ser humano nas suas variadas vivências de gênero, grupo social, introduzindo elementos para aprendizagem que agreguem descobertas e ensinamentos onde todos possam se sentir parte e não somente um grupo a parte, respeitando o seu direito de pertencimento naquele espaço social e fora dele também.

Importante destacar que o professor de Educação Infantil, é o Professor Licenciado em Pedagogia. No Brasil o lugar social destinado ao pedagogo é prioritariamente, a sala de aula das escolas de Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental, seu trabalho é ser professor. De acordo com o documento elaborado pelo Ministério da Educação e Cultura, para o programa de incentivo a profissão de professor⁴, o pedagogo é **“aquele professor que assume integralmente o currículo da série.** Os cursos de pedagogia também formam profissionais para atuarem na gestão do sistema escolar, **mas a prioridade é a formação de professores.**” (grifo nosso)

De acordo com o professor francês Jean Houssaye (2004), em seu texto “Manifesto a favor do pedagogo”, o pedagogo “é aquele profissional que procura conjugar a teoria e a prática a partir de sua própria ação [...]”. Contudo, o pedagogo não pode ser um puro e simples prático nem um puro e simples teórico. Na percepção de Houssaye somente será considerado Pedagogo aquele que fizer surgir um “*plus*” na e pela articulação teoria-prática em educação.

Incluindo-se nesse movimento de compreensão da profissão de pedagogo, considera-se o pedagogo o sujeito da práxis pedagógica, reconhecendo-o como um produtor de conhecimento, sendo um profissional crítico e reflexivo, ciente da imbricação entre teoria e prática no seu cotidiano de trabalho. Do mesmo modo, é o gestor do conjunto de ações, processos e opções que envolvem o trabalho em um tempo e espaço específico: o contexto escolar. O Pedagogo é um cientista da educação, pois se defende a Pedagogia como a ciência

⁴ O programa de incentivo a carreira de professor foi instituído pelo Ministério da Educação como parte do Plano de Desenvolvimento da Educação (PDE), em vigor desde abril de 2007. “Em 2005, o governo federal iniciou uma série de investimentos para garantir educação de qualidade para todos, destacando-o como o “Ano da Qualidade da Educação Básica”. Em continuidade a esses investimentos, em 2007 foi lançado o Plano de Desenvolvimento da Educação (PDE), que define uma agenda de fortalecimento da educação básica, com metas a serem alcançadas, pautada na formação de docentes, no piso salarial nacional dos professores e em novos instrumentos de financiamento, avaliação e responsabilização das escolas e demais agentes públicos.” (INEP, 2009, p. 13)

da educação e não como uma das ciências da educação. Tendo como foco a educação, o pedagogo, tem a possibilidade de “estudá-la de modo aproximado, detalhado e técnico, podendo mostrar a organização, funcionamento e as relações que ela mantém com outras ciências (JAPIASSU, 1975, p.17)”.

Para tanto, defende-se que a ideia de ciência como um conjunto de “aquisições intelectuais” (JAPIASSU, 1975, p.16), em constantes modificações, resultantes do trabalho de construção do conhecimento pela interação com o meio social e acadêmico pautado em métodos e procedimentos científicos, que buscam apresentar sistematizações relevantes para a sociedade.

De acordo com Ghiraldelli Jr (1991, p.08), a Pedagogia tem o significado de condução da criança, de acordo com o autor na Grécia Antiga, era uma atividade realizada pelo escravo, o escravo pedagogo, tinha como função conduzir a criança e o jovem aos espaços de estudos, aos seus preceptores (aqueles que ministram preceitos ou instrução). Quando da invasão da Grécia pelos romanos, os gregos se tornam os escravos e este é incumbido de levar a criança para os espaços de formação, entretanto esse soldado grego faz mais do que conduzir a criança ao conhecimento, ele também é possuidor de conhecimento, pois esses escravos domésticos eram indivíduos que em seus Estados de origem possuíam nível cultural e grau de instrução superior aos dos romanos. O escravo pedagogo em Roma exercia não só o papel de condutor, mas também o preceptor. Compreende-se neste primeiro momento o trabalho do pedagogo como sendo o de um primeiro professor, ou seja, o que se tem hoje nas escolas como sendo o professor da Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino fundamental, volta-se hoje às origens do termo ao determinar o espaço de trabalho do pedagogo à sala de aula. (GUIRALDELLI, 1991)

Considerando o espaço da Educação Infantil, cabe ao professor propiciar situações de conversa, brincadeiras ou de aprendizagens orientadas que garantam a troca entre as crianças, de forma a que possam comunicar-se e expressar-se, demonstrando seus modos de agir, de pensar e de sentir, em um ambiente acolhedor e que propicie a confiança e a autoestima.

A construção do conhecimento perpassa por diferentes situações na vida da criança, a primeira delas é por intermédio da fala que possibilita sua socialização e interação com o mundo, realidade em que vive. Momento este mediado pela família, amigos da família, igreja, espaços públicos (ruas, praças, centros de convivências). O segundo momento, significativo é a escola, e neste espaço quem media esse processo de aquisição da linguagem formal, e indica seus usos, é o professor.

O ensino do conhecimento escolar agrupado ao cuidar e educar é, sem dúvida, um conjunto complexo de práticas e teorias, e, ao mesmo tempo, é desafiador. Para tanto o professor precisa contextualizar o que vai ensinar, o que pode desenvolver-se em ritmos diferentes e de maneiras diferentes. Tornando-se assim necessário na sua via profissional a pesquisa permanente e a disponibilidade em ensinar de maneira diversificada, oportunizando um melhor aprendizado.

