

A IMPORTÂNCIA DOS OBJETOS DE APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Daiani Tessele Lorenzoni¹

Frankiele Oesterreich²

RESUMO:

Este artigo tem como objetivo investigar a importância dos objetos de aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental. Para isso, a pesquisa de caráter qualitativo, embasou-se na metodologia do estudo de caso em que participaram alunos e professores de uma escola do município de Santa Maria. Foi realizada uma revisão bibliográfica, no qual foi abordado aspectos da informática na escola, a ludicidade nos anos iniciais e os objetos de aprendizagem, como procedimentos adotou-se dois questionários com perguntas referentes ao tema, que foram aplicados com professores e alunos. O trabalho apresentou resultados positivos tanto para os professores como para os alunos na utilização da informática e no uso dos objetos de aprendizagem em sala de aula. A utilização dessas ferramentas exige que a relação professor e aluno sejam de interação, sendo que o uso das tecnologias desperta o interesse, a habilidade de reflexão e de criatividade, tornando as aulas diferenciadas e atrativas.

Palavras chaves: informática, objetos de aprendizagem.

ABSTRACT:

This article aims to investigate the importance of learning objects in the early years of elementary school. For this, qualitative research, on the methodology of the case study involving students and teachers of a school in the city of Santa Maria . We performed a literature review , which was addressed aspects of computing at school, playfulness in the early years and learning objects , such as procedures adopted two questionnaires with questions on the subject , which were applied to teachers and students . The study showed positive results both for teachers and for students in the use of information and use of learning objects in the classroom . The use of these tools requires that the teacher and student are interacting , and the use of technology arouses interest , the ability of reflection and creativity, making classes differentiated and attractive .

Keywords : information technology, learning objects.

¹ Aluna pós-graduação Mídias na Educação.

² Professora Orientadora, Mestre em Educação UFSM.

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo aborda a temática referente à importância dos objetos de aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental, bem como sua relevância como recurso tecnológico no processo de ensino aprendizagem. No ambiente escolar, o computador traz contribuições ao processo de ensino aprendizagem, pois, por intermédio dele, a aprendizagem do aluno pode ser individualizada, respeitando seus limites, seu tempo e suas habilidades.

Diante disso, as tecnologias exigem cada vez mais, espaços e tempo das pessoas, as quais necessitam de trabalho para se satisfazer fisicamente, psiquicamente e socialmente. Nessa perspectiva, as escolas devem oportunizar formas de potencializar o que o ser humano tem de melhor, isto é, o afeto, a criatividade e a capacidade cognitiva, de forma significativa, fato pouco visto nas escolas.

O computador é um importante instrumento a ser utilizado pelas escolas, pois possibilita representar e testar idéias ou hipóteses, que levam a criação de um mundo abstrato e simbólico, que ao mesmo tempo introduzem diferentes formas de atuação e de interação entre as crianças. Ao interagir com o computador a criança passa a experimentar novas formas de conhecimento, além de desenvolver novas habilidades sociais no convívio, como o desenvolvimento da atenção e da concentração, contribuindo significativamente no processo de ensino e aprendizagem. Os objetos de aprendizagem possibilitam testar idéias, e atividades em um ambiente mais dinâmico e criativo.

Diante do exposto, o estudo buscou analisar em que medida a informática e o uso dos objetos de aprendizagem contribuem para a aprendizagem das crianças dos anos iniciais do ensino fundamental, enfocando uma turma de 4º ano da escola do município de Santa Maria, analisando a contribuição da ludicidade durante o processo de aprendizagem através dos objetos.

2. A INFORMÁTICA NA ESCOLA

Vive-se em uma sociedade de imensa desigualdade social. Nas escolas não é diferente, no qual muitas não possuem a mínima estrutura necessária para que haja estudos de qualidade. No entanto, a incorporação das tecnologias neste contexto, como o rádio, a

televisão e a informática inseridos ao cotidiano escolar não dependem exclusivamente dos equipamentos que a escola possui, mas, principalmente, de uma proposta pedagógica comprometida e baseada em um currículo pensado, discutido, planejado e orientado.

Desta forma, a aprendizagem possibilita a compreensão de relações em que as condições externas atuam mediadas pelas condições internas de maneira interdisciplinar. Considerar a realidade em que o aluno se encontra e, após, inserir o conteúdo a ser estudado facilita o processo de ensino e aprendizagem, assim, o aluno percebe não somente pelo sentido concreto dos objetos, mas também pelo sentido virtual, a imagem e o som.

A escola pode apropriar-se desses recursos didáticos para tornar mais vivo e dinâmico o cotidiano da sala de aula, englobando as vivências dos alunos e professores na interatividade com a informática. Compreende-se também que a aprendizagem é complexa, embora saibamos que toda a pessoa tem potencialidades para aprender. Entretanto, nesse processo, existem fatores que interferem, referentes ao meio em que a pessoa está inserida, como: a família, a comunidade e a escola.

Segundo Ausubel (1978, p.34), aprendizagem significativa é “o processo através do qual uma nova informação relaciona-se com um aspecto relevante da estrutura de conhecimento do indivíduo.” Assim novos significados somente serão internalizados se houver condições para que sejam assimilados, desse modo, materiais ou objetos potencialmente significativos ajudam a relacionar a estrutura cognitiva já existente às novas informações relevantes.

