

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIAS
EDUCACIONAIS EM REDE - MESTRADO PROFISSIONAL**

**O LÚDICO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA
EDUCAÇÃO BÁSICA NA CAPACITAÇÃO EM TIC**

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Andréia Lucimar Silva de Lima

Santa Maria, RS, Brasil

2015

O LÚDICO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA NA CAPACITAÇÃO EM TIC

Andréia Lucimar Silva de Lima

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em Tecnologias Educacionais em Rede**

Orientadora: Prof^a. Liziany Müller Medeiros

Santa Maria, RS, Brasil

2015



© 2015

Todos os direitos autorais reservados a Andréia Lucimar Silva de Lima. A reprodução de partes ou do todo deste trabalho só poderá ser feita mediante a citação da fonte.

Endereço: Rua Cuiabá, n. 72, Bairro Parque Pinheiro Machado, Santa Maria, RS.
CEP: 97030-160 Fone (0xx)55 84461789; E-mail: azoot@hotmail.com

**Universidade Federal de Santa Maria
Centro de Educação
Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em
Rede**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,
aprova a Dissertação de Mestrado

**O LÚDICO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO
BÁSICA NA CAPACITAÇÃO EM TIC**

elaborada por
Andréia Lucimar Silva de Lima

como requisito parcial para obtenção do grau de
Mestre em Tecnologias Educacionais em Rede

COMISSÃO EXAMINADORA:

Liziany Müller Medeiros, Dra. (UFSM)
(Presidenta/Orientadora)

Andrieli Hedlund Bandeira, Dra. (IFFarroupilha)
(Membro efetivo)

Clayton Hillig, Dr. (UFSM)
(Membro efetivo)

Rafael Santos de Oliveira, Dr. (UFSM)
(Membro suplente)

Santa Maria, 16 de julho de 2015.

AGRADECIMENTOS

A Deus, que durante as maiores tribulações do meu viver me carregou no colo...

E o Senhor se fez presente nas formas mais diversas e em muitos momentos onde quase perdi a fé o Senhor mostrou, através de pessoas especiais, que nunca estamos sós...

A importância de vocês em minha vida meus amores é incalculável, imensurável, inegável!

Obrigado por permanecerem ao meu lado mesmo quando nem eu suportava mais a minha presença...

Obrigado pelo apoio, força, fé, carinho, amor, atenção...

Agradeço a você, amiga de fé, irmã, orientadora Prof^a. Liziany Müller Medeiros, obrigada pela oportunidade.

Aos colegas da Coordenação do Curso de Agronomia pela compreensão, ajuda e amizade.

Ao prof. Paulo Roberto Cardoso da Silveira e toda a equipe do PROIPE, obrigado pelo apoio, companheirismo e confiança.

A vocês, minhas amigas e fiéis escudeiras, “as Luluzinhas”: Ana Cristina, Juliana, Ana Cecília, Silvania.

Aos meus filhos Paulo Ricardo e Mariana, pela paciência, auxílio, compreensão e carinho.

E a você Eleandro, meu amor, o que dizer pelo companheirismo, compreensão, horas de sono perdidas, agradecer por tudo é pouco, nossa combinação é estranha e poucos compreendem porque estamos sempre um do lado do outro, nos apoiando... Só nós sabemos que muitas vezes “andamos devagar porque já tivemos pressa e levamos este sorriso porque já choramos demais”. Quem sabe isto nos faça tão unidos e parceiros.

Para todas as pessoas que fizeram parte desta conquista, muito obrigada por participarem deste sonho.

Obrigada pela força, que Deus abençoe a todos!

“Ninguém ignora tudo. Ninguém sabe tudo. Todos nós sabemos alguma coisa. Todos nós ignoramos alguma coisa. Por isso aprendemos sempre”.

Paulo Freire

RESUMO

Dissertação de Mestrado Profissional
Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede
Universidade Federal de Santa Maria

O LÚDICO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA NA CAPACITAÇÃO EM TIC

AUTORA: ANDRÉIA LUCIMAR SILVA DE LIMA

ORIENTADORA: LIZIANY MULLER MEDEIROS

Data e local de defesa: Santa Maria, 16 de julho de 2015.

O trabalho foi desenvolvido na rede básica de ensino dos municípios de Alegria/RS, Independência/RS e Inhacorá/RS com o objetivo de capacitar professores em Tecnologias de Informação e Comunicação, mediadas pelas atividades lúdicas. A pesquisa adotada foi a qualitativa, seguindo a dinâmica dos três momentos pedagógicos: problematização, organização e aplicação do conhecimento e quanto ao objetivo é uma pesquisa exploratória. Na problematização, os professores foram desafiados a questionar sobre sua realidade cotidiana; na organização, foram compartilhados os conhecimentos e foi proposta a interação conjunta com as experiências dos professores; na aplicação, houve a abordagem sistemática do conhecimento que foi construído no decorrer da capacitação. O foco da capacitação em TIC foi: o uso dos softwares Prezi, Toondoo e o uso de Objetos Aprendizagem, disponibilizados nos Repositórios Educacionais: Portal do Professor (<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/>), Teia da Vida (<http://webeduc.mec.gov.br/portaldoprofessor/biologia/teiadavida/conteudo/>). Ressalta-se que foram produzidos e disponibilizados tutoriais de todas as atividades da capacitação. Os mediadores de apoio pedagógico foram as atividades lúdicas “Trilha da Vida” concomitantemente com a “Trilha Tecnológica”, “Caixa Mágica”, “Muro das Lamentações”, “Batata Quente”. A capacitação em Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC é parte complementar do programa de extensão PROIPE – Programa de Inovação Pedagógica, vinculado ao Departamento de Educação Agrícola e Extensão Rural da Universidade Federal de Santa Maria, que se caracteriza por uma ação de formação continuada de professores da Rede Básica e busca estimular a inovação e as ações pedagógicas. Concluiu-se que o uso dos mediadores pedagógicos atividades lúdicas favoreceram a capacitação em TIC. Os professores separados em quatro grupos apresentaram, no seminário final, o produto das capacitações. O grupo de Inhacorá apresentou as tirinhas produzidas de forma manual, o de Independência apresentou tirinhas feitas no Toondoo, um dos grupos de Alegria apresentou o Moodle da escola e, o outro, as tirinhas feitas manualmente. Considera-se, pelos trabalhos apresentados pelos professores, que a insegurança diante do novo e das mudanças que advém destas novas técnicas interferiram para que as transformações esperadas em suas práticas pedagógicas não ocorressem de forma plena durante a capacitação em TIC.

Palavras-chave: Atividades Lúdicas, Formação continuada de professores, Tecnologias de Informação e Comunicação.

ABSTRACT

Professional Master's dissertation
Graduate Program in Educational Technology Network
Federal University of Santa Maria

THE LUDIC IN TEACHER TRAINING OF BASIC EDUCATION IN TRAINING IN ICT

AUTHOR: ANDRÉIA LUCIMAR SILVA DE LIMA

ADVISOR: LIZIANY MULLER MEDEIROS

Date and defense site: Santa Maria, July 16, 2015.

The study was conducted in primary school network in the municipalities of Joy/RS, Independence/RS and Inhacorá/RS in order to train teachers in Information and Communication Technologies, mediated by recreational activities. The research adopted was the qualitative, following the dynamics of the three pedagogical moments: questioning, organization and application of knowledge and as the goal is an exploratory research. In questioning the teachers were challenged to question about their everyday reality, in the organization were shared knowledge and was proposed joint interaction with the experiences of teachers in the application there was a systematic approach to knowledge that was built during the training. The focus of training in ICT was: the use of Prezi, ToonDoo software, and the use of learning objects, available in Educational Repositories: Teacher Portal (<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/>), Web of Life (<http://webeduc.mec.gov.br/portaldoprofessor/biology/teiadavida/content/>). It is noteworthy that were produced and made available tutorials of all activities of the training. The pedagogical support mediators were playing activities "Path of Life" concurrently with the "Technological Trail", "Magic Box", "Wailing Wall", "Hot Potato". Training in Information and Communication Technologies - ICT is complementary part of the outreach program PROIPE - Pedagogical Innovation Program, linked to the Department of Agricultural Education and Rural Extension of the Federal University of Santa Maria, which is characterized by a continued training action Basic Network of teachers and seeks to stimulate innovation and pedagogical actions. We conclude that the use of educational mediators recreational activities favored training in ICT. Teachers divided into four groups presented the final seminar the product of the training, the Inhacorá group showed the cartoons produced manually, the Independence presented strips made in ToonDoo, one of Joy groups presented the school Moodle and the other the strips made manually. It is considered the papers presented by teachers, that insecurity in the face of new and changes that come from these new techniques interfered so that the changes expected in their teaching practices did not occur to full strength during training in ICT.

Keywords: Lúdicas activities, continuing education of teachers, Information and Communication Technologies.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -	Localização de Alegria no estado do RS.....	28
Figura 2 -	Localização de Independência no estado do RS.....	29
Figura 3 -	Localização de Inhacorá no estado do RS.....	30
Figura 4 -	Escola Itamarati – Alegria/RS.....	32
Figura 5-	‘Caixa Mágica’ – Formação Continuada de Professores – UFSM.....	36
Figura 6 -	‘Caixa Mágica’ – Formação Continuada de Professores – UFSM.	36
Figura 7 -	Instruções sobre os procedimentos para percorrer a “Trilha da Vida”	38
Figura 8 -	Participantes sendo preparados para a “Trilha da Vida”.....	38
Figura 9 -	Professores vendados e conduzidos na “Trilha da Vida”, estímulo sensorial.....	39
Figura 10 -	Professores vendados e conduzidos na “Trilha da Vida”, estímulo sensorial.....	39
Figura 11-	Trilha Tecnológica – Município de Alegria/RS.....	39
Figura 12 -	Trilha Tecnológica – Município de Alegria/RS.....	40
Figura 13 -	Diagrama do Primeiro Momento – Problematização.....	41
Figura 14 -	Capacitações – softwares.....	41
Figura 15 -	Capacitações – softwares.....	41
Figura 16 -	Tutoriais disponíveis no Moodle – Apresentação do Moodle e o Polígrafo Moodle.....	42
Figura 17 -	Página inicial do Moodle.....	43
Figura 18 -	Página de acesso ao Moodle – PROIPE.....	43
Figura 19 -	Página de acesso ao NIP – Núcleo de Inovação Pedagógica Formação em Uso das Tecnologias de Informação.....	44
Figura 20 -	Página do Eixo Formação em Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC.....	44
Figura 21 -	Tutorial sobre o objeto de aprendizagem Prezi.....	45
Figura 22 -	Tutorial sobre o objeto de aprendizagem Prezi.....	45
Figura 23 -	Tutorial sobre o objeto de aprendizagem Toondoo.....	46
Figura 24 -	Tutorial sobre o objeto de aprendizagem Toondoo.....	46
Figura 25 -	Tutorial sobre o objeto de aprendizagem Toondoo.....	46
Figura 26 -	Tutorial sobre Repositórios de Objetos de Aprendizagem.....	46
Figura 27 -	Tutorial sobre Repositórios de Objetos de Aprendizagem.....	46
Figura 28 -	Tutorial sobre os objetos de aprendizagem.....	47
Figura 29 -	Página inicial do site “Portal do Professor” – Repositório Educacional.....	47
Figura 30 -	Diagrama do Segundo Momento – Organização do Conhecimento.....	48
Figura 31 -	Muro das Lamentações.....	49
Figura 32 -	Tutoriais disponíveis no Moodle.....	51
Figura 33 -	Grupos reunidos para realização da Avaliação das Capacitações – Inhacorá/RS.....	51
Figura 34 -	Avaliação das Capacitações – Inhacorá/RS.....	52
Figura 35 -	Seminário Final PROIPE/2014. Município de Alegria.....	52

Figura 36 - Seminário Final PROIPE/2014. Criações finais. Município de Alegria/RS.	53
Figura 37 - Apresentação no Power Point, do Moodle – Colégio Estadual Caldas Junior.....	53
Figura 38 - Moodle do Colégio Estadual Caldas Junior.....	54
Figura 39 - Diagrama do Segundo Momento - Aplicação do Conhecimento.	54
Figura 40 - Tirinhas produzidas com o software Toondoo.....	65
Figura 41 - Tirinhas produzidas com o software Toondoo.....	65

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Sensações que mais apareceram nas manifestações sobre os sentimentos dos professores durante a trilha.....	56
Gráfico 2 - Respostas dos professores participantes do encontro de encerramento das atividades. Alegria/RS.....	66
Gráfico 3 - Respostas dos professores participantes do encontro de encerramento - PROIPE. Independência/RS e Inhacorá/RS.....	67
Gráfico 4 - Respostas dos professores. Município de Alegria/RS.....	68
Gráfico 5 - Respostas dos professores participantes do encontro final. Município de Independência/RS e Inhacorá/RS.....	69

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 -	Caracterização geral da Escola Municipal Carlos Lourenço Martini – Alegria/RS.....	31
Quadro 2-	Caracterização geral da Escola Municipal de Ensino Fundamental Itamarati – Alegria/RS.....	31
Quadro 3 -	Caracterização geral da Escola Estadual Caldas Junior – Alegria/RS	32
Quadro 4 -	Caracterização geral da Escola Estadual de Ensino Fundamental Espírito Santo - Alegria/RS.....	34
Quadro 5 -	Caracterização geral da Escola Municipal Presidente Getúlio Vargas – Município de Independência/RS.....	34
Quadro 6 -	Perguntas feitas na atividade lúdica “Caixa Mágica”.....	37
Quadro 7 -	Perguntas realizadas na avaliação final – Capacitação em TIC.....	50
Quadro 8 -	Frases dos professores participantes ao final da “Trilha da Vida”.....	58
Quadro 9 -	Frases dos professores participantes, pergunta realizada ao Final da “Trilha Tecnológica”.....	59
Quadro 10-	Transcrição da resposta, “Muro das Lamentações”.....	63
Quadro 11 -	Transcrição das respostas dadas por alguns participantes - Município de Alegria.....	66
Quadro 12 -	Transcrição das respostas dadas por alguns participantes - Município de Independência e Inhacorá.....	67
Quadro 13 -	Transcrição das respostas dadas por alguns participantes - Município de Alegria.....	68
Quadro 14 -	Transcrição das respostas dadas por alguns participantes - Municípios de Independência e Inhacorá.....	69
Quadro 15 -	Transcrição das respostas dadas por alguns participantes - Município de Alegria.....	70
Quadro 16 -	Transcrição das respostas dadas por alguns participantes - Municípios de Independência e Inhacorá.....	70

LISTA DE ABREVIATURA E SIGLAS

AVA	Ambiente Virtual de Aprendizagem
CCR	Centro de Ciências Rurais
DEAER	Departamento de Educação Agrícola e Extensão Rural
LabMESC	Laboratório de Mediação Sociais e Culturais
Moodle	Ambiente Virtual de Ensino-Aprendizagem
NEMAD	Núcleo de Estudos sobre Meio Ambiente e Desenvolvimento
NEPAL	Núcleo de Estudos e Pesquisas em Alfabetização
NIP	Núcleo de Inovação Pedagógica
PCNs	Parâmetros Curriculares Nacionais
PDE	Plano de Desenvolvimento da Educação
PROIPE	Programa de Inovação Pedagógica
TIC	Tecnologias de Informação e Comunicação
UAP	Unidade de Apoio Pedagógico
UFMS	Universidade Federal de Santa Maria

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
1.1 Objetivos	17
1.1.1 Objetivo geral.....	17
1.1.2 Objetivos específicos.....	17
2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	18
2.1 Programa de Inovação Pedagógica – PROIPE	18
2.1.1 Caracterização geral – PROIPE.....	18
2.2 A Formação continuada de professores com a integração das tecnologias	19
2.3 Tecnologias de Informação e Comunicação e as novas formas de aprender	21
2.3.1 TIC aliadas à educação ambiental: uma proposta de interdisciplinaridade...	23
2.4 O Lúdico como estratégia de aprendizagem na formação de professores	24
3 METODOLOGIA	27
3.1 Responsáveis pela capacitação	27
3.2 Período e duração das capacitações	27
3.3 Conhecendo o terreno/Local	28
3.4 Os espaços educacionais da ação – sujeitos capacitados	30
3.4.1 Escola Municipal Carlos Lourenço Martini – Alegria/RS.....	30
3.4.2 Escola Municipal de ensino Fundamental Itamarati – Alegria/RS.....	31
3.4.3 Escola Estadual Caldas Junior – Alegria/RS.....	32
3.4.4 Escola Estadual de Ensino Fundamental Espírito Santo – Alegria/RS.....	33
3.4.5 Escola Municipal Presidente Getúlio Vargas – Município de Independência /RS.....	34
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	55
CONSIDERAÇÕES FINAIS	73
REFERÊNCIAS	76
Apêndice A – Questionário Avaliação Final das Capacitações em TIC/PROIPE	83
Apêndice B – Termo de autorização de uso de imagem, nome e voz	84

1 INTRODUÇÃO

O ensino perpassa por constantes mudanças nas últimas décadas e, neste contexto, a formação continuada propicia aos professores uma reflexão as suas práticas pedagógicas em sala de aula. Os desafios enfrentados são em decorrência das novas organizações que se estabelecem na sociedade e os avanços da tecnologia. Ao capacitar os professores em Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) a proposta é construir autonomia, competências e criticidade no saber e no fazer pedagógico.

A evolução das tecnologias promove ferramentas que abrem diariamente novos caminhos na área da educação e ampliam a abrangência da educação baseada na *Web* (MACEDO, 2013). O autor ainda ressalta que a web viabiliza o acesso aos indivíduos com dificuldade de tempo, localização geográfica ou em situações especiais de aprendizagem.

Para a inclusão do computador e da Internet na educação de modo qualitativo é necessário, inicialmente, uma boa formação dos professores para que tenham domínio das ferramentas que os auxiliarão em suas práticas educativas (COELHO, 2011).

Há uma necessidade crescente de ações direcionadas às escolas e a capacitação continuada dos professores considerando a demanda existente junto as Tecnologia de Informação e Comunicação. Em uma perspectiva contextualizada e investigativa promovem-se ações dentro do eixo “Formação em Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC”. Buscando criar e manter a continuidade e o acesso aos processos educativos mediados por estas tecnologias foram desenvolvidas atividades lúdicas, trabalhadas conjuntamente com os professores. Estas possibilitaram o acesso à informação e as interações necessárias para que haja um bom resultado da capacitação, garantindo assim o acesso as tecnologias educacionais, levando em consideração as peculiaridades de cada um dos professores e do grupo trabalhado.

A aprendizagem ocorre quando considera-se o tempo, o espaço, as necessidades de cada indivíduo possibilitando que este se torne protagonista da ação pedagógica que se desenvolve. A criação de tutorias serve como subsídio à formação de professores, seu uso transpõe as dificuldades possibilitando que a

formação se efetive, através da prática, na ausência dos capacitadores, em outros locais e em outros momentos. A valorização da prática é elemento fundamental do processo, pois, conforme Freire (1996): “o que escuto, logo esqueço; o que vejo, eu me lembro; o que faço, isso sim eu aprendo”.

Para Polsani (2003), o processo de desenvolvimento e construção de objetos de aprendizagem deve ser muito bem planejado e para isto é preciso: (a) conhecer a temática que se deseja trabalhar; (b) determinar a abordagem pedagógica que norteará sua concepção e uso; (c) saber utilizar as ferramentas (softwares) para sua construção e (d) trabalhar de forma coerente.

A cultura digital na escola se estabelece de forma lenta e assim possibilita a superação de práticas pedagógicas “tradicionais”. A escola possui uma estrutura sustentada basicamente pela presença insubstituível do professor, do aluno, do material, do método, do currículo, do tempo e do espaço institucional (MARTINS, 2012).

