

---

# O Lúdico na Formação de Professores da Educação Básica na Capacitação em TIC

## The Ludic in Teacher Training of Basic Education in Training in ICT

---

ANDRÉIA LUCIMAR SILVA DE LIMA  
Universidade Federal de Santa Maria

LIZIANY MÜLLER MEDEIROS  
Universidade Federal de Santa Maria

**Resumo:** 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. Quanto ao objetivo, é uma pesquisa exploratória. 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 UFSM. Conclui-se que o uso dos mediadores pedagógicos atividades lúdicas favoreceram a capacitação em TIC. Os professores apresentaram no seminário final o produto das capacitações. As atividades lúdicas possibilitaram a aproximação entre os envolvidos no processo de formação, reduziram o medo do novo e do tecnológico, criando, nas capacitações em TIC, um vínculo de confiança e de segurança no fazer prático.

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

**Abstract:** The study was conducted in primary school network in the municipalities of Alegria/RS, Independência/RS e Inhacorá/RS, with the aim of training 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. As for the goal, it is an exploratory research. Training in Information and Communication Technologies - ICT is complementary part of PROIPE outreach program - Pedagogical Innovation Program, linked to the Department of Agricultural and Rural Education of UFSM Extension. We conclude that the use of educational mediators recreational activities favored training in ICT. Teachers presented at the final seminar of the product capabilities. The recreational activities enabled the rapprochement between those involved in the training process, reduced fear of the new and technological, engineering, training in ICT, a link of trust and security in making practical.

**Keywords:** Playful activity, continuing education of teachers, Information and Communication Technologies.

## **1 Introdução**

O ensino perpassa por constantes mudanças nas últimas décadas e, neste contexto, a formação continuada propicia aos professores uma reflexão de 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, onde, a formação continuada dos professores considera a demanda existente nas Tecnologias 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", referente ao PROIPE – Programa de Inovação Pedagógica da Universidade Federal de Santa Maria. 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 às 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 desenvolve. A criação de tutoriais serviu 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 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 da 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 da 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 Nacional de Educação (PNE, Lei 10.172, de 09 de janeiro de 2001). 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 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 na 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 têm mais uma participação tão significativa como mediadoras nas atividades diárias, da vida adulta, como em épocas passadas.

Assim, o objetivo geral do presente estudo foi avaliar o uso do lúdico como mediador pedagógico na formação continuada de professores. Para alcançar tal objetivo, recorreu-se aos seguintes 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 e elaborar tutoriais dos assuntos trabalhados nas capacitações (Toondoo, Prezi, Moodle, Repositórios Educacionais – Objetos Educacionais).

## **2 Método**

A pesquisa quanto à abordagem adotada foi a qualitativa. A pesquisa qualitativa 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). 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).

Os dados referentes às escolas foram obtidos no projeto do PROIPE e através de informações da própria escola. São 110 indivíduos vinculados as escolas localizadas nos municípios participantes do PROIPE e que foram cadastrados no Moodle PROIPE. Como instrumentos de coleta de dados foram aplicados questionários no decorrer do curso, o que possibilitou a análise das necessidades e carências dos professores.

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.

As capacitações ocorreram durante o final de 2013 e no ano de 2014. No total ocorreram nove capacitações 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.

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

Foram utilizados, como técnica de coleta de dados, através de um diagnóstico, objetivando conhecer melhor o grupo, a observação, os questionários e as atividades lúdicas que serviram para obter informações de uma forma diferenciada e dinâmica. 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 e sanar as dúvidas dos participantes com relação à capacitação.

No encerramento das capacitações foi realizado Seminário Final nos municípios de Alegria e Inhacorá, no qual os professores envolvidos apresentaram suas produções baseadas nos temas trabalhados pelos quatro NIPs – eixos do PROIPE.

Para Freire (1996) tudo está em permanente transformação e interação. No caso dos professores estes fatos se manifestam pela constante necessidade de aprimorar sua prática pedagógica através de capacitações nas diferentes áreas de atuação. O mesmo autor diz “*o mundo não é, o mundo esta sendo*”. E é neste contexto que as capacitações em TIC foram realizadas.

### **3 Resultados e Discussão**

A “Caixa Mágica” foi a primeira atividade lúdica aplicada no município de Alegria/RS e foi usada como mediadora no processo de nivelamento dos educadores 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.

Nesta atividade lúdica 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 se refere 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.

A "Trilha da Vida" se caracteriza por ser um circuito realizado por um indivíduo de cada vez, guiado por dois dos capacitadores, onde os professores realizam o trajeto 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.

