

# Mediação Pedagógica : objetos de aprendizagem na Educação Infantil

Aluska Silmary F. Moraes<sup>1</sup>, Maria Lúcia Serafim<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Centro de Ciência e Tecnologia (CCT) – Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) – Campina Grande, PB - Brasil

<sup>2</sup>Centro de Educação (CEDUC I) – Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) – Campina Grande, PB – Brasil

aluskasilmary@gmail.com, maluserafim@hotmail.com.br

**Abstract.** *The information and communication technologies bring digital media to the classroom, which can mobilize more interactivity, dynamism and attractiveness. This also happens at kindergarden. In this field there is a shortage of material that can help children in their learning. Based on this fact it was created a learning object – LO, whose goal is to generate pedagogical mediation and to contribute with new ways of thinking about teaching and learning with digital technologies. In this study an LO in development called “A day at the Zoo” features a playful environment that will help children learning, as they can learn by playing.*

**Resumo.** *As tecnologias da informação e comunicação trazem para sala de aula as mídias digitais, que podem mobilizar mais interatividade, dinamismo e atratividade. Isso ocorre também na Educação Infantil. Há nesse campo, escassez de materiais que auxiliem as crianças em sua aprendizagem. Foi a partir deste olhar que se criou um objeto de aprendizagem - OA, cujo objetivo é gerar mediação pedagógica e contribuir com novas maneiras de pensar o ensino e a aprendizagem com tecnologias digitais. Neste estudo o OA “Um dia no zoológico”, em desenvolvimento, apresenta ambiente lúdico que ajudará no aprendizado das crianças, de forma que possam aprender brincando*

## 1. Introdução

Numa sociedade moderna, a busca por novas formas de ensinar, na qual se aprenda brincando é parte integrante da ação educadora, onde os meios lúdicos atraem a atenção do aprendiz e o convida a experimentar um ambiente no qual ele poderá se divertir ao mesmo tempo em que o conhecimento proposto e a apreensão do mundo se desenvolvem. Segundo Piaget (1993) a aprendizagem com crianças deve contemplar a brincadeira e os jogos, pois geram um tipo de atividade particularmente poderosa para o exercício da vida social e da atividade construtiva da criança.

Dentre os tantos recursos, os objetos de aprendizagem, no formato de atividades contendo animações e simulações, têm-se apresentado como possibilidade de desenvolvimento de processos interativos e cooperativos de ensino e aprendizagem, estimulando o raciocínio, novas habilidades, a criatividade, o pensamento reflexivo, a autonomia e a autoria. Na Educação Infantil o uso de mídias ajuda na hora de atrair a atenção e interesse das crianças, com isso os objetos de aprendizagem tornam-se um meio interessante de se trabalhar conteúdos por causa do seu poder lúdico. Para Moran (1991,p.146),

Educar é procurar chegar ao aluno por caminhos possíveis: pela experiência, pela imagem, pelo som, pela representação (dramatizações, simulações), pela multimídia. É partir de onde o aluno está ajudando-o a ir do concreto para o abstrato, do imediato para o contexto, do vivencial para o intelectual, integrando o sensorial, o emocional e o racional.

Diante disto, este objeto de aprendizagem foi pensado de forma a trazer para o educador e para o educando, uma nova abordagem para o ensino aprendizagem, tendo o lúdico como ponto chave de enriquecimento ao ensino de matemática na Educação Infantil. O OA que será descrito a seguir traz os recursos das mídias e o encantamento dos animais e do ambiente do zoológico para atrair, encantar, prender a atenção e ensinar matemática de forma lúdica e interativa, proporcionando o *feedback* necessário de forma motivadora, para que a criança aprenda a construir conhecimento com a mediação do educador.

## **2. Desenvolvimento do Objeto de Aprendizagem: Um dia no Zoológico**

O processo de construção do OA inicia-se com a escolha do conteúdo que será abordado no objeto e quais os conceitos que serão trabalhados de acordo com a faixa etária das crianças que no caso é de 03 a 06 anos. A escolha em trabalhar com matemática se deu na perspectiva de tornar os conceitos e conteúdos para a clientela infantil de modo mais prazeroso e conseqüentemente lúdico. A partir daí, foi feita uma pesquisa de quais conceitos são trabalhados e como se dá essa aprendizagem. Baseando-se no mapa conceitual foram criados os mapas de cenário e o navegacional, que irão orientar na construção do objeto de aprendizagem em questão.

Esse processo de produção de objetos de aprendizagem foi baseado no modelo da Rede Interativa Virtual de Educação - RIVED. Lá encontramos o objeto de aprendizagem “Um dia de trabalho na fazenda” que serviu como inspiração, mas com foco na educação infantil pelo fato de não se encontrar objetos de aprendizagem para esse público.