A capacitação em TIC assegura a implantação desta cultura digital citada por Martins, onde as dificuldades de formação se explicam pelas restrições como internet lenta ou inviável, espaço físico inadequado, frustrações com a profissão, carências e necessidade de valorização. As ações que visam à reconfiguração deste espaço educacional denominado escola e dos atores que dele fazem parte, se deparam com a rejeição a estas mudanças de paradigmas, que muitas vezes são contrárias à manutenção dos conceitos criados e mantidos pela sociedade tradicional.

A escola tem o papel fundamental de formar cidadãos conscientes, por isso é imprescindível que os professores acompanhem estas mudanças tendo a formação continuada como apoio ao seu desenvolvimento profissional e através de uma reflexão crítica permita-se avaliar a qualidade do seu ensino (PERRENOUD, 2002). A formação se estabelece de forma gradativa neste processo de transformação do meio educacional, onde todos fazem parte de um processo de construção contínua do saber e do fazer:

A valorização do que é novo, mais potente ou, simplesmente, diferente, já faz parte das concepções culturais e sociais presentes na atualidade. Queremos algo que potencialize nossa capacidade de interação, comunicação, acesso e armazenamento das informações. Na atualidade construímos nossas relações em meio aos mais variados artefatos tecnológicos. A cultura contemporânea está ligada à ideia da interatividade, da interconexão e da inter-relação entre as pessoas, e entre essas e os

mais diversos espaços virtuais de produção e disponibilização das informações (KENSKI, 2010, p. 62).

A formação inicial e continuada de professores da educação básica está entre as prioridades do Ministério da Educação por meio do Plano de Desenvolvimento da Educação (PDE). As políticas públicas têm fomentado o desenvolvimento de uma educação de qualidade e democrática, reconhecendo-a como um processo dialético que se estabelece entre socialização e individualização pautada na construção da autonomia que possibilite a formação de cidadãos críticos, éticos e criativos. Entretanto, Sousa (2008, p. 42) ressalta “Ser professor, hoje, significa não somente ensinar determinados conteúdos, mas, sobretudo um ser professor comprometido com as transformações da sociedade, oportunizando aos alunos o exercício dos direitos básicos à cidadania”.

A formação é uma das principais estratégias para a conquista de um ensino de qualidade, sendo a formação inicial insuficiente para atender as exigências impostas pela sociedade atual e não o único espaço onde os docentes aprendem sobre a profissão (SILVA; LIMA, 2011). Esta surge como parte integrante da profissionalização dos professores.

Os sujeitos sempre se tornam protagonistas do ato pedagógico, provocado por experiências estéticas (PERALTA, 2002). E são estes experimentos que estimulam os educandos a refletirem sobre suas próprias teorias e vivências anteriores. Um experimento educacional é considerado como:

(...) um meio heurístico (do grego *heureka* encontrei), provocador de descobertas, visto como possibilidade de desenvolvimento curricular, a partir do qual o sujeito interpreta, subjetiva, analisa, compara, muda. Neste método é importante uma interação dialógica consigo mesmo e com os outros. O sujeito que vivencia o Experimento o faz junto com outras pessoas. A vivência será única para cada um, mas o sujeito que aprende tem interesse em que os outros aprendam também (MARONE et al., 2000).

As atividades lúdicas são facilitadoras na formação de professores, podendo ser mediadoras do aprendizado, inclusive, em TIC e podem possibilitar a interação entre os envolvidos com a formação. “Muitos pensadores pós-modernos admitem que o terceiro milênio é o da ludicidade, sendo esta uma necessidade realmente humana, tendo em vista que proporciona elevação dos níveis de uma boa saúde mental” (NEGRINE, 1997, p. 83).

As atividades lúdicas tiveram, durante muito tempo, estreita relação com questões interpessoais e cooperavam no sentido de fortalecer e estreitar as relações sociais (ARIÈS, 1981). Em decorrência das transformações da sociedade, estas não tem mais uma participação tão significativa como mediadoras nas atividades diárias, da vida adulta, como em épocas passadas.

Os tutoriais referentes aos *softwares* Prezi, Toondoo e os Repositórios Educacionais – Objetos de Aprendizagem, apresentados nas capacitações, serviram como apoio, diminuindo os problemas gerados pela falta e dificuldade de acesso à internet. Este problema foi experimentado em todas as capacitações realizadas, e em consequências destes fatos foi idealizada uma forma de transpor estas dificuldades para que não houvesse prejuízo às capacitações. Como são usados programas, materiais e atividades que se encontram *on-line* é necessário planejar alternativas que possibilitem e permeiem estes momentos de formação, não prejudicando a qualidade nem o tempo necessário à efetivação do processo. Foi neste contexto que se criou os tutoriais referentes a cada uma das capacitações apresentadas aos professores.

Os tutoriais são mediadores da ação pedagógica que se desenvolve e visam efetivar o processo de construção do conhecimento caracterizando-se por promover a interatividade em virtude de estar disponível quando se fizer necessário. Os tutoriais usados foram entregues impressos às escolas e disponibilizados no eixo TIC do Moodle-PROIPE.

Para obtenção dos dados foram realizados encontros mensais, nos municípios de Alegria, Inhacorá e Independência. Estes municípios estão localizados a noroeste do estado do Rio Grande do Sul e a economia basicamente é advinda das atividades agropastoris. As escolas têm laboratório de informática adequado o que possibilita desenvolver suas atividades e assim atendem ao público urbano e o vindo do meio rural.

O Programa de Inovação Pedagógica – Formação Continuada para Rede de Educação Básica – PROIPE busca estimular a inovação pedagógica e preparação para a ação pedagógica relacionada aos temas transversais: a Cooperação e Motivação; a Educação Transformadora; a Formação em Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC; e a Educação para as Relações Étnico-raciais. Esta ação tem como público-alvo os professores da rede de ensino municipal e de

escolas estaduais, via convênio, através do NEPAL – CCR com a UFSM (PROIPE, 2014).

As universidades assumem um papel importante e privilegiado no que diz respeito à profissionalização, “pois são ao mesmo tempo, um polo de produção e de legitimação do saber, mas são também instituições de difusão e certificação dos conhecimentos” (GAUTHIER, 1998, p. 70). Proporcionam uma efetiva mudança das práticas em sala de aula, através da socialização e (re) construção do conhecimento.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo geral

Avaliar o uso do lúdico como mediador pedagógico na formação continuada de professores.

1.1.2 Objetivos específicos

- Capacitar professores da rede básica de ensino, dos municípios de Alegria, Inhacorá e Independência, em Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), tendo como mediadores de apoio pedagógico as atividades lúdicas e o uso de tutorias;

- Instrumentalizar os professores no uso dos softwares Toondoo, Prezi, de Repositórios Educacionais como o Portal do Professor e a Teia da Vida, na fluência pedagógica e tecnológica no ambiente virtual de aprendizagem Moodle;

- Elaborar tutoriais dos assuntos trabalhados nas capacitações (Toondoo, Prezi, Moodle, Repositórios Educacionais – Objetos Educacionais).

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2.1 Programa de Inovação Pedagógica - PROIPE

É uma forma inovadora de formação continuada de professores e apresenta um processo formativo capaz de envolver de forma efetiva os verdadeiros sujeitos do processo educativo, os professores, de forma que possam construir novos referenciais para suas práticas pedagógicas. Trata-se de qualificar os professores para a aprendizagem, vista como processo contínuo que acompanha sua ação educativa, não como espaço formal de um curso de graduação ou pós-graduação. Propõe-se um processo de formação que problematize a formação inicial do professor diante dos desafios contemporâneos impostos a estes e sua necessária adequação aos Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs (PROIPE, 2014).

2.1.1 Caracterização geral - PROIPE

Durante o ano de 2013, realizou-se no município de Alegria um programa piloto de formação para professores e estudantes da rede municipal, coordenado pela Unidade de Apoio Pedagógico – UAP, vinculada ao Centro de Ciências Rurais e pelo Núcleo de Estudos sobre Meio Ambiente e Desenvolvimento – NEMAD. Tal experiência demonstrou que a aproximação da Universidade do contexto da rede básica possibilitou criar um processo de motivação e mobilização da comunidade escolar e, ao mesmo tempo, trouxe um leque de expectativas sobre um conjunto de ações capazes de renovar a prática pedagógica e de aprofundar a interação com a Universidade (PROIPE, 2015, p. 7).

Diante da avaliação do processo e do interesse demonstrado por outros municípios, foi tomada a iniciativa de propor o PROIPE, o qual se desenvolveu em 2014 junto às redes de ensino municipais de Alegria, Inhacorá e Independência, todos localizados na região noroeste do Estado; e também junto as escolas estaduais: Colégio Estadual Caldas Junior, a Escola Estadual de Ensino Fundamental Espírito Santo, ambas localizadas no município de Alegria (PROIPE, 2015, p. 7).

O PROIPE tem como objetivos: oportunizar um quadro de saberes teórico-práticos que ampliam a compreensão dos professores sobre a complexidade e a dinamicidade do trabalho docente; problematizar a ação pedagógica, promovendo a inovação a partir da perspectiva da interdisciplinaridade, transdisciplinaridade, temas transversais e participação da comunidade escolar; gerar um espaço de pesquisa sobre o processo metodológico utilizado, visando contribuir no seu aprimoramento, buscando constituir-se como referência na formação continuada de docentes da rede básica (PROIPE, 2015, p. 14).

As ações do Programa de Inovação Pedagógica se justificam, em partes, baseado em Lucarelli (2004, p. 63) o qual diz que um projeto inovador deve dar conta, por exemplo, das próprias práticas de sala de aula, implicando mudança de postura por parte de professores e alunos. Conforme propõe Lucarelli ao afirmar que quando nos referimos à inovação é realizada em associação a práticas que alterem, de algum modo, o sistema unidirecional de relações que caracterizam o ensino tradicional. Uma inovação na aula supõe sempre uma ruptura com o estilo didático imposto pela epistemologia positivista, o qual comunica um conhecimento fechado, acabado, conducente a uma didática da transmissão regida pela racionalidade técnica, reduz o estudante a um sujeito destinado a receber passivamente esse conhecimento.

O eixo temático: Formação em Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC busca levar a compreensão de que o uso das TIC na escola, contribui para expandir o acesso à informação atualizada e, principalmente, para promover a criação de comunidades colaborativas que privilegiam a comunicação, permitindo estabelecer novas relações com o saber, ultrapassando os limites dos materiais instrucionais tradicionais e rompendo com os muros da escola, possibilitando a articulação com outros espaços produtores do conhecimento (PROIPE, 2014, p.27).

2.2 A Formação continuada de professores com a integração das tecnologias

A educação tem sido muito discutida e parte do pressuposto de que quando está sendo bem conduzida é o caminho para o desenvolvimento do país. Com a formação continuada dos professores é possível atingir o objetivo de formar cidadãos críticos, analíticos e conscientes da realidade que os cerca. Assim, o

professor ao se manter atualizado torna-se capaz de atender as demandas impostas pela sociedade.

Formar professores é trabalhar numa situação muito particular, na qual o conhecimento que se domina tem de ser constantemente redimensionado, reelaborado, devido às mudanças que ocorrem na sociedade em que se vive, consequência, em grande parte, dos avanços da ciência e da tecnologia, tendo em vista que o processo de formação não cessa, envolvendo sempre novos contingentes de professores (CARVALHO, 1999, p. 47).

A formação continuada proporciona aos professores desenvolver competências com a utilização das TIC oportunizando qualidade na educação, promovendo um posicionamento crítico do aluno e ao mesmo tempo em que o insere na sociedade. Ao integrar as tecnologias à comunidade escolar é necessário que se crie uma equipe responsável pela avaliação das necessidades e que ouça o grupo a fim de haverem trocas de ideias, onde, nas capacitações e em sala de aula possam se efetivar as práticas pedagógicas assimiladas.

Ainda sobre esta reflexão, Gadotti (apud MORAN, 2007, p. 17) diz que na era do conhecimento, distribuir conhecimento é distribuir renda. Não há desenvolvimento sem inovação tecnológica e não há inovação sem pesquisa, sem educação, sem Escola. Neste sentido e considerando Freire (1996) que afirma sobre a formação permanente dos professores, onde, o momento fundamental é o da reflexão crítica sobre a prática, só pensando criticamente a prática de hoje ou de ontem que se pode melhorar a próxima prática.

Através do convívio durante as formações foi possível observar que têm sido impostas cobranças com relação à atualização dos professores e isto acaba evoluindo outros aspectos do cotidiano destes de âmbito pessoal e social. Assim, considera-se o que diz Bolzan (2009, p. 68):

É possível afirmar que a escola tem que ser um campo de ensino e de aprendizagem capaz de favorecer, não apenas a construção do conhecimento, mas a construção dos indivíduos, envolvidos de forma cooperativa nos processos de ensinar e de aprender. Os elementos apresentados remetem à dinâmica da sala de aula, um dos horizontes fundamentais para a reflexão dos professores, capaz de impulsioná-los a desenvolver conhecimento pedagógico compartilhado. Quando os professores trabalham junto a partir de problemas comuns, negociando ideias e preocupações sobre o fazer pedagógico avançam nessa construção.

A Universidade Federal de Santa Maria ao firmar convênio com os municípios participantes do PROIPE corrobora ao que diz Demo (2009, p. 52), a respeito da Universidade, que esta pode contribuir para que a escola melhor desempenhe o seu papel de oferecer condição à participação, como incubadora da cidadania, como processo formativo. E para isto, os projetos criados por grupos de pesquisadores das Instituições de Ensino Superior levam em consideração a carência da formação dos professores após sua formação básica nestas Instituições e isto ocorreu através da interação e da mediação realizadas pelas TIC. Embasado no que Levy (1994) afirma, que o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC, que estas potencializam a formação, pois são tecnologias da inteligência, por serem novas ferramentas cognitivas que possibilitam um salto qualitativo em novas possibilidades de raciocínio e apreensão do conhecimento.

2.3 Tecnologias de Informação e Comunicação e as novas formas de aprender

As Tecnologias de Informação e Comunicação têm proporcionado crescimento em diversos setores da economia mundial e estas mudanças ocorrem também no processo de ensino e aprendizagem. Assim, ao apresentar diferentes programas utilizados na criação, aperfeiçoamento e uso de objetos de aprendizagem, busca-se a inclusão digital reduzindo assim as desigualdades e promovendo alternativas ao desenvolvimento e a inclusão que vem através de uma educação de qualidade.

Assim, considera-se o que diz Kenski (2010, p. 44):

A maioria das tecnologias é utilizada como auxiliar no processo educativo. Não são nem o objeto, nem a sua substância, nem a sua finalidade. Elas estão presentes em todos os momentos do processo pedagógico, desde o planejamento das disciplinas, a elaboração da proposta curricular até a certificação dos alunos que concluíram um curso. A presença de uma determinada tecnologia pode induzir profundas mudanças na maneira de organizar o ensino.

Para corroborar com este processo a afirmação de que a imagem, o som e o movimento oferecem informações mais realistas em relação ao que está sendo ensinado. Quando bem utilizadas, provocam a alteração dos comportamentos de professores e alunos, levando-os ao melhor conhecimento e maior aprofundamento do conteúdo estudado (KENSKI, 2010, p. 45).

A usabilidade e a acessibilidade destas tecnologias difundidas, baseia-se em Freire (2006), onde diz que com o avanço crescente das tecnologias nas últimas décadas os paradigmas da educação tradicional baseados na educação compulsória e massiva pautada nos pares transmissão-recepção, sequencia-linearidade, entregue-recebido, característicos da educação bancária, é necessário que haja uma ressignificação da educação.

Dentro deste contexto, Cardoso (2011, p. 3) diz que as TIC permitem a adequação do contexto e as situações do processo de aprendizagem às diversidades em sala de aula. As tecnologias fornecem recursos didáticos adequados às diferenças e necessidades de cada aluno. As possibilidades encontradas no uso das TIC são variadas, permitindo que o professor apresente de forma diferenciada as informações. Sancho (2006, p. 36) diz:

Para que o uso das TIC signifique uma transformação educativa que se transforme em melhora, muitas coisas terão que mudar. Muitas estão nas mãos dos próprios professores, que terão que redesenhar seu papel e sua responsabilidade na escola atual. Mas outras tantas escapam de seu controle e se inscrevem na esfera da direção da escola, da administração e da própria sociedade.

A procura pelo conhecimento é uma constante, as tecnologias têm feito com que as informações ocorram de forma mais dinâmica e eficaz, e sempre há a dúvida se estas estão sendo compartilhadas ou não, mas geralmente acabam qualificando o trabalho. Para ter uma noção de todo o processo envolvido nas novas formas de aprender, Moraes (1997) destaca que o simples acesso à tecnologia, em si, não é o aspecto importante, mas sim a criação de novos ambientes de aprendizagem e de novas dinâmicas sociais a partir do uso dessas novas ferramentas.

Dentro do contexto das TIC, a construção do conhecimento pode ser entendida como:

a atividade cognitiva que permite aos homens em interação recíproca, e por mediação de signos e símbolos, apropriarem-se do acervo de conhecimento historicamente construído pela humanidade e, através de uma combinação dialética entre o antigo e o novo, transformá-lo qualitativa e quantitativamente (ISAIA, 1998, p. 27).

Segundo Kenski (2010) a aprendizagem pode se dar com o envolvimento integral do indivíduo, isto é, do emocional, do racional, do seu imaginário, do

intuitivo, do sensorial em interação, a partir de desafios e da exploração de possibilidades, do assumir responsabilidades, do criar e refletir juntos.

2.3.1 TIC aliadas à educação ambiental: uma proposta de interdisciplinaridade

Para Pedrini (1997, p. 89) é comum dizer que muitos professores ambientais “... falam sobre Educação Ambiental, mas poucos a praticam e estes, em geral, não partem de um referencial teórico ou a ele retornam em suas práticas, nem sempre fazendo reflexões sobre seu trabalho”.

Na Educação Ambiental, o professor deve conseguir problematizar o saber ambiental apresentado no suporte digital, colocando em uma perspectiva onde os alunos possam se apropriar e utilizá-lo para a construção das atitudes ecológicas (RODRIGUES; COLESANTI, 2008, p. 64).

Os temas geradores, para Andreola (1999), constituem excelentes paradigmas interdisciplinares para a pesquisa, para a integração dos diferentes campos do saber científico e para a organização dos currículos escolares. E corroborando com autor, Sato (2004) afirma que a utilização de temas geradores em Educação Ambiental promovem a interdisciplinaridade e a desmistificação de que o tema ambiente só pode ser trabalhado nas áreas de Ciências, Biologia e/ou Geografia.

A Educação Ambiental tem como base a educação transformadora que leva a coletividade a trabalhar buscando mudanças que irão beneficiar todos os envolvidos no processo, neste contexto Saito (2002, p. 56) diz: as mudanças devem se dar no plano de uma coletividade, todos envolvidos pelas relações sociais em um espaço geográfico (ambiente). As melhorias na qualidade de vida e os desenvolvimentos social, cultural, educacional e psíquico também só tem sentido no plano coletivo, e não individual.

A Educação Ambiental embasa a prática junto à formação dos professores facilitando a construção didático-pedagógica dos saberes em sala de aula, transpondo a barreira imposta pela definição de áreas, disciplinas e conteúdos, pois, os temas trabalhados na Educação Ambiental possibilitam a interdisciplinaridade, facilitando assim o trabalho em um grupo diversificado como o que participa da capacitação em TIC.

A Educação Ambiental em conjunto com as tecnologias são consideradas ferramentas de mediação pedagógica que promovem mudanças na forma de pensar e agir dos professores, resultando assim em uma reflexão crítica e conseqüentemente ocorrendo a interação necessária entre os envolvidos no processo pedagógico, havendo assim a apropriação dos conhecimentos trabalhados nas formações.

