



TECNOLOGIAS COMO FORMA DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE ALUNOS

Technologies as a way teaching-learning for students

Diana de Lima Souza¹
Alice Ramos de Oliveira²

Resumo:

Breve relato sobre o curso de Gestão de Projetos e Formação Docente. Esse Projeto de Aprendizagem, realizado dentro do curso de especialização, teve como tema: Tecnologias como forma de ensino-aprendizagem de alunos. As metodologias empregadas durante o curso de pós-graduação foram: rodas de conversas dos cotidianos escolares, com professores e equipe gestora, etnografia e grupo focal com alunos. Com objetivo, conscientizar o corpo docente e discente ao uso de tecnologias dentro e fora do ambiente educacional, propondo métodos que auxiliem no processo de alfabetização e que constituem o processo dentro e fora da sala de aula. O projeto de aprendizagem ressaltou o poder da acessibilidade de informações como forma de aprendizagem significativa e como essa ferramenta pode tornar os alunos protagonistas em seu ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Tecnologias; Acessibilidade; Aprendizagem.

Abstract:

Brief report on the Project Management and Teacher Training course. This Learning Project, carried out within the specialization course, had the theme: Technologies as a way of teaching and learning for students. The methodologies used during the postgraduate course were: daily school conversations with teachers and management team, ethnography and focus groups with students. The objective is to raise awareness among teaching staff and students about the use of technologies inside and outside the educational environment, proposing methods that assist in the literacy process and that constitute the process inside and outside the classroom. The learning project highlighted the power of information accessibility as a form of meaningful learning and how this tool can make students protagonists in their teaching-learning.

Keywords: Technologies; Accessibility; Learning.

¹ Formada em Pedagogia, pela Faculdade Martha Falcão. Especialista em Gestão e Supervisão escolar pela Faculdade IDAAM. Especialista em Gestão Pública pela Universidade do Estado Amazonas. Assessora de Gestão Integrada da Educação/SEMED Manaus. Email: diana.lima@semed.manaus.am.gov.br.

² Formada em Licenciatura Plena em Educação Física pela Universidade Federal do Amazonas. Especialista em Psicomotricidade Relacional. Formadora do Projeto Oficina de Formação em Serviço, da Secretaria Municipal de Educação/SEMED Manaus. E-mail: alice.ramos@semed.manaus.am.gov.br



INTRODUÇÃO

A Oficina de Formação em Serviço (OFS) é um projeto de formação continuada que atualmente é realizado em nove escolas públicas municipais. Ele atendendo escolas nas áreas urbana, rodoviária e ribeirinha, tem como principal objetivo fazer com que as escolas criem o hábito da cultura de estudos em seus respectivos ambientes escolares.

A partir do projeto OFS foi idealizado um curso de pós-graduação chamado de Gestão de Projetos e Formação Docente para atender os professores não só com a formação continuada de professores no chão do ambiente escolar e que também os qualificassem de modo a garantir um salário mais digno.

Esse projeto de pós-graduação é uma parceria da Secretaria Municipal de Educação (SEMED) e Universidade do Estado do Amazonas (UEA), fomentando a formação continuada em serviço nas escolas públicas para professores e alunos egressos das várias universidades da cidade de Manaus, com olhar diferenciado, democrático, igualitário visando promover uma educação mais justa, modificando práticas, refletindo conceitos a respeito dos cotidianos escolares.

Nesse sentido, durante todo o processo formativo da pós-graduação, tive a oportunidade de participar do curso construindo os dados da pesquisa, ouvi meus pares, a formadora nos vários momentos reflexivos acerca do papel do professor dentro e fora do ambiente escolar.

A formadora trouxe nos encontros formativos reflexões sobre o diferencial como professores e nosso papel importante papel na sociedade. Concretizei conceitos, fiz parte de discussões do meu fazer diário, nesse sentido a formação me trouxe teoria e prática para que eu tivesse um novo olhar ao meu fazer pedagógico diário e pudesse modificar o fazer diário de meus alunos.



Está pós-graduação me possibilitou realizar algo inimaginável, estudar no meu horário e ambiente de trabalho. Essa oportunidade foi proporcionada não só a mim, mas a todos os colegas que aderiram ao projeto OFS.

