

# DESENVOLVIMENTO E APLICAÇÃO DE UM OBJETO DE APRENDIZAGEM NAS CLASSES DE ALFABETIZAÇÃO DA ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL MENINO JESUS -CAIC<sup>1</sup>

Lidiane Quevedo<sup>2</sup>  
Patrícia Mariotto Mozzaquatro<sup>3</sup>

## RESUMO

Tendo em vista este novo cenário educacional dinâmico e adaptável, no qual o professor passa a ser o facilitador do processo de desenvolvimento intelectual do aluno, o trabalho proposto tem por objetivo o desenvolvimento de um objeto de aprendizagem para o 1º e 2º anos do ensino fundamental da Escola Municipal de Ensino Fundamental Menino Jesus-CAIC, no município de São Gabriel-RS. A escolha do tema justifica-se devido à dificuldade que se pode observar por parte dos alunos das classes de alfabetização. A pesquisa desenvolvida objetivou verificar como um objeto de aprendizagem, pode contribuir no processo de ensino aprendizagem do aluno. A construção do objeto de aprendizagem foi uma questão estratégica para a motivação e ampliação de conhecimentos dos professores e alunos.

## ABSTRACT

In view of this new educational landscape dynamic and adaptive, in which the teacher becomes the facilitator of the process of intellectual development of students, the proposed work aims at the development of a learning object for the 1st and 2nd years of elementary school School of Municipal Elementary School Child Jesus-CAIC, the municipality of São Gabriel-RS. The choice of theme is justified because of the difficulty can be seen by the students of classes aimed at verifying alfabetização. A research developed as a learning object, can contribute in the teaching of student learning. The construction of the learning object was a strategic issue for the expansion of knowledge and motivation of teachers and students.

## PALAVRAS- CHAVE

Objeto de Aprendizagem; Tecnologias da Informação; Comunicação; Alfabetização.

## KEYWORDS

Learning Object ; Information Technology ; Communication ; Literacy

## 1. INTRODUÇÃO

Sabe-se que, hodiernamente, as tecnologias fazem cada vez mais parte da vida de todo cidadão, mesmo daquele que vive no interior dos municípios e não tem contato diário com as tais ferramentas, como a informática, pois sempre que vai à cidade se vê cercado pelo mundo tecnológico. Cabe aos professores propiciar a inserção das mídias nas salas de aula visando a uma aprendizagem real e cheia de significados para cujo êxito o primeiro passo é a atualização e

---

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

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

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

capacitação dos educadores, já que ainda existem profissionais que resistem à utilização das mídias em suas salas de aula e também na elaboração do seu planejamento.

Neste contexto, expõe-se o problema de pesquisa: Quais benefícios haverá na utilização de objetos de aprendizagem para os alunos de classes de alfabetização?

Assim, o trabalho proposto objetiva o desenvolvimento de um objeto de aprendizagem (OA) para auxiliar na alfabetização. Pretende-se verificar os benefícios da utilização do objeto de aprendizagem nas classes de alfabetização (1º e 2ºanos), através de observação dos alunos e pesquisas realizadas com professores da Escola Municipal de Ensino Fundamental Menino Jesus – CAIC.

Não há como negar que as diferentes mídias eletrônicas fazem parte do processo de socialização e que a escola não consegue mais despertar o interesse dos alunos. Porém ainda há uma grande resistência por parte dos professores no uso das novas tecnologias em sala de aula. Isso desperta os seguintes questionamentos: Quais os obstáculos que geram a resistência ao uso dos recursos midiáticos por parte dos professores nas escolas? Como o uso de tecnologias interfere no processo ensino- aprendizagem dos alunos? Como objetos de aprendizagem podem facilitar a aprendizagem dos alunos?

## **2. INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO**

As tecnologias estão à disposição, porém se deve sempre considerar em quais situações elas efetivamente ajudam no aprendizado dos alunos.

[...] sempre pergunto aos que usam a tecnologia em alguma atividade: qual foi a contribuição? O que não poderia ser feito sem a tecnologia? Se ele não consegue identificar claramente, significa que não houve um ganho efetivo [...]. (ALMEIDA, 2010).

Existe a necessidade premente de formar professores comprometidos, autônomos, que insiram em sua práxis a busca constante pela informação e atualização profissional para realizar um bom trabalho.

[...] o papel do educador: será ele um engenheiro do conhecimento, misto de programador e artista, tutor a distância ou em presença, facilitador ou orientador de uma aprendizagem baseada em materiais multimidiáticos, ou um pesquisador, ator, com seus alunos, na construção do conhecimento? A complexidade de suas tarefas exige uma formação inicial e continuada totalmente nova. Como formar o professor que a escola do futuro exige? Na formação do professor do futuro está em jogo o futuro do professor, se me é permitido o trocadilho [...]. (BELLONI, 2002).