Discorrendo com o que foi dito, a Educação Ambiental:

Na escola ou fora dela continuará a ser uma concepção radical de educação, não porque prefere ser a tendência rebelde do pensamento educacional contemporâneo, mas sim porque nossa época e nossa herança histórica e ecológica exigem alternativas radicais, justas e pacíficas (REIGOTA, 1998, p. 49).

2.4 O Lúdico como estratégia de aprendizagem na formação de professores

As atividades lúdicas usadas como mediadoras das temáticas trabalhadas junto as Tecnologias de Informação e Comunicação reafirmam o que já se sabia historicamente, o ser humano sempre brincou, por meio dos diferentes povos e culturas e no decorrer da história, e ao longo do tempo, as formas de brincar, os espaços e os tempos de brincar, os objetos foram se transformando” (DIAS, 2013, p.6).

A Teoria Histórico-Cultural admite o jogo como uma das três modalidades básicas para a apreensão, pela espécie humana, do conhecimento, fator corresponsável pelo seu desenvolvimento; daí porque esta atividade é tão valorizada quanto à aprendizagem formal e o trabalho (FROTA; ALVES, 2000, p. 93). Corroborando com esta prática, ressalta-se que:

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo (FRIEDMAN, 1996, p.41).

Buscando a interação entre o grupo e os capacitadores e considerando o que Brougère (2002, p.20) afirma “brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras, necessitam de aprendizagem”. A aplicação das atividades lúdicas auxilia na

proposta de formação dos professores e demonstra ser uma alternativa para reduzir a barreira do desconhecido, do novo, do tecnológico.

Quanto ao uso de recursos materiais ou tecnológicos é de grande importância, porém de nada servem se não houver humanização por parte de quem aplica a atividade lúdica, e se utilizará algum tipo de recurso material, uma vez que o lúdico aparece como ferramenta de interação entre os seres, ou seja, visa benefícios para ambos os envolvidos no processo (BRITO, 2009).

Observa-se que o lúdico pode ser uma estratégia insubstituível e um estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais (SANTOS, 2010). O mesmo autor reflete sobre a educação lúdica:

A formação lúdica deve proporcionar ao futuro professor conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto (SANTOS, 1997, p. 14).

Wajskop (2007), ressalta que o lúdico é a brincadeira, desde a antiguidade, que utilizada como um instrumento para o ensino, contudo, somente depois que se rompeu o pensamento romântico passou-se a valorizar a importância do brincar, pois antes, a sociedade via a brincadeira como uma negação ao trabalho e como sinônimo de irreverência e até desinteresse pelo que é sério. E nesta proposta, o lúdico pode fazer parte da formação continuada dos professores, onde, ao trazer o brincar, o jogar para a realidade do profissional da educação objetiva-se suprir as carências criadas ainda no processo de formação acadêmica e as que se criaram em função da difusão das tecnologias de informação e comunicação associadas à educação.

Autores como Piaget, Vygotsky, Cristie, Borgere, Henriot e Huizinga definem o lúdico a partir de um conjunto de características evidenciadas no decorrer da atividade lúdica. De uma forma geral o lúdico define-se como sendo:

Uma modalidade de atividade humana, portanto, social, de caráter alegre e divertido, apresentando-se de maneira estruturada, semiestruturada ou totalmente livre, do ponto de vista de regras, objetos e objetivos, guardando um certo antagonismo com o trabalho, isto é, enquanto que o trabalho é considerado uma atividade produtiva, ligada ao sacrifício, algo penoso e doloroso de se fazer, o jogo, ao contrário, popularizou-se como a ação humana lúdica e gostosa de executar (FROTA; ALVES, 2000, p. 94).

Bacelar (2009) diz que a ampliação da compreensão da ludicidade reconhece sua validade como possibilidade de uma vivência mais plena em todos os âmbitos da convivência humana, seja na família, no trabalho, nos círculos de amizade ou na escola. Assim, a intenção educativa do lúdico também interfere nas relações interpessoais e na interação necessárias as práticas sociais e de inclusão dos indivíduos. A afirmação de Redin (2000), diz que o lúdico é a mediação universal para o desenvolvimento e a construção de todas as habilidades humanas.

Ao estudar o lúdico e a partir da sua compreensão observa-se que este pode ser inserido na educação de adultos objetivando a interação e inclusão destes no grupo, humanizando assim o processo.

3 METODOLOGIA

O estudo teve o apoio da equipe do Laboratório de Mediação Sociais e Culturais – LabMESC pertencente ao Departamento de Educação Agrícola e Extensão Rural – DEAER do Centro de Ciências Rurais - CCR da Universidade Federal de Santa Maria - UFSM, através do Programa de Inovação Pedagógica – Formação Continuada para a Rede de Educação Básica - PROIPE, em parceria com as Prefeituras de Alegria, Independência e Inhacorá, Rio Grande do Sul.

Os professores que participaram das capacitações fazem parte do corpo docente das seguintes escolas: Escola Municipal Carlos Lourenço Martini - Alegria/RS, Escola Municipal de Ensino Fundamental Itamarati - Alegria/RS, Escola Municipal de Ensino Fundamental Visconde de Cerro Alegre - Inhacorá/RS, Escola Municipal Presidente Getúlio Vargas – Independência/RS e a Escola Estadual Caldas Junior e Escola Estadual de Ensino Fundamental Espírito Santo, ambas de Alegria/RS.

A pesquisa é, para Marconi e Lakatos (2007, p. 15): “um procedimento formal, com método de pensamento reflexivo, que requer tratamento científico e se constitui no caminho para se conhecer a realidade ou para descobrir verdades parciais”.

3.1 Responsáveis pela capacitação

O trabalho conduzido teve auxílio dos demais capacitadores, que participaram do eixo, a equipe era formada por uma professora do Departamento de Educação Agrícola e Extensão Rural, uma Mestranda em Tecnologias Educacionais em Rede, uma Mestranda em Geografia e quatro alunos de graduação. Todos da UFSM.

As atividades eram realizadas por mim, pela Professora, Mestrandas e Monitoras. O registro das atividades foi feito em fotos e vídeos, das capacitações e conduzido pelos alunos de graduação que participaram do programa.

3.2 Período e duração das capacitações

As capacitações ocorreram durante o final de 2013 e no ano de 2014. No total ocorreram 09 (nove) capacitações, sendo que sete delas ocorreram nos municípios

de Alegria, Inhacorá e Independência. Cada encontro (capacitação) tinha a duração de 8 ou 12 horas, divididas em dois ou três turnos, sexta a noite e sábado manhã e tarde.

O Seminário Final foi realizado nos municípios de Alegria e Inhacorá, onde os municípios envolvidos apresentaram as produções feitas baseadas nos temas trabalhados pelos quatro NIPs – eixos do PROIPE.

3.3 Conhecendo o terreno/Local

O município de Alegria – RS, localizado na região noroeste do estado do Rio Grande do Sul, possui uma área de extensão territorial de 175,28 km² e sua população estimada em de 2010 era de 4.301 habitantes, foi emancipado no dia 31 de dezembro de 1987 (IBGE, 2010).

Caracteriza-se por ser tipicamente rural onde as principais fontes de renda advêm dos serviços (59,31%), agropecuária (31,8%) e indústria (8,82%). No que diz respeito à educação o município conta com uma escola em nível de pré-escolar, quatro escolas de nível fundamental e uma escola com ensino médio (IBGE, 2010).



Figura 1. Localização de Alegria no estado do RS
Fonte: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org>.

O município de Independência localiza-se no noroeste do Rio Grande do Sul. Possui uma área de 357,435 km² e sua população estimada em 6.628 habitantes (Censo IBGE/2010). Limita-se ao norte com Três de Maio, por divisa seca, ao leste com Alegria, através do Rio Buricá, com Inhacorá também ao leste, com Catuípe ao sul, por divisa seca e ao oeste com Giruá, através do Rio Santa Rosa.

As atividades econômicas são a agricultura e a pecuária, o comércio e a prestação de serviços. No que diz respeito à educação o município conta com quatro escolas, sendo uma na zona rural e as demais urbanas (IBGE, 2010).



Figura 2. Localização de Independência no estado do RS
Fonte: imagem <https://pt.wikipedia.org>.

O município de Inhacorá localiza-se a noroeste do Rio Grande do Sul. Possui uma área de 114,135 Km² e uma população de 2.267 habitantes (Censo IBGE/2010). Localiza-se a noroeste do Rio-grandense. Faz divisa com os municípios de Chiapetta, Alegria e Giruá e situa-se a 26Km de Três de Maio, a maior cidade nos arredores.



Figura 3. Localização de Inhacorá no estado do RS
 Fonte: imagem <https://pt.wikipedia.org>.

3.4 Os espaços educacionais da ação – sujeitos capacitados

Os dados referentes às escolas foram obtidos no projeto do PROIPE e através de informações obtidas na própria escola. São 110 indivíduos vinculados as escolas localizadas nos municípios participantes do PROIPE e que foram cadastrados no Moodle PROIPE, nem todos participaram das capacitações.

3.4.1 Escola Municipal Carlos Lourenço Martini – Alegria/RS

Nº de professores	04
Nº de alunos	64
Êtapas de ensino	<ul style="list-style-type: none"> • Ensino Fundamental • Educação Infantil
Infraestrutura	<ul style="list-style-type: none"> • Água da rede pública • Energia da rede pública • Fossa • Lixo destinado à coleta periódica • Acesso à Internet • Banda larga
	<ul style="list-style-type: none"> • 07 salas de aulas • Sala de diretoria • Sala de professores • Laboratório de informática

Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • Cozinha • Biblioteca • Banheiro fora do prédio • Banheiro dentro do prédio
Equipamentos	<ul style="list-style-type: none"> • TV • Videocassete • DVD • Antena parabólica • Copiadora • Impressora

Quadro 1. Caracterização geral da Escola Municipal Carlos Lourenço Martini – Alegria/RS

3.4.2 Escola Municipal de Ensino Fundamental Itamarati – Alegria/RS

Nº de professores	10
Nº de alunos	125
Etapas de ensino	Ensino Fundamental
Infraestrutura	<ul style="list-style-type: none"> • Água filtrada • Água de poço artesiano • Energia da rede pública • Fossa • Lixo destinado à coleta periódica • Acesso à Internet • Banda larga
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • 6 salas de aulas • Sala de diretoria • Sala de professores • Cozinha • Biblioteca • Banheiro dentro do prédio • Sala de secretaria • Despensa • Almoxarifado • Lavanderia
Equipamentos	<ul style="list-style-type: none"> • TV • Videocassete • DVD • Antena parabólica • Copiadora • Retroprojeter • Impressora • Aparelho de som

Quadro 2. Caracterização geral da Escola Municipal de Ensino Fundamental Itamarati – Alegria/RS



Figura 4. Escola Itamarati – Alegria/RS

Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora (2015)

3.4.3 Escola Estadual Caldas Junior – Alegria/RS

Nº de professores	30
Nº de alunos	310
Etapas de ensino	<ul style="list-style-type: none"> • Ensino Fundamental • Ensino Médio
Infraestrutura	<ul style="list-style-type: none"> • Água da rede pública • Energia da rede pública • Fossa • Lixo destinado à coleta periódica • Acesso à Internet • Banda larga
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • 15 salas de aulas • Sala de diretoria • Sala de professores • Laboratório de informática • Sala de recursos multifuncionais para Atendimento Educacional Especializado (AEE) • Cozinha • Biblioteca • Parque infantil • Banheiro dentro do prédio • Banheiro adequado à alunos com deficiência ou mobilidade reduzida • Sala de secretaria • Pátio descoberto • Área verde • Piscina

Equipamentos	<ul style="list-style-type: none"> • TV • DVD • Antena parabólica • Copiadora • Retroprojektor • Impressora • Projetor multimídia (datashow) • Fax • Câmera
--------------	--

Quadro 3. Caracterização geral da Escola Estadual Caldas Junior – Alegria/RS

3.4.4 Escola Estadual de Ensino Fundamental Espírito Santo - Alegria/RS

Nº de professores	10
Nº de alunos	48
Etapas de ensino	<ul style="list-style-type: none"> • Ensino Fundamental
Infraestrutura	<ul style="list-style-type: none"> • Água da rede pública • Energia da rede pública • Fossa • Lixo destinado à coleta periódica • Lixo destinado à reciclagem • Acesso à Internet • Banda larga
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • 12 salas de aulas • Sala de diretoria • Sala de professores • Laboratório de informática • Laboratório de ciências • Cozinha • Biblioteca • Parque infantil • Banheiro dentro do prédio • Banheiro adequado à educação infantil • Dependências e vias adequadas a alunos com deficiência ou mobilidade reduzida • Sala de secretaria • Refeitório • Área verde
	<ul style="list-style-type: none"> • TV • Videocassete

Equipamentos	<ul style="list-style-type: none"> • DVD • Retroprojektor • Impressora
--------------	---

Quadro 4. Caracterização geral da Escola Estadual de Ensino Fundamental Espírito Santo - Alegria/RS

3.4.5 Escola Municipal Presidente Getúlio Vargas – Município de Independência/RS

Nº de professores	31
Nº de alunos	374
Etapas de ensino	<ul style="list-style-type: none"> • Educação Infantil <ul style="list-style-type: none"> ◦ Pré-escola • Ensino Fundamental
Infraestrutura	<ul style="list-style-type: none"> • Água da rede pública • Energia da rede pública • Fossa • Lixo destinado à coleta periódica • Acesso à Internet • Banda larga
Dependências	<ul style="list-style-type: none"> • 17 salas de aulas utilizadas • Sala de diretoria • Sala de professores • Laboratório de informática • Sala de recursos multifuncionais para Atendimento Educacional Especializado (AEE) • Quadra de esportes coberta • Cozinha • Biblioteca • Parque infantil • Banheiro fora do prédio • Banheiro dentro do prédio • Banheiro adequado à educação infantil • Banheiro adequado à alunos com deficiência ou mobilidade reduzida • Sala de secretaria • Refeitório • Despensa • Pátio descoberto • Lavanderia
	<ul style="list-style-type: none"> • TV • Videocassete

Equipamentos	<ul style="list-style-type: none"> • DVD • Antena parabólica • Copiadora • Retroprojektor • Impressora • Aparelho de som • Câmera fotográfica/filmadora
--------------	--

Quadro 5. Caracterização geral da Escola Municipal Presidente Getúlio Vargas – Município de Independência/RS

A pesquisa quanto a abordagem adotada foi a qualitativa. E trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis (MINAYO, 2001). Foram utilizadas, como técnica de coleta de dados, através de um **diagnóstico**, objetivando conhecer melhor o grupo, a **observação** ou participação observante teve o estudo fotográfico como base, os questionários e as atividades lúdicas serviram para obter informações de uma forma diferenciada e divertida. As perguntas diretas visam o conhecimento sobre as práticas pedagógicas dos professores e sobre as dificuldades, anseios e necessidades destes.

Como instrumentos de coleta de dados foram aplicados questionários no decorrer do curso, o que possibilitou realizar uma análise das necessidades e carências dos professores. As técnicas utilizadas tinham por objetivo reforçar as expectativas dos participantes com relação à capacitação.

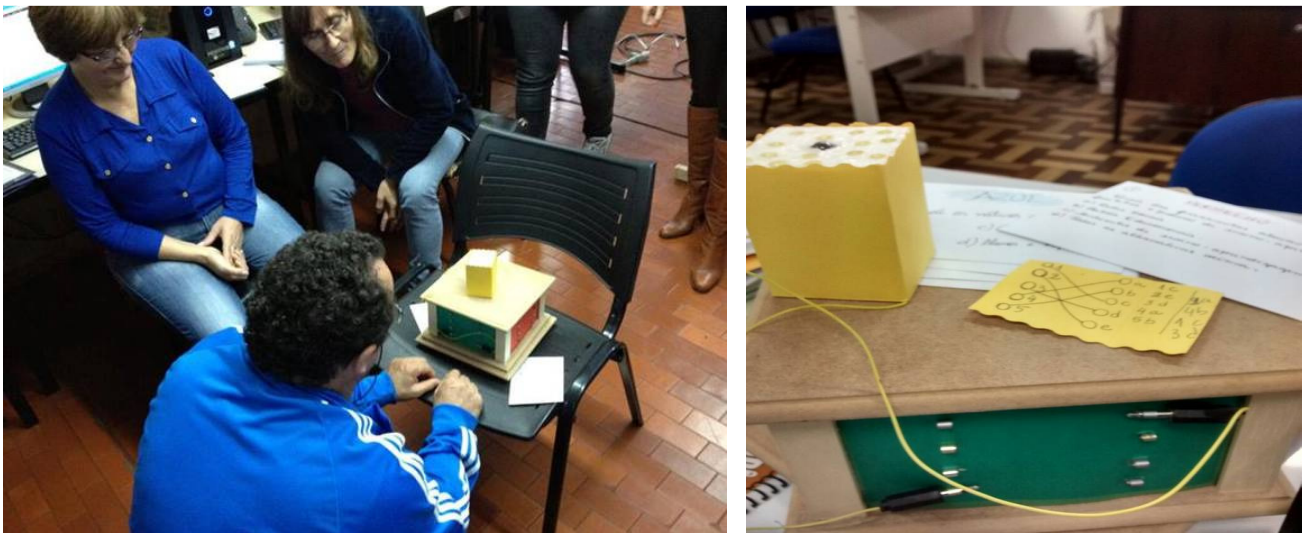
A pesquisa qualitativa partiu dos pressupostos Freireanos da construção coletiva de conhecimentos e da relação dialógica. Para efetivar tais pressupostos, buscou-se alternar momentos de formação, de planejamento, ação e a atividade lúdica como mediadora. .

Adotou-se a pesquisa exploratória, que busca familiarizar com algum tema específico buscando a construção de hipóteses. É, portanto, bastante flexível quanto ao seu planejamento, tomando a forma de pesquisa bibliográfica ou estudo de caso e pode envolver pessoas experientes no problema pesquisado (GIL, 2008).

O mesmo autor acrescenta que as pesquisas exploratórias têm o objetivo de proporcionar uma visão geral, do tipo aproximativo, acerca de determinado fato, principalmente quando o tema escolhido é pouco explorado, dificultando a formulação de hipóteses específicas (GIL, 2008).

A capacitação seguiu a dinâmica didático-pedagógica dos “Três momentos pedagógicos” (problematização, organização do conhecimento e a aplicação do conhecimento) promovendo a transposição par educação informal da concepção de educação de Paulo Freire para o espaço da educação formal (ANGOTTI, 1994; DELIZOICOV; ANGOTTI; PERNAMBUCO, 2002; MUENCHEN; DELIZOICOV, 2012).

No primeiro momento, a problematização (Fig. 5), os professores em formação foram desafiados a questionar sobre a sua realidade cotidiana, em um processo de desacomodação, quando os problemas foram superados coletivamente, através do diálogo com o grupo. Após serem feitas colocações e ao mesmo tempo ouvidos os problemas, anseios e necessidades de cada sujeito e do grupo, foi possível formular o trabalho pedagógico inicial.



Figuras 5 e 6. ‘Caixa Mágica’ - Formação Continuada de Professores – UFSM
 Fonte: LabMESC – Alegria-RS/Ago./2013.

A “Caixa Mágica” (Fig. 5 e 6) foi a primeira atividade lúdica, ocorreu no município de Alegria e foi usada como mediadora no processo de nivelamento dos professores e como facilitadora da aprendizagem junto aos sujeitos que seriam capacitados posteriormente. Esta foi produzida pelo LabMESC da Universidade Federal de Santa Maria - UFSM, e caracteriza-se por ser um circuito fechado energizado que ao se fechar indica se a resposta à pergunta realizada está correta

ou não, sinalizando por meio de uma luz (correta – acende/errada – apaga), permitindo a obtenção de informações acerca do conhecimento de cada indivíduo no que corresponde os conhecimentos trabalhados pelo eixo Formação em Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC.