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais para Educação (BRASIL, 1996), encontra-se a ideia de que o aprendiz é um sujeito ativo, e a educação deve visar ao pleno desenvolvimento da personalidade do educando. Constitui-se assim que os métodos e as teorias utilizadas pelas escolas devam atender a necessidade do aluno, abrangendo desde a concepção de escola que temos, até a que realmente existe.

Segundo Charlot (2000), o sujeito só pode tornar-se, apropriando-se do mundo, e para isso ele precisa constantemente estar aprendendo com as coisas, com as pessoas, com as situações, aprender segundo ele é uma obrigação.

3 TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO E OBJETOS DE APRENDIZAGEM

Considerando a capacidade de transformação realizada pelo ser humano, diante dos diferentes materiais e da sua constante necessidade de mudança, as tecnologias acabam sendo o principal suporte para a inovação educacional, pois os mais diferentes recursos e ferramentas tecnológicas surgiram da necessidade de ampliação de possibilidades para o ensino-aprendizagem, as inovações são consequência da inquietação e da procura por oferecer melhores condições para a educação.

Interessante como as tecnologias foram se modificando e a importância dessas dentro do contexto social, ao apresentar o início através do rádio, da televisão, do computador, dos aparelhos móveis, enfim de todos os recursos tecnológicos que temos acesso na contemporaneidade. Percebe-se, que tal situação de mudança, se dá diante de um processo constituído por transformações rápidas e simultâneas entre cultura e tecnologia, e diante desse processo precisa-se repensar como sobre estão se dando essas relações na escola e fora dela, pois educação constitui-se como um fenômeno social, contínuo e representativo.

A instituição escolar, com as funções sociais observadas na contemporaneidade, tem suas raízes na sociedade moderna, ou seja, o século XVII apresenta uma revolução pedagógica burguesa, com a ascensão do Estado centralizado e burocrático moderno, atribuindo a escola um papel social mais central, ela se torna cada vez mais determinante na vida social e na organização política contemporânea, tendo um papel de rearticulação e fortalecimento da vida coletiva (CAMBI, 1999, p. 402). Nesse sentido, percebe-se a importância do espaço escolar apresentar diferentes possibilidades de aprendizagens. Não estraremos nas questões ideológicas e políticas que acompanham esse processo de desenvolvimento do espaço escolar e dos seus sujeitos, potencializa-se aqui a importância que o espaço escolar assumiu na vida dos seres humanos e na sua formação social. Em conclusão, a Escola desempenha um grande papel social transformador e unificador de ideias, pensamentos e práticas, acompanhando as evoluções tecnológicas e culturais.

Desta forma, as tecnologias dentro do contexto escolar vêm para dinamizar o trabalho dos técnicos e funcionários da escola, e ao mesmo tempo, serem utilizadas para potencializar o ensino-aprendizagem. A partir do momento que estas tecnologias são compreendidas como um recurso para a construção de novidades, ou seja, por meio dela, o professor pode ser estimulado a criar diferentes materiais e fazendo uso de outros disponibilizados em repositórios e bibliotecas digitais, apresentar um diferencial na sua forma de ensinar. Outro aspecto apresentado pelas tecnologias dentro do espaço escolar é a ampliação da ideia de construir (autoria e coautoria) com seus estudantes outros meios para obter conhecimentos, “abertura para outros possíveis”, não ficando estagnado no livro, caderno e nas aulas expositivas, ocorrendo um processo de interação.

Como apresentado por Kenski (2007), existem vários tipos de interação e comunicação, com o apoio ou não das ferramentas digitais. A interação pressupõe envolvimento. Neste sentido, podemos dizer que interagimos com pessoas, com animais, plantas, o ambiente que nos cerca, com um livro que lemos, com um professor, com várias pessoas de diferentes idades e formação, com o conteúdo oferecido na televisão, no rádio e no computador e em seus acessórios mediáticos. Estas interações podem ser unidirecionais, sem maiores trocas comunicativas. Em termos de uso das tecnologias digitais para fins didáticos, colocar o programa do curso, os textos a serem lidos ou os exercícios, na Internet, para acesso e conhecimento de todos os alunos, seria um possível nível interativo elementar.

Contudo, destaca-se o processo de interação mediado pelas Tecnologias a Informação e comunicação (TIC), como sendo uma ferramenta no processo de troca de significados, isto é, dentro da perspectiva de interação social, as TIC são o elemento a mais

nas trocas entre professor e alunos. Observando esses aspectos, selecionar um recurso e fazer uso do mesmo, constitui-se como parte de um processo de pesquisa e reconhecimentos das características das turmas e dos recursos técnicos oferecidos pelo espaço escolar.

Acompanhando esse processo, destacam-se então, as mídias sociais, reconhecidas como um recurso proveniente do constante desenvolvimento tecnológico e aperfeiçoamento da internet. Caracteriza-se por ser abrangente, descentralizada, colaborativa e democrática, pois permite que muitas pessoas possam comunicar-se (redes sociais), compartilhar informações, ampliar as possibilidades de comunicação.

A Mídia Digital é considerada como o conjunto de recursos da comunicação que tem como principal característica a tecnologia digital ou que faça uso do computador, atualmente a mídia digital está atrelada a internet e televisão digital. Contudo os mais conhecidos são aparelhos celulares, televisão, vídeo, permitindo o acesso da diferentes formas de comunicação digital, por exemplo, livros, filmes, músicas, gravações sonoras e visuais, materiais pedagógicos interativos. Por meio das mídias sociais podem-se apresentar em diferentes formatos as opiniões, conceitos, ideias, experiências, perspectivas, novidades, além de ser também um canal de ensino-aprendizagem. As mídias sociais possibilitam que o ensino-aprendizagem possa ser atualizadas e contextualizadas, possibilitando discussões e interações, além de ser um grande estimulador da criatividade, como por exemplo, os blogs, fórum e chats.