Todavia, a aprendizagem é um instrumento que se refere às novas possibilidades de desenvolvimento significativo, como uma maneira de organizar as estruturas cognitivas do aluno, contribuindo na busca prazerosa do saber, sendo uma oportunidade destinada às interações entre experiências, informática, imagens, sons e textos.

Tais concepções fortalecem cada vez mais a aprendizagem, possibilitando condições que enriquecem o espaço escolar, ajudando os alunos a desenvolverem, por meio da prática, condições amplas e inovadoras, valorizando o desempenho criativo e cooperativo.

Na aprendizagem, o conhecimento é construído e reconstruído, assim, quando a educação é construída pelo sujeito da aprendizagem, no cenário escolar prevalecem a resignificação dos sujeitos, novas formas de comunicação e a construção de novas habilidades, caracterizando competências e atitudes significativas.

Nesse enfoque, Demo (1993) enfatiza:

A educação vista sobre o prisma da aprendizagem representa a vez da voz, o resgate da vez e a oportunidade de ser levado em consideração. O conhecimento como

cooperação, criatividade e criticidade, fomenta a liberdade e a coragem para transformar, sendo que o aprendiz se torna o sujeito ator como protagonista da sua aprendizagem. Porque nós estamos na educação formando o sujeito capaz de ter história própria, e não história copiada, reproduzida, na sombra dos outros, parasitária. Uma história que permita ao sujeito participar da sociedade. (DEMO, 1993. p.27)

Em virtude do exposto, no ambiente de aprendizagem, é muito importante incentivar a compreensão, fazer compreender que todo processo educacional pode contribuir tanto para o processo de ensinar quanto para o processo de aprender no cotidiano da escola. No entanto, é importante que aconteça a interação entre o aluno e o professor, a fim de que a aprendizagem seja realmente significativa.

3. A LUDICIDADE NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Quando refletimos sobre ludicidade, pensamos em atividades prazerosas, como brincar, jogar, divertir-se com diferentes brinquedos e jogos, bem como o essencial para que esta atividade seja significativa, o faz de conta, isto é, entender que o lúdico contribui de forma natural e espontânea no desenvolvimento das crianças. O lúdico proporciona momentos prazerosos na busca de novos conhecimentos, além de promover diferentes formas de expressão envolvendo aspectos cognitivos e sociais.

O lúdico é um alimento da vida interior das crianças, oportuniza a elas, capacidade de criar e reinventar o mundo, através do faz de conta conseguindo explorar seus próprios limites partindo para a aventura que poderá levá-las ao encontro de si mesmas. A criança é um ser ativo no mundo, construindo seu próprio conhecimento e personalidade pessoal, passando assim a fazer parte de nós mesmos, de nossa memória.

A brincadeira é uma das atividades mais importantes para a infância, pois a criança tem a possibilidade de experimentar novas formas de ação, ser criativa, imaginar situações, reproduzir movimentos e interações, tanto pelo uso que fazem ao brincar quanto pela influência que exerce no desenvolvimento infantil.

O lúdico contribui de forma ampla, prazerosa e significativa, porque valoriza o que a criança sabe e insere de forma singular as atividades.

Abramowicz e Wajskop (1995) relatam que:

O jogo é um rico instrumento rico e estimulador da aprendizagem e do desenvolvimento social, cultural, físico-motor, cognitivo e afetivo da criança, pois exercita a sua inteligência e seu raciocínio. Se ele acontece em um ambiente adequado, tranquilo e de forma prazerosa, permite também que a criança desenvolva sua autonomia moral e intelectual. (ABRAMOWIZ E WAJSKOP, 1995, p.112)

O jogo é um dos recursos que permite a construção do conhecimento, pois contempla diferentes tipos de aprendizagem, mas requer conhecimento e domínio do educador. Segundo Macedo (1994, p.06), “o jogo de exercício também estimula a formação de hábitos, como higiene e alimentação, tendo caráter funcional e estrutural centrado na criança”.

No brincar, a criança ocupa o papel do sujeito ativo, interpretando, muitas vezes, situações reais que já presenciou e marcaram o momento. Nessas brincadeiras, ela, como sujeito principal, usa sua imaginação e criatividade e, por vezes, até coloca em prática a sua fantasia para solucionar os problemas que ocorrerão com base na brincadeira em que está inserida.

Para explorar essa possibilidade na escola basta o professor permitir que a explicação não seja tão simples ou tão provisória, e, como diz Macedo (1994 p.07), “[...] o sentido e a necessidade de teoria, formulam-se e ganham contexto nos jogos simbólicos.” Percebe-se que o jogo, quando é estimulado e concebido como fundamental na aprendizagem escolar, especialmente nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, preenche a lacuna lúdica da escola, assistindo, muitas vezes, ao vazio que as crianças sentem na escola, vinculada a uma estrutura rígida. Torna-se uma forma de interação entre as crianças, com mediação do professor. A utilização do lúdico como meio didático nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental não deve ser somente guiado por uma prática espontânea e natural, mas sim como uma ação intencional e sistematizada pelo professor.