- 1- Quem são os nativos digitais? (a) alunos; (b) professores; (c) gestores educacionais; (d) alunos e professores. (ficha azul);
- 2- O que significa a sigla TIC? (a) Tecnologia e Inteligência Cerebral; (b) Tecnologia de Informação e Comunicação; (c) Tecnologia Informativa Educacional; (d) Tecnologia de Informação Cerebral. (ficha azul);
- 3- O uso da internet na educação permite a formação de alunos: (a) dinâmicos; (b) criativos; (c) críticos; (d) todas as alternativas. (ficha azul);
- 4- Quais ferramentas facilitam o processo de ensino aprendizagem? (a) redes sociais; (b) portais educacionais; (c) ambientes de ensino aprendizagem; (d) todas as alternativas. (ficha vermelha);
- 5- O que é interação? (a) relação alunos e máquina; (b) relação alunos e professores; (c) relação professores e máquina; (d) relação professor, máquinas e alunos. (ficha vermelha);
- 6- O uso de charges (tirinhas) facilita: (a) todas as alternativas abaixo; (b) diálogo; (c) processo de ensino aprendizagem; (d) criatividade. (ficha vermelha);
- 7- O que é um objeto de aprendizagem? (a) um recurso interativo; (b) um recurso estético; (c) um recurso linear; (d) todas as alternativas. (ficha amarela);
- 8- Os portais de recursos educacionais disponibilizam: (a) artigos; (b) livros; (c) objetos de aprendizagem; (d) polígrafos. (ficha amarela);
- 9- Considerando a realidade dos estudantes, você acredita que uma aula atrativa deveria usar recursos de: (a) apenas leitura; (b) som e imagem; (c) apenas quadro e giz; (d) retroprojeter. (ficha amarela);
- 10- Uma característica que não reflete o uso das tecnologias na educação é: (a) autonomia; (b) colaboração; (c) dependência; (d) interdisciplinaridade. (ficha verde);
- 11- Aprender utilizando os recursos da internet pode fazer com que os estudantes tornem-se mais: (a) isolados; (b) reflexivos; (c) individualistas; (d) confusos. (ficha verde);
- 12- Ao utilizar os recursos da internet na educação o professor torna-se um: (a) facilitador; (b) orientador; (c) catalizador; (d) todas as alternativas. (ficha verde).

Quadro 6. Perguntas feitas na atividade lúdica “Caixa Mágica”

No encontro realizado em setembro de 2013, na escola Municipal de Ensino Fundamental Carlos Lourenço Martini, no município de Alegria, com oito horas de

duração, foram realizadas as atividades lúdicas denominadas “Trilha da Vida” e a “Trilha Tecnológica”.

A “Trilha da Vida” se caracteriza por ser um circuito realizado por um indivíduo de cada vez, guiado por dois dos capacitadores (Fig. 7 e 8), os professores percorrem com os olhos vendados e através do tato, olfato, audição e paladar têm contato com diferentes objetos como: legumes, leguminosas, raízes, tubérculos, grãos, algodão, pinha, equipamentos eletrônicos (pen drive, mouse, disquete, CD/DVD, cabos USB). Estes objetos ficam separados em caixas por tipo, função, consistência, e alimentos como: frutas, pipoca, bolachas são oferecidos na boca, com uso de palitos, de cada um dos participantes, ainda há os odores de perfumes, óleos e desodorantes lançados próximo ao participante e sons de balão explodindo, panelas batendo (Fig. 9 e 10). No encerramento do trajeto percorrido, antes da retirada da venda, o participante é colocado em frente a um espelho onde tem a frase “*Você é a pessoa mais importante em sua existência*”, encerrando a atividade com o seguinte questionamento “Eu me senti...”, na continuidade parte-se para outro e assim continuamente até o último participante.

O trajeto percorrido durante a “Trilha da Vida” foi criado essencialmente para que os professores superassem o medo do novo, do inusitado e do tecnológico e para que os sujeitos fossem instigados a participarem do processo de construção do conhecimento e que foram trabalhados posteriormente nos encontros formativos, além de estreitar o vínculo e a confiança do grupo com os capacitadores.



Figura 7 – Instruções sobre os procedimentos para percorrer a “Trilha da Vida”.
Fonte: Arquivo pessoal Andréia Lima (2013).



Figura 8 – Participantes sendo preparados para a “Trilha da Vida”.
Fonte: Arquivo pessoal Andréia Lima (2013).



Figura 9 – Professores vendados e conduzidos na “Trilha da Vida”, estímulo sensorial.
Fonte: Arquivo pessoal Andréia Lima (2013).



Figura 10 – Professores vendados e conduzidos na “Trilha da Vida”, estímulo sensorial.
Fonte: Arquivo pessoal Andréia Lima (2013).

Após a aplicação da atividade lúdica denominada “Trilha da Vida”, com a finalidade de coletar dados que possibilitassem uma análise crítica da atividade, foi solicitado aos participantes (dezesesseis professores) que escrevessem sobre o que sentiram durante o percurso da trilha. Diante da frase “***Eu me senti...***” Para registro também foram realizadas fotos e filmagens das atividades.



Figura 11. Trilha Tecnológica – Município de Alegria/RS
Fonte: Arquivo pessoal Andréia Lima

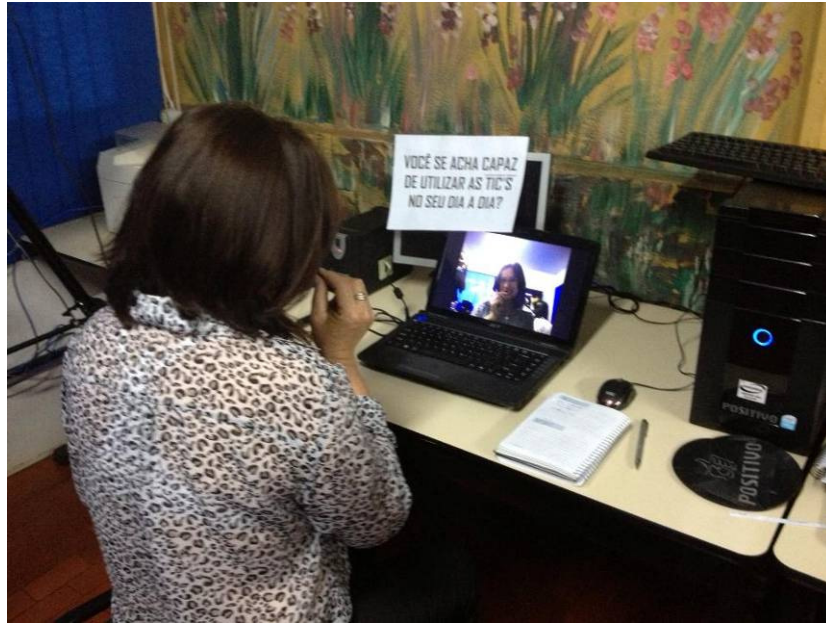


Figura 12. Trilha Tecnológica – Município de Alegria/RS
Fonte: Arquivo pessoal Andréia Lima

A “Trilha Tecnológica” embasa os resultados obtidos com a prática da atividade lúdica “Trilha da Vida”, promovendo de forma lúdica um contato com a realidade de cada indivíduo, onde, na sequência de nove computadores alternados, foram disponibilizadas várias imagens, sons, momentos e situações e no final foi feito uma pergunta. Observa-se, de uma forma lúdica, a reação dos professores ao tema uso das TIC como ferramentas mediadoras das práticas pedagógicas que foi trabalhado posteriormente nas demais capacitações que ocorreram durante o final de 2013 e no ano de 2014. Esta atividade teve por objetivo complementar a atividade aplicada anteriormente, onde em cada *click* no mouse surgia algo desconhecido e inesperado, neste contexto, o professor é exposto ao novo e motivado a seguir em frente superando o medo, obtendo a resposta de como se vê e reage frente às tecnologias.



Figura 13. Diagrama do Primeiro Momento - Problematização
Fonte: Elaboração Andréia Lima.

Em um segundo momento, na organização do conhecimento (Fig. 30) onde, sob a orientação dos capacitadores, os conhecimentos necessários para a compreensão dos temas e da problematização inicial são estudados conjuntamente, interagindo com as experiências dos professores. Foram apresentados os *softwares* Prezi (Fig. 14 e 15), Toondoo (Fig. 23, 24 e 25), os Objetos de Aprendizagem (Fig. 26, 27 e 28) disponibilizados em <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br>> e <<http://webeduc.mec.gov.br/portaldoprofessor/bibliografia/teiadavida/conteúdo/>>. Repositórios de Objetos de Aprendizagem e o Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle. Foram elaborados tutoriais explicativos. Os professores foram acompanhados pelos capacitadores no acesso e na execução, passo a passo, das atividades propostas. Corroborando com a concretização deste processo de aprendizagem ocorreram mais dois encontros com os professores.



Figuras 14 e 15. Capacitações - softwares. Colégio Estadual Caldas Junior - Alegria/RS
Fonte: Arquivo pessoal Andréia Lima

A palestra sobre o Moodle foi ministrada utilizando como apoio pedagógico o Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle onde está hospedado o PROIPE. Neste dia foram cadastrados os professores participantes do programa. Foi disponibilizado cópia impressa dos tutoriais referente a capacitação e o polígrafo, sobre Fluência Tecnológica e Pedagógica do Moodle, foram também disponibilizados como repositórios educacionais na página do Moodle PROIPE.

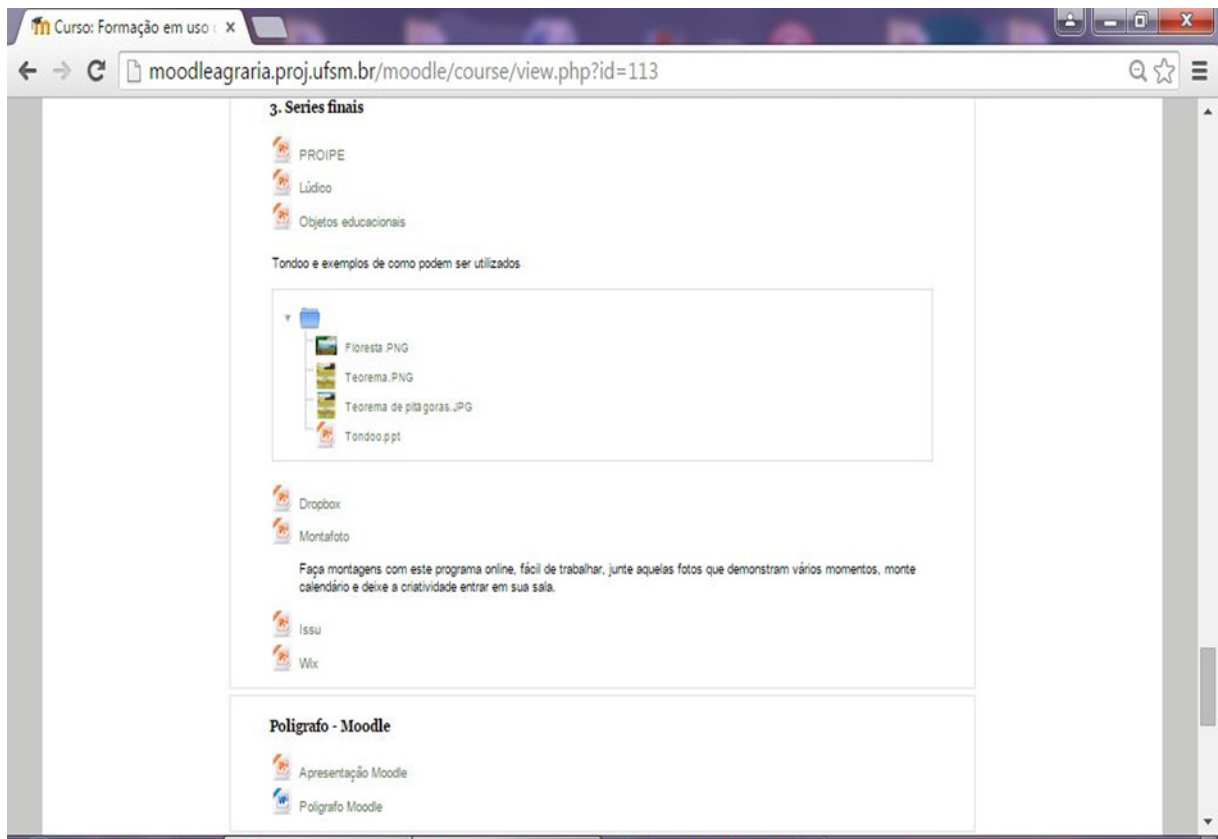


Figura 16. Tutoriais disponíveis no Moodle – Apresentação do Moodle e o Polígrafo Moodle – Exemplo de tirinhas

Moodle Residência Agrária UFSM

Você ainda não se identificou (Acesso)

Português - Brasil (pt-br)

Novidades

II Seminário Internacional de Educação do Campo e Fórum Regional do Centro e Sul do RS
por Janisse Viero - Monday, 1 September 2014, 14:28

Participe do II Seminário Internacional de Educação do Campo e Fórum Regional do Centro e Sul do RS: educação, memória e resistência popular na formação social da América Latina

LOCAL E DATA: SANTA MARIA - RS - DIA: 08, 09 e 10 de outubro de 2014

Maiores informações através do site www.ufsm.br/sifedoc

(Editado por Aline Arruda - Friday, 4 April 2014, 12:12)

Menu

- Galeria de Fotos
- Galeria de Vídeos
- Biblioteca
- Agenda
- Capacitação de Tutores

Acesso

Nome de usuário
andreaia

Senha

Lembrar usuário

Acesso

Figura 17. Página inicial do Moodle

Moodle Residência Agrária

moodleagraria.proj.ufsm.br/moodle/

Menu

- Galeria de Fotos
- Galeria de Vídeos
- Biblioteca
- Agenda
- Capacitação de Tutores

Navegação

Página inicial

- Minha página inicial
- Páginas do site
- Meu perfil
- Meus cursos

Administração

Receber as mensagens via email

Eixos

- ▶ Eixo Agroecologia (2)
- ▶ Eixo Planejamento e Gestão Agrícola (2)
- ▶ Eixo Política e Gestão Ambiental (2)
- ▶ Eixo Políticas Públicas (2)
- ▶ Eixo Sociedade e Desenvolvimento Rural (2)

▶ Realidade dos Assentamentos (1)

▶ Biblioteca (1)

▶ Galeria de Fotos

- ▶ Primeira Etapa

▶ Miscelânea (2)

▶ Público (1)

▶ Galeria de Vídeos

- ▶ PROIPE - Programa de Inovação Pedagógica - Formação Continuada para Rede de Educação Básica (8)
- ▶ UAP - Tecnologia educacional em rede no ensino e extensão universitária (29)
- ▶ SEMINÁRIO INTERCULTURA E DIREITOS HUMANOS (3)

Contrair tudoExpandir tudo

Boa Noite

Andreaia Lima

Sair

Atualizar perfil

Último acesso
Fr, 19 Jun 2015, 10:30
(10 dias 8 horas)

Links Úteis

- Educação no Campo/Pronera
- Periódicos Capes
- Biblioteca UFSM

Figura 18. Página de acesso ao Moodle - PROIPE

The screenshot shows a Moodle course page in a web browser. The address bar displays the URL: moodleagraria.proj.ufsm.br/moodle/course/index.php?categoryid=25. The page features a left-hand navigation menu with categories like 'Biblioteca', 'Galeria de Fotos', 'Misclânea', 'Público', 'Galeria de Videos', 'PROIPE - Programa de Inovação Pedagógica - Formação...', 'ASMA', 'ALI', 'CPC', 'CORP', 'TIC', 'TEC', 'RITETHF', 'RelatInter', 'UAP - Tecnologia educacional em rede no ensino e e...', 'SEMINÁRIO INTERCULTURA E DIREITOS HUMANOS', and 'Administração'. The main content area lists several courses, including 'Formação em uso das Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC' and 'NIP Formação em Uso das Tecnologias de Informação'. Each course entry includes the names of the professors and logos for LabMESC, PROIPE, and NIEPALS.

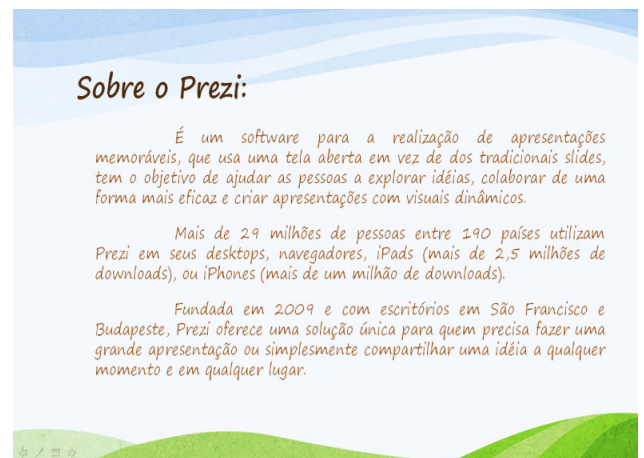
Figura 19. Página de acesso ao NIP – Núcleo de Inovação Pedagógica - Formação em Uso das Tecnologias de Informação.

The screenshot shows a Moodle course page in a web browser. The address bar displays the URL: moodleagraria.proj.ufsm.br/moodle/course/view.php?id=113. The page features a header with the course title 'Formação em uso das Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC' and a user login 'Você acessou como Andreia Lima (Ga)'. Below the header is a navigation bar with 'Página inicial', 'Cursos', 'PROIPE - Programa de Inovação Pedagógica - Formação Continuada para Rede de Educação Básica', and 'TIC'. The main content area displays logos for UFSM, Pronera, LabMESC, PROIPE, NIEPALS, Universidade Federal de Santa Maria, and CNPq. The text 'TIC na Educação' is visible at the bottom of the main content area.

Figura 20. Página do Eixo Formação em Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC.

Os sites considerados Repositórios Educacionais também foram apresentados aos professores, estes armazenam os Objetos Educacionais já desenvolvidos por instituições e por outros professores e que são disponibilizados para uso em sala de aula, como apoio das práticas pedagógicas.

Os repositórios trabalhados foram os que apresentaram conteúdos referentes às diversas áreas afins aos professores. Foram salientados os mais importantes e de caráter educativo confiável, alguns são: objetoseducacionais2.mec.gov.br/; <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/>; <http://rived.mec.gov.br/>, entre outros. E o objeto de aprendizagem “Teia da Vida”, situado no seguinte endereço: <http://webeduc.mec.gov.br/portaldoprofessor/biologia/teiadavida/conteudo/>, que tem várias mídias como jogos, multimídias, vídeos e áudios e os temas são Biodiversidade, Biotecnologia, Impacto Ambiental, Saúde e Energia o que remete ao tema gerador Educação Ambiental. Para complementar foi disponibilizado o endereço onde o Livro Objetos de Aprendizagem pode ser baixado na íntegra, <http://www.oei.es/tic/livro.pdf>.



Figuras 21 e 22. Tutorial sobre o objeto de aprendizagem Prezi
Fonte: www.prezi.com



O que é toondoo?

TOONDOO
Site: www.toondoo.com

- O TOON DOO é um editor de Histórias em Quadrinhos On-Line.
- Ele é uma ferramenta que propicia a produção de histórias em quadrinhos, um importante recurso para o trabalho pedagógico, podendo ser utilizado em textos, avaliações e ilustrações para sua aula. Sua grande vantagem é o uso das tirinhas produzidas no próprio site, em qualquer computador que tenha acesso à Internet.
- Quando sua tirinha estiver pronta é possível divulgar suas produções em um site ou blog.

