

O USO DO PROGRAMA EDILIM COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Luzeni Januário de Souza¹, Walteno Martins Parreira Júnior².

^{1,2}Instituto Federal do Triângulo Mineiro / Pós-Graduação em Tecnologia, Linguagens e Mídias em Educação

¹luz77eni@gmail.com, ²waltenomartins@iftm.edu.br

Linha de trabalho: Experiências e Reflexões de Práticas Educativas e/ou de caráter inovador.

Resumo

Esse trabalho consiste na construção de um livro interativo através do Edilim visando o planejamento de uma aula para crianças com a faixa etária de 5 anos da Educação Infantil cujo tema é a Diversidade Cultural. Embora, as crianças tenham um contato diário com a tecnologia, a escola não faz uso frequente pelos diferentes motivos entre eles a falta de domínio por parte de alguns profissionais da educação, a quantidade de profissionais por aluno em sala. Assim, objetiva mostrar estratégias de aulas lúdicas e assim proporcionar oportunidades de aprendizagem diferenciada para as crianças.

Palavras-chave: Edilim, livro interativo, tecnologia.

Introdução

A sociedade contemporânea evoluiu a um ritmo acelerado na área de tecnologias de informação e comunicação, conhecidas como TICs. Em relação à educação, a tecnologia alterou significativamente os processos de ensino e aprendizagem, porém grande parte dos profissionais não acompanharam essa evolução devido à falta de conhecimento e a resistência que corroboram diretamente para esse quadro.

A escola tem como principal função acompanhar as mudanças sociais e trabalhar pautadas na vivência da comunidade na qual está inserida fazendo interferências para proporcionar um aprendizado mais significativo e prazeroso através de jogos. Essa aprendizagem diferenciada exige que o professor tenha uma disposição para inovar em seu planejamento didático.

Segundo Parreira Júnior, as TICs permitem vivenciar um modelo participativo no processo pedagógico, transformando o papel do professor que deixa de ser a fonte única do conhecimento, passando a ser o mediador ou orientador num processo dinâmico e amplo de informação inovadora (2010, p.3).

Neste trabalho procurou-se desenvolver um e-book interativo, com informações e atividades multimídia sobre a diversidade cultural para alcançar os objetivos de ofertar uma oportunidade dos alunos desenvolverem o conhecimento de uma forma lúdica e prazerosa.

Usar o lúdico em uma ação didática influencia a aprendizagem por estimular a “devido à relação emocional e pessoal que o estudante estabelece quando está jogando, tornando-se sujeito ativo do processo de ensino e aprendizagem no qual se insere diretamente, ou seja, ele vai aprender enquanto brinca” (PARREIRA JÚNIOR, 2010, p.5).

Os jogos podem ser desenvolvidos a partir de várias ferramentas disponibilizadas pela Web, os mesmos estão disponíveis em duas modalidades: gratuita ou paga. Em razão da gratuidade escolheu-se o programa Edilim para confeccionar os jogos. Estes jogos serão utilizados como recurso auxiliar dentro de um planejamento direcionado para a educação infantil.

A partir dos jogos espera-se que os recursos potencializem o aprendizado desenvolvendo diversas competências, possibilitando um aprendizado prazeroso. “[...] por muitos anos os jogos têm sido usados apenas para diversão, mas só recentemente têm sido aplicados os elementos estratégicos de jogos em computadores com propósitos instrutivos” (LERNER, 1991).

Escrevem Santana et al. (2007, p.3) que “os jogos eletrônicos se constituem em uma mídia interativa ou um artefato tecnológico que alimentam a indústria cultural e vão além do simples entretenimento, que seduzem crianças, jovens e adultos”.

Através de estudos, Rendeiro e Meirinhos (2015) afirmam que o Edilim é em formato de um livro de fácil manuseio visto que a acessibilidade é imediata na internet, é um recurso fácil para o docente, pois as criações das atividades são em um formato simples e ainda assim as atividades são atraentes para as crianças.

Será considerada neste trabalho uma contextualização das teorias de alguns pesquisadores que observaram nesta fase os estágios da criança na educação infantil e a importância do seu desenvolvimento e interações com o meio.

Através dos jogos e brincadeiras a criança constrói uma aprendizagem significativa. Com isso possibilitará uma interatividade com o meio do qual está inserida. E ao se relacionar a criança produz o seu conhecimento baseado na sua percepção do mundo, tanto nos aspectos sociais, culturais (SILVA; MORAIS II, 2015).

A presença das TICs na escola por si só não garantirá eficácia pedagógica, mas bem utilizadas podem contribuir para promover novas atitudes, mudar hábitos no processo de construção de conhecimentos, promover a motivação dos alunos (DAPP, 2002).

As TICs devem funcionar como um suporte aos professores, visto que atendem crianças que estão em contato constante com essas tecnologias, mas isso não é garantia de aprendizado eficaz, porém se for bem utilizado poderá contribuir para um aprendizado independente, ou seja, um aluno pesquisador, autônomo, capaz de utilizar a tecnologia para promover o conhecimento.