A mudança no processo educacional é uma realidade, pois está intimamente ligada às necessidades da sociedade globalizada. Existe uma preocupação latente de como utilizar essa aparelhagem (computadores, internet, máquinas digitais, etc.) que está à disposição das escolas.

Existem muitas formas de utilização desta tecnologia disponível, uma delas são os objetos de aprendizagem.

[...] a escola deve começar com o que tem de imediato, seja em relação a equipamentos, seja através de programas existentes e acessíveis a todos. As experiências vivenciadas servirão de referência pessoal e política para reivindicar mais e melhor tecnologia nas escolas e, conseqüentemente, despertar para as suas possibilidades pedagógicas [...]. (PRATA, 2002,p79).

## 2.1. O USO DAS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

O trabalho integra a utilização das tecnologias da informação no processo de alfabetização. Durante a última década, houve uma reformulação do conceito de alfabetização, muito deste se perdeu devido à utilização de um nova ideia denominada letramento.

Segundo Batista (2005), alfabetização designa o aprendizado inicial da leitura e da escrita, da natureza e do funcionamento do sistema de escrita. Já letramento é o resultado da ação de ensinar ou de aprender a ler e escrever, e o uso destas habilidades em práticas sociais.

A partir destes conceitos, instalou-se um debate acirrado sobre o que se fazer e como nas classes que seriam de alfabetização. Muitos são os acertos e os equívocos, pois se verifica a preocupação da comunidade escolar com a aprendizagem da leitura e escrita.

[...] não há um método para a aprendizagem da língua escrita , existem múltiplos métodos, pois de acordo com as circunstâncias e características de cada grupo de crianças e até das necessidades das mesmas deve-se diferenciar as ações pedagógicas [...]. (SOARES, 2004).

Muito se fala em teorias e métodos de alfabetização, alguns teóricos acreditam que só através da convivência com o material escrito poderia a criança se alfabetizar, entretanto há muitas questões envolvendo esse processo, conforme é relatado a seguir:

[...] acrescenta-se a esses equívocos e falsas inferências o também falso pressuposto, decorrente deles e delas, de que apenas através do convívio intenso com o material escrito que circula nas práticas sociais, ou seja, do convívio com a cultura escrita, a criança se alfabetiza. A alfabetização como processo de aquisição do sistema convencional de uma escrita alfabética e ortográfica, foi, assim de certa forma, obscurecida pelo letramento, porque este acabou por frequentemente prevalecer sobre, que, como consequência perde sua especificidade [...]. (SOARES, 2004).

A visão geral que muitos educadores têm é que se deve usar o computador para ensinar sobre computadores. Informática na educação não é somente isso, significa aprender, com o apoio do computador, sobre os mais diversos assuntos, não sendo o computador uma máquina de ensinar, mas uma ferramenta educacional de apoio e aperfeiçoamento com o objetivo de realizar melhorias na qualidade do ensino. Assim se teria o foco na aprendizagem do aluno e não no ensino, os professores seriam educadores parceiros, estando preparados para com a construção de um saber cheio de significados.

O papel do professor no processo de ensino aprendizagem deve ser modificado já que os

alunos têm acesso mais facilmente a milhares de informações num clique, mesmo que distorcidas e/ou incompletas; então, essas informações devem ser organizadas e discutidas através de sua mediação. Para que haja efetiva aplicação das TICs na escola, é preciso criar condições que possibilitem o uso de tecnologias com um caráter pedagógico.

É papel da escola do século XXI democratizar o acesso a novas tecnologias de informação e comunicação mais sofisticadas e ir além, isto é, estimular, dar condições, preparar os cidadãos para o uso de maneira crítica dessas novas tecnologias. Em complemento a isso, evidencia-se que:

[...] a escola do futuro tem de realizar a promessa moderna, iluminista, de emancipação, integrando-se ao universo da cultura pós-moderna: isso significa escola para todos com qualidade, isto é, com tecnologia e com educação para o uso das mídias [...]. (BELLONI, 1998).

A seção a seguir irá abordar objetos de aprendizagem, recursos computacionais fundamentais para a integração das tecnologias da informação no processo de ensino aprendizagem.

#### **4. OBJETOS DE APRENDIZAGEM**

Os objetos de aprendizagem são recursos digitais que têm por objetivo serem os facilitadores do processo de aprendizagem. Para limitar um pouco o conceito de objetos de aprendizagem, aborda-se o seguinte conceito:

[...] os objetos de aprendizagem são elementos de um novo tipo de instrução baseada em computador apoiada no paradigma da orientação a objetos da informática. A orientação a objetos valoriza a criação de componentes (chamados "objetos") que podem ser reutilizados em múltiplos contextos [...]. (WILEY, 2000, p. 3)

O uso dos objetos vem crescendo principalmente na educação a distância (EAD) utilizando os computadores como suporte pedagógico. Pode-se observar que muitas crianças, ao ingressarem no Ensino Fundamental, já tiveram algum contato com tipos diferentes de jogos digitais, já que muitos se destinam a esse grupo de crianças e são bem próximos do modelo de OA .