Assim, Costa (apud RAU, 2007) afirma que:

Educar é ir além da transmissão de informações ou de colocar à disposição do educando apenas um caminho, limitando a escolha ao seu próprio conhecimento. Educar é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade, oferecendo ferramentas para que o outro possa escolher, entre muitos caminhos aqueles que forem compatíveis com seus valores, com sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. (COSTA, apud RAU,2007,p.37)

A escola é um lugar de construção de conhecimentos, de formação do cidadão, de conviver com os educandos diariamente, de ensinar não só por meio do conteúdo com o qual desenvolve em sala de aula, mas também pelas relações que estabelece no dia- a- dia, considerando suas necessidades, dificuldades e desejos. A escola não educa só quando seus alunos escrevem ou falam, já dizia Gadotti e Romão (1997):

O aluno aprende quando ele se torna sujeito de sua aprendizagem. E, para ele se tornar sujeito de sua aprendizagem, ele precisa participar das decisões que dizem respeito ao projeto da escola. Projeto esse inserido no projeto de vida do próprio aluno. Não há educação e aprendizagem sem sujeito da educação e da aprendizagem. A participação pertence à própria natureza do ato pedagógico. (GADOTTI; ROMÃO, 1997, p.44)

A ação pedagógica não deverá ser limitada, sem motivação, autoritária, mas uma ação que possa permitir as crianças movimentarem-se, agir, manipular, explorar o meio, as causalidades e organizar o seu mundo a partir da compreensão de regras simples, através de jogos e brincadeiras, que deverão ser utilizados de maneira natural.

3.1 Objeto de Aprendizagem: A Ludicidade Digital

Na sociedade contemporânea ocorre uma revolução tecnológica, em que o jogo está sendo inserido por meio de ferramentas diferenciadas, como computadores, celulares e “*video games*” que constituem as mesmas estruturas da origem dos jogos tradicionais, mas com materiais diversos e de diferentes composições.

Na configuração atual, aliar a tecnologia à escola é essencial, pois as tecnologias de informação e comunicação já fazem parte da sociedade, tornando-se objeto cultural e de utilidade eclética. Desse modo, Lévy (1993) expõe que,

O saber-fluxo, o trabalho-transação de conhecimento, as novas tecnologias da inteligência individual e coletiva mudam profundamente os dados do problema da educação e da formação. O que é preciso aprender não pode mais ser planejado nem precisamente definido com antecedência. Os percursos e perfis de competências são todos singulares e podem cada vez menos ser canalizados em programas ou cursos válidos para todos. Devemos construir novos modelos do espaço do conhecimento. No lugar de uma representação em escalas lineares e paralelas, em pirâmides estruturadas em ‘níveis’, organizadas pela noção de pré-requisitos e convergindo para saberes ‘superiores’, a partir de agora devemos preferir a imagem de espaços de conhecimentos emergentes, abertos, contínuos, em fluxo, não lineares, se reorganizando de acordo com os objetivos ou os contextos, nos quais cada um ocupa uma posição singular e evolutiva. (LÉVY, 1993, p. 159)

A internet possibilita o acesso à informação, à diversão e à comunicação. Os jogos virtuais normalmente se caracterizam por apresentarem desafios e novos conhecimentos, com regras explícitas e propiciam um ambiente dinâmico e estimulante. Esses jogos, muitas vezes, têm a finalidade de recrear, porém existe uma categoria de jogos virtuais que estimulam o desenvolvimento da aprendizagem, com fins educacionais.

Jogar é uma atividade prazerosa para o ser humano de maneira geral, que envolve regras, posições, competições. Ao brincar e jogar, a criança fica tão envolvida com o que esta

fazendo, que coloca na ação seu sentimento e emoção. O jogo é um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais.

Segundo Brougère (1998, p.136):

O jogo é uma necessidade biológica para a criança, que gosta de trabalhar divertindo-se e jogando, pois no jogo ela tem vontade de fazer alguma coisa. Tudo leva a ampliar o espaço do jogo. A criança tem necessidade de jogar. Os jogos são naturais para ela quanto o canto para o pássaro. Os jogos são a expressão do despertar das faculdades do corpo e do espírito; são por si mesmo uma ocasião de experiência e uma preparação para a vida, a criança deve, então, poder jogar livremente. (BROUGERE, 1998, P.136)

Através do jogo, a criança libera energia, faz investimentos emocionais, aposta no ganhar e perder, transforma uma realidade difícil, da razão a fantasia e encontra no jogo uma abertura para a aprendizagem; assim, o jogo é uma metodologia a favor do conhecimento. Além disso, os jogos educativos digitais utilizados em sala de aula podem auxiliar na aprendizagem, que, conforme Silveira (1999, p.12) “são elaborados para [...] prender a atenção, o que auxilia no aprendizado de conceitos, conteúdos e habilidades embutidos nos jogos, pois, estimulam a auto aprendizagem, a descoberta, despertam curiosidades, incorporam a fantasia e o desafio”.

Nas escolas os computadores estão fazendo o papel de auxiliar na construção do processo de novos conceitos. Da mesma forma, ajuda no desenvolvimento das habilidades importantes para que ele participe ativamente da sociedade à qual está inserido. Portanto pode-se compreender que os jogos virtuais contribuem para a aquisição de habilidades e competências que os alunos levarão por toda sua vida.

Por meio do jogo, a assimilação ocorre de acordo com os processos de aprendizagem, por isso parece ser mais fácil e com menos limitações no ensino e na aprendizagem. Nessas condições, o jogo estabelece objetivos claros também para os alunos, pois estão envolvidos e, de certa forma esquecem estar em meio à aquisição de novos conceitos para sua formação. O jogo virtual pode promover essa vantagem, inserindo-se como meio estimulador e organizador de projetos de aprendizagem para a comunidade escolar, por meio de jogos que contemplem o tema abordado em sala de aula.