Para a educação, outro recurso interessante e instigante, são os Objetos de Aprendizagens digitais e analógicos, quando utilizados de forma coerente e com objetivos definidos. Destaca-se que não existe um consenso para a definição conceitual de Objetos de Aprendizagem, pois se encontram ainda hoje na literatura diferentes apresentações, contudo todos discorrem, conceitualmente, como sendo um complemento ou recurso didático interativo, que podem ser utilizados e reutilizados, tanto individualmente, quanto em conjuntos com outros recursos que vise auxiliar ou complementar o processo de aprendizagem, tornando o rico e flexível.

Como apresentado por Machado e Silva (2005, p. 02), os objetos de aprendizagem podem ser conceituados como: “segmentos de informação autônoma, ou seja, módulos de conteúdo, onde cada um apresenta recursos específicos de ensino, que podem ser utilizados tanto individualmente, quanto em conjunto com outros”.

Para os autores Audino e Nascimento (2010, p.130), os objetos de aprendizagem surgem “como um recurso capaz de potencializar a reestruturação de práticas pedagógicas, criando novas maneiras de refletir sobre o uso da comunicação, da informação e da

interação”. Entende-se que o uso dos objetos de aprendizagem proporciona testar e vivenciar o conhecimento, podendo produzir e reproduzir novos saberes.

Para tanto, constituem-se como características desse recurso a flexibilidade (precisa ser adequada, simples e organizada de maneira a ter início, meio e fim); facilidade de utilização, com informações claras e objetivas; customização, isto é, adaptar o produto e os processos (etapas) ao público e aos conteúdos; interoperabilidade, ou seja, capacidade de um sistema (software aberto (livre acesso) ou particulares (tem discriminação de uso por meio de taxas)) se comunicar com outro semelhante ou não.

Como estrutura os objetos de aprendizagem precisam apresentar: a) objetivo, para que está sendo criado e o que pretende atingir; b) conteúdo instrucional: precisa apresentar e determinar os conteúdos que deseja trabalhar; c) prática e feedback: como é para ser utilizado, e se atingiu ao objetivo proposto. Ressalta-se que a introdução dos Objetos de Aprendizagens nos planejamentos e planos de ensino, requer que estes sejam devidamente adequados às necessidades da turma e dos conteúdos que serão trabalhados e que os mesmos tendem a ser potencializadores do ensino e aprendizagem.

4 ESTUDO DE CASO APLICADO A UMA ESCOLA DE EDUCAÇÃO INFANTIL NA REGIÃO NORTE DE SANTA MARIA: DELIMITAÇÕES METODOGLÓMICAS

A escolha de um caminho dentro do campo da pesquisa científica se faz observando a sua coerência com a problematização e os objetivos. Estes já explicitados apontam para uma pesquisa de cunho qualitativo, caracterizada como um Estudo de Caso (YAN, 2005; GIL, 2002), sendo que, focaliza processos e sujeitos educativos particulares, dentro de um contexto histórico e social, neste caso, a realidade da escola brasileira e dos sujeitos dessa escola.

O espaço e tempo escolhidos para a pesquisa é uma Escola de Educação Infantil, localizada na região norte de Santa Maria. Mesmo a região sendo considerada perímetro urbano, é reconhecida como periférica pela sua localização próxima a uma área de ‘ocupação irregular’. Contudo, é uma área urbana com diferentes classes sociais e esta representação é levada para escola, pois se encontram crianças vivendo em situações de pobreza e outras em condições sociais boas.

Desta forma, mesmo inserida no contexto escolar como estagiária, o primeiro momento constitui-se como na realização de observações com organização e relatório diário

por 30 dias focando na prática pedagógica da professora regente e de outras atividades realizadas com a turma. As observações objetivaram caracterizar a turma, contexto escolar e verificar quanto à utilização de Objetos de Aprendizagens (virtuais e não virtuais), durante as aulas. Verifica-se a relevância, para a pesquisa e do trabalho diário do professor, da observação, de acordo com Lankshear e Knobel (2008, p.187), “tais observações podem trazer profundos esclarecimentos sobre as práticas, eventos e os processos sociais”, e que, “a coleta por observação enfatiza o registro dos dados que ‘ocorrem naturalmente’ ou contextualizados ao que está acontecendo nos ambientes sociais, enquanto eles ocorrem” (2008, p.187), possibilita verificar o movimento espiral das relações e dos sentidos que se estabelecem nos cotidianos. Direcionando para as necessidades da turma observada e que se constitui como parte da pesquisa.

A metodologia aplicada obedece ao trinômio Teoria de Base/Abordagem, Procedimento e Técnica. Como Teoria de Base utilizar-se-á autores relacionados ao processo de ensino-aprendizagem mediado por TIC, como Kenski (2007), Torrezzan (2009), Toro (1997), Leffa (2005; 2006). Para análise dos dados, utilizou-se a abordagem dialética, pois se caracteriza como questionadora da realidade presente e constantemente incita para o reexame da práxis, compreendida como imbricação de teoria e prática, confluindo num movimento contínuo transformador tanto individual como coletivo. Atenta a essa necessidade, optou-se pela perspectiva dialética como princípio para organização da pesquisa, sendo caracterizada pelo movimento convergente que se dá na relação do sujeito com a realidade social e com as possibilidades de intervenção e transformação que esse sujeito pode realizar concretamente.