Considerando esse pressuposto, deve-se partir do conhecido para o desconhecido, sendo diariamente constatado nas classes de alfabetização que as crianças aprendem a partir de conhecimentos já adquiridos nas práticas sociais (letramento), fazendo associações e levantando hipóteses sobre a leitura e a escrita de palavras até então desconhecidas. Partindo desse conceito, Moran (2008) considera que, antes de pensar em produzir objetos e programas específicos para as crianças, convém retomar, estabelecer pontos com os produtos culturais que lhes são familiares, fazer releituras dos programas, elaboração de novos conteúdos a partir dos produtos conhecidos. Interessa partir do que conhecem para construir novos conhecimentos e desenvolver habilidades e não perder a dimensão lúdica dos computadores.

Primeiro importa valorizar o que é valorizado pelas crianças, depois procurar entender o

ponto de vista delas para posteriormente propor interações novas com os produtos conhecidos. Após, pode-se exibir programas adaptados à sua sensibilidade e idade, mas que introduzam alguns conceitos específicos que, aos poucos, irão sendo incorporados.

O uso dos OA, em sala de aula, é conveniente, pois eles são flexíveis, de fácil atualização e customização, portanto são facilitadores da ação pedagógica. Assim, os professores terão condições de planejar utilizando os objetos de aprendizagem como recursos de enriquecimento de suas atividades educativas.

## **5. ATIVIDADES DESENVOLVIDAS NA ESCOLA MUNICIPAL MENINO JESUS-CAIC**

Conforme os objetivos propostos, o trabalho foi desenvolvido nas turmas de alfabetização da Escola Municipal de Ensino Fundamental Menino Jesus-CAIC, sendo realizado nas etapas descritas a seguir:

Inicialmente foi realizada pesquisa sobre as mídias utilizadas em sala de aula, com os professores da escola CAIC. A seguir foi realizado um debate com os professores durante as Reuniões Pedagógicas Mensais e preparadas as atividades envolvendo as mídias para a construção de um objeto de aprendizagem para as classes de alfabetização, realizou-se também a seleção dos recursos tecnológicos a serem utilizados de acordo com os equipamentos oferecidos pela escola. Logo a seguir foi feita a modelagem da aplicação e o desenvolvimento das atividades integrantes do objeto de aprendizagem, sendo escolhido o público alvo e estabelecido as atividades a serem desenvolvidas, após algumas semanas de elaboração o objeto, que foi intitulado Descobrimo Palavras foi aplicado nas turmas já estabelecidas, sendo observada a interação dos alunos com o objeto de aprendizagem.

Seguindo os procedimentos foi elaborado e aplicado um questionário avaliativo com a finalidade de avaliar o objeto de aprendizagem desenvolvido e o impacto que a utilização de um recurso tecnológico causa no processo de ensino aprendizagem do aluno. Posteriormente foram apresentados os resultados em forma gráfica, juntamente com a análise quantitativa e qualitativa e, então, foi feita uma análise e avaliação dos resultados obtidos, a fim de observar o grau de assimilação dos alunos e, dessa forma, a eficácia do método de trabalho empregado.

## **6. DESENVOLVIMENTO DO OBJETO DE APRENDIZAGEM**

O objeto de aprendizagem foi desenvolvido com o uso do software power point, após reuniões pedagógicas mensais, onde foram apresentados os benefícios e facilidades do uso de

objetos de aprendizagem.

A escolha do software power point justifica-se por se tratar de um software conhecido dos professores e ser de fácil manuseio e utilização, não exigindo dos mesmos um grande conhecimento especializado.

Complementa Melaré e Wagner (2005):

*[...] recursos on-line ou objetos de aprendizagem podem ser criados em qualquer mídia ou formato: applet, java, animação flash, vídeo ou áudio clip, foto, apresentação de power point, website(...) No caso da aplicação dos objetos de aprendizagens em escolas públicas, a opção mais viável dos professores com os objetos de aprendizagem é a apresentação em power point [...].*

O objeto foi desenvolvido de forma experimental, para o 1º e 2º ano do Ensino Fundamental. Após diversas reuniões de estudo com as professoras dos anos iniciais da escola ficou decidido que abrangeeria a área de linguagem. A codificação e decodificação fazem parte do processo de alfabetização, por esse motivo baseou-se o objeto de aprendizagem na construção de palavras, descobrindo novas palavras com elementos conhecidos. A tabela 1, apresenta o esquema de como foi planejado e desenvolvido o OA.

