



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
Aplicadas à Educação

Pólo: Santana do Livramento – RS

Disciplina: Elaboração de Artigo Científico

Professor Orientador: Walkiria Helena Cordenonzi

Data da defesa: 24 de Novembro de 2012.

Objetos de Aprendizagem na Educação Infantil

Learning Objects in Early Childhood Education.

Flores Cavalheiro Gonçalves, Ana Carolina

Pedagoga, licenciada pela Universidade Luterana do Brasil

Resumo

Este artigo vem abordar as possibilidades do uso de objetos de aprendizagem no processo ensino aprendizagem na educação infantil através de resultados teóricos e pesquisas, tendo uma escola pública do município de Santana do Livramento como campo de aplicação do projeto de pesquisa. A finalidade deste estudo foi refletir sobre o quanto os objetos de aprendizagem na educação infantil contribuem para o desenvolvimento das crianças quais as dificuldades e possibilidades de utilização nas práticas pedagógicas, bem como compreender os seus ganhos na ampliação e construção do conhecimento. Para efetivação do trabalho utilizou-se de pesquisa qualitativa realizando um questionário de pesquisa com professores de educação infantil da rede pública municipal e também a aplicação de objetos de aprendizagem na sala de aula da escola Municipal de Educação Infantil Favo de Mel. Após a aplicação do questionário e dos levantamentos obtidos na pesquisa constatou-se a necessidade de maiores reflexões sobre o tema.

Palavras-chave: Educação Infantil, Objetos de aprendizagem, processo ensino aprendizagem.

Abstract

This article has addressed the possibilities of the use of learning objects in the learning process in early childhood education through theoretical results and research, and a public school of the municipality of Santana do Livramento as field of application of research project. The purpose of this study was to reflect on how much the learning objects in early childhood education contributes to the development of children which the difficulties and possibilities of use in teaching practices, as well as understand their gains in the enlargement and construction of knowledge. For effectuation of work we used qualitative research conducting a survey questionnaire with some preschool teachers of municipal and also the application of learning objects in the classroom of the Municipal School of Early Childhood Education Honeycomb. After the questionnaire and surveying obtained in the study we noticed the need for further reflection about the topic.

Keywords: *Early Childhood Education, Learning objects, learning process.*

1. INTRODUÇÃO

As tecnologias hoje se encontram tão incorporadas na vida cotidiana que se deixa de percebê-las, algumas delas, no entanto, costumam ser chamadas de novas tecnologias. O avanço tecnológico vem trazendo grandes contribuições em várias áreas da sociedade e na educação não poderiam ser diferentes, a utilização das tecnologias na educação não tem sido apenas ilustrativa, mas sim transformadora, permitindo aos alunos acessar um grande volume de informações, propiciando a interação com pessoas distantes e contribuindo significativamente na construção de novos saberes referenciais.

Nesse contexto de avanços tecnológicos, o professor tem o papel de mediar é um desafio para ele manter os alunos com a atenção nos conteúdos a serem trabalhados, para isso é de grande valor a utilização das mídias como instrumentos que auxilia no processo ensino aprendizagem.

Segundo Betts (1998, pg. 26).

Não podemos isolar a tecnologia do conjunto da prática educativa, porque, por si só, é burra. Existe a necessidade de intervenção de uma ação docente para que ocorra a construção do conhecimento. Nós, seres humanos, somos por natureza seres aprendentes e, conscientemente ou não, os facilitadores da construção do nosso próprio conhecimento. (1998, p. 26).

Desde a educação infantil a tecnologia tem um papel importante no desenvolvimento do indivíduo, faz-se necessário desenvolver ferramentas tais como os objetos de aprendizagem para contribuírem no processo ensino aprendizagem nessa primeira fase de vida escolar os alunos aprendem, conhecem e começam a observar o ambiente em uma relação lúdica com o mundo. Moylos (2002), afirma que “é brincando que as crianças aprendem, pois é por meio da brincadeira espontânea que elas criam, interagem, imitam, jogam e experimentam [...]”.