Em relação aos procedimentos, adotou-se a Pesquisa Bibliográfica, com enfoque na Teoria de Base, no que tange aos itens 2 e 3 do artigo. Também foi realizada Pesquisa de Campo com observação participativa (ANGROSINO, 2009). As técnicas utilizadas para corroborar os procedimentos descritos foram a elaboração de resumos e fichamentos em relação à Revisão Bibliográfica, pesquisa que compõe o referencial teórico, com base em livros, artigos, dissertações, sobre: Educação Infantil; Trabalho de Pedagogo; Tecnologias da Informação; Objetos de Aprendizagens. Esse levantamento, que também consistiu em mapear os principais autores nacionais e estrangeiros de obras relativas a essas temáticas, aconteceu desde a fase inicial de elaboração do projeto e serviram de base para as análises dos dados e sistematização dos resultados.

Também aconteceu uma pesquisa documental, realizada em relação às políticas públicas para a Educação Brasileira: Lei 4.24/1961; Lei 9.131/1995; Parecer CNE/CP nº 5/2005- Diretrizes Curriculares para Curso de Pedagogia; Parecer CNE/CP nº 1/2006-

Diretrizes Curriculares para o Curso de Pedagogia; Resolução CNE/CP nº1/2002 Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores da Educação Básica, em nível superior, curso de licenciatura, de graduação plena; Lei de Diretrizes e Bases para a Educação Nacional n.º 9.394/1996; Constituição Federal Brasileira de 1988-Artigo 205; Resolução CNE/CP nº 5/2009, que fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil; Referencial Curricular para a Educação Infantil-MEC/SEF, 1998. Este momento da pesquisa consistiu-se em organizar e analisar um *corpus* de textos característicos dentro da temática pesquisada, “a pesquisa documental vale-se de materiais que não receberam ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetos da pesquisa” (GIL, 2002, p.45).

Em face da pesquisadora já estar inserida no contexto da escola objeto da pesquisa, ocorreram observações entre os meses de abril a junho. Utilizou-se um “caderno de campo”, no qual foram feitas as anotações e considerações sobre o vivido. As observações foram fundamentais, pois o processo de acompanhamento do grupo permitiu captar e incrementar o material coletado.

Considerando esses aspectos, conteúdos e os recursos apresentados pela escola (ou falta destes), optou-se então durante a pesquisa aos repositórios de objetos de aprendizagens, que o jogo da memória, seria adequado e que contemplaria os objetivos da pesquisa, possibilitando que as crianças interagissem entre si e com uma interface com temática relacionada ao que estavam vivenciando no espaço da sala de aula.

O objeto de aprendizagem elaborado foi jogo da velha e um jogo de siga as setas no PowerPoint⁵, optou-se por utilizar esse programa devido a falta de internet (ou uma rede wireless na escola) dificultando assim a utilização de jogos virtuais on-line, ou que estivesse armazenado em um repositório de objetos de aprendizagens. Outro aspecto foi a “facilidade” apresentada pelo programa para a criação dos jogos. Contudo a escolha dos modelos de Objetos de Aprendizagem deu-se durante o trabalho de pesquisa, visando verificar quais os tipos de materiais disponíveis nos repositórios para o público-alvo, e também o tipo de complexidade existente para a confecção dos mesmos, pois foi preciso considerar o tempo para planejar, pesquisar e executar o Objeto de Aprendizagem.

⁵ Microsoft PowerPoint é um programa utilizado para criação/edição e exibição de apresentações gráficas, originalmente escrito para o sistema operacional Windows e portado para a plataforma Mac OS X. A versão para Windows também funciona no Linux através da camada de compatibilidade Wine. Há ainda uma versão mobile para smartphones que rodam o sistema Windows Phone.

Por fim, foi criado e aplicado um Objeto de Aprendizagem para uma turma de Educação Infantil, constituindo assim o corpus da pesquisa e o subsídio para apresentação dos resultados. Baseado nas caracterizações e estrutura apresentadas inicialmente sobre Objetos de Aprendizagens, e procurando adequar as características da turma, com crianças totalmente incluídas no mundo digital e virtual e outras sem contato nenhum com esses recursos, assim como, observando os conteúdos trabalhados no período da pesquisa, optou-se por criar um Jogo da Memória “Sentimentos e Emoções”, um jogo de raciocínio lógico.

5 ESTUDO DE CASO APLICADO A UMA ESCOLA DE EDUCAÇÃO INFANTIL NA REGIÃO NORTE DE SANTA MARIA: RESULTADOS

Como pesquisadora inserida no cotidiano escolar, foi possível constatar os diferentes momentos do trabalho, o ser humano na sua integridade de ser social, produzindo, transformando, em poucos momentos lutando contra a acomodação, sendo sujeito da práxis, na confluência das transformações das circunstâncias com a atividade humana. A partir da realidade vivida e chegando a uma reflexão conceitual, acontece a produção do conhecimento pedagógico. Trata-se de compreender, nesse movimento, as necessidades coletivas e as exigências individuais. Se existem um espaço e tempo onde a *práxis* realmente acontece, é na vida cotidiana, é o espaço e tempo do vivido. Vista por este prisma, a *práxis* é atividade consciente objetiva, indo além do caráter utilitário que se refere ao significado do “prático” na linguagem comum, não só compreendida como interpretação do mundo, mas como elemento do processo de transformação, atividade humana transformadora (VÁZQUEZ, 2007, p.28), inserida em um determinado contexto, com ferramentas adequadas e dentro da formação social vigente.