**Tabela 1 – Planejamento do objeto de aprendizagem**

INFORMAÇÕES GERAIS – OBJETO DE APRENDIZAGEM
<b>Área do Conhecimento:</b> Linguagem
<b>Nível:</b> Ensino Fundamental
<b>Ano/Bimestre</b> 1º e 2º ano / 3º bimestre
<b>Título do objeto:</b> Descobrimo Palavras
<b>Conceitos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Construção de palavras</li></ul>
<b>Pré-requisitos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Reconhecer as letras do alfabeto;</li><li>• Diferenciar vogais e consoantes;</li><li>• Possuir noção de sílaba;</li></ul>
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aprofundar as noções de letra e sílaba,</li><li>• Construir palavras a partir de sílabas.</li><li>• Ler e escrever palavras simples com fluência.</li></ul>
<b>Tecnologias utilizadas:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Computador</li></ul>
<b>Contexto:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• A aula foi ministrada no Laboratório de Informática, com um computador para cada três alunos.</li></ul>
<b>Tempo previsto:</b> 30 minutos
METODOLOGIA
<b>Aluno:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Realiza a leitura das instruções no próprio objeto de aprendizagem, por meio da interação de recursos (imagens, textos escritos e sons);</li><li>• Responde às perguntas expostas nas atividades</li></ul>
<b>Professor:</b>

- 
- Orienta os alunos na realização das atividades, intervindo quando necessário
- 

**Avaliação:**

- A avaliação foi realizada a critério do professor, com base nos resultados obtidos nas atividades;
  - O aluno tem a liberdade de voltar e realizar a atividades quantas vezes achar necessário
- 

**DESCRIÇÃO TÉCNICA DO OBJETO**

---

O objeto foi realizado em formato de apresentação power point, com inserção de imagens, contendo (14) quatorze slides.

---

A Figura 1 ilustra a tela inicial do software, através da qual se observa a figura de um sapinho sugerindo tratar-se de um trabalho na área de linguagem porque carrega um livro em que estão escritas as letras ABC.

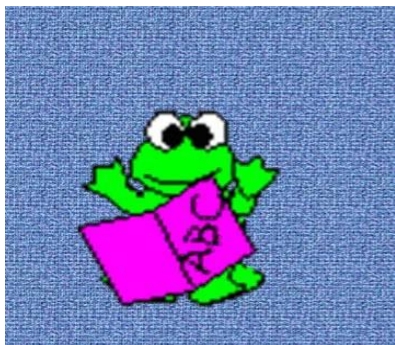


Figura 1- Tela de entrada

A Figura 2 mostra o título dado ao objeto bem como a quais anos se destina, na qual se observa um hiperlink para a próxima página que também pode ser acessada com o mouse, clicando uma vez .

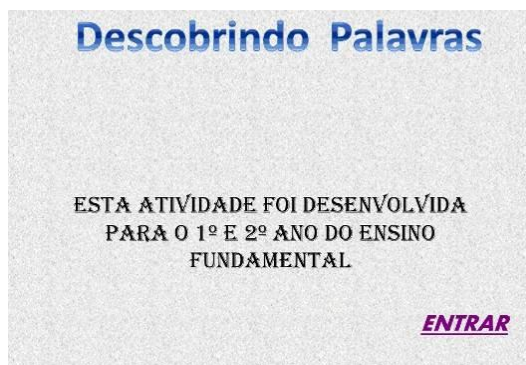


Figura 2- Tela de acesso ao Objeto de Aprendizagem

A seguir, na Figura 3, têm-se as explicações básicas do uso do objeto, para melhor desenvolvimento das atividades. Nela aparecem as setas indicativas que contêm o hiperlink para a página anterior e posterior, e também o hiperlink SAIR, que indica o slide anterior (Figura2)



Figura 3 - Tela de instruções

A primeira atividade é apresentada na Figura 4, em que os alunos irão formar palavrinhas a partir das sílabas que aparecem na tela. Nesta etapa a criança deverá fazer uso de um caderno ou folha para que consiga montar as palavrinhas. Nesta tela aparecem as setas indicativas que possuem o hiperlink para a página anterior e posterior, e também o hiperlink SAIR, que indica o slide anterior (figura2)