As metodologias utilizadas durante o transcorrer da pós-graduação foram: rodas de conversas dos cotidianos escolares com os professores, pedagogas, alunos egressos do curso, pesquisa etnográfica e grupo focal com dois grupos de alunos da escola pesquisada.

Ao participar desta pós-graduação, vi também o contentamento e envolvimento dos professores da Escola Municipal Alternativa Padre Mauro Fancello, já que quando eu e os professores saíamos das salas para nossos momentos de estudo, éramos atendidos pelos Assistentes à Docência - ADs orientados pela coordenação SEMED/UEA, que ficavam em nossas salas de aulas com os alunos, garantindo-lhes as aulas, que eram devidamente planejadas pelos professores da escola.

Após dois anos de estudos, obtive muitos conhecimentos acerca da educação e dos cotidianos escolares e como cresci como professora e profissional da educação. Hoje percebo, o quanto foi necessário, cada etapa do curso.

A primeira etapa, chamado Núcleo Epistemológico, contemplava conhecimento sobre cotidiano escolar, problemáticas, potencialidades e realidades da escola, seus currículos e aprendizagem; a segunda etapa Núcleo Metodológico, me revelou as metodologias de ensino e aprendizagem, ampliando minha visão sobre a metodologia de projetos e a terceira e última etapa Núcleo Experiencial, visou formatar o projeto formativo de professores da escola pesquisada, me possibilitando a aprender a escrever meu projeto de aprendizagem, além de participar e os laboratórios experienciais.

Particpei efetivamente das três oficinas formativas dos laboratórios experienciais, que foram: a) Oficina de Educação Especial e Psicomotricidade; b) Tecnologias interativas voltadas para a Educação; c) Alfabetização e Letramento



Interdisciplinar, me deu conhecimentos teórico prático para pensar na realidade da escola pesquisada e da turma que iria aplicar meu projeto de aprendizagem.

Esse relato tem como objetivo destacar as principais atividades desenvolvidas no projeto de aprendizagem, realizado na sala de aula do 4º ano B, para alunos da faixa etária de 10 e 11 anos, com a intenção de trazer o acesso às ferramentas tecnológicas e assim formalizar ideias de que as tecnologias podem ser meios de acesso à informação de qualidade e possibilitar de integrar novos contextos no processo ensino-aprendizagem.

Por eu não ser a professora titular da turma pesquisada, foi realizado antecipadamente o levantamento a respeito do perfil pedagógico da turma, bem como os assuntos de maior complexidade para que as ferramentas tecnológicas fossem utilizadas como forma de aprimorar aprendizagem e minimizar as fragilidades educacionais encontradas.

A turma foi considerada estratégica, pelo fato de apresentar grande índice de alunos que possuem pais não-alfabetizados, vulnerabilidade social e em processo de alfabetização. Esta turma tem como características principais alunos nas fases alfabética parcial e alfabética consolidada.

Segundo Ferreiro e Teberosky (1986), a construção do conhecimento da leitura e da escrita tem uma lógica individual, embora aberta à interação social, na escola ou fora dela. Neste processo, a criança passa por etapas, com avanços e recuos, até se apossar do código linguístico e dominá-lo. O tempo necessário para o aluno transpor cada uma das etapas é muito variável.

De acordo com a teoria exposta em Psicogênese da Língua Escrita, toda criança passa por quatro fases até que esteja alfabetizada:

Pré-silábica: a criança não consegue relacionar as letras com os sons da língua falada;

Silábica: a criança interpreta a letra a sua maneira, atribuindo valor de sílaba a cada uma.



Silábico-alfabética: a criança nesta fase, mistura a lógica da fase anterior com a identificação de algumas sílabas.

Alfabética: domina o valor das letras e sílabas.

Nos anos de 1980, as ideias de Ferreiro e Teberosky, causaram no Brasil um grande impacto sobre a concepção que se tinha do processo de alfabetização e letramento, influenciando os autores dos livros Parâmetros Curriculares Nacionais.

DESCREVENDO ALGUMAS EXPERIÊNCIAS PEDAGÓGICAS DO PROJETO DE APRENDIZAGEM

As experiências pedagógicas, trabalhadas com a turma do 4 ano B, deram-se pela necessidade de trazer formas diferentes de ensinar e aprender na Escola Municipal Alternativa Padre Mauro Fancello. Mas para atender as especificidades da turma do professor Claudionor, professor titular da turma pesquisada, e por eu estar trabalhando em outra escola, tive que dialogar previamente com o referido professor, para escrever e desenvolver o projeto de aprendizagem específico para a turma. O segundo passo foi dialogar com a equipe gestora da escola.