A experiência de uma aula com a utilização do recurso Edilim.

Trata-se de um projeto interdisciplinar que envolve conhecimentos básicos sobre a informática educacional e várias etapas que são necessárias para atender aos objetivos propostos. O trabalho foi organizado em três partes: a) a primeira corresponde à parte teórica composta de uma revisão bibliográfica; b) a segunda parte corresponde ao desenvolvimento do trabalho mais prático, que é a criação dos jogos para crianças de 4 a 5 anos do primeiro período da Educação Infantil, e c) a terceira parte, à avaliação sobre a utilização de um e-book nas práticas educativas e o consequente desenvolvimento do relato das ações desenvolvidas.

Este estudo utiliza-se de análise de fontes bibliográficas, levantamentos de dados através de alguns autores, periódicos, artigos, e sites especializados no assunto. Nesta pesquisa será usado o método de investigação qualitativo com base em observação feita através da aplicabilidade na sala de aula de educação infantil. Inicialmente será feito um levantamento teórico existente sobre o assunto.

Assim, pretende-se utilizar os recursos tecnológicos para o desenvolvimento de jogos, pois podem “ser ferramentas instrucionais eficientes, pois eles divertem enquanto motivam, facilitam o aprendizado e aumentam a capacidade de retenção do que foi ensinado, exercitando as funções mentais e intelectuais do jogador” (TAROUCO et al., 2004, p.2).

Os jogos sobre a diversidade cultural, criados no programa do Edilim serão aplicados com crianças de 5 anos durante as aulas da disciplina Cultura Regional e Local e serão analisados os resultados da aplicabilidade dos mesmos. Diante da necessidade da inserção das novas tecnologias para a formação intelectual das crianças espera-se que seja um incentivo para futuras propostas de aulas diferenciadas utilizando Edilim como ferramenta de suporte para os professores.

Análise e Discussão do Relato.

O processo de produção das atividades foi escolhido por ser de fácil manuseio e as atividades são atrativas e assim baseadas na Lei 9.394/96, no artigo 26-A em seu parágrafo primeiro que inclui, entre os conteúdos programáticos e de forma interdisciplinar, diversos aspectos da história e da cultura que caracterizam a composição da população brasileira, de um modo geral, basicamente oriunda de três grandes e principais grupos étnicos: os indígenas, os africanos e os europeus na figura dos portugueses (BRASIL, 1996). Essa escolha foi organizada para trabalhar como reforço para as rodas de conversas, vídeos e leituras de livros. Entre os livros foram escolhidos: As meninas negras, Obax, O lápis branco, O cabelo de Lelê e A menina bonita do laço de fita.

Os livros foram explorados com atividades como desenho sobre as histórias, interferência gráfica, molde vazado, frottage, colagens e explorar a letra inicial das histórias e dos personagens. Dentre as atividades foram escolhidas as de maior interesse das crianças e onde as crianças encontraram maior dificuldade para dominar as habilidades.

O uso do programa Edilim na sala de aula como recurso foi complicado porque na escola não tem um laboratório de informática. Em razão disso foi utilizado o computador de uso pessoal da professora durante a atividade.

Segundo Souza e Aud (2007, p. 84) quando escrevem que durante uma oficina todos os alunos devem atuar de maneira interativa, pode-se “inferir que a dinâmica das oficinas de ensino privilegia a construção do conhecimento pelo sujeito que aprende, podendo culminar em aprendizado mais efetivo”. E este é o efeito que as atividades pretendiam atingir quando da proposta das ações realizadas.

A aula, em forma de oficina, foi aplicada numa sala com vinte e quatro alunos com o uso de um computador como já foi dito, e através da metodologia dos cantinhos em que a sala fica dividida em vários grupos, no caso da sala em questão foram quatro, sendo que o primeiro grupo de massinha, o segundo de casinha, o terceiro de encaixe e o quarto com jogos do programa Edilim.

E para facilitar o desenvolvimento a turma foi dividida, pois “recomenda-se que o número de participantes seja limitado. [...] é interessante dividir a turma em grupos e realizar a atividade várias vezes [...]” (SOUZA; AUD, 2007, p. 85).

Cada grupo é composto por seis alunos, a atividade foi desenvolvida num período de dez horas-aula distribuídas em dois dias letivos. A professora teve que atender a todos os

grupos simultaneamente, e controlar a curiosidade dos alunos dos três outros grupos. Como estratégia para facilitar o desenvolvimento do trabalho foi selecionado um aluno de cada grupo que apresentasse uma maior interação com a máquina para ser o primeiro jogador, pois o mesmo seria o monitor dos demais. Dentre a turma, quatro alunos apresentaram maior dificuldade e mediante a investigação detectou-se não mantem um contato constante com tecnologia, ao passo que dentre as crianças com maior desempenho foi constatado o contato diário com a tecnologia. O resultado foi avaliado como positivo, pois durante a atividade além do monitor dentro do próprio grupo, as crianças se ajudavam mutuamente com entusiasmo.