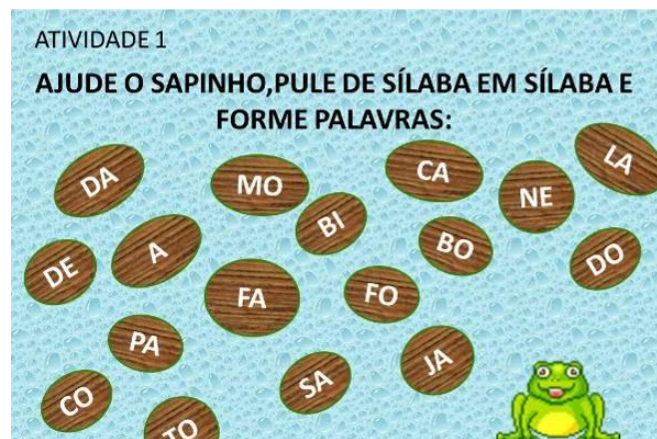


Figura 4- Tela da atividade 1

As Figuras 5 e 6 apresentam a correção da atividade 1. Na figura 6, aparecem opções referentes à quantidade de palavras formadas, ao clicar nos parênteses automaticamente aparece a tela seguinte (Figura7), havendo nesta tela os hiperlinks já citados anteriormente. Existe uma diferença no hiperlink SAIR, porque, ao ser clicado, passa-se para a última tela. Aqui aparece também o hiperlink VIZUALIZAR INSTRUÇÕES, através do qual volta-se até a tela de instruções ( Figura3 ).



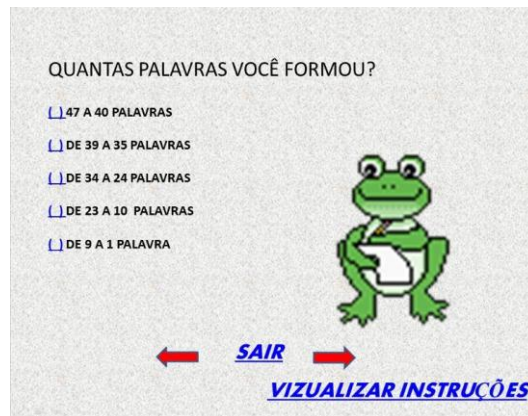


Figura 5 - Tela de correção atividade 1

Na Figura 6 , seguindo a correção da atividade 1, aparece a mesma distribuição pela quantidade de acertos mais os conceitos relativos aos acertos. Aqui aparece também a mensagem sugerindo que refaça a atividade caso tenha formado poucas palavras.



Figura 6-Tela de correção da atividade 1

Na Figura 7 são apresentadas as palavras que poderiam ter sido formadas a partir das sílabas da atividade1.



Figura 7- Tela de correção da atividade 1

As Figuras 8, 9 e 10 fazem parte da atividade 2, na qual deve-se clicar na opção que completa as palavras. Ao clicar na opção que completa a palavra corretamente, toca um som positivo (vinheta de palmas); caso opte por outra das três sílabas que são erradas no contexto da palavra, soa um som negativo (vinheta de buzina), ao clicar.



Figura 8- Tela da atividade 2

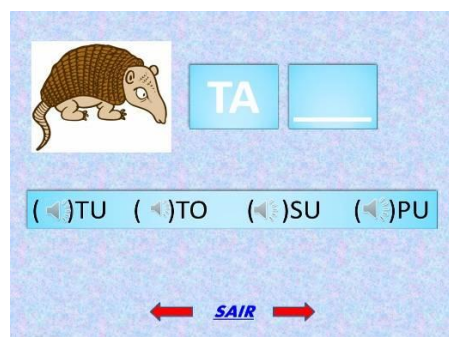


Figura 9- Tela da atividade 2

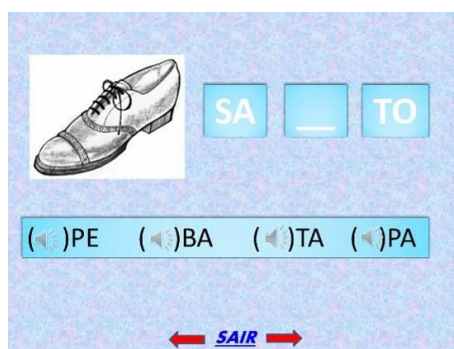


Figura 10- Tela da atividade 2



Figura 11- Tela da atividade 2

Figura 11 mostra a correção da atividade 2, a sílaba que deveria ter sido escolhida em destaque na cor vermelha. A Figura 13 ilustra a tela final das atividades desenvolvidas.

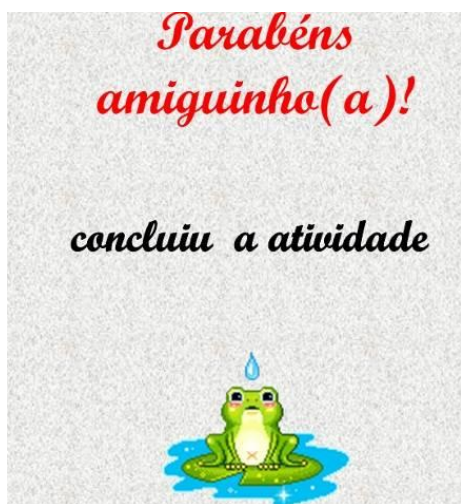


Figura 12- Tela Final

## 7. RESULTADOS

O objeto de aprendizagem desenvolvido foi aplicado aos alunos do 1º e 2º anos da Escola Municipal de Ensino Fundamental Menino Jesus-CAIC.