Busquei por uma turma que tivesse a necessidade de intervenção pedagógica, e o professor titular listou uma série de intervenções pedagógicas que poderiam ser feitas devido ao baixo rendimento da turma além do aspecto comportamental. Refleti bastante, em virtude das problemáticas da turma e decidi que esta seria a turma que iria aplicar o projeto de aprendizagem.

Com o auxílio de minha professora formadora, pensamos e idealizamos inúmeras situações de intervenções pedagógicas que a turma precisava para diminuir as necessidades dos alunos, então decidimos que iríamos utilizar o laboratório de informática da escola e as outras ferramentas tecnológicas que estão à disposição para o ensino e aprendizagem dos alunos. Decidi, portanto, escrever um projeto de



aprendizagem que falasse a linguagem dos alunos da turma com ênfase em seus interesses tecnológicos.

O projeto de aprendizagem teve como objetivo principal trabalhar as tecnologias dentro da sala de aula com utilização de aplicativos simples e fáceis que estimulassem o aprendizado significativos dos alunos, e assim, foram trabalhadas formas úteis para educar com as tecnologias, para que trouxessem um outro olhar para ensinar e aprender de maneira mais prazerosa, divertida e no contexto da educação voltada para o século XXI.

Para executarmos essa intervenção pedagógica, fizemos o levantamento das fragilidades educacionais da turma e características positivas, analisamos o perfil social e seus interesses. Após a escuta do professor e escuta sensível dos alunos, construímos os dados sobre os perfis dentro da sala de aula da tua pesquisada e sua real necessidade. A formadora Alice Oliveira, nos instigou a inovar e trazer aplicativos digitais atuais que chamassem atenção desse público, por ser um grupo de alunos na pré-adolescência e que já possuem acesso aos meios de tecnologias sociais.

Pensamos em trazer perspectivas tecnológicas, planejamos coletivamente as atividades direcionadas para envolver esse público. Essa experiência foi direcionada e compartilhada com a formadora Alice Oliveira e uma colega em formação do projeto.

Esse projeto de aprendizagem foi dividido e realizado em seis etapas, cada uma delas foi pensada para que pudéssemos realizar atividades diferenciadas, significativas e interdisciplinares, avaliando e complementando o processo de ensino aprendizagem dos alunos.

No primeiro dia de realização do projeto, conheci a turma e em seguida me apresentei, falei quem era e o que fazia. Em seguida perguntei sobre seus sonhos e também sobre que gostavam, a partir das narrativas dos alunos, montamos um painel das informações recebidas e chegamos ao nosso ponto de partida: Por que estamos estudando? Qual necessidade? Quais diferenças podem contribuir para a construção



de um mundo melhor, mais justo, humano e igualitário? Após os questionamentos realizados e a partir do que cada aluno elencou, montamos um painel informativo com as informações a ser utilizadas em outros momentos de realização do projeto de aprendizagem e após, fizemos uma dinâmica de socialização para “quebrar o gelo”.

Em nosso segundo encontro, levei a turma para sala de informática, fiz uso do projetor e notebook, para que os alunos pudessem se familiarizar com o conteúdo a ser trabalhado, que seriam tecnologias como estimulador ao processo de aprendizagem. Os alunos ficaram maravilhados, pois haviam saído da sala de aula e haviam tido um dia de aula diferente. A formadora Alice Oliveira, coordenadora do projeto OFS, na escola pesquisada, esteve conosco em todos os momentos de realização do projeto de aprendizagem. Dando continuidade à aula do projeto, apresentei para eles dados do usos de celulares e tablets no Brasil e no mundo, seguimos referenciando sobre a história do celular que é o aparelho que estes alunos estão mais familiarizados e possuem contato, mostrei como eram os antigos e como chegou até os atuais smartphones, seguimos identificando a história do uso da internet, sua criação e evolução, nesse momento as dúvidas aparecem e chegamos no ponto principal quais seriam os conteúdos adequados eles deveriam fazer uso e qual seria a fonte.