O presente artigo aborda o uso dos objetos de aprendizagem na educação infantil, é importante saber que segundo Wiley (2002) os objetos de aprendizagem são compreendidos como pequenas unidades de conhecimentos que podem ser usadas como suporte de ensino.

Segundo os autores Guillermo, Tarouco e Endre (2005), “objeto de aprendizagem é uma tecnologia recente que abre caminhos para educação formal e a distancia podendo ser fortemente utilizada como material de apoio ao ensino presencial tradicional trazendo inovações e soluções que podem beneficiar a todos os envolvidos nesse processo”.

Nesse sentido pode-se afirmar que os OA são uma alternativa de ensino que propicia uma aprendizagem significativa, estimulando o desenvolvimento cognitivo bem como a criatividade do aluno.

Este estudo tem por enfoque observar a usabilidade dos objetos de aprendizagem na educação infantil, abordando aspectos positivos e negativos no desenvolvimento integral da criança, bem como as habilidades de competências específicas a cada faixa etária.

Pretende-se também possibilitar aos alunos condições para expressar sua criatividade, possibilidades intelectuais na construção do conhecimento, observando que o uso desses objetos deve estar vinculado às necessidades de aprendizagem de cada criança, enriquecendo ainda mais o processo ensino aprendizagem.

O artigo esta organizado da seguinte forma: primeiro tem-se a parte do referencial teórico que aborda três temas, o desenvolvimento integral da criança, a tecnologia na educação Infantil e o trabalho com os Jogos e objetos de aprendizagem na educação infantil, na sequência tem-se a metodologia

utilizada e os resultados conquistados e por ultimo as considerações finais e trabalhos futuros.

2. Educação Infantil e o Desenvolvimento Integral da criança

A educação infantil segundo a constituição federal é considerada como primeira etapa da educação básica, esta etapa envolve o educar e o cuidar nesta idade as crianças tem necessidades de atenção carinho segurança, ao mesmo tempo elas tomam contato com o mundo que as cerca, esta inserção não seria possível sem que o educar e o cuidar estivessem presentes. A Lei 9394/96, art.29 diz que: A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. Pensar em educação infantil é pensar no futuro de nossa sociedade, é um desafio que se precisa acreditar e lutar.

É na escola que a criança vai se socializar e desenvolver sua identidade e autonomia. Através da interação com os colegas, é possível experimentar experiências que favoreçam a construção do sujeito, levando-o a conviver, ser e a estar consigo mesmo em atitudes básicas de aceitação, respeito e confiança.

Freire (1996), com seu olhar pedagógico, escreve que a autonomia acontece com a possibilidade de comunicação entre duas pessoas, sendo que uma deveria trabalhar em prol de que o outro adquira "criticidade" e aprenda a aprender, para se desvincular e caminhar sozinho.

Para entender sobre o desenvolvimento da criança é preciso saber que segundo a LDB art.29, ele está dividido em partes sendo elas: os aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

Em razão das particularidades desta etapa de desenvolvimento, três princípios básicos estruturam a educação infantil, sendo eles ao mesmo tempo complementares e indissociáveis, o cuidar, o educar e o brincar.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, organizado pelo Ministério da Educação (MEC) volume 1 e 2, as creches e pré-escolas devem educar cuidar e proporcionar brincadeiras, contribuindo para o desenvolvimento da personalidade, da linguagem e para a inclusão

social da criança. Atividades como brincar, contar histórias, oficinas de desenho, pintura e música, além de cuidados com o corpo, são recomendadas para crianças que freqüentam a escola nessa etapa.

Segundo alguns teóricos e ressaltado aqui Vigosty (1989) , o ato de brincar pode ser considerado como atividade dominante na infância em que através dela a criança cria, imagina e expressa sentimentos sendo esta parte essencial na formação e desenvolvimento do indivíduo em sociedade.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27, v.01):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

Zanluchi (2005, p. 89) reafirma que “Quando brinca, a criança prepara-se para a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.”