Após os alunos interagirem com o objeto de aprendizagem, foi aplicado um questionário para avaliar de que forma um recurso tecnológico auxiliou na aprendizagem dos alunos de classes de alfabetização. Os resultados foram apresentados em forma gráfica. O Software despertou a curiosidade e o interesse dos educandos durante a interação e a realização das atividades. A Figura 14 ilustra a faixa etária da população integrante da pesquisa. O questionário foi composto por dezesseis questões, sendo elas objetivas. A população integrante compunha-se de setenta alunos da E.M.E.F .Menino Jesus – CAIC, no município de São Gabriel.

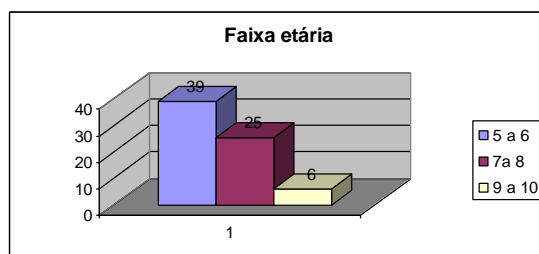


Figura 13 - Faixa etária da População

Observou-se na Figura 13 que trinta e nove das setenta crianças pesquisadas se encontra entre cinco e seis anos de idade na primeira fase de alfabetização. O restante, trinta e uma crianças integra o 2º ano sendo que seis delas estão com idade entre nove e dez anos.

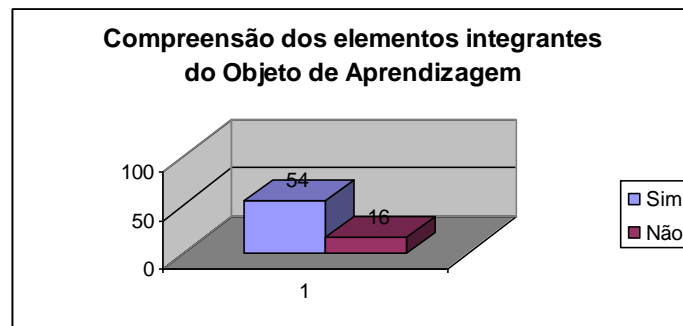


Figura 14 - Elementos do objeto de aprendizagem

Na figura 14 pode-se observar que cinquenta e quatro alunos dos setenta pesquisados, compreenderam as atividades e conseguiram ler as imagens, notaram-se algumas dificuldades para entender a imagem da figura 8, como sendo sala, alguns alunos ao observarem a imagem perceberam como sofá, após uma análise mais detalhada puderam entender que se tratava da imagem de uma sala.

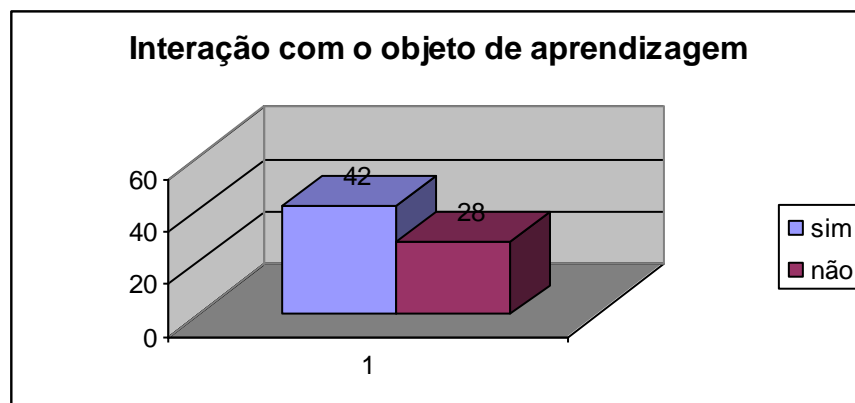


Figura 15 - Interação com o objeto de aprendizagem

Analisando a Figura 15 pôde-se perceber que quarenta e dois dos entrevistados, se sentiu perdido em algum momento do uso do objeto, apenas vinte e oito do total de setenta crianças sentiram-se seguros e sabiam onde estavam trabalhando no objeto. Acredita-se que a dificuldade aqui descrita tenha como causa a falta de experiência na utilização do equipamento, situação que foi observada durante a experimentação do objeto de aprendizagem.