Nesta atividade lúdica, 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 facilita a interação e integração destes com as TIC usadas no processo de democratização do conhecimento? Essa atividade apontou às seguintes sensações: segurança (49%), medo (19%), felicidade (6%), confiança (13%) e tranquilidade (13%). Estes índices apontam 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).

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, alguns apresentadas a seguir, reforçam esta impressão descrita por Greco (2002).

*"As maravilhas dependem de mim. Amei."* (E<sup>21</sup> 01)

*"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)

*"Muito feliz com uma atividade diferente."* (E 07)

*"Tive medo no começo, depois fiquei tranquilo."* (E 11)

*"Medo de cair e de me machucar ao pegar os objetos."* (E12)

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.

A atividade "Trilha Tecnológica" teve a prática executada em nove computadores e complementou os dados obtidos na "Trilha da Vida". Nessa atividade o questionamento foi o seguinte: *Você se acha capaz de utilizar as TIC no seu dia a dia?*

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 nas respostas transcritas a seguir.

*- 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)*

*- 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 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*

<sup>21</sup> E = Educador

*bastante a internet, nos programas do governo federal, e precisamos dessas informações, e eu acho que seria isso aí. (E 26)*

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 têm familiaridade com as tecnologias e outros têm a expectativa de que com a capacitação terão a possibilidade de construir atividades didáticas pedagógicas aplicáveis em sala de aula e mediadoras da aprendizagem.

A capacitação 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 das atividades lúdicas que incentivaram o diálogo e a valorização da capacidade de cada um dos professores envolvidos, no processo de formação continuada, foi possível construir a metodologia a ser empregada em sala de aula, onde, 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" serviu 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...)?*. Nessa atividade foi possível obter respostas que transmitiram as necessidades e carências dos professores, referentes às Tecnologias de Informação e Comunicação.



"- *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)

"- *Fazer vídeos, textos, imagens e musica; Slides (imagens+texto); baixar programa para filmes.*" (E 32)

"- *Laboratório ativo com monitor; internet mais rápida com atualização frequente; atividades para áreas específicas: baixar vídeos, baixar músicas, histórias em quadrinhos.*"(E 35)

Corroborando com as respostas dos professores:

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 carências dos professores com relação ao espaço, em ter um monitor para auxiliar nas dúvidas dos alunos e em momentos em que as aulas se realizam no laboratório de informática, a impossibilidade e/ou a dificuldade de acesso a internet também é sentida por estes. 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.

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, onde a participação de todos os segmentos da escola ocorre de forma transparente efetivando o 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.

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, com os resultados obtidos através 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 e que colaboraram com a construção do conhecimento.

Os softwares trabalhados durante a capacitação são considerados programas educacionais 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.

A avaliação das capacitações ocorreu no encontro final, realizado em Inhacorá, no qual estavam presentes os professores dos municípios que fizeram parte do PROIPE, foi solicitado aos presentes que respondessem um questionário com perguntas referentes as atividades executadas junto ao Eixo Formação em TIC, onde os mesmos expuseram suas opiniões a respeito dos cursos e deram sugestões para melhorias a respeito do que foi trabalhado durante o ano de 2014.

Professores do Município de Alegria

*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*

Professores do Município de Independência e Inhacorá

*Quais foram às 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*

*"Estrutura física inadequada." E 05-I*

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

As respostas dadas à questão são semelhantes para os três municípios, os professores têm 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.

Professores do Município de Alegria

*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*

*"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, 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*

Professores do Município de Independência e Inhacorá

*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, serve de estímulo e motivação para a aprendizagem." E 28-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 quando há atividades lúdicas há uma melhor interação entre todos. Isso nos aproxima." E 32 -I*

Com relação às respostas da questão 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.

Dos quatro grupos criados para realizar atividades, tendo como ferramenta de apoio o software Toondoo, um grupo apresentou como produto que levou 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, 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.

#### **4 Considerações Finais**

Verificou-se que os professores possuem algum conhecimento sobre Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC e que a prática 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.

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.

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.

## Referências

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

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

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.

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

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.

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

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

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](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.

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.

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.

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

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.

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/UFSM, 2014.

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

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.

*Submetido para avaliação em 04 de setembro de 2015  
Aprovado para publicação em 02 de fevereiro de 2016*

**Andréia Lucimar Silva de Lima**

Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, BR-RS, andreia.lima@ufsm.br

**Liziany Müller Medeiros**

Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, BR-RS, lizianym@hotmail.com