Objetivos:

- O desenvolvimento das histórias em quadrinhos pode ter como objetivo proporcionar a criação livre e autônoma para estimular a criatividade do aluno, competências lingüísticas e de desenvolvimento de enredos e diálogos.
- Também pode ter como pano de fundo qualquer uma das disciplinas trabalhadas na escola, permitindo trabalhar quaisquer dos conteúdos estudados.

Figuras 23, 24 e 25. Tutorial sobre o objeto de aprendizagem Toondoo
Fonte: www.toondoo.com



REPOSITÓRIOS DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM

Objetos de Aprendizagem (OA)

É uma unidade de instrução/ensino reutilizável, podem ser definidos por "qualquer entidade, digital ou não digital, que possa ser utilizada, reutilizada ou referenciada durante o aprendizado suportado por tecnologias".

Figuras 26 e 27. Tutorial sobre Repositórios de Objetos de Aprendizagem
Fonte: www.toondoo.com

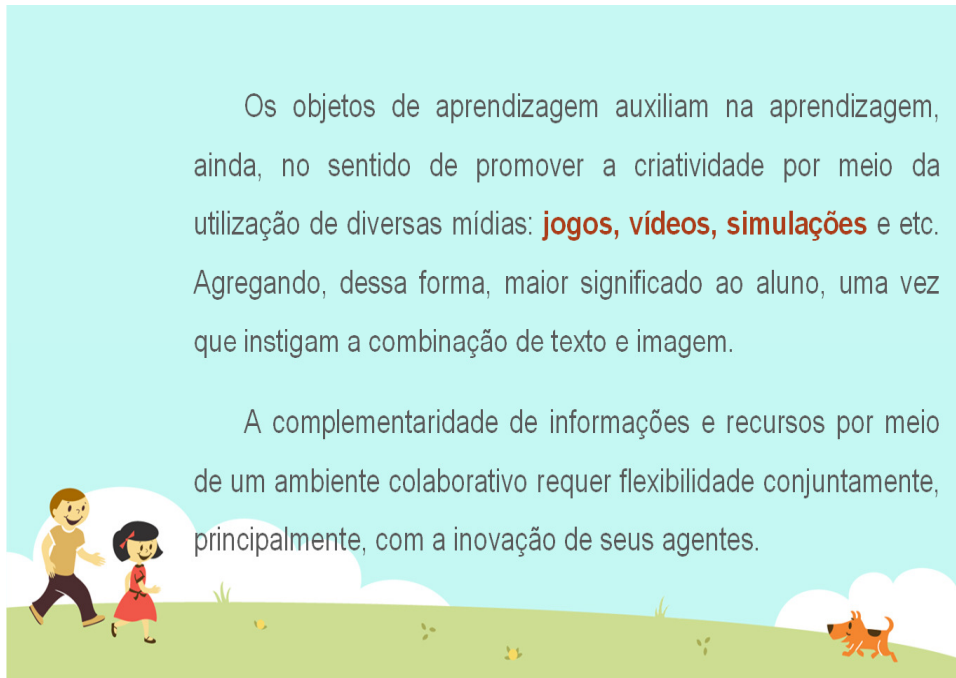


Figura 28. Tutorial sobre os objetos de aprendizagem
Fonte: www.toondoo.com

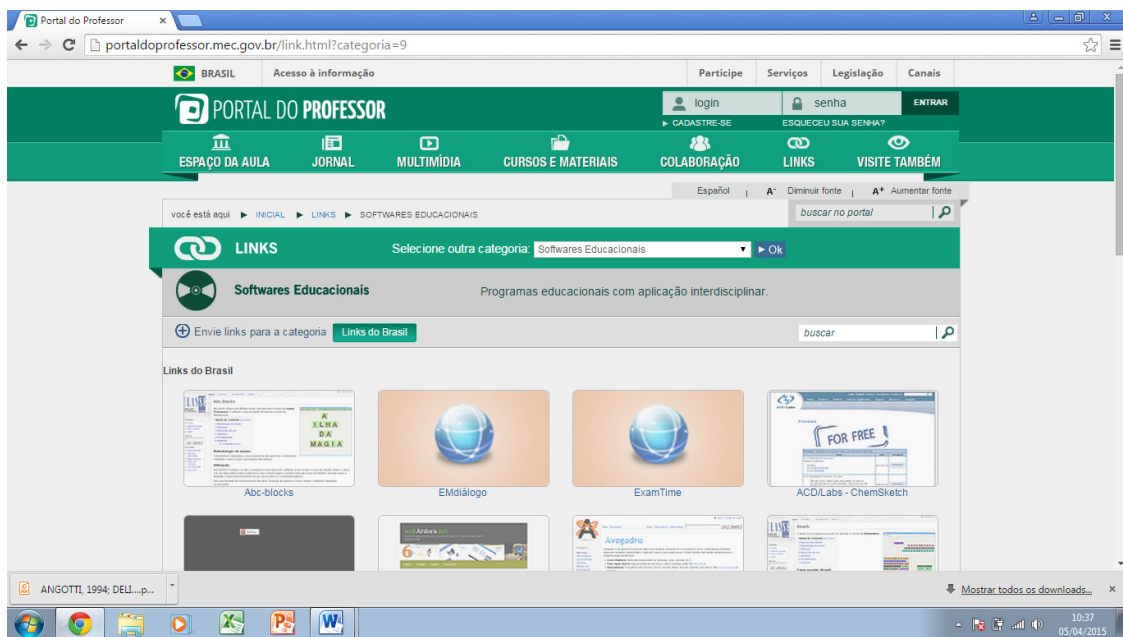


Figura 29. Página inicial do site “Portal do Professor” – Repositório Educacional
Fonte: portaldoprofessor.mec.gov.br

A atividade lúdica “Batata Quente” foi realizada no município de Independência, na qual os professores foram questionados sobre seus conhecimentos em TIC. Utilizou-se a música para passar as perguntas, sendo que

quando a música parava, o professor que estivesse com a caixa, retirava uma das perguntas e se acertasse a resposta, ganhava uma pipoca doce e uma caneta. Quando errava, a pergunta era feita ao grupo até que alguém acertasse a resposta. Essa dinâmica foi repetida até que todas as perguntas fossem respondidas.

No encontro a distância, os professores tiveram acesso na página do PROIPE, no Moodle, aos tutoriais usados na capacitação e estes tinham a possibilidade de encaminhar ao grupo o material produzido com o uso do Toondoo, tirinhas com tema livre.

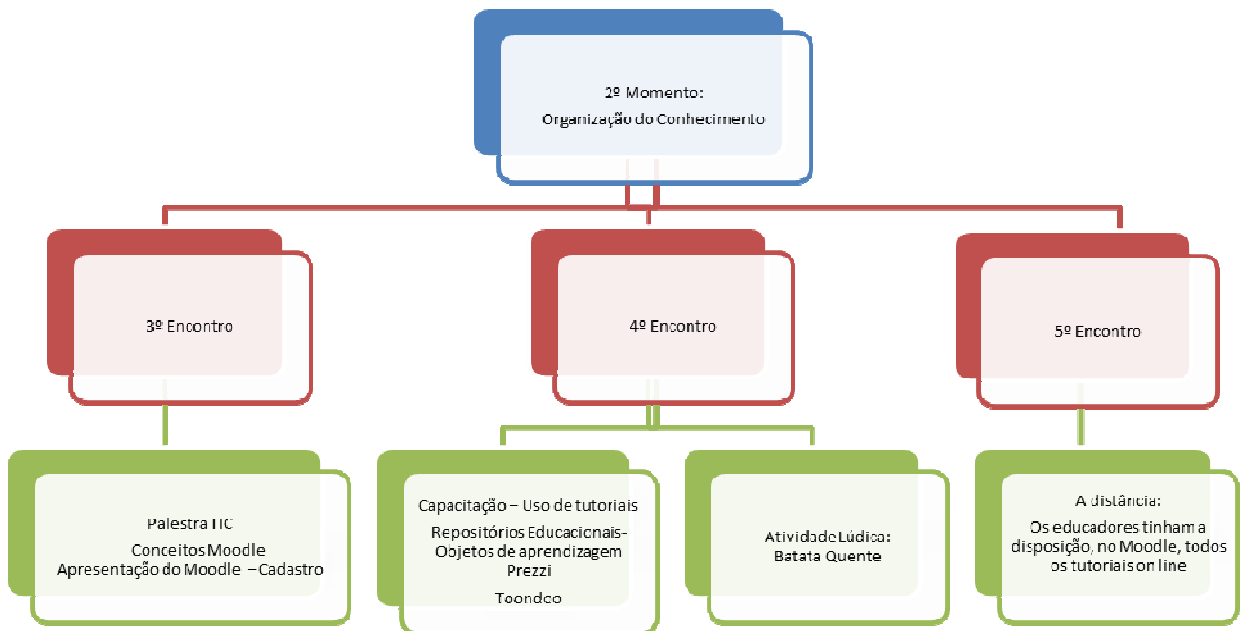


Figura 30. Diagrama do Segundo Momento – Organização do Conhecimento

Fonte: Elaboração Andréia Lima

O terceiro e último momento, a aplicação do conhecimento, destinou-se a abordar sistematicamente o conhecimento incorporado pelo professor, e serve para analisar e interpretar, tanto as situações iniciais que determinaram seu estudo e que possam gerar novos temas para problematizações futuras (novas capacitações). Garantindo assim, o processo contínuo em que os professores são desafiados a construir o conhecimento referente a sua realidade, instrumentalizando-se para transformá-la. O aprendizado se adquire pela mediação das metodologias adotadas, nesta era tecnológica, e pelo processo atual de ensino-aprendizagem.

Para nivelar e delimitar situações que poderão determinar o estudo de novos temas, que serão planejados as novas capacitações e para ter conhecimento das dificuldades e necessidades de cada um junto às tecnologias, foi aplicada ao grupo de professores a atividade lúdica “Muro das Lamentações” (Fig. 31), onde foi feita a pergunta: “No ambiente escolar, quais são as necessidades/carências que você tem no que tange as Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC (capacitações, instalações físicas...)? Descreva:”. Após, as respostas foram coladas no muro (banner), lidas e discutidas pelo grupo.



Figura 31. Muro das Lamentações
Fonte: Elaboração Andréia Lima (2014)

Nesta etapa, foi proposto o Seminário Final de Avaliação do Programa, com o uso da ferramenta de apoio, o software educativo Toondoo, para elaboração de “tirinhas” com um quadrado ou mais, onde foi trabalhada, junto aos alunos da escola, a educação ambiental como tema gerador. Integra o que foi discutido no decorrer da capacitação com a realidade escolar, visando à interação entre todas as partes envolvidas. Busca obter como produto final uma ação permanente junto ao ambiente escolar.

Alguns exemplos de frases a serem trabalhadas: *coloque lixo no lixo; dê a descarga; apague a luz ao sair*,... A apresentação desta atividade se deu no encerramento do PROIPE, no ano de 2014 e, ocorrerá nos dias 28 e 29 de novembro no município de Alegria e os professores de Inhacorá e Independência estarão presentes para a apresentação do resultado final das capacitações.

Na avaliação final das Capacitações em TIC, foram feitas três perguntas: sobre as dificuldades, o que é esperado da próxima capacitação e o uso do lúdico.

1. Quais foram as dificuldades encontradas nas capacitações em TIC?
2. Para a edição de 2015, o que você espera do eixo Formação em Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC?
3. Em sua opinião, o uso de atividades lúdicas pode servir como facilitadoras do processo de interação e interatividade necessárias para que as capacitações em TIC atinjam seu objetivo de aprendizado? Por quê?

Quadro 7. Perguntas realizadas na avaliação final - Capacitação em TIC

Para Freire (1996) tudo está em permanente transformação e interação. No caso dos professores este fato se manifesta pela constante necessidade de formação continuada. O mesmo autor diz “*o mundo não é, o mundo esta sendo*”. E é neste contexto que a capacitação de professores em TIC se institui.

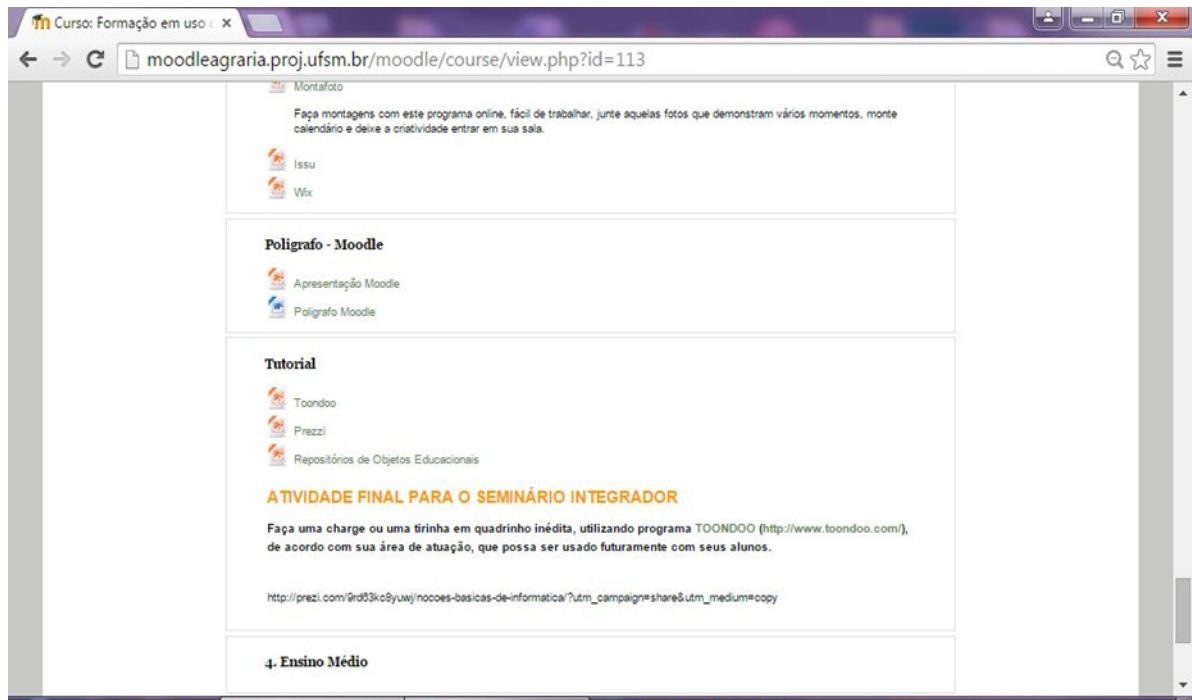


Figura 32. Tutoriais disponíveis no Moodle



Figura 33. Grupos reunidos para realização da Avaliação das Capacitações – Inhacorá/RS.

Fonte: Arquivo pessoal de Andréia Lima

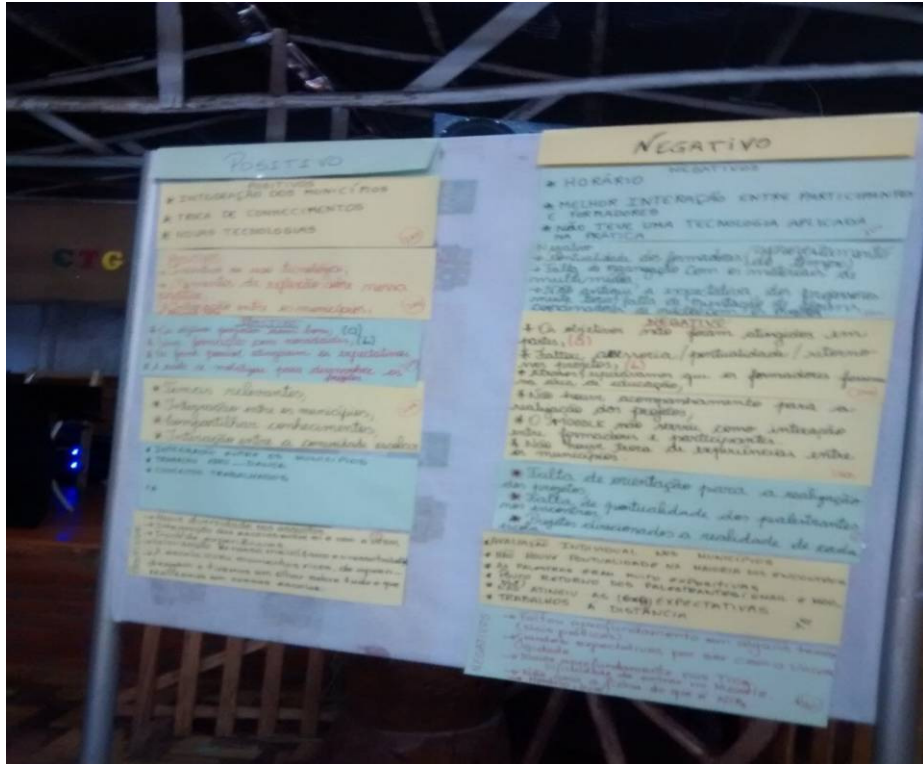


Figura 34. Avaliação das Capacitações – Inhacorá/RS
Fonte: Elaboração Andréia Lima



Figura 35. Seminário Final PROIPE/2014. Município de Alegria
Fonte: Arquivo pessoal de Andréia Lima



Figura 36. Seminário Final PROIPE/2014. Criações finais. Município de Alegria/RS

Fonte: Arquivo pessoal de Andréia Lima (2014)



Figura 37. Apresentação no Power Point, do Moodle Colégio Estadual Caldas Junior

Fonte: Arquivo pessoal de Alexandra Buzanelo



Figura 38. Moodle do Colégio Estadual Caldas Junior
Fonte: Arquivo pessoal de Alexandra Buzanelo (2014)

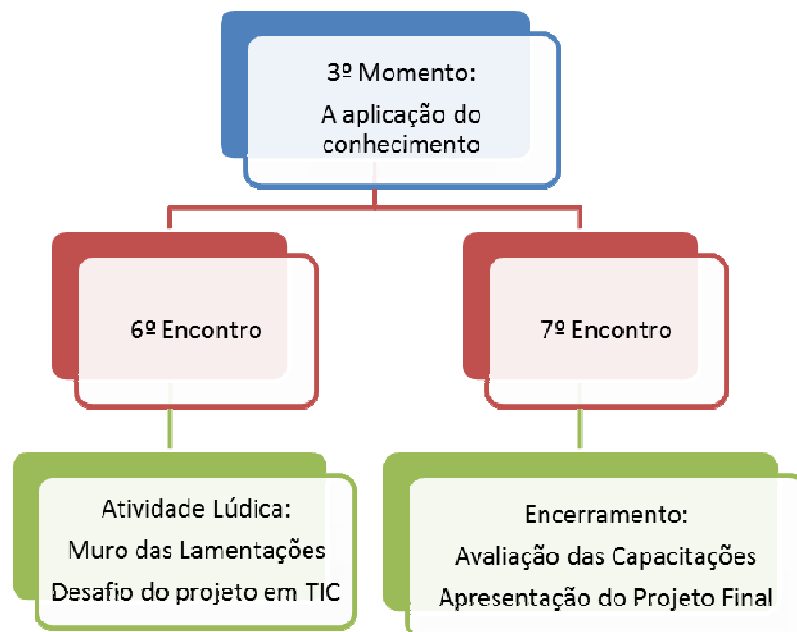


Figura 39. Diagrama do Segundo Momento - Aplicação do Conhecimento
Fonte: Elaboração de Andréia Lima

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O lúdico pode ser usado como instrumento de indução pedagógica no processo de aprendizagem, onde, o público são professores da rede de ensino e visa provocar uma reação ao uso das tecnologias. O propósito é que os professores venham conceber e desenvolver práticas pedagógicas adequadas às mudanças que se apresentam e é através desta proposta que estes tenham a consciência de sua compreensão sobre as Tecnologias de Informação e Comunicação, trabalhadas no decorrer do processo de formação.