Há jogos que desafiam e os que reproduzem situações sem novidade como um treinamento. Há classificação de jogos segundo os lugares de realização: para ambientes fechados e abertos, para pátios. Há os jogos pedagógicos e didáticos, jogos ligados a

conteúdos específicos, como alfabetização, matemática e são ferramentas de apoio ao professor. Os jogos através dos objetos de aprendizagem provocam na criança as aprendizagens significativas, estimulando a busca de novos saberes e conhecimentos e contribuem para o desenvolvimento integral da mesma.

Objetos de aprendizagem (OA), conforme Wiley (2000, p. 03) podem ser descritos por “qualquer recurso digital que possa ser reutilizado para suporte ao ensino”. Os mesmos podem ser entendidos como segmentos que se destinam a utilização em situações de aprendizagem tanto na modalidade à distância como na presencial.

Objetos de aprendizagem são recursos utilizados no processo de ensino aprendizagem, o qual não necessita de outros objetos para fazer sentido, apenas a compreensão dos envolvidos.

Assim, segundo Fagundes (1999):

[...] Para construir conhecimento, é preciso restaurar as significações anteriores, produzindo boas diferenciações e integrando ao sistema as novas significações. Esta integração é resultado da atividade de diferentes sistemas lógicos do sujeito, que interagem entre si e com os objetos a assimilar ou os problemas a resolver. Finalmente, o conhecimento novo é produto de atividade intencional, interatividade cognitiva, interação entre os parceiros pensantes, trocas afetivas, investimentos de interesses e valores. (FAGUNDES, 1999, p.77)

Em 2001 foi criado o Projeto Rede Interativa Virtual de Educação (RIVED³). O mesmo tem por objetivo a produção de conteúdos pedagógicos digitais na forma de objetos de aprendizagem, no qual os materiais propiciam o melhor desenvolvimento da aprendizagem e estão disponíveis em ambientes on-line para os professores pesquisarem maneiras diversificadas, criativas e dinâmicas para que assim a aprendizagem dos alunos seja concretizada de forma diferenciada e significativa. Esses recursos possibilitam que os educandos compreendam com mais facilidade os conteúdos que lhes são passados, visando com isto maior participação, envolvimento e desempenho dos mesmos no processo de ensino e aprendizagem.

Além do RIVED, existem outros repositórios de objetos de aprendizagem, como o Portal do Professor e o BIOE <http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/> que possui diversos tipos de objetos de aprendizagem em varias disciplinas. Além desses objetos existem também sites

³ RIVED: Rede Internacional Virtual de Educação, acesso pelo site <http://rived.mec.gov.br/>.

como o do Proativa, <http://www.proativa.vdl.ufc.br/oa.php> e dos Objetos Educacionais <http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/>.

Os objetos auxiliam na aprendizagem, ainda, no sentido de promover a criatividade por meio da utilização de diversas mídias: jogos, vídeos e simulações. Neste enfoque, os objetos de aprendizagem podem ser divididos em objetivos, no qual o aluno busca informações para a sua aprendizagem. No entanto, se após a verificação for constatado que o objeto pode sim contribuir ao aprendizado, o aluno poderá utilizar o objeto sempre que necessário, pois, o mesmo cumpriu com seu objetivo, caso a constatação seja negativa, que o objeto não é válido ao aprendizado, compreende-se que é necessário realizar ajustes a fim de tornar a aprendizagem significativa.

Prata e Nascimento (2007) salientam diversos fatores que favorecem o uso dos objetos de aprendizagem:

Em primeiro lugar, podemos citar a flexibilidade: os objetos de aprendizagem são construídos de forma simples e, por isso, já nascem flexíveis, de forma que podem ser reutilizáveis sem nenhum custo com manutenção. Em segundo, temos a facilidade para atualização: como os Objetos de aprendizagem são utilizados em diversos momentos, a atualização dos mesmos em tempo real é relativamente simples, bastando apenas que todos os dados relativos e esse objeto estejam em um mesmo banco de informações. Em terceiro lugar, temos a customização: como os objetos são independentes, a idéia de utilização dos mesmos em um curso ou em vários cursos ao mesmo tempo torna-se real, e a cada instituição educacional pode utilizar-se dos objetos e arranjá-los da maneira que mais convier. Em quarto lugar, temos a interoperabilidade: os AO podem ser utilizados em qualquer plataforma de ensino em todo o mundo (PRATA e NASCIMENTO. 2007, p. 20)

Acredita-se que os objetos de aprendizagens para terem maior confiabilidade e interesse dos educandos e dos profissionais da educação precisam transmitir com clareza, eficiência, objetividade e acessibilidade os conteúdos didáticos pedagógicos a fim de que a aprendizagem seja de qualidade. Desse modo cabe ao professor inovar suas aulas, estabelecendo uma conexão entre o prazer, o brincar e o aprender, assim criando relações humanas, interpessoais, quer seja entre colegas entre professores e alunos.