Frente ao desafio, e consciente da responsabilidade como professora em buscar elaborar materiais educacionais que sejam significativos do ponto de vista do aluno e também visem possibilitar novas práticas pedagógicas, optou-se em construir uma interface que contribuísse para o aprendizado das crianças e também como uma ferramenta para intervenções futuras.

Seabra (2010), afirma que o “uso de jogos, sejam de tabuleiros, eletrônicos, off-line ou online, desenvolve-se várias habilidades e muitas habilidades são construídas”. De acordo, com o autor o “potencial de um jogo é determinado, por sua proposta de uso”, ou seja, “pode

abranger desde conteúdos muito específicos, até situações que impliquem a construção de competências e habilidades, como planejamento de ações, trabalho colaborativo, dedução lógica e reconhecimento de padrões” (2010, p.22).

Para tanto, Seabra (2010) destaca que se faz preciso garantir a jogabilidade, o interesse, a interação entre os jogadores, a fim de assegurar que a experiência vivida no jogo possa ser transportada para outras situações, permitindo abordagens conceituais e processos de vivências, ou seja, uma aprendizagem significativa.

Levando em conta os conhecimentos adquiridos sobre a temática “design de interfaces” e “design pedagógico” apresentados para a educação, ou seja, dentro do contexto da educação estas interfaces são compreendidas como mediadores que devem facilitar a comunicação entre professor- e ou sua proposta- e a tarefa do aprendiz. Um projeto de interface é quase como fazer o projeto de uma aula. Precisa-se saber qual o conteúdo irá abordar, qual estratégia utilizar para facilitar o aprendizado, qual o perfil dos alunos que assistirão esta aula, quais os meios para efetivar o projeto. Como características as interfaces para crianças, devem priorizar os conteúdos de aprendizagens com caráter lúdico, devem ser de fácil manipulação, devendo ser simples e atrativa.

Destacando as especificidades da turma e os conteúdos apresentados no plano de ensino e nos Referenciais para a Educação Infantil, o jogo da memória, com o tema Sentimentos e Emoções. Focou-se nas emoções e em como interagem, no trabalho em equipe e ao utilizar o OA no computador. Também foi confeccionado o jogo em papel cartão, que foram utilizados em outros momentos para complementar as atividades.

A escola não tem Datashow e nem notebook, os recursos materiais foram disponibilizados pela pesquisadora. Como público alvo focalizamos crianças com cinco anos, no total participaram das atividades 18 crianças, sendo quatro meninas e 14 meninos, sendo que, oito deles não possuem qualquer tipo de computador, ou até mesmo, tem acesso à internet em casa. Contudo, percebe-se que o material criado pode ser utilizado com outros públicos, quando o enfoque for trabalhar emoções e até mesmo criar situações de expressões corporais, faciais e expressar sentimentos, não excluindo outros tipos de públicos que necessitem dessas informações, pois foi elaborado com linguagem acessível.

O Objeto de Aprendizagem, confeccionado no PowerPoint, foi utilizados duas vezes em diferentes situações: uma durante uma atividade sobre amizade e regras sociais que a professora-regente preparou para construir com eles um mural com as regras da turma e como deveriam se comportar. O outro momento, foi utilizado pela professora-estagiária (pesquisadora), como recurso central para complementar a temática da semana que era

Família e amizade, como apresentado inicialmente o Referencial curricular para Educação Infantil (1998), priorizando atividades de socialização e construção do conhecimento por meio de vivências diferenciadas procurando sempre estimular a criança a expressarem-se por diferentes linguagens e recursos.

As imagens foram coletadas na internet em diferentes repositórios de imagens. Assim sendo, foi pensado e elaborado um material visando fazer um elo interdisciplinar do conteúdo trabalhado na sala de aula com a vivência do grupo.