É brincando também que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e ao outro. Por meio das brincadeiras a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, sendo liderados e compartilhando sua alegria de brincar, portanto as crianças tendo a oportunidade de brincar, estarão mais preparadas emocionalmente para controlar suas atitudes e emoções dentro do contexto social, obtendo assim melhores resultados gerais no desenrolar da sua vida.

Nesse contexto pode-se afirmar que a brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. O ato de brincar facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral da criança nos seus aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo, desenvolvendo o indivíduo como um todo, sendo assim, a educação infantil deve considerar o brincar como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

2.1 A Tecnologia na Educação Infantil

No mundo globalizado de hoje, e com a chegada das TIC, é preciso saber como e que tipo de tecnologia podem ser utilizadas nas salas de aula, principalmente, quando se trata da primeira infância.

Os avanços tecnológicos vêm trazendo muitos benefícios e facilidades, fazendo do cotidiano das pessoas, muito mais prático e ágil: transformando nossa sociedade em vários sentidos como: em casa, no trabalho e na escola. Para auxiliar os professores no processo ensino aprendizagem surgem como instrumento de ensino, as TIC, mais precisamente o computador e a internet. Segundo afirma, Valente (1997, p.14).

A formação do professor deve prover condições para que ele construa conhecimento sobre as técnicas computacionais, entenda por que e como integrar o computador na sua prática pedagógica e seja capaz de superar barreiras de ordem administrativa e pedagógica. Essa prática possibilita a transição de um sistema fragmentado de ensino para uma abordagem integradora de conteúdo e voltada para a resolução de problemas específicos do interesse de cada aluno. Finalmente, deve-se criar condições para que o professor saiba recontextualizar o aprendizado e a experiência vivida durante sua formação para sua realidade de sala de aula, compatibilizando as necessidades de seus alunos e os objetivos pedagógicos que se dispõe a atingir. (VALENTE, 1997, pg. 22.)

Infelizmente percebe-se que a inserção de computadores na rede pública de ensino ainda está em defasagem uma vez que muitas escolas não possuem esta ferramenta nem para a utilização de trabalhos administrativos, quanto mais para trabalhos pedagógicos. Na educação infantil isto não é diferente, pois as crianças de rede pública dificilmente têm acesso a este tipo de tecnologia.

A democratização da tecnologia e acesso a todas as classes sociais é um avanço que ainda precisa-se conquistar, mas sua implantação nas salas de aulas de educação infantil na rede pública ainda é pequena, tendo em vista os recursos financeiros envolvidos e a disponibilidade de educadores favoráveis à idéia.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil dispõe:

O trabalho com escrita pode ser enriquecida por meio da utilização do computador. Ainda são poucas as instituições infantis que utilizam computadores na sua prática, mas esse recurso, quando possível, oferece oportunidades para que as crianças tenham acesso ao manuseio da máquina, ao uso do teclado, a programas simples de

edição de texto, sempre com a ajuda do professor. (BRASIL, 1998, p.156)

A inclusão das crianças no mundo da informática desde cedo é fundamental uma vez que, o computador é um excelente auxiliar na construção do conhecimento, em todas as fases da aprendizagem, diante deste instrumento, a criança tem liberdade para criar, inventar palavras, histórias, desenhos, emocionar-se e estimular-se.

Nesse sentido a tecnologia aliada à educação, deverá servir de ferramenta tanto para o aluno como para o professor surgindo assim uma reestruturação no currículo escolar. Hoje se percebe que o computador não substituiu e nem outra tecnologia substituirá o papel do professor, apenas exigirá deste uma nova postura, novos conhecimentos aprendidos em conjunto com outras disciplinas. Estudar, pesquisar e aprender deixa de ser uma tarefa exclusiva do aluno e passa a ser também do professor.