Mediando a formação e servindo como ferramenta de coleta de informações sobre o nível em que o grupo de professores se encontra, a atividade lúdica “Caixa Mágica” foi apresentada no primeiro encontro realizado em Alegria. Os professores deveriam responder às perguntas, o participante separado por cores, vermelho, azul, verde e amarelo já era avisado, através de um sinal de luz, se a resposta estava correta ou não, desta forma o conhecimento se estabelecia de forma criativa, dinâmica, interativa e divertida.

Na atividade lúdica “Caixa Mágica”, as perguntas realizadas serviram para que os capacitadores estabelecessem um primeiro contato com os professores, e assim, através das respostas dadas construíssem um parecer referente ao conhecimento de cada indivíduo e do grupo como um todo no que refere-se aos assuntos tratados no eixo das TIC. Através das respostas obtidas com a aplicação desta atividade foi possível avaliar que o grupo é formado por indivíduos que possuem conhecimento diversificado, tendo variação entre os professores, sendo que alguns se sobressaíram aos demais nos requisitos avaliados em TIC.

Na atividade lúdica “Trilha da Vida”, ao analisar os dados obtidos através das respostas à pergunta: Eu me senti... Foi possível responder a questão problematizadora que levou a execução deste projeto, sendo esta: A utilização de atividades lúdicas junto aos professores facilitam a interação e integração destes com as TIC usadas no processo de democratização do conhecimento? Foram obtidas as seguintes respostas, onde alguns dos participantes expuseram mais de uma sensação, conforme descrito no Gráfico 1.

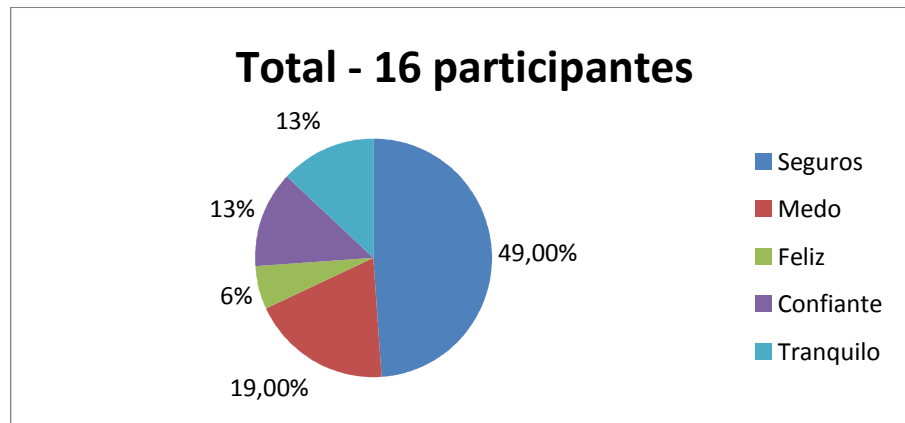


Gráfico 1. Sensações que mais apareceram nas manifestações sobre os sentimentos dos professores durante a trilha

Com os índices demonstrados no gráfico é possível notar que a maioria dos professores se sentiu seguro ao percorrer o trajeto da “Trilha da Vida”, sendo que o somatório das outras sensações que podem ser consideradas agradáveis demonstra também um índice superior à sensação de medo. Os professores ao serem conduzidos tiveram a sensação de segurança, em sua maioria, em função de possuírem alguém que os conduzia, após seguiram o trajeto sem orientação mesmo assim mantiveram a mesma sensação. Isto leva a refletir que ao mostrar o caminho e dar a segurança necessária para realizar a atividade é possível que o professor o faça sozinho e com segurança, pois já recebeu as orientações necessárias para seguir em frente sem medo, receios e limitações.

Neste sentido, Jordão (2012, p. 9) coloca que para alcançar uma aprendizagem significativa:

(...) é preciso romper limites, aprender com os próprios erros, assumir riscos, inovar, gerenciar a própria aprendizagem, tornar-se confiante admitindo que a ética é possível, ousar com responsabilidade, estudar para aprender e ensinar, abrir-se ao conhecimento novo, ser capaz de enxergar que a mudança é possível e ultrapassa o limiar de simples metas procedimentais.

É possível através dos resultados obtidos avaliar uso da atividade lúdica, “Trilha da Vida” como facilitador junto ao processo de aprendizagem, aliando esta as novas metodologias, recursos e ferramentas, utilizadas atualmente. Na Trilha da Vida, ao ser suprimida a visão durante o percurso dos professores (utilizando uma venda) o sujeito e o coletivo foram colocados em situação de desconhecimento do

que vinha a seguir, de fazer surgir os outros sentidos que estão adormecidos, encubados. Neste sentido:

Estudos revelam que a visão é a responsável por cerca de 80% das entradas sensoriais diárias. Vive-se em meio a uma enxurrada de informações visuais nas ruas e nas mídias: lê-se, assiste-se, aprecia-se. É através da visão que se busca referenciais, localizam-se, identificam-se as cores, as nuances, distingue-se o “belo” do “feio”, o “agradável” do “desagradável”. De um modo geral, o olhar é uma ferramenta perceptiva bastante relevante para se desvendar o mundo. Mais que enxergar o ambiente ao seu redor, a visão garante a possibilidade de se poder observar o comportamento e as facetas humanas. De um modo mais amplo, é através dos olhos que se torna possível “olhar”, enxergar o ambiente e ainda possibilitar as reflexões sociais a respeito da comunidade em que se vive. O olhar é uma janela que leva ao conhecimento (GALLEGO, 2010, p. 32).

Ao perder um dos sentidos, os demais acabam sendo estimulados, utilizados, potencializados e valorizados de forma diferenciada (MATAREZI, 2006, p. 192). O autor relata também que se pode relacionar a construção do conhecimento através do uso pleno dos sentidos, o que de certa forma permite uma vivência marcante, na maioria dos casos. Ao retirarmos a visão, simulamos os medos e anseios que estes possuem ao ter contato com as tecnologias, pois, estes têm receio de tocar, manusear, estragar os equipamentos e arquivos, foram estimulados outros sentimentos como segurança, confiança, tranquilidade que fazem com que estes ajam de forma diferente quando se encontram em contato, novamente, com as tecnologias.

Segundo Greco (2002), a escolha e interpretação da informação depende da estrutura cognitiva do sujeito e das relações da situação (pessoal e ambiental). Desta forma, o processo de percepção resulta da interação entre o professor (auto percepção - que abrange informações sobre si próprio) e o meio envolvente (percepção externa - forma como as informações sobre o que se passa à sua volta são percebidas).

Os relatos dos professores reforçam esta impressão descrita por Greco. E foram transcritas no Quadro 8, onde E = educador, além das palavras mais citadas, algumas frases relevantes que merecem destaque por demonstrarem os sentimentos que surgiram no decorrer do trajeto percorrido na atividade lúdica “Trilha da Vida”:

“As maravilhas dependem de mim. Amei.” (E 01)

“O cego pode ser feliz.” (E 02)

“Bastante confiante em relação a quem me conduziu.” (E 03)

“Vagando no universo, porém com segurança.” (E 04)

“Uma mistura de sensações diferentes.” (E 05)

“Sou capaz de identificar e viver.” (E 06)

“Muito feliz com uma atividade diferente.” (E 07)

“Isso ativou mais os sentidos.” (E 08)

“Assim é o nosso dia-a-dia, observar tudo aquilo que está em nossa volta.” (E 09)

“A coisa mais importante sou eu.” (E 10)

“Tive medo no começo, depois fiquei tranquilo.” (E 11)

“Medo de cair e de me machucar ao pegar os objetos.” (E12)

Quadro 8. Frases dos professores participantes ao final da “Trilha da Vida”

Com o uso da atividade lúdica “Trilha da Vida” observa-se que se desenvolve nos sujeitos a percepção do ambiente como um todo, através de outros sentidos. A sensibilização dos sujeitos proporcionada por esta atividade lúdica demonstra a importância do meio ambiente como forma dinâmica de vida. Esta prática se justifica pela necessidade de utilização dos outros sentidos (mecanismos sensoriais) que vão além da visão. Ao ampliar a percepção e a reflexão dos sujeitos sobre si próprios e o ambiente que os cerca, busca-se elevar a autoestima para que se sintam efetivamente incluídos e possam auxiliar, na formação efetiva de seus alunos, além de estimular a confiança destes nas ações desenvolvidas pelos capacitadores.

Com as experiências vivenciadas neste encontro específico, onde foi aplicada a atividade lúdica “Trilha da Vida” e quando no final foi elaborada a transcrição das respostas individuais onde alguns professores expuseram seus sentimentos em frases, e a partir destas foi possível refletir sobre os resultados obtidos com a capacitação, as carências dos indivíduos envolvidos, seus anseios e suas realizações. Foi analisado criticamente sobre o nosso fazer enquanto capacitadores, possibilitando uma adequação das futuras capacitações às necessidades observadas, constatadas e analisadas no decorrer do processo. Ressalta-se que a atividade lúdica “Trilha da Vida” teve uma grande aceitação junto ao grupo, alcançando os objetivos propostos.

A atividade lúdica pode e deve ser um grande aliado para a educação permitindo que se trabalhe de forma eficaz e efetiva a participação do professor sendo ele próprio o trabalhado. Ao unir as atividades lúdicas e as TIC é possível desenvolver uma metodologia adequada às práticas pedagógicas que se estabelecem (EVANGELISTA; SOARES, 2011).

É preciso que os professores se mostrem sensíveis e atentos às mudanças da sociedade, com uma visão transdisciplinar e com capacidade de constante aprimoramento e depuração de ideias e ações, isto é, ao contrário do que realiza a formação tradicional (CASTRO, 2008, p. 59). Observou-se que o grupo é heterogêneo quanto à idade, área de formação e atividades exercidas na escola, considerando-se a seguinte afirmação:

A percepção individual ocorre através dos órgãos dos sentidos associados às atividades cerebrais. As diferentes percepções do mundo estão relacionadas às diferentes personalidades, à idade, às experiências, aos aspectos socioambientais, à educação e à herança biológica (MELAZO, 2005, p. 47).

A atividade “Trilha Tecnológica” teve a prática executada em nove computadores e complementou os dados obtidos na “Trilha da Vida”. As respostas foram transcritas no Quadro 9, onde E = educador, e a pergunta: *Você se acha capaz de utilizar as TIC no seu dia a dia?* Em cada um dos computadores havia uma imagem referente ao trabalho (ambientes), sua própria imagem, locais de férias (imagens de praia, campo, montanha) e a cada nova imagem mostrada no computador o professor fazia suas escolhas e estas interferiam na imagem seguinte, tornando cada ação inusitada. Foi possível observar que a grande maioria dos professores do grupo trabalhado pode chegar à conclusão de que é capaz de utilizar as TIC, se sentindo confiante frente a este desafio, como é possível observar na transcrição das respostas, a seguir.

-Para fazer uma relação, consigo sim. É, tem que fazer as relações do dia a dia; Unir o necessário com o real, o imaginário. (E 13)

-Sozinha não, acho bem difícil. (E 14)

-Sim, sim eu me acho capaz de utilizar as TIC'S no meu dia a dia, inclusive eu já uso as TIC'S no meu dia a dia, com frequência. (E 15)

-Se eu sou capaz de utilizar?Mais ou menos, não capaz, mas... (E 16)

-Eu acho que sou capaz de usar, todos os dias. (E 17)

-Acredito que sim, após dias de treinamento acredito que sim. (E 18)

-Eu no momento tenho condições para utilizar, porém posso aprender bem mais ainda. Este curso que está sendo dado está sendo muito útil para mim. Acredito que no dia a dia assim eu possa usar os mesmos mais ainda, pois eu estou achando elas interessante. Acredito que assim também, os alunos as acharam bem importantes e cada vez melhores. É a tecnologia a serviço do professor. (E 19)

-É muito bom fazer uma comparação com a criatividade, com a arte, e relacionando com o nosso dia a dia também, todos os acontecimentos. Achei bem legal. Eu acho que é bem, não é difícil de fazer. (E 20)

-Eu me acho capaz de utilizar as TIC porque eu gosto do novo, eu gosto de coisas novas que me trazem mais ferramentas para o meu trabalho. (E 21)

-Acredito que me acho capaz, apesar da gente não ter muito disponível na escola, mas nós precisamos e eu vou continuar me especializando; Preciso ser capaz de utilizar no meu dia a dia as TIC'S. (E 22)

-Eu sim, já falei que sim, eu disse sim. (E 23)

- Eu sim. (E 24)

-Sim. (E 25)

-Eu acho que tenho a capacidade de usar as TIC'S no nosso dia a dia em muitas das nossas atividades. Trabalho na secretaria do colégio, fazendo a documentação, onde a gente ocupa bastante a internet, nos programas do governo federal, e precisamos dessas informações, e eu acho que seria isso aí. (P 26)

-São emoções do dia a dia, que a gente não percebe, mas que são utilizadas sempre é uma emoção muito boa. (P 27)

Quadro 9. Frases dos professores participantes, pergunta realizada ao Final da “Trilha Tecnológica”

A partir destes depoimentos reforça-se que as TIC já estão inseridas parcialmente nas atividades laborais dos professores e no cotidiano diário. Estes, em sua maioria, já tem familiaridade com as tecnologias e outros têm a expectativa de que com a capacitação terão a possibilidade de construir atividades didático pedagógicas aplicáveis em sala de aula e mediadoras da aprendizagem.

A formação continuada de professores, tendo como base as TIC, serve como o aporte às inovações pedagógicas e tem como propósito criar alternativas para superar as dificuldades de contato com os professores, problemas de infraestrutura como ausência de acesso à internet, além de vencer as dificuldades inerentes a prática de ensinar servem como base às atividades realizadas em sala de aula.

Através do diálogo e da valorização da capacidade de cada um dos professores envolvidos no processo de formação continuada foi possível construir a metodologia empregada. Ao incluir as TIC como ferramentas de apoio pedagógico nas escolas, é possível proporcionar a democratização ao acesso à informação, levando em consideração as peculiaridades e particularidades de cada escola.

Ao desenvolver os tutoriais dos softwares que seriam trabalhados durante as capacitações realizadas com os professores dos três municípios participantes da formação, foi levado em consideração o que alguns professores compartilharam, por meio de conversas informais a respeito da rede de internet. Prevendo que poderia haver problemas e, com a experiência já existente de outras situações semelhantes, onde a capacitação não se realizou em sua totalidade em função de dificuldades de acesso. Surgiu a ideia de desenvolver tutoriais que representassem o programa trabalhado, tela a tela, para que mesmo na ausência de rede, sem a presença do capacitador, em outro momento ou em outro local o professor pudesse acessar a capacitação e realizar sua prática.

O uso de tutoriais supre, em parte, a ausência de acesso à internet, com um conteúdo pré-definido, usando as telas dos programas captadas, passa-a-passo, organizadas de acordo com uma sequência pedagógica. Tem como objetivo a socialização dos conhecimentos e podem facilitar, intensificar e projetar junto às práticas educativas as capacidades e os saberes necessários ao processo de aprendizado no que se refere às tecnologias da educação. Com a inclusão digital em TIC é possível estabelecer o comprometimento com uma docência inclusiva e democrática dos professores que não tiveram em sua formação acadêmica esta capacitação específica.

A atividade lúdica “Muro das Lamentações” serve para balizar a aplicação do conhecimento e foi realizada a pergunta, *“No ambiente escolar, quais são as necessidades/carências que você tem no que tange as Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC (capacitações, instalações físicas...)?; Descreva:”*. Foi possível obter respostas que transmitiram as necessidades e carências dos professores, referentes às Tecnologias de Informação e Comunicação.

Após a pergunta ser respondida, a resposta foi colada no *banner* “Muro das Lamentações” e foi feita uma leitura de todas as respostas, havendo uma discussão coletiva entre os participantes, possibilitando a cada um dos envolvidos conhecerem os anseios de seus colegas e observar em que as necessidades/carências são

semelhantes. Conforme transcrição do Quadro 10, onde E = educador, as respostas foram as seguintes:

- “- Atividades mais utilizadas, como: atualizar o uso do laboratório.
 - Monitores (como agir em todas as áreas);
 - Aprender todo processo para agir como segurança;
 - Conhecer sites confiáveis e inovadores.”(E 28)
- “- Complementos práticos: vídeos e atividades práticas dentro das áreas de ciências, matemática, português e artes.”(E 29)
- “- Baixar filmes, músicas. Montar programas com músicas, fotos, atividades de crianças.”(E 30)
- “- Laboratório ativo com monitor;
 - Internet mais rápida;
 - Atualizar o uso do laboratório;
 - Nós como monitores, como agir em todas as áreas;
 - Aprender todo o processo para agir com segurança.”(E 31)
- “- Fazer vídeos, textos, imagens e musica;
 - Slides(imagens+texto);
 - Baixar programa para filmes.” (E 32)
- “- Eu tenho dificuldades no manuseio do aparelho, como entrar ou encontrar os programas básicos...”(E 33)
- “- Baixar filmes, músicas, atividades, jogos pedagógicos;
 - Musicas nas formações de slides;
 - Comprar produtos pela internet.” (E 34)
- “- Laboratório ativo com monitor;
 - Internet mais rápida com atualização frequente;
 -Atividades para áreas específicas: baixar vídeos, baixar músicas, histórias em quadrinhos.”(E 35)

Quadro 10. Transcrição da resposta, “Muro das Lamentações”

Corroborando com as respostas dos professores, onde o que está descrito cabe aos alunos, mas às práticas pedagógicas e ações direcionadas servem aos primeiros:

Um ambiente de aprendizagem pode ser concebido de forma a romper com as práticas usuais e tradicionais de ensino aprendizagem como transmissão e passividade do aluno e possibilitar a construção de uma cultura informatizada e um saber cooperativo, onde a interação e a comunicação são fontes da construção da aprendizagem (SOARES; ALMEIDA, 2005, p. 3).

As respostas evidenciam a necessidade de adequar a infraestrutura às necessidades dos professores com relação ao espaço, em ter um monitor para auxiliar nas dúvidas e em momentos em que as aulas se realizam no laboratório de informática. E a impossibilidade e/ou a dificuldade de acesso também é sentida pelos professores. É necessário levar em consideração estas necessidades para que as capacitações em TIC possam suprir em parte o que foi descrito no “Muro das Lamentações”. É necessário que hajam ações direcionadas as melhorias estruturais e de pessoal voltadas a ambientes de aprendizagem dinâmicos proporcionando condições de trabalho para os professores e conseqüentemente possibilitando aos alunos a produção e socialização do conhecimento produzido.

Pensando na formação de um cidadão crítico com potencial para mudar sua realidade e da comunidade que faz parte é que em muitas das atividades propostas durante as capacitações o tema trabalhado na prática referia-se ao ambiente. Levando em consideração o problema e de que forma seria possível solucioná-lo, criou-se a estratégia para construção do conhecimento específico de cada área trabalhada e assim proporcionando a construção do saber.

Ao potencializar a utilização de TIC nas escolas, tendo como foco a valorização do ambiente em que estão inseridas e sendo mediadoras do processo ensino-aprendizagem é possível que haja uma melhoria da qualificação do professor dentro de uma perspectiva de gestão democrática e de efetivação do direito de aprender com qualidade. Proporcionando uma efetiva mudança da dinâmica da sala de aula, na perspectiva de que a socialização e (re)construção do conhecimento sejam garantidas por meio de um processo de ensino e aprendizagem participativo e significativo.

Em algumas respostas os professores colocam a necessidade de baixar fotos, vídeos, e fazer compras pela internet. Ao demonstrar nas capacitações o que são objetos educacionais, onde encontrá-los, como desenvolvê-los, a usabilidade destes em sala de aula como mediadores de aprendizado, é possível mudar a mentalidade de que as TIC são somente o que foi citado em algumas das respostas.