A interface foi pensada a partir de um contexto que chamasse a atenção das crianças, e como os animais costumam atrair essa atenção, o cenário escolhido foi o zoológico, onde na tela inicial, há o que chamamos de tela de apresentação, composta por 06 placas, representativas dos subcenários que conduzirão a criança a cenários diferentes de acordo com sua escolha, ou seja, clicando em uma das placas, a criança escolherá seu destino, como pode ser visto na figura 1.



**Figura 1: Tela principal do OA**

Ao escolher seu destino optando por uma das placas em forma de seta, a criança é direcionada aos seguintes ambientes:

- **Seta indicativa Ponte** – Cenário destinado ao aprendizado de “Cores e Formas geométricas”, onde o aluno irá aprender as três cores primitivas (vermelho, amarelo e azul) e as três formas básicas (triângulo, círculo e quadrado);
- **Seta indicativa Jaula** - Cenário destinado ao aprendizado “Dimensão”, onde os alunos irão aprender a diferenciar GRANDE E PEQUENO;
- **Seta indicativa Carrinho de passeio** - Cenário destinado ao aprendizado “Deslocamento e Movimentos”, onde os alunos terão noções de direção (em frente, dos lados, atrás).
- **Seta indicativa Lago** - Cenário destinado ao aprendizado de “números”, onde o aluno aprenderá a contar, identificar os números de 1 até 10;
- **Seta indicativa Reserva Ambiental** - Cenário destinado ao aprendizado dos conceitos de “iguais e diferentes”
- **Seta indicativa Fosso** - Cenário destinado ao aprendizado dos conceitos de “Tamanho”, onde o aluno poderá identificar os animais “grandes e pequenos”.

Em todos os cenários teremos a presença de “Chico”, um macaquinho muito esperto que será o nosso agente pedagógico. A função de Chico em cada cenário é convidar o aluno ao aprendizado dos conteúdos, e ao final de cada atividade ele irá fornecer um *feedback* ao aprendiz.

Como se trata de crianças da Educação Infantil e que ainda não foram alfabetizadas, além de aparecer um texto explicando a atividade, ela também será falada pelo nosso agente pedagógico, o Chico. O processo de validação do objeto de aprendizagem “Um dia no zoológico” se dará em uma escola municipal da cidade de Campina Grande no Estado da Paraíba, com crianças de 03 a 06 anos de idade. O objeto de aprendizagem em construção quando agregado a prática pedagógica docente, irá auxiliar os professores na mediação dos conceitos da matemática, de forma motivadora, dinâmica e envolvente, ajudando a atrair a atenção e concentração das crianças. O OA “um dia no zoológico” trará consigo os conceitos matemáticos que serão apresentados de forma lúdica, no qual elas terão prazer em aprender brincando, com a presença do agente pedagógico “Chico” o guia nessa deliciosa aventura.

### **3. Considerações Finais**

O lúdico é um elemento importante na construção da aprendizagem de crianças da Educação Infantil na medida em que possibilita convivência significativa com os saberes. Nesta perspectiva o objeto de aprendizagem “Um dia no zoológico” poderá ser uma ferramenta mediadora útil ao processo de ensino e aprendizagem da matemática, pois se apóia sobremaneira numa construção do pensamento que dá vazão à ludicidade, à brincadeira, ao jogo, na medida em que se exploram cenários com os animais e utiliza os recursos das mídias como, áudio, imagem, animação, entre outros. Tem-se como referência que ao se trabalhar desde a Educação Infantil os conceitos matemáticos que ajudarão no desenvolvimento cognitivo das crianças, de forma lúdica, elas aprenderão desde cedo a se familiarizar e a gostar de matemática, e assim, poderão vir a equacionar de forma mais positiva os fundamentos de apreensão dos conceitos necessários desenvolvidos nesta disciplina.

Em síntese este OA apóia-se na concepção construcionista da aprendizagem, considerando o aprendiz como agente ativo em todos os cenários propostos pelo objeto. Para cada construção cognitiva, interativa e lúdica realizadas, estas deverão ser orientadas e acompanhadas pelo professor que será um elemento mediador nesse processo. Ressalta-se que o tema “Um dia no zoológico” ao ser relacionado com o contexto empregado e os conteúdos relativos à matemática nessa fase da Educação Infantil poderá gerar apreensões significativas para o universo infantil, pois este OA apresenta uma agregação de aspectos que instigam o conhecimento e podem produzir um interesse maior neste tipo de atividade desenvolvida.

### **Referências**

PIAGET, J. *A linguagem e o pensamento da criança*. São Paulo: Martins Fontes. 6ª edição. 1993.

MORAN, José Manuel. *Como ver televisão*. Leitura crítica dos meios de comunicação. São Paulo: Edições Paulinas, 1991.

RIVED <<http://rived.proinfo.mec.gov.br/projeto.htm>>. Acesso em: 23 jul. 2010.