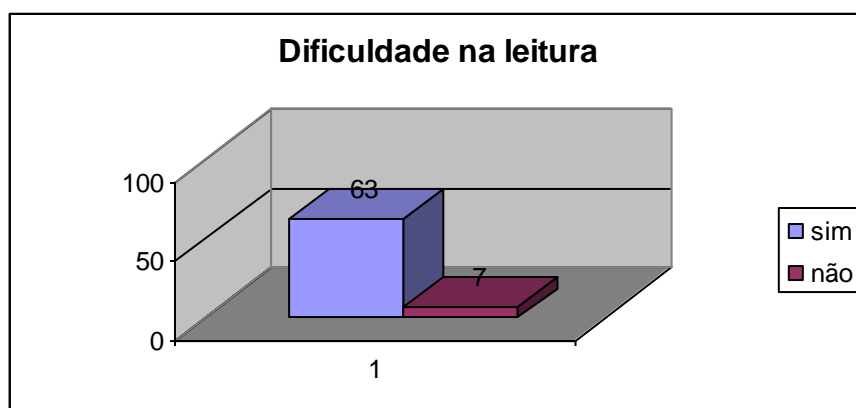


Figura 16 - Dificuldade na leitura

Na Figura 16 percebeu-se que muitas crianças ainda não se sentem seguras e ainda não dominam a leitura, pois sessenta e três (63) do total de setenta (70) entrevistados respondeu que tiveram alguma dificuldade ao ler os textos do objeto de aprendizagem, esta dificuldade possivelmente se deu devido aos títulos elaborados das atividades 1 e 2 no objeto e a própria dificuldade de leitura e interpretação que as crianças apresentam em sala de aula, segundo a opinião das professoras regentes das turmas 1A, 1B e Turma 20.

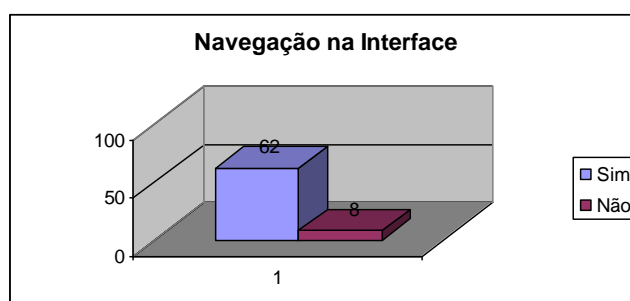


Figura 17 - Navegação na interface

Pode-se concluir após analisar o gráfico da Figura 17 que sessenta e dois dos setenta entrevistados após a experimentação do objeto conseguiram entender o processo de navegação, embora oito crianças tenham encontrado uma dificuldade maior para a navegação no objeto devido a inexperiência com o uso dos computadores, o que foi observado na aplicação.

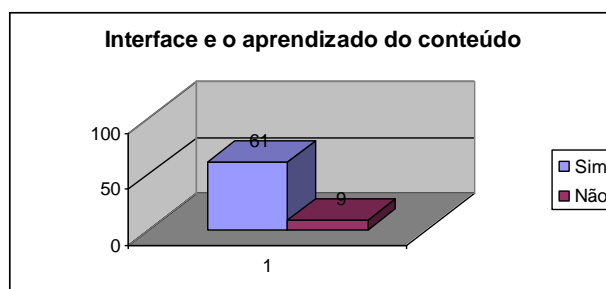


Figura 18 - Interface e o aprendizado do conteúdo

Os entrevistados em sua maioria, sessenta e um do total de setenta (Figura 18) demonstraram que o objeto de aprendizagem foi satisfatório, pois influenciou na aprendizagem e construção de novas palavras, e trouxe com ele novas descobertas e experiências diferentes no contexto de sala de aula. Porém nove de setenta alunos afirmaram que o objeto não foi satisfatório as suas expectativas, observando a aplicação do objeto diretamente, conseguiu-se constatar que esses alunos foram provavelmente aqueles que demonstraram dificuldades de entender as ordens para a navegação no objeto, bem como aqueles que tinham dificuldades de coordenar o mouse por falta de experiência anterior.

Foi constatado durante aplicação do objeto que muitas das crianças não tinham muita experiência no uso do computador embora tivessem muita curiosidade, ao analisar a questão mais profundamente, verificou-se a falta de suporte técnico, pois a escola possui os equipamentos mas não há pessoal especializado para fazer a manutenção do laboratório, dos dezesseis computadores apenas seis funcionam adequadamente. Concluiu-se, então que não bastam os governos equiparem as escolas com recursos midiáticos, as escolas publicas do interior do país precisam ter professores capacitados para o uso das mídias, necessita haver técnicos disponíveis dentro do sistema educacional ou particulares que possam ser pagos pela instituição, desde que essa receba verbas do governo para custear a manutenção destes equipamentos.