Com o das TIC como instrumento pedagógico para elaboração de objetos educacionais criados e utilizados pelos professores em sala de aula é possível demonstrar que estas não se baseiam somente em vídeos, sons, imagens e pesquisas na *Web*. A interação existente neste novo processo permite que todos ao mesmo tempo possam ser receptores e emissores das informações. Possibilitando

afirmar que os alunos são os nativos digitais dessa nova era e os professores como imigrantes têm a necessidade de se adaptar e utilizar estes novos meios de comunicação e de informação para poderem interagir com os primeiros.

Ao abordar práticas pedagógicas inovadoras e fazendo uso de ferramentas da internet e dos materiais e recursos comuns à educação, em algumas etapas da capacitação, foi possível demonstrar que perguntas e respostas podem ser feitas de forma criativa com a utilização de mecanismos lúdicos, como a “Caixa Mágica”, a “Trilha da Vida”, a “Trilha Tecnológica”, “Muro das Lamentações” e a “Batata Quente”.

Ao considerar que um dos objetivos da formação continuada é fortalecer a interiorização e a democratização das Tecnologias Educacionais nas escolas da rede de educação básica, e que através da realização das atividades, os resultados descritos, do gráfico e das respostas transcritas foi possível perceber que houve um trabalho colaborativo e interativo entre os envolvidos. Levou-se em consideração a realidade evidenciada nestes encontros, corroborando assim com a construção do conhecimento.

As estratégias de ação das capacitações com o uso de atividades lúdicas, como facilitadoras e mediadoras do conhecimento, visam o fortalecimento da interação dos professores com os capacitadores e a quebra do paradigma do medo do tecnológico. Onde, durante os processos de ensino-aprendizagem, e através da produção e elaboração de materiais didáticos produzidos com o auxílio *softwares* Toondoo, Prezi, e os Objetos de Aprendizagem disponibilizados nos sites de Repositórios Educacionais. O uso e a fluência do Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle trabalhados nas capacitações e tinham como objetivo contextualizar os conteúdos curriculares, ampliando as possibilidades de recursos diferenciados a serem trabalhados e compartilhados posteriormente em sala de aula com os seus alunos.

Os softwares trabalhados durante a capacitação são considerados programas educacionais e são passíveis de aplicação interdisciplinar, assim a escolha partiu do pressuposto da usabilidade dos mesmos junto às práticas pedagógicas aplicadas em sala de aula. Objetivam diversificar, dinamizar e aperfeiçoar as atividades direcionadas aos alunos, possibilitando a estes explorar, produzir e socializar o conhecimento, estes programas atendem as especificidades educacionais e promovem desta forma uma educação de qualidade.



Figuras 40 e 41. Tirinhas produzidas com o software Toondoo. Fonte: Disponibilizados no Moodle – PROIPE.

A avaliação das capacitações ocorreu no encontro final, realizado em Inhacorá, no qual estavam presentes os professores dos municípios de Alegria e Independência e Inhacorá e foi solicitado aos presentes que respondessem um questionário com perguntas referentes ao Eixo Formação em TIC. Onde os mesmos expuseram suas opiniões e sugestões a respeito do que foi trabalhado durante o ano de 2014.

Município de Alegria

1. Quais foram as dificuldades encontradas, nas capacitações em TIC?

“Dificuldades de acesso ao Moodle.” E 01- A

“Não consegui acessar, pois a senha não era aceita.” E 02-A

“A dificuldade maior foi usar mais as tecnologias em sala de aula com os alunos. Não adianta ter qualificação e não colocar em prática.” E 03-A

“Pouco tempo para treinar e acessar todos os sites e possibilidades para explorar em cada área do conhecimento.” E 04-A

“Dificuldade de acesso ao Moodle.” E 05-A

“Pouco tempo, trabalhos em finais de semana.” E 06-A

“Pouco tempo para acessar o Moodle, treinar.” E 07-A

“Acesso ao programa, dificuldades em compreender.” E 08-A

“Acessar o Moodle. Fazer todas as leituras que foram propostas devido a carga horária dos professores.” E 09-A

Quadro 11. Transcrição das respostas dadas por alguns participantes – Município de Alegria

O Gráfico 2 refere-se às repostas anteriores.

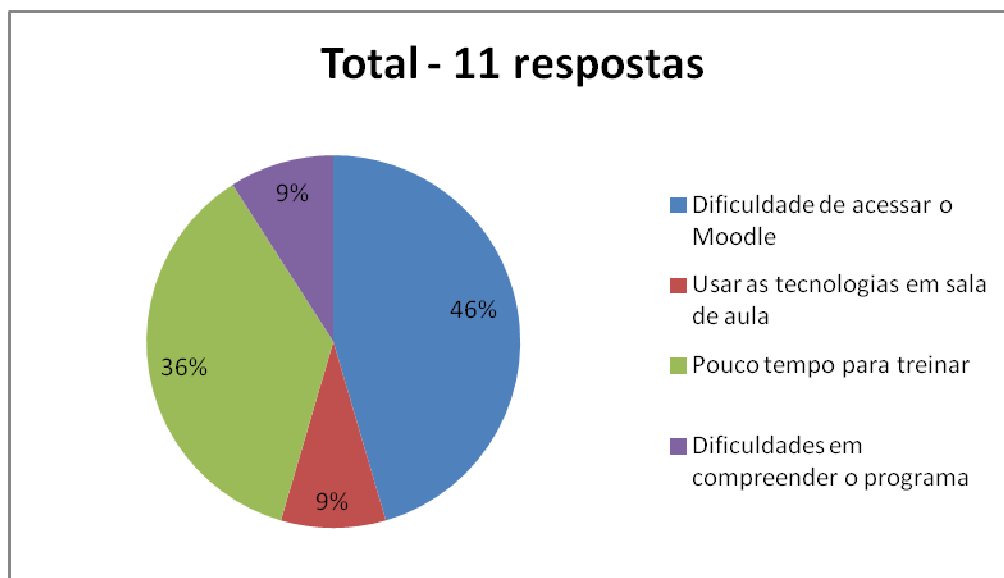


Gráfico 2. Respostas dos professores participantes do encontro de encerramento das atividades. Alegria/RS

Município de Independência e Inhacorá

1. **Quais foram as dificuldades encontradas, nas capacitações em TIC?**

“A dificuldade de acesso ao programa Moodle, mudanças ou alterações no programa como por exemplo datas.” E 01-I

“Retorno por parte dos palestrantes.” E 02-I

“Ambiente virtual não funcionou. Inadequação das estruturas físicas. Não gostamos do deslocamento entre município.” E 03-I

“Ambientes confortáveis. O ambiente virtual não funcionou, o deslocamento. O retorno das respostas.” E 04-I

“Estrutura física inadequada.” E 05-I

“Quanto aos temas, pois alguns não vieram contemplar à realidade dos educandos.” E 06-I

“Acessar o Moodle. Contatos com as pessoas responsáveis da Universidade (Informática). Falta de comunicação entre Universidade x aluno.” E 07-I

“Os temas foram muito pouco explorados. Falta de acesso ao Moodle.” E 08-I

“Não consegui acessar o Moodle, faltou a UFSM resolver o problema.” E 09-I

“Comunicação. Acesso ao Moodle.” E 10-I

“Não consegui acessar o Moodle,.” E 11-I

“Foram encontradas dificuldades em relação ao Moodle e não atingiram os anseios previstos.” E 12-I

Quadro 12. Transcrição das respostas dadas por alguns participantes – Municípios de Independência e Inhacorá

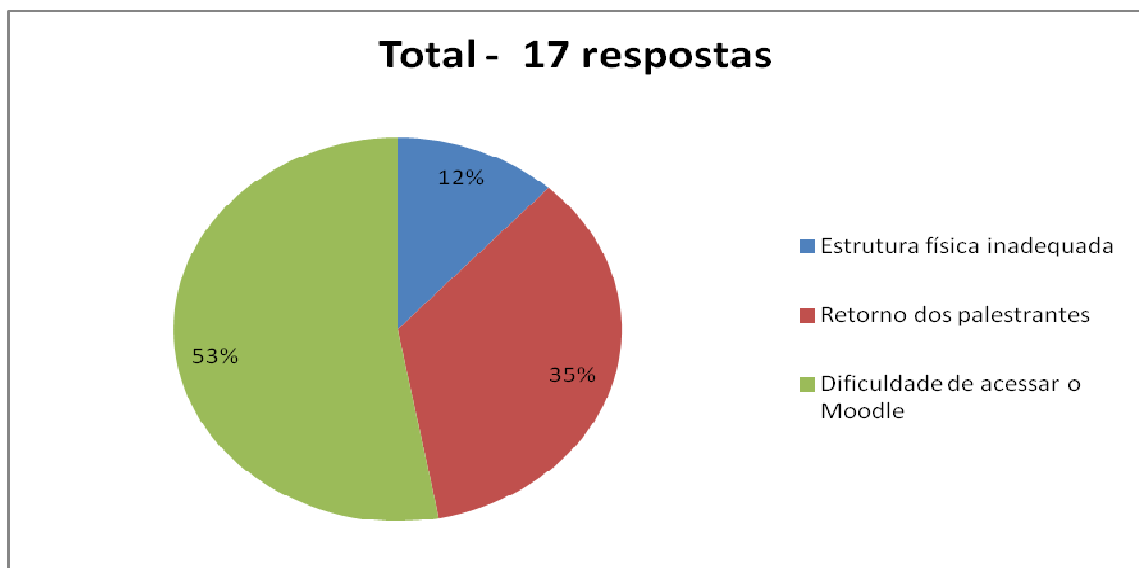


Gráfico 3. Respostas dos professores participantes do encontro de encerramento - PROIPE. Independência/RS e Inhacorá/RS

As respostas dadas à questão 1 são semelhantes para os três municípios, os professores tem necessidade de ter acesso a atividades que possam trabalhar em sala de aula, além dos sites de repositórios onde através da pesquisa estes poderão encontrar disponível material referente a sua área. Foi descrito a dificuldade no acesso ao Moodle, que foi resolvido posteriormente com contratação de uma bolsista que supriu a função de tutor do ambiente virtual.

Município de Alegria

2. Para a edição de 2015, o que você espera do eixo Formação em Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC?

“Contribuições para melhorar as aulas com a parte prática e pesquisa.”E 10-A

“Espero receber subsídios para trabalhar com meus alunos.”E 11-A

“Atividades práticas com o uso das TIC usar mais programas. Ir no laboratório de informática.” E 12-A

“Que possamos primeiro, adquirir e utilizar no nosso dia a dia da sala de aula.”E 13-A

“Mais conhecimento de novos programas para o uso de tecnologias.” E 14-A

“Que possamos usar com facilidade, no nosso dia a dia.” E 15-A

“Atividades para nós usarmos em sala de aula. Coisas novas.” E 16-A

“Que esteja disponível pessoal para sanar as dificuldades encontradas.” E 17-A

“Que esse eixo me possibilite um bom uso e aproveitamento por parte dos alunos.” E 18-A

Quadro 13. Transcrição das respostas dadas por alguns participantes - Município de Alegria

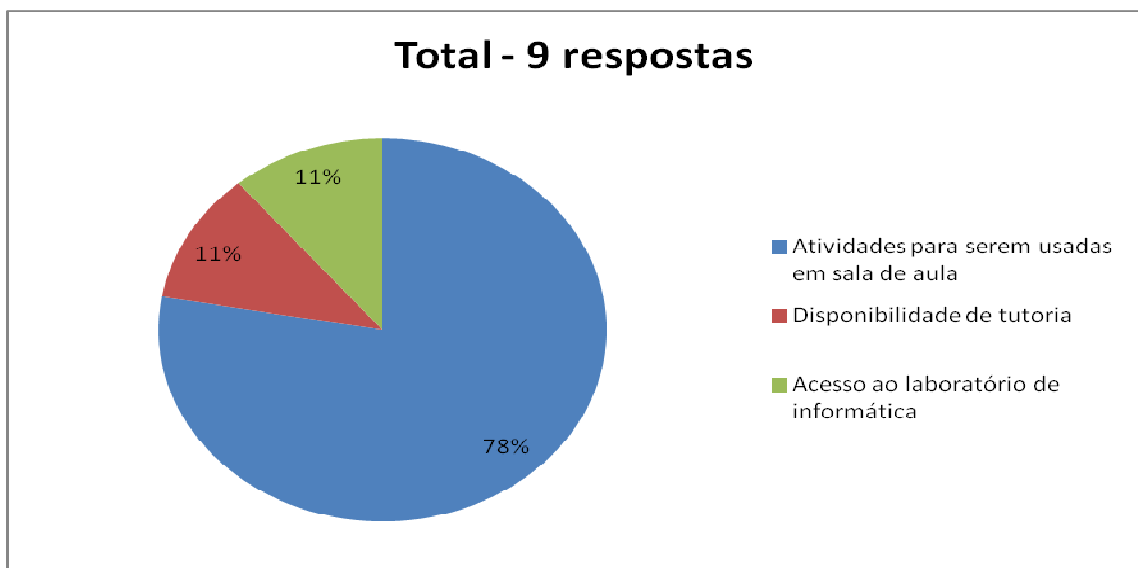


Gráfico 4. Respostas dos professores. Município de Alegria/RS

Município de Independência e Inhacorá

2. Para a edição de 2015, o que você espera do eixo Formação em Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC?

“Diferentes tipos de programas para serem trabalhados em sala de aula com os alunos.” E 13-I

“Que os assuntos abordados possam ser de utilidade e importância para aplicação em sala de aula.”E 14-I

“Cumprimento do horário. Funcionamento do ambiente virtual. Ferramentas que realmente venham ao encontro de nossas práticas pedagógicas.” E 15-I

“Que seja produtivo.” E 16-I

“Proporcionar atividades a serem trabalhadas com alunos.” E 17-I

“Acho muito importante, porém encontro muitas dificuldades em dominar esse eixo.” E 18-I

“Aprender a lidar com as tecnologias. Aplicar em sala de aula com os alunos. Dominar alguns sites e programas.” E 19-I

“Valorização da realidade de cada escola”. E 20-I

“Espero poder acessar e interagir e com isso aprender mais a lidar com os mesmos.” E 21-I

“Que esse ano, a comunicação seja melhor, que haja maior interação e que possamos ter acesso ao Moodle.”E 22-1

“Que o Moodle realmente funcione e que tenha atividades que possamos usar em sala de aula.” E 23-I

“Que funcione e que traga realmente informações”. E 24-I

Quadro 14. Transcrição das respostas dadas por alguns participantes dos Municípios de Independência e Inhacorá



Gráfico 5. Respostas dos professores participantes do encontro final. Município de Independência/RS e Inhacorá/RS

Município de Alegria

3. Em sua opinião, o uso de atividades lúdicas pode servir como facilitadoras do processo de interação e interatividade, necessários para que as capacitações nas TIC atinjam seu objetivo de aprendizado? Por quê?

“Ajudam na interação e interatividade entre os educandos e professores na busca de melhorias na aprendizagem e convivência.” E 19-A

“Ajudam a melhorar a maneira de apresentar conteúdos para os alunos.” E 20-A

“Sim. O processo de ensino aprendizagem será significativo quando em seu contexto o lúdico estará contextualizado.” E 21-A

“Com certeza, pois o tempo de atenção é pequeno e atividades lúdicas podem contribuir para um melhor aproveitamento da atividade.” E 22-A

“Sim, pois facilita a interação com todos os participantes e mais interesse do grupo.” E 23-A

“Foi muito bom o lado lúdico, podem continuar.” E 24-A

“Sim, Porque os alunos irão se interessar mais pelos conteúdos.” E 25-A

“Pode facilitar no ensino, desde que temos o domínio de como funciona os programas.” E 26-A

“As atividades lúdicas são importantes porque quebram a monotonia e tornam a aprendizagem mais agradável.” E 27-A

Quadro 15. Transcrição das respostas dadas por alguns participantes Município de Alegria

Município de Independência e Inhacorá

3. Em sua opinião, o uso de atividades lúdicas pode servir como facilitadoras do processo de interação e interatividade, necessários para que as capacitações nas TIC atinjam seu objetivo de aprendizado? Por quê?

“Com toda a certeza! Pois só se aprende quando está motivado e a verdadeira aprendizagem ocorre nas interações.” E 25-I

“Sim. Pois como com as crianças, as atividades lúdicas possibilitam uma aprendizagem mais fácil e prazerosa.

“Sim, o educando aprende com prazer.” E 26-I

“Sim. Os estudantes estão ligados as novas tecnologias e eles necessitam de estímulo para

aprender novas práticas.” E 27-I

“Sim, serve de estímulo e motivação para a aprendizagem.” E 28-I

“Servem com certeza. As atividades lúdicas são muito importantes e necessárias nos dias de hoje. Sem elas não conseguimos manter a atenção dos nossos alunos.” E 29-I

“Sim. A interação se faz necessária em todo e qualquer processo de aprendizagem e em relação às TIC acredito na importância do lúdico para facilitar e encantar ainda mais os conhecimentos.” E 30-I

“Sim, porque através do lúdico se aprende muito.” E 31-I

“Sim. Porque quando há atividades lúdicas há uma melhor interação entre todos. Isso nos aproxima.” E 32 -I

“Sim, porque as práticas têm que ser atrativos e não se tornarem difíceis, pois, em nossa escola a maioria dos alunos não em acesso as ferramentas (internet, computador).” E 33-I

“É importante a atividade lúdica porque auxilia a aprendizagem dos alunos.” E 34-I

Quadro 16. Transcrição das respostas dadas por alguns participantes – Municípios de Independência e Inhacorá

Uma das atividades lúdicas trabalhadas foi a “Trilha da Vida”, que enquanto “experimento educacional transdisciplinar” se fundamenta basicamente numa trilha com diversos estímulos sensoriais que buscam demonstrar os sentimentos e reações de cada indivíduo especificamente, partindo assim do pressuposto que o lúdico traz para a realidade dos professores, as dificuldades, anseios, dúvidas, medos, compreensões, entendimentos, aceitações, no que se refere à formação destes junto as TIC.

Com relação às respostas da questão 03 (três) observa-se que a aceitação das atividades lúdicas aplicadas como facilitadoras/mediadoras do processo de aprendizagem, levando em consideração a interação e a interatividade, foi positiva, ou seja, possibilitou um estímulo a mais na capacitação, motivando os participantes, auxiliando assim a alcançar os objetivos esperados pelo projeto.

As razões que motivaram o uso do lúdico junto às capacitações em TIC foram desenvolver a aproximação entre as partes envolvidas, buscar vencer as dificuldades dos professores no que compete ao uso das tecnologias em sala de aula, pois, estes convivem com elas diariamente. Esses imigrantes digitais possuem diversos sentimentos como medo, insegurança no que se referem a estas ações pedagógicas inovadoras aperfeiçoam e estimulam a capacidade investigativa, além de estreitar o vínculo entre o grupo e os capacitadores. Ao executar a prática com o uso de uma atividade lúdica há possibilidade de “quebrar preconceitos”, medos e

barreiras criadas em antecipação às propostas que seriam trabalhadas, além de verificar o grau de conhecimento de cada um e do grupo, suas dificuldades, anseios tendo como finalidade uma capacitação adequada à realidade do grupo.

Corroborando com este resultado, salienta-se que:

Para compreender melhor o valor da atividade de estudo é importante enfocá-la como atividade integral. O indivíduo tem a responsabilidade de organizar a atividade, pensando sobre os objetivos das ações, os procedimentos e a utilidade dos materiais a serem explorados, aprendendo a autorregular seu próprio comportamento, avaliando e controlando os meios utilizados para desenvolvê-la (BOLZAN, 2009, p. 68).

Dos quatro grupos criados para realizar atividades, tendo como ferramenta de apoio o software Toondoo, um grupo apresentou como produto que levaram em conta o tema e programa sugeridos. Outro grupo apresentou como produto o Moodle criado e utilizado pela escola. E os outros dois grupos produziram objetos educacionais, mas não fizeram uso das ferramentas apresentadas nas capacitações para apoio pedagógico às atividades.