4. METODOLOGIA

A presente pesquisa, de cunho qualitativo, que, conforme Lüdke e André (1986, p.10) “tem como sua fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento, supõe-se um contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente pesquisado”, foi realizada com professores e alunos do 4º ano, da Escola Estadual de Ensino Fundamental Marechal Rondon localizada em Santa Maria, RS. Optou-se por realizar o estudo com as duas classes

em virtude de investigar os dois lados do uso do lúdico na educação, como os professores adotam essa forma de trabalhar e, como os alunos veem esse trabalho. Desta forma, por se tratar de um estudo específico de uma realidade, enquadra-se na metodologia do estudo de caso, no qual representa, conforma Yin (2005)

[...] a estratégia preferida quando se colocam questões do tipo “como” e “por que”, quando o pesquisador tem pouco controle sobre os acontecimentos e quando o foco se encontra em fenômenos contemporâneos inseridos em algum contexto da vida real. [...] Independente do estudo de caso, os pesquisadores devem ter muito cuidado ao projetar e realizar estudos a fim de superar as tradicionais críticas que se faz ao método (YIN, 2005, p.19)

O estudo de caso foca apenas uma realidade dentro de uma abordagem mais ampla, no qual foi analisada a realidade de uma escola e de uma turma em específico.

Para que os objetivos da pesquisa fossem alcançados e se obtivessem as informações e dados necessários para sua análise, foram indispensáveis à utilização de alguns procedimentos de coletas de informações, como o questionário semi-estruturado e, observação de atividades práticas realizadas em aula, envolvendo o lúdico. A escolha da escola foi feita por ser uma escola pública, o que possibilitou o contato com alguns professores, disponibilizando, assim, maiores informações à pesquisa.

O procedimento foi realizado, inicialmente explicando os objetivos do trabalho, logo em seguida foi entregue os questionários tanto para os professores como para os alunos. O questionário (em anexo), composto por treze questões foi aplicado com cinco professores dos anos iniciais do ensino fundamental, e, outro foi desenvolvido e aplicado com quatorze alunos do 4º ano, a fim de investigar o significado, por parte de alunos e professores, da aprendizagem através da utilização da informática e do lúdico.

5. A PESQUISA EM AÇÃO: OBSERVANDO OS RESULTADOS

Foi perceptível que todos os professores que participaram da pesquisa sentiram-se motivados em responder o questionário. O mesmo aconteceu com os alunos, que responderam todas as perguntas.

A pesquisa foi realizada no laboratório de informática da escola. Na escola são atendidos 398 alunos dos anos iniciais do ensino fundamental. Na sala de informática da escola possui 12 computadores para utilização dos alunos. Todos estão conectados a internet.

Além dos equipamentos descritos, a sala de informática possui armários, mesas, cadeiras e alguns jogos para utilização dos alunos.

Os alunos frequentam a sala de informática com seus professores com objetivos já determinados. O professor planeja sua aula através da utilização da informática, estabelecendo relações com o conteúdo que está sendo estudado. Desta forma os alunos têm atividades ou pesquisas a serem desenvolvidas previamente elaboradas e definidas.

5.1 Resultados Alcançados

De forma geral pode-se dizer que houve interesse em responder aos questionários por parte de todos, tanto dos professores como dos alunos. Os professores entrevistados consideram-se bons profissionais na área da informática, pois buscam por qualificação e estão percebendo que seus alunos estão conectados as tecnologias buscando uma aprendizagem significativa. Eles utilizam em suas aulas não apenas computador e internet, mas outros recursos de multimídia, como a TV, vídeo e rádio. O uso da informática está sendo explorado por todos para um melhor processo de sua aprendizagem.

Todos os professores possuem computador em casa, acessam a internet diariamente e utilizam o computador como ferramenta de apoio ao ensino aprendizagem. Foi constatado que 80% dos professores usam os computadores como ferramenta de apoio a aprendizagem e acreditam na aprendizagem através das novas tecnologias, pois as tecnologias estão cada vez mais presentes no cotidiano escolar e os softwares mais utilizados são Internet, Word e Jogos Educativos. Já 20% dos professores não utilizam os computadores em seu processo de ensino aprendizagem, pois não se sentem qualificados o suficiente para utilizar os recursos a favor da aprendizagem, desse modo, preferem adotar outros recursos, como os livros didáticos.

Conforme a Figura 1 observa-se que 90% dos professores possui um domínio médio em relação às ferramentas da internet, apenas 10% considera-se iniciante. Diante desse fato, é possível verificar que a maioria dos professores possuem um domínio na internet. Que pode ser vantajoso para seu ensino aprendizagem, pois cada vez mais os educadores devem propor inovações, buscando conteúdos diferentes para despertar no aluno a motivação para permanecer na sala de aula.