Para Menezes (2002), a troca de conhecimentos deve abrir espaço para um professor mediador, conceito que caracteriza como facilitador, significando uma atitude e comportamento do docente incentivador ou motivador da aprendizagem, que colabora ativamente para que o aprendiz chegue aos seus objetivos, disposto a ouvir seus alunos sobre suas dificuldades e como superá-las cabe a ela ficar atento com o ritmo de cada aluno.

Ensinar utilizando as Novas Tecnologias torna o professor diferente do convencional. Ele é o coordenador do processo, o responsável na sala de aula, sua primeira tarefa é sensibilizar os alunos, motivá-los, mostrando entusiasmo.

As TIC desenvolvem um papel motivador, pelas novidades e possibilidades inesgotáveis de pesquisa que oferecem. Essa motivação tende a crescer se o professor a faz em um clima de confiança, abertura e de cordialidade com os alunos.

Instituições como a família, a escola e a religião continuam sendo as fontes primárias da educação e da formação moral das crianças, mas a influência da mídia está presente também e acredita-se que com a inserção das TICs cada vez mais em sala de aula, contribuirá muito para uma aprendizagem mais significativa.

2.2 Os jogos e objetos de aprendizagem na educação infantil.

O contato com o computador esta sendo cada vez mais cedo na vida das crianças seja em casa ou na escola. Este contato se dá muitas vezes através de brinquedos que emitem sons, imagens e jogos eletrônicos que deixam os pequenos fascinados por seus movimentos.

O uso dos jogos, programas de desenho e pintura foi uma das formas que os educadores e até mesmo a própria família usou para inserir a criança no mundo da tecnologia respeitando seu desenvolvimento.

Este tipo de *softwares* sendo utilizado com a faixa etária adequada pode auxiliar no desenvolvimento da criança em varias áreas tais como resolver problemas, desenvolver criatividade e imaginação, e ainda como diz Botelho:

Os jogos educacionais se constituem em atividade de formato instrucional ou de aprendizagem que envolva competição, baseados em regras, e são funcionalmente próximos de outros métodos construtivistas de aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo do sujeito (BOTELHO, 2004, pg. 1.).

A atividade favorita e mais intensa da criança é o brinquedo ou os jogos, mesmo com toda a emoção com que a criança fantasia seu mundo de brinquedo, ela o distingue perfeitamente da realidade, e gosta de ligar seus objetos e situações imaginados às coisas visíveis e tangíveis do mundo real. Essa conexão é o que diferencia o "brincar" infantil do "fantasiar" (FREUD 1976).

A educação infantil é uma fase em que as crianças trabalham muito com o concreto, atividades como encaixar, fazer montagens, contar e ouvir histórias, entre outras, tornam-se indispensáveis para o seu aprendizado e desenvolvimento intelectual. Os jogos são muito importantes, no sentido funcional e útil, para o seu aprendizado e desenvolvimento psicomotor. Para Balbino 2009, alguns jogos educativos, possuem características lúdicas implicando não somente em seu exercício cognitivo, mas também em um exercício afetivo. As atividades lúdicas permitem ativar a imaginação pela busca de soluções estimulando a inteligência e a criatividade, por este motivo percebe-se que a utilização dos objetos de aprendizagem com crianças de educação infantil são de suma importância, pois possibilita um desenvolvimento cognitivo mais completo.

Os objetos de aprendizagem são vistos como recurso digital que pode

facilitar (dar suporte) o processo de ensino aprendizagem. Esses objetos foram criados com o intuito de serem reutilizados se tornando facilmente adaptados, flexíveis, manuseados e atualizados.

Sosteric & Hesemeier (2002) afirma que objetos de aprendizagem são desde imagens e gráficos, vídeos, sons, ferramentas até qualquer outro recurso educacional digital a ser utilizado para fins educacionais e que contenha sugestões sobre o contexto de sua utilização.

O objeto de aprendizagem pode potencializar a capacidade de aprendizagem, facilitando a compreensão dos alunos, podendo ser usado simultaneamente e comunicando sobre uma idéia básica.