Figura 01: Interface inicial do jogo

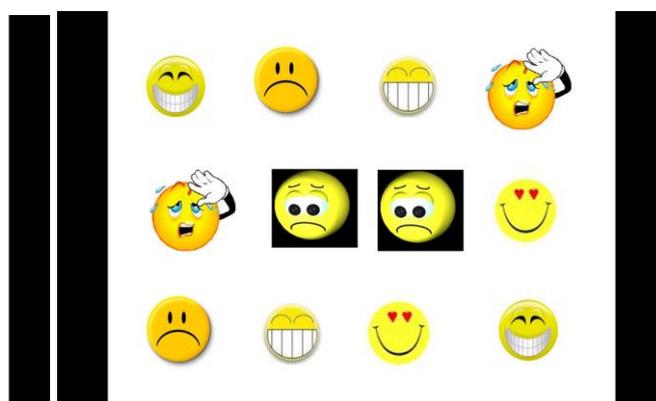


Figura 02: Interface de apresentação das imagens

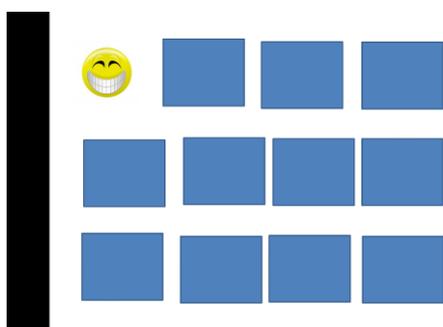


Figura 03: Interface do Jogo em Execução

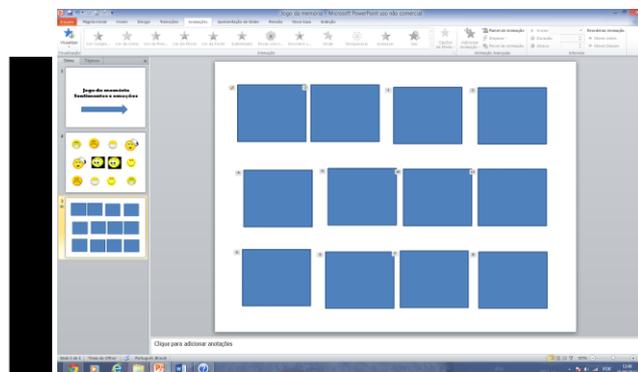


Figura 04: Interface do Jogo para visualização no Programa

Os conteúdos trabalhados foram selecionados de acordo com o Referencial Nacional para Educação Infantil (1998). Constitui-se como parte importante desse processo, a aprendizagem adquirida pela pesquisadora ao criar o jogo, para tanto, foram necessárias várias consultas a tutorias na internet, procurando descobrir como elaborar um jogo de forma prática, com recursos próprios e sozinha.

Vê-se que ao procurar ensinar, nunca se deixa de aprender, pois foi preciso colocar-se no lugar de aprendiz para desenvolver um jogo e colocar em prática também os

conhecimentos adquiridos durante o curso de Especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação aplicadas a Educação, durante o ano de 2013 e primeiro semestre de 2014.

Considera-se relevante apresentar que muitas das crianças só têm contato com jogos de raciocínio, como os da memória e quebra-cabeças, na escola, sendo assim, ao apresentar o jogo, foi solicitado que as crianças estipulassem as regras e até mesmo explicassem como deveriam jogar, considerando: o número de jogadores, forma de marcar os resultados e que só tinha um computador e um mouse. Instintivamente acabaram por formar duplas considerando quem sabia jogar e quem não sabia, dois deles explicaram como funcionava o jogo, relacionando com outros que eles tinham na sala, também decidiram que a professora marcaria os resultados. Percebe-se que neste aspecto a relação deles com o jogo e entre si, são destacados e atendem as expectativas de experiências apresentadas pelos RCNEI (1998),

A criança é um ser social que nasce com capacidades afetivas, emocionais e cognitivas. Tem desejo de estar próxima às pessoas e é capaz de interagir e aprender com elas de forma que possa compreender e influenciar seu ambiente. Ampliando suas relações sociais, interações e formas de comunicação, as crianças sentem-se cada vez mais seguras para se expressar, podendo aprender, nas trocas sociais, com diferentes crianças e adultos cujas percepções e compreensões da realidade também são diversas. (BRASIL, 1998)

Desta maneira, quando da efetiva aplicação do Objeto de Aprendizagem, verificou-se que ao poderem interagir com a interface criada se sentiram estimuladas e excitadas, fazendo-se necessário reforçar que estávamos realizando uma atividade, e que a mesma precisava ser entendida como as realizadas no papel, massinha. Atribui-se essa agitação, estímulo e excitação, por ser uma atividade fora da rotina das crianças, ou seja, as Tecnologias da Informação e Comunicação, neste contexto, são restritas à televisão e ao aparelho de DVD. A boa receptividade dada à interface e ao formato da atividade.

Seguindo as anotações do diário de campo, constatou-se que afloraram das vivências das crianças, valores de cooperação, estavam sempre orientando as outras, buscavam auxiliar na ajuda ao mouse, tentando auxiliar nas orientações de lateralidade, dando as indicações e dicas para os colegas. Quando apresentado o jogo em papel, verificou a preocupação em ganhar, ou seja, a cooperação ficou retraída, destacou-se a competitividade, foram poucos os momentos de auxílio aos colegas, preocupavam-se em conseguir mais figuras.

Outra característica apresentada pelo grupo frente à interface foi a curiosidade, interrogam sobre como fazer, como foi produzido o jogo, quem escolheu as carinhas e como esses elementos, percebe-se certa criticidade por parte deles, ficando inquietos diante do

material que estavam trabalhando, pois as emoções apresentadas nas imagens estavam sendo trabalhadas na sala de aula.

Atrelados a esses aspectos, observou-se também a atenção dada aos detalhes, comparavam jogadas e atitudes, comparavam as imagens com rostos apresentados pelos colegas durante a atividade e em outros momentos do cotidiano escolar. Como apresentado por LEFFA (2005), o sujeito é percebido nas suas relações com o objeto a ser aprendido, relação essa feita através de um instrumento de mediação. Esse sujeito não está isolado no espaço, mas situado dentro de um contexto em que interage com outras pessoas, formando uma comunidade para atingir um determinado objetivo, que é compartilhado por todos. Portanto, é importante frisar que as crianças se desenvolvem em situações de,

Interação social, nas quais conflitos e negociação de sentimentos, idéias e soluções são elemento indispensáveis. O âmbito social oferece, portanto, ocasiões únicas para elaborar estratégias de pensamento e de ação, possibilitando a ampliação das hipóteses infantis. Pode-se estabelecer, nesse processo, uma rede de reflexão e construção de conhecimentos na qual tanto os parceiros mais experientes quanto os menos experientes têm seu papel na interpretação e ensaio de soluções. A interação permite que se crie uma situação de ajuda na qual as crianças avancem no seu processo de aprendizagem. (BRASIL, 1998, p.32)

Percebe-se com a aplicação do objeto de aprendizagem que o processo de aprendizagem das crianças, constitui-se como um momento de interação, sendo este nas palavras de ABRANCHES (2003) é um elemento central da comunicação entre as pessoas, tal como se dá na própria educação, independente do mecanismo que esteja sendo utilizado. Entretanto, as atuais tecnologias digitais tendem a transformar tal compreensão, pois elas não só permitem a comunicação direta como há uma troca constante entre os agentes, o que faz com que todos possam ser autores (professores e alunos) e não somente ouvintes.