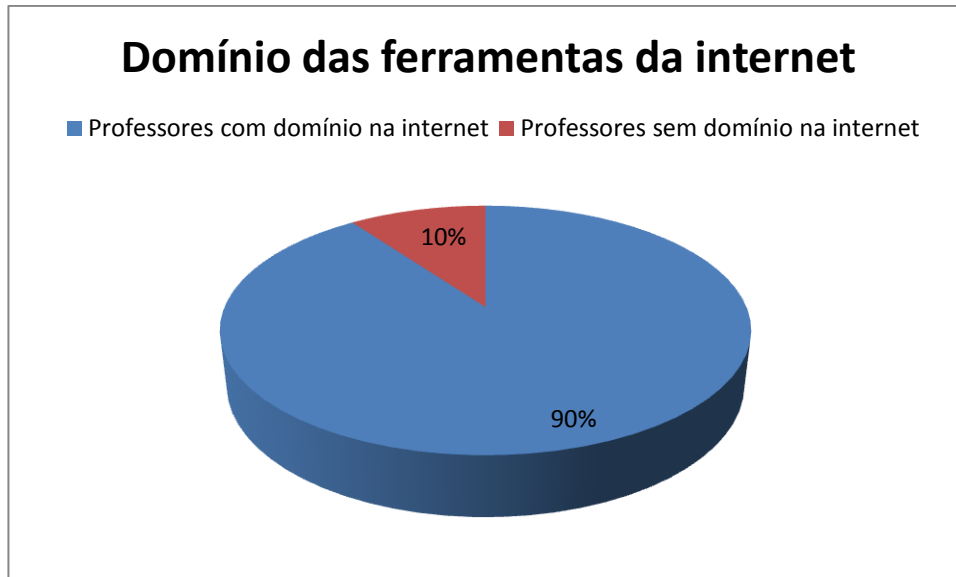


Figura 1: Domínio das ferramentas da internet: e-mail, fóruns, chats, sites de busca, compartilhamentos de arquivos.

De acordo com os entrevistados os impactos negativos provocados pelo uso da informática nas escolas são a falta de familiaridade dos professores com o computador, devido ao não treinamento destes, o que provoca insegurança quando da utilização da informática em sala de aula; falta de profissionais especializados na área de informática educativa, dentro das escolas e a disponibilidade de poucos computadores, principalmente no caso da escola pública, onde normalmente são alocados cerca de três alunos por computadores, dificultando a execução e compreensão das tarefas. Diante do exposto, percebe-se que, mesmo os alunos tendo acesso ao computador, sem haver uma pessoa qualificada para mediar a aula, o uso da informática torna-se sem objetivos, assim Moran (1995) traz:

[...] as tecnologias de comunicação não substituem o professor, mas modificam algumas das suas funções. A tarefa de passar informações pode ser deixada aos bancos de dados, livros, vídeos, programas em CD. O professor se transforma agora no estímulo da curiosidade do aluno por querer conhecer, por pesquisar, por buscar a informação mais relevante. Num segundo momento, coordena o processo de apresentação dos resultados pelos alunos. Depois, questiona alguns dos dados apresentados, contextualiza os resultados, os adapta à realidade dos alunos, questiona os dados apresentados. Transforma informações em conhecimento e conhecimento em saber, em vida, em sabedoria. (MORAN, 1995, p.24-26)

Desse modo, ter um professor qualificado para trabalhar com as tecnologias é fundamental para que realmente seu uso traga benefícios educativos aos alunos. Os professores participantes da pesquisa consideram muito importante a informática nos dias de

hoje. De acordo com alguns depoimentos expõe que *“ela é importante, pois abre as portas para um mundo que muitas vezes esta longe dos alunos, sabendo eles selecionar o que presta e o que não presta”*, *“disponibiliza grande quantidade de informações, que se bem utilizadas, poderão facilitar e qualificar o processo educativo”*. Considerando os comentários, é perceptível que os professores usam computadores, navegam na internet, mas tem receio quando aos conteúdos encontrados, por isso, é tão relevante ao professor, pesquisar em diversas fontes, para realmente analisar se aquele material encontrado é válido para contribuir com o processo de ensino aprendizagem dos alunos.

As mudanças observadas por alguns professores quanto à aprendizagem dos alunos que utilizam os computadores na escola, foram significativas, de acordo com os relatos: *“atrai muito mais a atenção deles e eles tem muita curiosidade de como usá-lo”*, *“percebo que conseguem buscar e selecionar os assuntos pesquisados com mais facilidade, assim como construir textos utilizando fontes segurar e também prestam mais atenção na ortografia”*. É evidente que os alunos acessam a internet, mas não de forma educativa, cabe então, ao professor, mediar esse acesso, voltando-se ao aprendizado significativo de cada aluno.

É interessante salientar que de acordo com as observações feitas pelos professores em suas respostas, percebe-se que a utilização da mídia é muito mais atraente do que a aprendizagem do conteúdo em si, por exemplo, em partes como *“[...] eles têm muita curiosidade de como usá-lo”*, remete muito mais a aprendizagem do uso da ferramenta (computador) do que pela aprendizagem correta. Desse modo, é fundamental, o professor, além de dominar bem o recurso, saber fazer essa mediação entre a ferramenta, com o conteúdo escolar.

De acordo com os professores entrevistados, o papel do professor para que aprendizagem do aluno seja significativa, é que *“professor deve tentar contextualizar aquilo que vai trabalhar em sala de aula, tornando significativo para o cotidiano deles, ser um mediador”*. Desta forma pode-se perceber que através dos recursos tecnológicos é possível usufruir inúmeras possibilidades, criar e recriar, considerando cada nível de aprendizagem. É fundamental que o professor seja mediador e orientador para que relacionem os conteúdos com a realidade, possibilitando assim a aprendizagem significativa.

A maioria dos alunos possui computador e internet em casa e utilizam mais em casa. E todos gostam das aulas no laboratório de informática. A maioria dos alunos concorda que a informática traz resultados positivos para sua aprendizagem, pois aprendem de forma

divertida. Conforme algumas respostas: “*aprendo matemática e leitura*”, “*sobre as escolas, poesias e sobre o mundo*”, “*fazer textos e criar novas histórias*”. Os professores estão usando a informática em suas aulas como forma de ensino aprendizagem.