A utilização dos OA nos traz um novo modo aprender através do computador, este recurso pedagógico propicia uma participação ativa do aluno na construção do conhecimento e no seu desenvolvimento cognitivo.

Segundo Tajra (2001, pg. 61) o uso dos OA possibilita varias situações positiva entre elas: (a) em função da gama de ferramentas disponíveis nos *softwares*, os alunos além de ficarem mais motivados, também tornam –se mais criativos , (b) a curiosidade é outro elemento bastante aguçado; (c) alunos com dificuldade de concentração tornam mais concentrados.

A qualidade no uso dos OA depende em sua grande parte dos professores, cabe a eles compreender a melhor forma de utilização no contexto de uma sociedade de base tecnológica onde as crianças convivem com a maior naturalidade com as TIC, fazendo a diferença na educação deste século, que segundo o filósofo Pierre Lévy (2003) educação na qual aparece pela primeira vez a possibilidade de construir uma inteligência coletiva.

Nesse contexto enfatiza-se as vantagens que os OA agrega a educação como um todo. Sendo evidente que esses objetos se propõem a auxiliar o aluno a compreender melhor o conteúdo a ser trabalhado podendo se tornar uma ferramenta potencialmente significativa que vem facilitar aprendizagem e o desenvolvimento integral da criança.

3. Metodologia.

Este estudo foi realizado através de pesquisa qualitativa tendo como finalidade investigar e coletar dados sobre a importância do trabalho com Objetos de aprendizagem na educação infantil.

A pesquisa qualitativa esta como referencial metodológico para a pesquisa em educação, no entanto é preciso compreender que há diferença entre a pesquisa quantitativa da qualitativa, pois a primeira dá ênfase aos dados visíveis, concretos e já a segunda aprofunda-se naquilo que não é aparente, “no mundo dos significados das relações humanas” (MINAYO, 1998, pg. 23) a autora diz ainda que as duas pesquisas podem se completar.

Nesse contexto pode-se dizer que a pesquisa de caráter essencialmente qualitativo busca compreender os elementos de fenômenos estudados em suas diferentes esferas sejam elas políticas, sociais, históricas e culturais.

No presente artigo os métodos adotados a fim de realizar a pesquisa foram os seguintes: primeira etapa foi o levantamento de bibliografia referente aos objetos de aprendizagem incluindo pesquisas em revistas, livros, artigos e sites; segunda etapa foi a solicitação através de um ofício ao Conselho Municipal de Educação um levantamento sobre as escolas de educação infantil do município, a fim de verificar quantas escolas possui nessa área em Santana do Livramento, a quantidade de professores e alunos, se as mesmas possuem computadores e laboratório de informática; como terceira e última etapa foi a elaboração do questionário para coleta dos dados este foi distribuído aos professores municipais de educação infantil da cidade de Santana do Livramento.

4. Análise dos resultados

A primeira etapa da pesquisa foi realizada com êxito, e a segunda etapa foi concretizada sendo a solicitação feita ao Conselho Municipal de Educação atendida com êxito, mostrando que: o município de Santana do Livramento possui treze escolas de educação infantil e três conveniadas, com um total de um mil quinhentos e oitenta e cinco alunos matriculados, tendo um corpo docente de cento e trinta e um professores, cento e vinte nove atendentes. Das dezesseis escolas apenas cinco possuem computadores e todas as escolas possuem um projetor multimídia interativo.

Este equipamento tem como propósito levar tecnologias às salas de aula, sendo que o Ministério da Educação disponibilizou, por meio do FNDE – Fundo Nacional de desenvolvimento da Educação, um projetor multimídia interativo para facilitar o ensino e a aprendizagem, ele é equipado com mouse,

teclado e portas de entrada para CD, DVD e demais acessórios (USB), e congrega diversas funcionalidades. Portanto, dispensa o uso de computador.