A proposta de encerramento da capacitação tinha por objetivo o uso das ferramentas educacionais apresentadas no decorrer do curso as quais eram os softwares. Dois grupos apresentaram produtos que usaram como apoio as TIC e dois apresentaram produtos que eram objetos educacionais, mas tiveram como ferramentas de apoio o lápis de cor, a canetinha hidrocor, o giz de cera e o papel, que são arquétipos do ensino tradicional. Através do resultado apresentado no Seminário Final, em Alegria, 50% dos grupos conseguiram realizar as atividades integralmente, fazendo uso dos softwares apresentados e os outros 50% tiveram dificuldades, não entendendo a dinâmica da proposta do trabalho final, criando objetos de aprendizagem mantendo o fazer tradicional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Verificou-se que os professores possuem algum conhecimento sobre Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC e que a práxis se estabelece de forma individualizada. Reconhecem a necessidade de capacitação em tecnologias e que estas auxiliam nas práticas pedagógicas. Durante as capacitações, quando o computador era utilizado, os professores possuem noções de informática básica, mas não se sentem aptos para utilizar as tecnologias como ferramentas de apoio nas atividades pedagógicas.

Os tutoriais serviram como ferramentas de apoio as capacitações dos softwares Toondoo e Prezi, e nos Repositórios Educacionais e Objetos Educacionais e supre eventuais problemas de acesso a internet.

A atividade lúdica “Caixa Mágica” utilizada no primeiro encontro teve a função de analisar o conhecimento de cada um dos professores, referente às TIC. De uma forma divertida as perguntas eram respondidas e a partir das respostas foi possível constituir parâmetros valorizando as particularidades de cada um dos participantes da atividade. O mesmo princípio foi estabelecido com a prática da atividade lúdica “Batata Quente”.

Nas atividades lúdicas “Trilha da Vida” e “Trilha Tecnológica” foi possibilitada uma maior interação entre os capacitadores e os professores que estavam participando da capacitação e também os preparou para o uso das tecnologias, pois é comum aos considerados “imigrantes digitais” terem receio de operar o computador ou realizar alguma tarefa que exija o uso de aplicativos, programas e sites. As atividades lúdicas aplicadas nas capacitações serviram como mediadoras pedagógicas nas capacitações em TIC.

Na capacitação que foi usada a atividade lúdica “Muro das Lamentações” serviu para discutir no grupo os problemas, dúvidas, realidades, interesses. Os professores que participaram desta atividade não foram identificados, oportunizando que estes expusessem livremente o que foi questionado. A partir desta atividade foi possível observar os pontos positivos e negativos das capacitações em TIC, da infraestrutura oferecida, das necessidades referentes ao acesso e uso das TIC e do ambiente virtual de aprendizagem Moodle, foi falado da necessidade constante de

monitor nos laboratórios de informática, de haverem mais atividades práticas nas áreas específicas, internet acessível e rápida, usar programas para baixar músicas, filmes... Os professores tiveram acesso às informações e as atividades pelo Moodle, mas houve dificuldades de acesso e retorno das atividades, sabe-se que o ambiente virtual de aprendizagem - Moodle utilizado conjuntamente com os encontros presenciais efetiva a proposta de uma capacitação contínua e dinâmica.

Para complementar o que foi relatado na atividade lúdica “Muro das Lamentações” foi aplicado um questionário básico no encontro final e foi possível observar que as necessidades e anseios permanecem, que as capacitações em TIC devem ser repensadas e reestruturadas adaptando o programa a realidade e as dificuldades de cada um dos professores, de forma mais individualizada. Para as novas capacitações em TIC podem-se identificar no grupo aqueles que têm mais facilidade e interesse nas tecnologias e prepará-los de uma forma diferenciada dos demais para que estes possam ser disseminadores do uso e práticas em TIC nas escolas. Acredita-se que desta forma será possível que o tempo e as distâncias diminuam, possibilitando o acesso as tecnologias de forma mais democrática e assídua pelos professores.

É possível avaliar positivamente o uso das atividades lúdicas como instrumento de indução pedagógica, observa-se que as atividades descritas neste estudo exerceram o papel de facilitadoras do processo, promotoras de interação, integradoras de saberes, potencializadoras de capacidades no uso das TIC. O lúdico pode ser considerado um instrumento pedagógico mediador da inclusão digital dos professores. A partir da experiência relatada é possível dizer que houve compartilhamento de sentimentos, emoções e conhecimentos entre os envolvidos, comprometendo estes com a produção e a socialização dos saberes construídos.

A metodologia lúdica fez com que os professores que realizaram a capacitação pudessem aprender de uma forma mais tranquila e alegre, sendo relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão. Neste trabalho a ludicidade foi usada como meio de interação entre os capacitadores e os professores. Desta forma, o uso desta dinâmica faz com que o professor reflita sobre sua postura em relação ao ensinar, aprender e ao avaliar sua forma de agir frente ao seu educando e possibilita uma nova forma de agir em sala de aula, dentro de uma metodologia lúdica.

As atividades lúdicas possibilitaram a aproximação entre os envolvidos no processo de formação, reduziu o medo do novo e do tecnológico, criando, nas capacitações em TIC, um vínculo de confiança e de segurança no fazer prático.

Acreditasse que há uma necessidade crescente dos profissionais da educação discutir e aperfeiçoarem constantemente as suas ações. A escola deve contribuir para que as mudanças aconteçam e deve, dentro deste contexto, adequá-las a realidade local e as necessidades que surgem com a intervenção das tecnologias nas práticas pedagógicas vigentes. As capacitações em TIC devem ser repensadas e reestruturadas adaptando o programa a realidade e as dificuldades de cada um dos professores de uma forma mais individualizada.

REFERENCIAS

ANDREOLA, P. A interdisciplinaridade na obra de Freire: uma pedagogia da simbiogênese e da solidariedade. In: STRECK, D. R. et al. (Orgs.). **Paulo Freire: Ética, utopia e educação**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1999. p. 89-102.

ANGOTTI, J. A. **Metodologia do ensino de ciências**. São Paulo: Cortez, 1994.

ANTONENKO, P.; TOY, S.; NIEDERHAUSER, D. **Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment**: What Open Source Has To Offer. In: Association for Educational Communications and Technology, 27th, Chicago, IL, October 19-23, 2004. Disponível em: <<http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/contentdelivery/servlet/ERICServlet?accno=ED485088>>. Acesso em: 20 março, 2014.

ARIES, P. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro, RJ: LTC, 1981.

BACELAR, V. L. E. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009.

BARROS, D. M. V.; BRIGHENTI, M. J. L. Tecnologias da Informação e Comunicação & Formação de Professores: Tecendo algumas redes de conexão. In: RIVERO, C.M.L.; GALLO, S. (Org.). **A Formação de Professores na Sociedade do Conhecimento**. EDUSC – Bauru, SP, 2004.

BOLZAN, D. P. V. **Formação de professores**: compartilhando e reconstruindo conhecimentos. 2. ed. Porto Alegre: Mediação, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação – Instituto Nacional de Pesquisas e Estudos – INEP. Censo Escolar. Disponível em: <http://portal.inep.gov.br/web/educacenso/mapa-das-escolas>. Acesso em: 04 set., 2014.

BRITO et al. As prática lúdicas no cotidiano do cuidar em enfermagem pediátrica. **Rev. de Enfermagem**. Minas Gerais, MG, v.13, n. 4, p. 802-08, out./dez, 2009.

CARDOSO, T. M. A Aplicação das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) no Ambiente Escolar. **Revista ITEC**, v. III, n. 3, dez. 2011, p. 2-6. Disponível em <www.facos.edu.br/old/galeria/119012012104151.pdf>. Acesso em: 15 março 2015.

CARVALHO, M. A.; ALONSO, M. R. M. H. Formação continuada de professores e mudança na prática pedagógica. In: ALONSO, M. (Org.). **Prática docente: teoria e prática**. São Paulo: Pioneira, 1999.

CASTRO, W. **A pedagogia de projetos como estratégia para a formação de professores para uso do computador na educação**. 2008. 198p. Dissertação. (Mestrado em Educação e Comunicação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade de Brasília, 2008.

COELHO, B. N. **Formação e orientação: aspectos da mediação no universo da inclusão digital**. Inc. Soc., Brasília, DF, v. 5, n. 1, p. 44-57. 2011. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/inclusao/index.php/inclusao/article/viewFile/177/209>>. Acesso em: 15 out., 2014.

DELIZOICOV, D.; ANGOTTI, J. A.; PERNANBUCO, M. M. **Ensino de Ciências: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

DEMO, P. **Educar pela Pesquisa**. Campinas: Autores Associados, 2009.

DIAS, E. A Importância do Lúdico no Processo de Ensino – Aprendizagem na Educação Infantil, **Revista Educação e Linguagem**. v.7, n.1, 2013. Disponível: <<http://www.ice.edu.br/TNX/index.php?sid=266>>. Acesso em: março 2015.

EVANGELISTA, L. M; SOARES, M. H. F.B. Atividades Lúdicas no Desenvolvimento da Educação Ambiental. II SEAT – SIMPÓSIO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL E TRANSDISCIPLINARIDADE, 2, **Anais....** UFG/IESA/NUPEAT, Goiânia, maio, 2011.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia - Saberes Necessários a Prática Educativa**, 1996, ano da digitalização 2002. Disponível em: <<http://institutoveritas2010.blogspot.com.br/2011/04/livros-do-paulo-freire.html>>. Acesso em: 08 maio 2014.

FRIEDMANN, A. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

FROTA, P. R.; ALVES, V. C. O jogo como atividade estruturante da aprendizagem. In: **Conversando com quem ensina, mas pretende ensinar diferente...** Florianópolis: Metrópole; UNOESTE, 2000.

GALLEGO, R. E. **A imersão metodológica na prospecção do consumo aplicada ao design industrial**, TCC (Graduação) - UESC, Florianópolis, 2010. Disponível em: <<http://www.pergamumweb.udesc.br/dados-bu/000000/000000000011/00001178.pdf>>. Acesso em: 29 set., 2014.

GAUTHIER, C. et al. **Por uma teoria da pedagogia**: pesquisas contemporâneas sobre o saber docente. Tradução de Francisco Pereira. Ijuí: Ed. UNIJUÍ, 1998. (Coleção fronteiras da educação).

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GODOY, A. S. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **Revista de Administração de Empresas**, v.35, n.2, p. 57-63, mar./abr., 1995.

GRECO, P. Percepção no esporte. In: SAMULSKI, D. **Psicologia do esporte**: Teoria e aplicação prática. Belo Horizonte: Imprensa Universitária/UFMG., 2002. p. 55-101.

GUERRA, R. A. T. e GUSMÃO, C. R. de C. **A produção de material paradidático para a implementação da educação ambiental em escolas públicas**. 2004. Disponível em: <http://www.dse.ufpb.br/ea/Masters/Artigo_3.pdf>. Acesso em: 20 nov., 2014.

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Censo 2010**. Disponível em: <<http://censo2010.ibge.gov.br/pt/>>. Acesso em: 10 maio 2014.

ISAIA, S. M. A. Contribuições da teoria vygostskiana para uma fundamentação psico-epistemológica da educação. In: FREITAS, M. T. A. (Org.). **Vygotski um século depois**. Juiz de Fora: EDUFJF, 1998.

JORDÃO, T. C. **Recursos digitais de aprendizagem**. Ministério da Educação. Escola de Gestores da Educação Básica. 2012. Disponível em: <http://moodle3.mec.gov.br/ufrgs/file.php/1/TCC/Biblioteca_do_Curso.zip>. Acesso em: 08 maio 2014.

KENSKI, V.M. **Educação e tecnologias o novo ritmo da informação**. 6.ed. Campinas: Papirus, 2010. v.6.

LÉVY, P. **As tecnologias de inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994.

LUCARELLI, E. Um desafio institucional: inovação e formação pedagógica do docente universitário. In: CASTANHO, S.; CASTANHO, M.E. (Org.). **O que há de novo na educação superior**: do projeto pedagógico à prática transformadora. 2. ed. Campinas: Papirus, 2004.

MACEDO, C. M. S. Diretrizes de acessibilidade em conteúdos didáticos. **Revista Brasileira de Design da Informação**, São Paulo, v. 10, n. 2, p. 123-136, 2013.

MARCONI, M. A. ; LAKATOS, E. M. **Fundamentos da Metodologia Científica**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

MARONE, N. R. C.; PERALTA, C.; WALGENBACH, W. Projetos de educação ambiental na região de Rio Grande, RS. **Ambiente & Educação - Revista de Educação Ambiental da FURG**, Rio Grande (RS): Fundação Universidade do Rio Grande, v. 1, p. 13-26, 2000.

MARTINS, O. B. Os desafios dos sistemas de gestão em EAD. In: PRETI, Oreste. **Educação à distância**: sobre discursos e práticas. Brasília: Liber Livro, 2012.

MATAREZI, J. Despertando os sentidos da educação ambiental. **Educar**. n. 27, p. 181-199. Curitiba: UFPR, 2006.

MELAZO, G. C. Percepção ambiental e educação ambiental: uma reflexão sobre as relações interpessoais e ambientais no espaço urbano. **Olhares & Trilhas**. Uberlândia. Ano VI, n. 6, p. 75-51, 2005.

MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa Social**: teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 2001.

MORAES, M. C. **Subsídios para Fundamentação do Programa Nacional de Informática na Educação**. Secretaria de Educação à Distância, Ministério de Educação e Cultura, Jan/1997. Disponível em: <http://www.pucrs.br/famat/viali/tic_literatura/tecnicos/proinfo.pdf>. Acesso em: 23 mar. 2015.

MORAN, J. M. **A Educação que desejamos**: Novos desafios e como chegar lá. Campinas, SP: Papirus, 2007.

MUENCHEN, C.; DELIZOICOV, D. A. Construção de um Processo Didático Pedagógico Dialógico: aspectos epistemológicos. Belo Horizonte: **Revista Ensaio**, v.14, n. 03, p. 199-215, set-dez, 2012.

NEGRINE, A. Brinquedoteca: teoria e prática. In: SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca**: o lúdico em diferentes contextos. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1997.p. 83-94.

PEDRINI, A. G.; DE-PAULA, J. C. Educação Ambiental: críticas e propostas. In: PEDRINI, A. G. (Org.). **Educação Ambiental**. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

PERALTA, C. H. G. Experimentos educacionais: eventos heurísticos transdisciplinares em educação ambiental. In: RUSCHEINSKY, A. (Org.). **Educação ambiental**: abordagens múltiplas. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PERRENOUD, P. et al. **As competências para ensinar no século XXI**: a formação dos professores e o desafio da avaliação. Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

POLSANI, P. Use and Abuse of Reusable Learning Objects. **Journal of Digital Information**. v.3, n.164, fev. 2003.

PROIPE. **Programa de Inovação Pedagógica**. CCR/UFMS, 2014.

PROIPE. **Programa de Inovação Pedagógica**. CCR/UFMS, 2015.

REDIN, E. **O espaço e o tempo da criança**: se der tempo a gente brinca. Porto Alegre: Mediação, 2000.

REIGOTA, M. Desafios à educação ambiental escolar. In: CASCINO, F.; JACOBI, P.; OLIVEIRA, J. F. (Org.). **Educação, meio ambiente e cidadania**. São Paulo SMA/Ceam, 1998.

RODRIGUES, G. S. S. C.; COLESANTI, M. T. M. Educação Ambiental e as Novas Tecnologias de Informação e Comunicação. **Sociedade & Natureza**. Uberlândia, V.20, n. 1, p. 51-66, jun. 2008.

SAITO, H. C. Política nacional de educação ambiental e construção da cidadania: desafios contemporâneos. In: RUSCHEINSKY, A. et al. (Orgs.). **Educação ambiental**: abordagens múltiplas. Porto Alegre: Artmed, 2004. p. 45-59.

SANCHO, J.M. et.al. **Tecnologias para transformar a educação**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

SANTOS, S. M. P. (Org.). **O lúdico na Formação do Educador**. Petrópolis: Vozes, 1997

SANTOS, E.A.C. **O Lúdico no Processo Ensino-Aprendizagem**. Dissertação (Mestrado) - Universidad Tecnológica Intercontinental (UTIC). Assunción – PY, 2010. Disponível em: <http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf>. Acesso em: 10 nov., 2014.

SATO, M. **Educação Ambiental**. São Carlos: RiMa, 2004.

SAITO, H. C. Política nacional de educação ambiental e construção da cidadania: desafios contemporâneos. In: RUSCHEINSKY, A. et al. (Orgs.). **Educação ambiental**: abordagens múltiplas. Porto Alegre: Artmed, 2002. p. 45-59.

SILVA, V. F.; LIMA, C. A importância da formação continuada para uma atuação docente reflexiva. **Jornal da Educação**, 26 de julho de 2011. Disponível em: <[http://www.jornaldaeducacao.inf.br/index.php?option=com_content&task=view&id=1453#myGallery1-picture\(2\)](http://www.jornaldaeducacao.inf.br/index.php?option=com_content&task=view&id=1453#myGallery1-picture(2))>. Acesso em: 23 out. 2014.

SOARES, E. M.S.; ALMEIDA, C. Z. **Interface gráfica e mediação pedagógica em ambiente virtuais**: algumas considerações.2005. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/35739/000815889.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 14 nov. 2014.

SOUSA, M. G. da S. **A formação continuada e suas contribuições para a profissionalização de professores dos anos iniciais do ensino fundamental de Teresina- PI**: revelações a partir de histórias de vida. 2008, 130 f. Dissertação (Mestrado em Educação) -UFPI., 2008.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

APÊNDICE

Apêndice A – Questionário - Avaliação Final das Capacitações em TIC/PROIPE

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
PROGRAMA DE INOVAÇÃO PEDAGÓGICA – PROIPE
Eixo: Formação em Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC

Nome: _____
Escola: _____
Cidade: _____

1) Você já participou da edição 2014 do PROIPE? (___) Sim (___) Não
Caso a resposta seja sim, quais foram as dificuldades encontradas?

2) Para a edição 2015 o que você espera do eixo Formação em Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC:

3) Em sua opinião o uso de atividades lúdicas pode servir como facilitadoras do processo de interação e interatividade, necessários para que as capacitações nas TIC atinjam seu objetivo de aprendizado? Por quê?

3) Dê suas sugestões para melhoria das atividades do eixo:

Apêndice B – Termo de autorização de uso de imagem, nome e voz

**Laboratório de Mediações Sociais e Culturais
Departamento de Educação Agrícola e Extensão Rural
Centro de Ciências Rurais
Prédio 44 – (55) 3220-9403**

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, NOME E VOZ
Maior de 18 anos**

Neste ato, e para todos os fins em direito admitidos, autorizo expressamente a utilização da minha imagem, nome e voz, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens decorrentes da minha participação no projeto acadêmico a seguir discriminado:

Título do Projeto:

Pesquisador (es) orientador (es):

Objetivos principais:

As imagens, o nome e a voz poderão ser exibidas: nos relatórios parcial e final do referido projeto, na apresentação audiovisual do mesmo, em publicações e divulgações acadêmicas, em festivais e premiações nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e no banco de vídeos na internet, fazendo-se constar os devidos créditos.

O Laboratório de Mediações Sociais e Culturais fica autorizado a executar a edição e montagem das fotos e filmagens, conduzindo as reproduções que entender necessárias, bem como a produzir os respectivos materiais de comunicação, respeitando sempre os fins aqui estipulados.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem, nome e voz ou qualquer outro.

_____, _____ de _____ de 20____.

Assinatura.

Nome completo: _____

RG.: _____ CPF: _____

Telefone (1): _____ Telefone (2): _____

Endereço/Escola: _____