Por intermédio dos relatos dos alunos foi possível compreender que os mesmos conseguiram estabelecer relações entre o processo ensino aprendizagem por meio da informática, através da aprendizagem possibilitando o desenvolvimento cognitivo de maneira diferenciada, lúdica e muito significativa. Através do uso dos objetos de aprendizagem, eles puderam relacionar seus conteúdos com novas formas de ensino assim envolvendo a ludicidade.

A partir dos dados obtidos através dos questionários, foi trabalhado com os alunos envolvidos na pesquisa o objeto de aprendizagem referente ao Ciclo da Água (disponível em www.rived.mec.gov.br) trabalhado no 4º ano. Seu uso foi de extrema relevância, pois os educandos puderam perceber com facilidade como ocorre o ciclo da água. Esse objeto de aprendizagem possibilitou ao aluno conhecer o ciclo da água, bem como identificar as fases desse ciclo. Foi perceptível o quanto se envolveram com o objeto e assim, perceberam que estavam aprendendo de forma divertida e sem esforço.

Também se trabalhou com o objeto “Supermercado Virtual” disponível no site www.unifra.br, conforme a Figura 2, no qual trata de um conteúdo de matemática, seu objetivo foi trabalhar as quatro operações (adição, subtração, divisão e multiplicação), em relação a utilização do dinheiro. O jogo pode contribuir na aprendizagem da criança na forma de fazer reconhecer o valor do dinheiro usando as quatro operações.



Figura 2: Abertura do objeto de aprendizagem Supermercado Virtual.
Fonte: www.unifra.br

De acordo com as falas dos alunos: *“esse jeito de aprender é muito mais fácil”*, *“gostei muito, pois é mais fácil de aprender”*, foi possível sentir que eles gostaram muito de realizar esses objetos, ficaram atentos a realização das atividades e perceberam que existem inúmeras formas de obter conhecimento de forma mais divertida sem perder a qualidade de ensino. Os objetos de aprendizagem fazem com que os alunos adquiram novos interesses, mais participação e novos conhecimentos.

Portanto os objetos de aprendizagem podem fazer parte das aulas, estabelecendo amplas relações de conhecimento dos conteúdos com o contato direto com o computador, tornando desta forma, a aprendizagem mais significativa.

A informática é muito importante na vida dos professores e dos alunos. Diante do desenvolvimento deste estudo, os resultados mostraram que o uso da informática na educação dos alunos, se bem mediada pelo professor, traz resultados significativos, sendo que o ensino torna-se mais atrativo e envolvente. Os alunos aprendem de forma mais divertida e dinâmica e os professores obtém inúmeras informações através da informática.

Para que realmente aconteça a educação que desejamos é preciso uma mudança de atitude para assim entender melhor as dificuldades que estão ocasionando os problemas que a educação vem enfrentando. E para que isso aconteça, é preciso descobrir ou redescobrir a relação existente entre as atividades envolvendo a informática e aprendizagem nos anos iniciais, sem esquecer que existem diferenças entre as pessoas, cada um possui sua história e desta forma, cabe ao educador respeitar a individualidade de cada aluno, conhecendo o contexto social que estão inseridos.

Para que as aulas se tornem mais atraentes, prazerosas, diversificadas, dinâmicas e conseqüentemente os alunos fiquem mais motivados é preciso fazer uso desses recursos tecnológicos que estão presente no cotidiano escolar.

Os recursos tecnológicos possibilitam novas aprendizagens assim buscando uma aprendizagem significativa. Desta forma a escola tem como objetivo promover a educação, o pleno desenvolvimento intelectual de seus alunos, cumprindo sua missão de formadora de cidadãos éticos, críticos e responsáveis pela construção de novos saberes.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio desse estudo, conclui-se que a informática é um grande suporte de apoio à aprendizagem, tornando o aprender, dentro de uma visão lúdica, mais divertida e prazerosa para os alunos.

Os resultados mostraram que o emprego da informática na educação para os alunos obteve um resultado satisfatório. A função educativa do jogo oportunizou a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo, tornando-se mais interativo e social.

Assim, considera-se que as atividades lúdicas funcionam como exercícios necessários para a vida, pois o professor deve vivenciar a ludicidade em seu cotidiano escolar, não apenas na prática espontânea e natural, mas, inclusive, como uma ação. Com base nos resultados apresentados e a aplicação dos Objetos de Aprendizagem é possível concluir que se faz necessário buscar cada vez mais novos recursos e novas práticas de ensino, para, assim, despertar nos alunos a vontade de aprender e motivá-los a explorar os conteúdos necessários para a sua aprendizagem.

Este estudo conseguiu atingir os objetivos propostos, que foram de investigar a importância dos objetos de aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental. Conclui-se que, se bem mediado, conhecemos bem o recurso antecipadamente, a utilização de objetos de aprendizagem no contexto dos anos iniciais do ensino fundamental, contribui de forma significativa na aprendizagem dos alunos, no qual o lúdico torna-se mais uma forma de ‘aprender brincando’.