6 APONTAMENTOS, APRENDIZAGENS, (IN) CONCLUSÕES

Como pesquisadora inserida no cotidiano escolar, foi possível constatar os diferentes momentos do trabalho, o ser humano na sua integridade de ser social, produzindo, transformando, em poucos momentos lutando contra a acomodação, sendo sujeito da práxis, a confluência das transformações das circunstâncias com a atividade humana.

Desta forma, essa pesquisa foi pensada, planejada e desenvolvida visando a ampliar as discussões sobre o uso de Tecnologias da Informação e Comunicação contexto da Educação Infantil, mais especificamente, na utilização de um Objeto de Aprendizagem. Para tanto, foi escolhido um caminho metodológico baseado na interlocução e na dialogicidade, seguindo princípios científicos, a investigação seguiu os caminhos da dialética, a partir da experiência e da crítica, considerando sempre a realidade em transformação. Caminhos estes constituídos pelas mediações existentes nos discursos e práticas cotidianas.

Desde a inserção inicial, percebeu-se que o cotidiano escolar é um espaço e tempo significativo na compreensão dos sentidos atribuídos ao trabalho e que o mesmo é representativo da realidade histórica, é o espaço e tempo de aplicação da criação, da vivência e da experiência, existe um significado histórico. Aprender na vivência em sala de aula as etapas e possibilidades existentes no uso das Tecnologias da Informação e Comunicação e em outras ferramentas pedagógicas, torna o trabalho como professor uma constante pesquisa e busca por novos materiais, ao mesmo tempo em que exige do profissional um posicionamento firme e de constante reflexão. Ser flexível nos seus planejamentos e adequar aos tempos das crianças e a sua singularidade.

Contudo, dentro do contexto vivenciado, o negativo centra-se na falta de estrutura que as Escolas de Educação Infantil, ainda encontram com relação aos materiais, espaços físicos devidamente adaptados e com possibilidades de utilização, a falta de salas para desenvolver atividades com o corpo, sala de informática (utilizou-se recursos particulares: rádio, computador e Datashow em todas as atividades), não ter um roteador que alcance todos os espaços da escola, impossibilitando a utilização da internet.

Focando nos alunos e nos processos de ensino-aprendizagem, o contato com outros recursos como o computador, manusear o mouse foi bem produtivo. Não foram raros os momentos que eles simularam entre eles as reações de ensinar aos outros e que eles identificavam com a sua criação e transferiam essas reações, brincavam entre eles. Queriam saber como os desenhos foram parar lá, como eu fazia para aumentar e diminuir e puderam perceber o que por eles foi criado.

Em meio ao esse movimento de descobertas, foi possível verificar que muitas possibilidades de aprendizagens acontecem ao se apropriar de diferentes recursos tecnológicos para as aulas.

Repensar as maneiras que estão sendo conduzidas as formações e momentos de reflexão sobre a escola e o seu trabalho, são alternativas que podem auxiliar na melhora da forma de trabalhar e construir um novo momento da escola, tornando a aprendizagem significativa, com resultados efetivos para o aluno e não só para a escola na sua busca incessante em atingir metas e se sair bem nas diversas avaliações existentes hoje.

Por fim, considerando todas as vivências e atividades realizadas durante a pesquisa, ressalta-se que o pedagogo o sujeito da práxis pedagógica, reconhecendo-o como um produtor de conhecimento, sendo um profissional crítico e reflexivo, ciente da imbricação entre teoria e prática no seu cotidiano de trabalho. Do mesmo modo, é o gestor do conjunto de ações, processos e opções que envolvem o trabalho em um tempo e espaço específico: o contexto escolar.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRANCHES, Sérgio Paulino. **Interação e EAD: novos modos da formação docente.** http://www.abciber.com.br/simposio2009/trabalhos/anais/pdf/artigos/4_educacao/eixo4_art21.pdf

ANGROSINO, Michel. *Etnografia e observação participante.* Porto Alegre: Artmed, 2009.

AUDINO, Daniel Fagundes. NASCIMENTO, Rosemary da Silva. **Os objetos de aprendizagem - Diálogos entre conceitos e uma nova proposição aplicada a Educação.** Revista Contemporânea de Educação, vol. 5, n.10, jul/dez 2010.

AUDINO, Daniel Fagundes. **Objetos de aprendizagem hipermídia aplicado à cartografia escolar no sexto ano do ensino fundamental.** Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Geografia. Florianópolis, SC, 2012.

BARBOSA, Maria Carmen Silveira. **Por amor e por força: rotinas na Educação Infantil.** Porto Alegre: Artmed, 2006.

BEHAR, Patricia Alejandra; TORREZZAN, Cristina Alba Wildt; RÜCKERT, Augusto Bergamaschi. **PEDESIGN: a construção de um objeto de aprendizagem baseado no design pedagógico**. Revistas Novas tecnologias, v.6 N° 2. Dez 2008.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil, 5 de outubro de 1988.

_____. Ministério da Educação. Resolução CNE/CP N° 5/ 2005 Diretrizes Curriculares para o Curso de Pedagogia. Brasília, DF, 2005.

_____. Ministério da Educação. Resolução CNE/CP N° 1/2006 Diretrizes Curriculares para o Curso de Pedagogia. Brasília, DF, 2006.

_____. Ministério da Educação. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei n° 9.394, de 20 de dezembro de 1996.