A terceira etapa os questionários foram distribuídos aos professores e depois retornaram preenchidos. Através deste levantamento verificou-se que a maioria das escolas não possuem computadores e nem laboratório de informática, algumas possuem televisão e DVD todas as escolas de educação infantil do município possuem como mídia um projetor multimídia interativo, todas as entrevistadas utilizam alguma dessas mídias em suas aulas. Os professores entrevistados reconhecem a importância das mídias no trabalho pedagógico, mas sentem-se despreparados para trabalhar com as mesmas.

A pesquisadora faz parte do corpo docente de uma escola municipal de educação infantil e participando de uma reunião de formação pedagógica no educandário, levantou alguns questionamentos com as demais professoras sobre o projetor multimídia a fim de saber se conheciam a mídia que possuem na escola, percebeu-se que a maioria das professoras sabia que ele tinha a finalidade somente de projetar, foi então que através da pesquisadora os professores tiveram a oportunidade de explorar a mídia, e constatou-se que ela possui programas educacionais para todas as áreas de conhecimento inclusive para educação infantil.

Estes programas estão no projetor multimídia interativo e não precisam de internet para funcionar estão distribuídos por disciplinas sendo que para o ensino médio possui desde tabela periódica a mapa mundo. Procurou-se qual programa seria adequado para educação infantil e foi encontrado jogos e objetos de aprendizagem bem educativos. Após a exploração dos objetos em conversa com os alunos e apresentamos para eles o jogo do Homem Batata, os alunos demonstram muito interesse uma vez que não tinham participado de atividades assim dentro da escola.

Em pesquisa sobre o referido jogo constatou-se que é também conhecido como *KTuberling*, que é um jogo de montar figuras. O Homem-Batata é um jogo direcionado a crianças pequenas. É um "editor de batatas", ou seja, um jogo onde a criança pode arrastar e soltar olhos, bocas, bigodes e outras partes da face bem como adereços para confeccionar diferentes bonecos Homem-Batata, como apresenta a figura 1.



Figura 1 Interface do Homem Batata.

Este tipo de software pode ser usado na educação infantil e ensino fundamental tendo como características adequadas uma proposta de educação mais construtivista. Este objeto de aprendizagem permite ser trabalhado as partes do corpo de uma forma lúdica.

Adicionalmente, podem ser construídos bonecos de pinguins, ou ainda, um aquário. Para isso, o aluno deve clicar no menu área do jogo ou recreio e então selecionar a opção desejada. O aluno também pode pedir ao seu Homem Batata que fale enquanto brinca, em fala, escolha entre desativar fala, ou o idioma de sua preferência. Ele fala em Português, Inglês, Espanhol, Alemão, Dinamarquês, entre outros. Este recurso permite que seja utilizado também para adquirir vocabulário em língua estrangeira.

Não existem vencedores no jogo. O único propósito é construir a face ou cenário mais engraçado que puder. Simultaneamente, a criança aprende a lidar com o mouse do computador, realizando tarefas simples com esse dispositivo. A figura 2 demonstra um Homem Batata montado por um aluno do nível A de uma escola municipal do município.



Figura 2. Homem Batata montado pelo aluno.

Este trabalho com os alunos foi muito gratificante, pois eles demonstraram muito interesse em realizar as atividades. Outro ponto relevante na utilização desta ferramenta tecnológica é que como este jogo faz parte dos programas do projetor multimídia ele foi projetado na parede da sala permitindo que os demais colegas participem de uma forma ou de outra, interagindo com o outro possibilitando assim uma aprendizagem mais significativa.

A figura 3 apresenta a interface do *KLetres* que é um aplicativo muito simples que ajuda a criança a aprender o alfabeto e alguns sons simples no seu idioma ou outro qualquer, possui 4 níveis. Nos níveis 1 e 2, o programa escolhe uma letra ou sílaba aleatoriamente, que é mostrada acompanhada do som de seu fonema. A criança deverá então escrever esta letra ou sílaba. Se estiver correta, a próxima letra irá aparecer (sem ter que teclar em **enter** ou em outra tecla qualquer). Se o usuário digitar a tecla errada, ele irá ouvir o som de novo. Assim, o usuário irá memorizar as letras e reconhecê-las no teclado.

