

O Uso do Programa Edilim Como Recurso Pedagógico

Luzeni Januário de Souza¹; Cléia Alves Simões Dias¹; Walteno Martins Parreira Júnior²

¹Discente - Pós-Graduação em Tecnologia, Linguagens e Mídias em Educação - Instituto Federal do Triângulo Mineiro – Campus Uberlândia-Centro - Rua Blanche Galassi, 150 – Uberlândia - MG

²Docente da Pós-Graduação em Tecnologia, Linguagens e Mídias em Educação; e da Licenciatura em Computação - Instituto Federal do Triângulo Mineiro – Campus Uberlândia-Centro.

luz77eni@gmail.com, simoescleia@gmail.com, waltenomartins@iftm.edu.br

Abstract. *This work involves the construction of an interactive book by Edilim for planning a lesson for children 5 years of early childhood education whose theme is cultural diversity. Although children have daily contact with the technologies, the school does not use often for different reasons. This work is to show how we can work more playful way and thus provide a different class for children.*

Resumo. *Este trabalho consiste na construção de um livro interativo através do Edilim para o planejamento de uma aula para crianças de 5 anos da Educação Infantil cujo o tema é a Diversidade Cultural. Apesar das crianças terem um contato diário com as tecnologias, a escola não faz uso frequente pelos mais diferentes motivos. O presente trabalho vem para mostrar como podemos trabalhar de forma mais lúdica e assim proporcionar uma aula diferenciada para as crianças.*

1. Introdução

A sociedade contemporânea evoluiu a um ritmo acelerado na área de tecnologias de informação e comunicação. Em relação à educação a tecnologia alterou bastante os processos de comunicação e aprendizagem.

Visto que na sociedade informatizada uma das funções da escola é acompanhar essas mudanças sociais e trabalhar pautada nas vivências do grupo fazendo interferências, para um aprendizado mais relevante. A tecnologia faz parte do cotidiano das crianças, deve-se então explorar o potencial para uma aprendizagem mais efetiva prazerosa.

Essa aprendizagem diferenciada exige que o professor tenha uma disposição para inovar no ensino aprendizagem.

Neste trabalho procuramos desenvolver um e-book interativo, com informação e atividades multimídia, para que os alunos possam, em um contexto de sala de aula, aprender de uma forma mais lúdica.

Os jogos podem ser feitos a partir de várias ferramentas disponibilizadas pela Web que podem ser gratuitas ou paga, no caso da nossa pesquisa escolhemos o

Anais do Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação 2016

programa Edilim para confeccionar jogos, que serão utilizados como recurso auxiliar de um planejamento sobre diversidade cultural, direcionado para crianças de 5 anos.

A partir dos jogos espera-se que os recursos potencializem o aprendizado desenvolvendo as 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).

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 de um formato simples e ainda assim as atividades são atraentes para as crianças.

O objetivo do presente trabalho é pesquisar o uso do e-book no planejamento de uma aula sobre diversidade cultural, visto que o professor tenta reestruturar o relacionamento entre o aluno e professor para atender o interesse de aula diferenciada.

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 inserido. 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 TIC na escola por si só não garantirá eficácia pedagógica, mas bem utilizadas, podem contribuir para promoverem novas atitudes, como forma de mudar hábitos no processo de construção de conhecimentos, na motivação dos alunos para a aprendizagem e consequentemente na melhoria do sucesso escolar (DAPP, 2002).

As TIC's devem funcionar como um suporte aos professores, visto que no mundo digitalizado como vivemos é uma presença constante no dia-a-dia das crianças, mas isso não é garantia de aprendizado eficaz, mas se for bem utilizado poderá contribuir para um aprendizado independente, ou seja, um aluno pesquisador criando assim novos hábitos na criança.

Considerando que o computador a partir do final dos anos setenta do século XX, e em 1980 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 ou outros motivos que podem ser variados.

2. Materiais e Métodos

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.

Anais do Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação 2016

Este é um projeto interdisciplinar que envolve conhecimentos básicos sobre a informática educacional e várias etapas que são necessárias para atender aos objetivos propostos. O presente trabalho encontra-se organizado em três partes: a) a primeira corresponde à parte teórica 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.

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.

2.1 Experiência da utilização do Edilim

O uso do programa Edilim na sala de aula como recurso é complicado porque na escola não tem um laboratório de informática pois se trata da educação infantil, mas a durante a atividade apesar da utilização de um computador, este de uso pessoal da professora, conseguiu fazer com que os alunos se interessassem pela atividade e enquanto um executava os outros prestavam atenção e acabavam palpitando. Enfim o entusiasmo de todos foi contagiante.

3. Resultados

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.

4. Considerações finais

O trabalho teve como proposta de pesquisa a elaboração de um livro interativo de atividades com o programa Edilim para as crianças de 5 anos da educação infantil no contexto da aprendizagem e verificação desta ocorrência e da aquisição das competências das TIC por parte dos alunos.

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

Referências

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

Anais do Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação 2016

Esteves, Bruno; Meirinhos, Manuel. “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” (1991). Rio de Janeiro: COPPE/UFRJ. (Oficinas de Informática na Educação).

Maratori, P. B. “Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?” (2003), 33 p. 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.

Rendeiro, Sónia; Meirinhos, Manuel. (2015) 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.

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

ISSN: 2525-2968

Workshop

Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação ANAIS

21

**DE MAIO
DE 2016**



Organizadores:

Ricardo Soares Bôaventura

Gyzely Suely Lima

Lauro Luiz Pereira Silva



**INSTITUTO
FEDERAL**

Triângulo Mineiro

Campus

Uberlândia Centro