_____. Ministério da Educação. Resolução CNE/CP n°1/2002 Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores da Educação Básica. Brasília, DF, 2002.

_____. Ministério da Educação. Resolução CNE/CEB n° 5 /2009. Fixa as Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil. Brasília, DF, 2009.

_____. Ministério da Educação. Orientações sobre convênios entre secretarias municipais de educação e instituições comunitárias, confessionais ou filantrópicas sem fins lucrativos para a oferta de educação infantil. Brasília, DF, 2009.

_____. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. Referencial Curricular nacional para a Educação Infantil. Brasília, DF, 1998. Volume 1: Introdução.

_____. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. Referencial Curricular nacional para a Educação Infantil. Brasília, DF, 1998. Volume 2: Formação social e pessoal.

_____. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. Referencial Curricular nacional para a Educação Infantil. Brasília, DF, 1998. Volume 3: Conhecimento de mundo.

CAMBI, Franco. **História da Pedagogia**. Tradução de Álvaro Lorencini. São Paulo: Fundação Editora da UNESP (FEU), 1999.

CORSINO, Patrícia (Org.). **Educação infantil: cotidiano e políticas**. Campinas: Autores Associados, 2009.

COSTAS, Fabiane Adela Tonetto. FERREIRA, Liliana Soares. **Sentido, significado e mediação em Vygotsky**: implicações para a constituição do processo de leitura. Revista Iberoamericana de Educación. N.º 55 (2011), pp. 205-223 (ISSN: 1022-6508)

FERREIRA, Liliana Soares. **Gestão do pedagógico**: de qual pedagógico se fala? Currículo sem Fronteiras, v.8, n.2, pp.176-189, Jul./Dez 2008.

_____. **Pedagogia como ciência da educação**: retomando uma discussão necessária. Revista Brasileira Estudos Pedagógicos, Brasília, v. 91, n. 227, p. 233-251, jan./abr. 2010.

FRANCO, Maria Amélia do Rosário Santoro. **Pedagogia como ciência da educação**. 2. ed.rev.ampl. –São Paulo: Cortez, 2008.

_____. **Pedagogia e prática docente**. São Paulo: Cortez, 2012. (Coleção Docência em Formação: Saberes Pedagógicos/coordenação Selma Garrido Pimenta).

GHIRALDELLI JÚNIOR, Paulo. **O que é pedagogia**. 3 ed. rev. e atual. São Paulo: Brasiliense, 1991. (Coleção Primeiros Passos; 193)

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HERNÁNDEZ, F; VENTURA, M.A **organização do currículo por projetos de trabalho**: O conhecimento é um caleidoscópio. Porto Alegre: ARTMED, 1998.

HOUSSAYE, Jean... [et al]. Tradução Vanise Dresch. **Manifesto a favor dos Pedagogos**. Porto Alegre, RS: Artmed, 2004.

JAPIASSU, Hilton. Ferreira **Introdução ao pensamento epistemológico**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1975.

KENSKI, Vani Moreira. **Novos processos de interação e comunicação no ensino mediado pelas tecnologias**. 2007. <http://www.prpg.usp.br/pt/pdf-formularios/CadernosEPP/Caderno7.pdf>

_____. Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação. Campinas, SP: Papirus, 2007. (Coleção Papirus Educação)

KOSIK, Karel. **Dialética do Concreto**. 2. ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1976.

LANKSHEAR, Colin; KNOBEL, Michele. **Pesquisa Pedagógica: do projeto à implementação**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

LEFFA, Vilson J. **Interação virtual versus interação face a face: o jogo de presenças e ausências**. Trabalho apresentado no Congresso Internacional de Linguagem e Interação. São Leopoldo: Unisinos, agosto de 2005.).

MACHADO, L. L.; SILVA, J. T. **Objeto de aprendizagem digital para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem no Ensino Técnico em Informática**. RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre: UFRGS, CINTED, v. 3, n.2, 2005.

OSTETTO, Luciana Esmeralda (Org.). Planejamento na educação infantil mais que a atividade, a criança em foco. In: OSTETTO, Luciana Esmeralda (Org.). **Encontros e encantamentos na educação infantil: partilhando experiências de estágios**. Campinas: Papirus, 2000.

SEABRA, Carlos. **Tecnologias na escola**. Porto Alegre, RS: Telos Empreendimentos Culturais, 2010.

SILVA, L. C. N.; NETO, F. M. M.; JÁCOME JUNIOR, L. **MobiLE: Um ambiente multiagente de aprendizagem móvel para apoiar a recomendação sensível ao contexto de objetos de aprendizagem**. Anais... In: Anais do XXII SBIE - XVII WIE. 2011.

TORREZZAN, Cristina Alba Wildt. **Design pedagógico: um olhar na construção de materiais educacionais digitais**. Dissertação (Mestrado)- Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Faculdade de Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação, 2009, Porto Alegre, RS. <http://hdl.handle.net/10183/17252>

VÀZQUEZ, Adolfo Sánchez. **Filosofia da Práxis**. São Paulo: Expressão Popular, 2007.

VIEIRA, L.M.F. Educação infantil. In: OLIVEIRA, D.A.; DUARTE, A.M.C.; VIEIRA, L.M.F. **DICIONÁRIO: trabalho, profissão e condição docente**. Belo Horizonte: UFMG/Faculdade de Educação, 2010. CDROM.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. Pensamento e linguagem. Edição eletrônica: Ed Ridendo Castigat Mores (www.jahr.org), 2001. Acesso em janeiro de 2012

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 3. ed. Tradução de Daniel Grassi. Porto Alegre/BR: Bookman. 2005.