Salientei para os alunos a necessidade de ter supervisão nos acessos, aos conteúdos assistidos, quais links são perigosos e quais crimes acontecem através do meio virtual. Todos os alunos já ouviram falar sobre um caso de crime cibernético, cyberbullying, fake News e demais situações que podem acontecer nas redes sociais e na navegação da internet.

Após uma longa conversa e muitos debates, chegamos as reflexões finais do segundo encontro: Existem muitas informações que precisam ser filtradas. Não, é porque está na internet que é verdade. Existem crimes dentro das redes sociais e é



preciso estar atento. Para encerrar o dia, fizemos uma caixinha de palavras com coisas positivas e negativas que são provenientes da internet.

No terceiro encontro do projeto, já estávamos familiarizados com o laboratório de informática, e a aula foi realizada naquele ambiente, para que os alunos pudessem integrar outro conceito de aula. Percebi o interesse de muitos pelos computadores ali dispostos, então pedi para que cada um ligasse o computador que estava a sua frente, alguns alunos apresentavam dificuldades e outros que fizeram em segundos. Pedi para que os alunos abrissem um arquivo denominado: A menina que não gostava de frutas, um áudio livro ilustrado, que havia instalado previamente para que pudessem ter acesso e fizessem a leitura individualmente. Logo em seguida, solicitei que fizéssemos a leitura em grupo e propus uma discussão acerca do título e houveram várias falas e opiniões, após vários relatos fiz o seguinte questionamento. Vocês já haviam lido um livro assim? A resposta foi unânime: não. A partir daquele momento, salientei a importância da leitura e a real necessidade de ler bons livros. Fizemos uma listagem de palavras desconhecidas para construção de um glossário ilustrado, onde escrevemos corretamente a palavra e listamos os significados.

No quarto encontro, levei maleta pró-futuro, para que os alunos pudessem utilizar nos tablets e os aplicativos graphogame, khan acadêmica kids, eduedu e luz do saber que estavam instalados nos tablets, dos quais eles fizeram uso. Essa atividade foi voltada para o aperfeiçoamento da leitura e escrita das palavras, de acordo com seu nível de alfabetização, separei a turma em cinco grupos para que pudessem interagir e tirar dúvidas do exercício proposto. Muito didático, o jogo das palavras é uma forma divertida de aprender a ler e a escrever: o seu filho organiza as letras, encarando desafios que aguçam o aprendizado. Muito didático, o Jogo das Palavras é uma forma divertida de aprender a ler e a escrever: a criança organiza as letras, encarando desafios que aguçam o aprendizado. Finalizamos esse dia



entendendo a diferença e significado de várias palavras e aperfeiçoamos outras que estavam em processo de aprendizagem.

No quinto encontro realizamos uma construção de aprendizagem coletiva, onde utilizamos o aplicativo plickers, uma versão de ferramenta educativa que permite acompanhar o desempenho dos alunos em tempo real. Este aplicativo promove a autoaprendizagem, a personalização do ensino, o senso crítico, a interatividade e engajamento dos alunos. Além de facilitar o escaneamento das respostas dos alunos e conhecer em tempo real o nível da turma. Eles informam suas respostas e sabemos instantaneamente o seu desempenho. Nessa atividade fiz uso do projetor para que eles pudessem observar de forma mais abrangente seu desempenho, isso fez com que eles interagissem comigo e com os colegas, argumentando suas respostas, como mostra a figura 1. Após os exercícios propostos, mostrei o ranking de acertos e cada um recebeu uma espécie de bônus, como premiação.

No sexto e último encontro realizei uma escuta ativa sobre a aprendizagem adquirida e instiguei as reflexões sobre o que vimos durante o processo. Após todas as reflexões, propus que ilustrassem os meios de comunicação que conheciam e também os que tiveram acesso. Os alunos realizaram desenhos, ilustrando o que aprenderam e descreveram o que mais gostaram durante esse projeto. Ao final construímos um mural de papéis coloridos e eles fixaram os desenhos e seus relatos experiências.

Figura 1: Utilização de aplicativos tecnológicos



Fonte: Souza (2023)

ABORDAGEM CONCEITUAL DA EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA:

Compreender a educação, o processo educacional e os contextos da sala de aula, vai muito além dos livros, as escolas deveriam pensar e romper com seus métodos tradicionais procurando ensinar e expandir o conhecimento das crianças e adolescentes que segundo Tarouco; Roland; Fabre; Konrath (2004), jogar é desenvolver o imaginário, propor desafios com entretenimento, envolvendo a arte de aprender. É por meio dos jogos que o indivíduo percebe suas habilidades, desenvolve mecanismo de criação além de experimentar situações diferentes das enfrentadas em seu cotidiano.