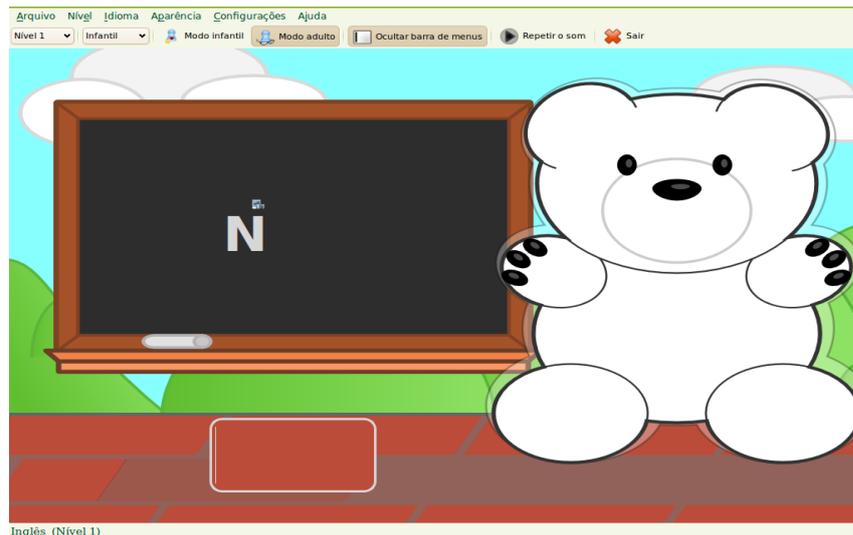


Figura 3 Interface do KLTres.

Os níveis 3 e 4 dizem respeito às sílabas e o modo de jogar é o mesmo. O usuário poderá escolher a tela, o idioma e o tempo de resposta. Este aplicativo pode ser usado na educação infantil e séries iniciais, pois auxilia no conhecimento das letras. No caso da educação infantil voltou-se o trabalho em relação a letra inicial dos nomes próprios, de familiares, professores. Foi uma brincadeira educativa bem produtiva.



Figura 4 nível 3 do jogo

Considera-se os resultados obtidos como positivos, pois foi possível apresentar uma ferramenta de trabalho até então desconhecida pelas

professoras da escola resultando em ganhos tanto para os professores como para os alunos que puderam desfrutar de momentos significativos de aprendizagem.

A aplicação desses jogos foi com os alunos do nível A e B do turno da tarde sendo que a primeira utilização foi só com a turma do nível A onde participaram quinze alunos, e a segunda aplicação foi feita com as duas turmas, tendo o jardim B treze alunos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As tecnologias da informação e comunicação têm o potencial de desenvolver habilidades cognitivas e ainda formar novos meios de ensino, o referido estudo mostrou que a utilização de OAs com alunos de educação infantil é possível e muito significativa para o aprendizado dos mesmos.

Constatou-se grande interesse dos professores que afirmaram incluir uma vez na semana ao menos uma aula de informática em suas atividades diárias com o auxílio do *data show*, aliando as atividades pedagógicas com os jogos educativos e assim contribuindo para a formação dos alunos estimulando o seu desenvolvimento através da tecnologia.

Cabe ressaltar que o professor, deve e precisa conhecer e ter critérios para a escolha do objeto de aprendizagem a ser trabalhado, de acordo com o grau dos seus alunos e com as propostas pedagógicas que ele destinou à sua atividade de ensino.

A Educação infantil visa à formação do sujeito em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social e a utilização de recursos informatizados desde cedo e quando bem articulados com uma proposta pedagógica efetiva vai gerar ganhos significativos para a construção do conhecimento.