REFERÊNCIAS

- ABROMOWIZ, A; WAKSKOP, G: **Creches:** atividades para crianças de zero seis anos. São Paulo: moderna, 1995.
- AUSUBEL, David P.; NOVAK, Joseph D.; HANESIAN, Helen. **Psicologia educacional.** Rio de Janeiro: Interamericana, 1978.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação.** Porto Alegre: Médicas, 1998.
- DEMO, P. **Desafios Modernos da Educação.** Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1993.
- FAGUNDES, Léa da Cruz. **Aprendizes do futuro:** As inovações começaram. Coleção Informática para mudanças na educação.MEC/SEEP/Proinfo, 1999.

GADOTTI, Moacir; ROMÃO, José Eustáquio. **Escola Cidadã: A hora da sociedade.** Brasília: Cortez e Instituto Paulo Freire, 1997.

LEVY, Pierre. **O Que é Virtual? São Paulo: Editora 34, 1996.**

LUDKE, M.; ANDRÉ, M. **Pesquisa em Educação: Abordagens Qualitativas.** São Paulo: EPU, 1986.

MACEDO, Lino. **Ensaio construtivistas.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 1994

MORAN, José Manuel. **Tecnologia Educacional.** Rio de Janeiro, vol.23, n.126, setembro-outubro 1995, p.24-26

PRATA, Carmm Lúcia, NASCIMENTO, Anna Christina Aun de Azevedo. **Objeto de Aprendizagem: uma proposta de recursos pedagógicos.** Brasília:MEC, SEED, 2007.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica,** Curitiba: Ibpx, 2007.

SILVEIRA, S. R. **Estudo e Construção de uma ferramenta de autoria multimídia para elaboração de jogos educativos.** Dissertação Porto Alegre- PPGC UFRGS 1999.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos.** Porto Alegre: Bookman, 2005.

WILEY,D. **The instructional use of learning objects.** On- line version. Disponível em : <http://reusability.org/read/.2001>. Acesso em 23/07/2013.

FONTES ELETRÔNICAS

<http://rived.mec.gov.br>, acesso em 23 de setembro de 2013.

APÊNDICES

Apêndice I

QUESTIONÁRIO DIRECIONADO AOS PROFESSORES
Nome:
Escola em que atua:
Série ou ano em que trabalha:

Número de alunos:
Você possui computador em casa, e acesso a internet? <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não
Na escola em que você trabalha existe computadores? <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não
Se sim, é possível conectar-se a internet? <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não
Você utiliza algum recurso tecnológico na sua prática educativa? <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não Quais?
Você usa o computador como ferramenta de apoio ao ensino/ aprendizagem? <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não Se sim quais os softwares são utilizados. Cite exemplos?
Qual o domínio das ferramentas da internet; e-mail, fóruns, chats, sites de busca, compartilhamentos de arquivos. <input type="checkbox"/> avançado <input type="checkbox"/> médio <input type="checkbox"/> iniciante <input type="checkbox"/> nenhum
Quais os softwares você mais usa? <input type="checkbox"/> editor de texto <input type="checkbox"/> internet <input type="checkbox"/> programa de apresentação <input type="checkbox"/> Power point <input type="checkbox"/> jogos
Onde costuma utilizar mais o computador? <input type="checkbox"/> na escola <input type="checkbox"/> em casa <input type="checkbox"/> Lan houses <input type="checkbox"/> na casa de amigos <input type="checkbox"/> outros lugares

<p>Quais os impactos negativos provocados pelo uso da informática nas escolas?</p> <p>Assinale as 3 principais.</p> <p><input type="checkbox"/> A falta de familiaridade dos professores com o computador, devido ao não treinamento destes, o que provoca insegurança quando da utilização da informática em sala de aula;</p> <p><input type="checkbox"/> Dificuldade de acesso à internet;</p> <p><input type="checkbox"/> Os alunos que não tem conhecimento básico de informática sentem grande dificuldade na realização das tarefas, e neste caso, grande parte dos professores não está capacitada para dar suporte a essa necessidade dos educandos, provocando a desmotivação dos alunos;</p> <p><input type="checkbox"/> Muitas vezes existem informações errôneas na internet, porém para que os alunos não utilizem estas informações é necessário que os professores tenham conhecimento dos mecanismos de busca na internet e disponibilizam aos alunos uma listagem dos endereços que podem ser usados para a realização de suas pesquisas de acordo com o conteúdo ao qual se referem;</p> <p><input type="checkbox"/> Falta de profissionais especializados na área de informática educativa, dentro das escolas;</p>
Qual a importância da informática nos dias de hoje?
Qual a influência da internet na sua prática educativa?
Que mudanças você observa na aprendizagem dos alunos que utilizam os computadores na escola?
Qual o papel do professor para que a aprendizagem do aluno seja significativa

Apêndice II

QUESTIONÁRIO DIRECIONADO AOS ALUNOS
Nome:
Escola em que estuda:

Série/ano:
Você tem computador em casa? <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não
Você tem INTERNET em casa? <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não
Onde você utiliza computador? <input type="checkbox"/> em casa <input type="checkbox"/> na Lan House <input type="checkbox"/> na escola <input type="checkbox"/> na casa de amigos
Você gosta das aulas no laboratório? <input type="checkbox"/> sim <input type="checkbox"/> não Por quê?
Você acha que a informática traz resultados positivos para a sua aprendizagem? Por quê?
O que você aprende quando utiliza o laboratório de informática da escola?