(...) o jogo educacional, não pode ser feito sem um conhecimento prévio do mesmo e que esse conhecimento deve sempre estar atrelado a princípios teórico-metodológicos claros e bem fundamentados. Daí a importância dos professores dominarem as tecnologias e fazerem uma análise cuidadosa e criteriosa dos materiais a serem utilizados, tendo em vista os objetivos que se quer alcançar (TAROUCO; ROLAND; FABRE; KONRATH. 2004. p. 02).

Diante disso, entendemos que os jogos educacionais tecnológicos permitem transmitir o conhecimento, ao mesmo tempo em que geram um entretenimento no ambiente de aprendizagem do indivíduo. Mas, para que isso se torne um resultado positivo, então é necessário que o profissional tenha em mente a construção de jogos



e games que desafiam, ampliando as limitações que muitas vezes encontramos no ensino pedagógico tradicional

Os jogos educativos digitais permitem que a criança se divirta e tenha um tempo saudável, interativo e alegre ao mesmo tempo que potencializam a aprendizagem de novos conteúdos e habilidades. São, portanto, um ambiente de aprendizagem rico e complexo que pode ser auferido de forma a incentivar o desenvolvimento das múltiplas inteligências. Quando a criança acessa de forma virtual o que mais é do seu agrado, pode-se perceber o caminho que a mente dela percorre, adaptando a experiência às suas escolhas. A liberdade educacional do ambiente digital pode ser muito bem aproveitada no meio pedagógico.

O uso da tecnologia também é uma forma de trazer a cultura maker para essa faixa etária, despertando vivências interessantes e significativas para os alunos. Por isso, para introduzir em sala de aula conceitos e experiências novas, inicia-se com atividades de baixa tecnologia, como divertidos curtas de animação, evoluindo progressivamente e gradativamente a frequência da ferramenta e o nível do aprendizado.

Dessa forma, o mundo digital no qual a criança está sendo inserida precisa ser de fácil compreensão, atraindo e mantendo o interesse, entusiasmo e, sob certa medida, explorando a competição e/ou cooperação, a depender do objetivo.

É importante que os jogos e aplicativos explorem toda a capacidade que possuem; devem, com efeitos auditivos e visuais que se encaixem ao propósito, manter a curiosidade e a imaginação de forma a facilitar o alcance educacional. Deve fornecer instruções claras, sendo didático, leve e de um ambiente rico.

Para Ausubel (1978), o aprendizado significativo acontece quando uma informação nova é adquirida mediante um esforço deliberado por parte do aprendiz em ligar a informação nova com conceitos ou proposições relevantes preexistentes em sua estrutura cognitiva. Diante disso, é importante que a cada dia as crianças



venham para a escola com uma bagagem de coordenação motora e alfabetizadas pelas imagens das mídias, a maioria das crianças hoje sabem manusear e compreender os programas e aplicativos usados nos computadores, televisões e vídeos sem precisar de manuais que as conduzam, além de absorver rapidamente, desafiam sem medos e preconceitos as novas técnicas e informações. Isto se dá à medida que o desenvolvimento das competências cognitivas e culturais determinadas para o pleno desenvolvimento humano passa a se ajustar com o que se espera no âmbito da educação.

Segundo Almeida (2000), a utilização das tecnologias no processo educativo proporciona novos ambientes de ensinar e aprender diferentes dos ambientes tradicionais, e as reais contribuições das tecnologias para a educação surgem à medida que são utilizadas como mediadoras para a construção do conhecimento. Sendo assim, é imprescindível propiciar à criança oportunidades de conhecer e está em contato com as novas tecnologias: jogos como os de memória, quebra-cabeça, blocos de encaixe, filmes educativos, livros infantis digitais, quadrinhos de completar e até mesmo pinturas, já que atraem rapidamente a atenção das crianças pequenas devido à facilidade de manusear e operar.

Vygotsky (1989) refere o ambiente social de inserção da criança e que modificando o ambiente o desenvolvimento também variará favorecendo novas aprendizagens. E é nesse contexto que o professor deve ter conhecimento sobre o ambiente que essa criança está inserida e contribuir positivamente para seu aprendizado.