Através dos resultados observados até o momento nas atividades já desenvolvidas, os alunos mostraram um interesse maior com as aulas, pois eles não possuem acesso diário aos recursos tecnológicos na sala de aula.

Outro fator que colaborou para o desenvolvimento das atividades foram os jogos utilizados para fundamentar a roda de conversa sobre a diversidade cultural. E novas atividades estão sendo desenvolvidas para as próximas ações em sala de aula.

Os alunos se mostraram interessados e assim a motivação para a participação durante as aulas foi maior e isto resulta em um maior aprendizado.

Segundo Santana et al. (2007, p.8), “é de suma importância considerar que as narrativas dos jogos, e também os jogos eletrônicos em si, podem funcionar como um instrumento para a aprendizagem e reflexão em torno dos mais variados temas que são abordados e trazidos em suas narrativas”.

E assim, os resultados da experiência proporcionou um enriquecimento quanto à utilização de atividades lúdicas em sala de aula, indicando novos caminhos a serem observados quanto a preparação das aulas por parte dos autores do trabalho.

Considerações

Analisando a história, o computador foi desenvolvido a partir do final dos anos setenta do século XX, e dez anos após, países como o Reino Unido e França já haviam implantado políticas nacionais para serem utilizados nas escolas enquanto no Brasil ainda é uma luta para o uso, seja pela resistência por parte dos professores, o que pode ser explicado pela morosidade da implementação de novas políticas para a educação, pois mesmo depois de

decorridos mais de quarenta anos ainda não são todas as escolas que possuem laboratórios de informática,

O trabalho teve como proposta de pesquisa a elaboração de um livro interativo de atividades com o programa Edilim para as crianças de cinco anos da educação infantil no contexto da aprendizagem e verificação desta ocorrência, da aquisição das competências das TIC por parte dos alunos.

A contribuição do trabalho para futuras pesquisas é a prática através da monitoria entre as próprias crianças, e a importância da interação entre elas no decorrer dos jogos. Futuramente, o trabalho poderá ser reelaborado para crianças especiais na mesma faixa-etária, ou com crianças de outros grupos da educação infantil.

Através da experiência pode-se perceber a assimilação de manuseio por parte das crianças nos jogos e o interesse em participar das atividades.

Referências

BRASIL. Lei 9394, de 20 de dez de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm>, acesso em 20 jun. 2016.

DAPP - Ministério da Educação. **As TIC e a qualidade das aprendizagens**, Estudos de Caso em Portugal. Lisboa: OCDE. 1. ed., 2002.

ESTEVES, B.; MEIRINHOS, M. **O computador Magalhães na transformação de práticas educativas do 1º Ciclo**. Disponível em <<https://bibliotecadigital.ipb.pt/bitstream/10198/8126/1/ID177.pdf>>, Acesso em 16 abr. 2016.

LERNER, M. **Uma Avaliação da Utilização de Jogos em Educação**. Rio de Janeiro: COPPE/UFRJ. (Oficinas de Informática na Educação). 1991.

MARATORI, P. B. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?**, Trabalho de Conclusão de Disciplina (Introdução a Informática na Educação) - Programa de Mestrado de Informática aplicada à Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 33 p., 2003.

PARREIRA JÚNIOR, W. M. Palavra cruzada e TICs como recursos didáticos no ensino de geografia In: DALBEN, .A. I. L. F. et al. (Orgs). Encontro nacional de didática e prática de ensino (ENDIPE), 15., 2010. Belo Horizonte (MG). **Anais...** UFMG, 2010, CD-ROM.

RENDEIRO, S.; MEIRINHOS, M. **E-book interativo multimédia para aprendizagem do estudo do meio no 3º ano de escolaridade**. Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación. Coruña. v. extr., n. 13, 2015.

SANTANA, C. et al. Tríade: delineando o processo de construção de um roteiro de um jogo eletrônico. Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital, 6. **Anais...** São Leopoldo: Unisinos, 2007.

SILVA, I. K. O.; MORAIS II, M. J. O. Desenvolvimento de jogos educacionais no apoio do processo de ensino-aprendizagem no ensino fundamental. **Holos**. Rio Claro. a. 27, v. 5, 2011.

SOUZA, C. M.; AUD, F. F. Oficinas de ensino: vivenciando e aprendendo. In: BONETTI, A. M. (Org.). **Práticas alternativas de ensino**: relato de experiências do PET/Biologia – UFU. Uberlândia: EDUFU, 2007, p. 81 – 88.

TAROUCO, L. M. R. et al. Jogos educacionais. **Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 2, n. 1, mar. 2004.

Referencias:

SOUZA, Luzeni Januário de; PARREIRA JÚNIOR, Walteno Martins. O Uso do Programa Edilim Como Recurso Pedagógico. In: Encontro Mineiro Sobre Investigação na Escola (EMIE), 7. 2016. Uberlândia. **Anais...** UFU-FACIP, 2016, ISSN 2234-4765. Disponível em <<http://www.emie.facip.ufu.br/node/45>> ou <www.waltenomartins.com.br/artigos.html>.