## **8. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Pretendeu-se com o desenvolvimento do objeto de aprendizagem inserir a mídia digital no contexto escolar e deixar mais atraentes as aulas de uma maneira geral.

O trabalho foi desenvolvido por meio do contato direto com alunos e professores, visando a levar os conhecimentos adquiridos na especialização de Mídias na Educação ao maior número possível de professores para que possam utilizar as mídias já disponíveis na escola.

Durante o desenvolvimento das atividades para a produção do objeto de aprendizagem teve-se muita resistência por parte dos colegas, professores, por desconhecerem conceitos na área da informática. O laboratório foi implantado na escola há alguns anos, mas não há um uso efetivo pelas dificuldades de pessoal habilitado e de manutenção dos computadores e equipamentos. Devido a essa dificuldade trabalhou-se em pequenos grupos que foram auxiliados pelas professoras.

As crianças demonstraram muito interesse pelas atividades propostas, muitas delas pela primeira vez tiveram contato com o computador, muitas apresentaram dificuldades em manipular o mouse e de ler as atividades pedindo auxílio aos colegas e a professora.

Após a aplicação das atividades propostas no OA, os alunos ficaram motivados a aprender



buscando desenvolver as habilidades de leitura, escrita e interpretação para que num próximo momento consigam lidar com o computador com mais desenvoltura e autonomia. Os colegas professores de anos iniciais ficaram entusiasmados pela proposta do uso das mídias em sala de aula, através dos objetos de aprendizagem, buscando alternativas para adequar sua prática pedagógica ao momento tecnológico atual com a ajuda dos recursos digitais já existentes na escola

A finalidade deste trabalho foi multiplicar conhecimentos, buscando uma real aprendizagem e valorização dos saberes dos alunos, mudando a prática, fazendo uma educação mais significativa e mais condizente com a expectativa da sociedade do século XXI.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M.E.B. **A tecnologia precisa estar na sala de aula.** Publicado em Nova Escola, Edição 233, Junho/Julho 2010. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/planejamento-e-avaliacao/avaliacao/entrevista-pesquisadora-puc-sp-tecnologia-sala-aula-568012.shtml>> Acesso em : 18 mar.2011.

BATISTA, A.A.G. et al. **Capacidades da alfabetização.** Belo Horizonte: CEALE/FAE/UFMG, 2005.

BELLONI, M. L. **Ensaio sobre a educação a distância no Brasil.** Educação e Sociedade, São Paulo, n. 78, abr 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v23n78/a08v2378.pdf>> Acesso em : 18 mar.2011.

BELLONI, M. L. **Tecnologia e formação de professores: Rumo a uma pedagogia pós-moderna?** São Paulo, vol. 19 nº.65,1998. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-73301998000400005](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73301998000400005)> Acesso em : 18 mar.2011.

DORIGONI, G.M.L.; SILVA, J.C. **Mídia e Educação: o uso das novas tecnologias no espaço escolar.** Disponível em <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/11702.pdf?PHPSESSID=2009071614562546>> Acesso em: 18 julho ,2011.

MELARÉ, D.; WAGNER, A. 2005. **Objetos de Aprendizagem Virtuais: Material Didático para Educação Básica.** Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa. Universidade de Extremadura, Espanha, v. 4, n. 2, p. 73-84. Disponível em: [http://campusvirtual.unex.es/cala/editio/index.php?journal=relatec&page=article&op=view&path\[\]=205&path\[\]=193](http://campusvirtual.unex.es/cala/editio/index.php?journal=relatec&page=article&op=view&path[]=205&path[]=193) Acesso em : 20 agosto.2011.

MORAN, José Manuel. **Desafios da televisão e do vídeo à escola,** 2008. Disponível em: [http://webeduc.mec.gov.br/midiaseducacao/material/introdutorio/pdf/Desafios\\_da\\_TV.pdf](http://webeduc.mec.gov.br/midiaseducacao/material/introdutorio/pdf/Desafios_da_TV.pdf) Acesso em: 08/07/11.

PRATA, C.L. Gestão escolar e as tecnologias. In: ALONSO, Myrtes et al. **Formação de gestores escolares para a utilização de tecnologias de informação e comunicação.** Brasília: Secretaria de Educação a Distância, 2002.

SOARES, Magda. **Letramento e alfabetização: as muitas facetas**. Revista Brasileira de Educação, nº25,2004. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n25/n25a01.pdf> > Acesso em: 30 de julho de 2011.

WILEY, D. A. **Connecting learning objects to instructional design theory: a definition, a metaphor, and a taxonomy**. The instructional use of learning objects (2000), Disponível em: <http://www.reusability.org/read/chapters/wiley.doc> >. Acesso em: 12/06/2011.