Este estudo apontou que a educação é um processo contínuo de renovação e crescimento e cabe aos professores atualizar-se buscando novas técnicas e métodos de ensino, tais como os objetos de aprendizagem a fim de enriquecer ainda mais o trabalho em sala de aula.

Espera-se que este trabalho venha contribuir para o planejamento dos professores de educação infantil e da mesma forma a todos os estudiosos que se preocupam e tem interesse com a educação, e que compreendam a importância de utilizar a informática como ferramenta auxiliar na construção de

um processo ensino aprendizagem de qualidade. A pesquisadora através desde estudo pretende enriquecer ainda mais suas práticas pedagógicas com a utilização dos OA em sala de aula.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

_____. Ministério da Educação **Lei 9394 de 20 de Dezembro de 1996**, Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm Acesso em 09 de novembro de 2012.

BETTS, Davi Nelson. **Novos paradigmas para a educação**. Revista do Cogeime, v.13, 1998. Disponível em <http://monografias.brasilecola.com/matematica/a-escola-como-espaco-inclusao-digital.htm> .Acesso em 11 de novembro de 2012.

BOTELHO, L., "**Jogos educativos aplicados ao e-learning**", 2004, pg. 1, Disponível em Internet: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1870-350X2007000100006&script=sci_arttext Acesso em: 07/11/2012

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1415-69542009000200006&script=sci_arttext Acesso em 09/11/12

FREUD, S. "**Gradiva de Jensen e outros trabalhos**", Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda, v. IX 1976. ", Disponível em Internet: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1870-350X2007000100006&script=sci_arttext Acesso em: 07/11/2012.

GUILLERMO, O. E. P.; TAROUCO, L. M. R.; ENDRES, L. A. M. **Desenvolvimento de objetos educacionais: experimentos em hidráulica**. Disponível em: rgs.br/renote/nov2005/artigosrenote/a68_experimentos_hidraulicas_revisado.pdf>. Acesso em 25 de outubro de 2012.

Lévy, Pierre. **Cibercultura**. Editora34 Rio de Janeiro, 2003. Disponível em http://www.janeladofuturo.com.br/noticias/artigo_Objeto_de_Aprendizagem.pdf Acesso em 30 de novembro de 2012.

MENEZES, Ebenezer Takuno de; SANTOS, Thais Helena dos. "**Professor mediador**" (verbetes). Dicionário Interativo da Educação Brasileira - EducaBrasil. São Paulo: Midiamix Editora, 2002. Disponível em <http://ceiterezaaugsburger.blogspot.com.br/p/o-uso-do-computador-na-sala-de-aula.html> acesso em 26/10/2012.

MINAYO, M.C.S **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 1998, pg. 23.

MOYLES, Janet R. **Só Brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Arimed, 2002, pg. 143. Disponível em: <http://www.cadernosdeterapiaocupacional.ufscar.br/index.php/cadernos/article/viewFile/123/82> , Acesso em :10/11/12.

SOSTERIC, Nike; HESEMEIER, Susan. (2002) "**When is a Learning Object not an Object: a first step towards a theory of learning objects**". In: Internacional Review of Research in Open and Distance Learning. Disponível em <http://objetosaprendizagem.com.br/> Acesso em (06/11/2012).

TAJRA, S.F **Informática na Educação: Novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade**. São Paulo: Érica, 2001, pg. 61.

VALENTE, J. A. Visão analítica da Informática na Educação no Brasil: a questão da formação do professor. **Revista Brasileira de Informática na Educação**. RS: Sociedade Brasileira de Computação, nº 1, set. de 1997.

VYGOTSKY, L. 1989. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação**. Londrina: O autor, 2005.

WILEY, D. **Conectando objetos de aprendizagem com a teoria de projeto instrucional: uma definição, uma metáfora e uma taxonomia**. Fonte do livro The Instructional Use of Learning Objetos, 2002. Disponível em <http://www.slideshare.net/CursoTICs/marizane-medianeira-de-moares> Acesso em (20/10/2012).