Nesse processo o professor deve agir como mediador estimulando e favorecendo inúmeras possibilidades desde a inclusão dos alunos que não tem acesso até os significativos conhecimentos que estes certamente terão.

CONSIDERAÇÕES ACERCA DA EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA E PROJETO OFICINAS DE FORMAÇÃO EM SERVIÇO – OFS:



O projeto formativo de professores da escola pesquisada me possibilitou rever os principais problemas da escola e o que fazer para solucioná-los. Eu tinha consciência dos principais entraves e isto possibilitou que nós professores pudéssemos, conhecer conceitos, aprimorar conhecimentos e principalmente compartilhar experiências e vivências dentro das nossas salas de aula. Nossa professora formadora trouxe reflexões sobre nosso papel de professores reflexivos e ainda quais impactos positivos que deveríamos e poderíamos passar para os nossos alunos. Ganhamos momentos como nossos professores e colegas para dialogar sobre os alunos e quais aspectos podem ser entendidos como dificuldades e quais matérias e artifícios poderíamos utilizar para o melhor desempenho dessa criança.

No decorrer do processo formativo nossa formadora nos levou ao campo para a prática de muitas teorias para que pudéssemos entender como poderíamos utilizar meios que trouxessem novas formas de aprendizados e formas de fazer intervenção e montar materiais pedagógicos que pudessem contribuir dentro da sala de aula e ainda que pudessem ajudar nossos alunos na sala de aula.

Durante o processo de intervenção pedagógica foi possível verificar a necessidade da turma, perceber seu contexto pedagógico e traçar um caminho para que a metodologia utilizada trouxesse bons resultados. Foi necessário realizar uma escuta com os alunos e ainda com equipe pedagógica para que pudesse estabelecer ideias acerca das problemáticas. Com base nas informações coletadas e listadas por todos integrantes do processo, realizei uma coleta de informações sociais, para que pudesse entender o aspecto social ligada ao baixo rendimento pedagógico de alguns, a comunidade é composta por um contexto periférico e com grandes índices de pais analfabetos, famílias com pouca estrutura familiar, são crianças expostas à vida adulta e ao contexto de mazelas sociais. Diante disso, busquei algo que pudesse trazer um contexto diversificado, criativo e que aguçasse a vontade de estudar e outras perspectivas futuras.



Com base em todo conhecimento adquirido nas OFS, pude traçar perfis e estratégias para possibilitar aos alunos aulas mais atrativas e que não caíssem no rotineiro. As OFS nos fazem ressignificar a forma de levar o aprendizado, fazendo com que aquela temática chegue de forma mais clara e concisa aos alunos.

Dentro dessa comunidade a escola tem papel fundamental de modificar muitas realidades, nutrir novas perspectivas, levar mais dignidade a muitas famílias, ter um controle social e muitas vezes faz o papel estrutural de apoio em relação aos alunos sem estrutura familiar.

Diante do exposto, a intenção do processo de ensino-aprendizagem por meio da tecnologia é formar alunos mais ativos, de modo que o educador e a tecnologia se tornem mediadores desse processo, devendo estar unificados para que a aprendizagem se torne eficaz.

CONSIDERAÇÕES

Esse breve relato de experiência descreve alguns pontos da imensidão de conteúdos e práticas que obtivemos ao longo do curso de pós-graduação. No decorrer do curso pude ter muitas experiências enriquecedoras e a professora do curso de especialização nos fez realmente fazer parte de um laboratório de aprendizagens, bem como a oficina de psicomotricidade que trouxe um arcabouço de ideias e matérias que podemos construir junto com os alunos e trabalhar com os alunos com deficiência com o material que possuímos em nossos armários e em nossas casas, aprendemos a utilizar material reutilizável para que o aluno obtenha êxito nas suas aprendizagens. Como professora me trouxe uma enorme bagagem para trabalhar fora da caixa com meus alunos e ainda atividades atrativas e interessantes para o cotidiano escolar.

Durante todo o período da pós-graduação tive acesso a materiais inovadores e excelentes oficinas em pude aprender na prática formas de introduzir outras metodologias para trabalhar com diferentes públicos dentro da sala de aula.



Destaco a importância desse formato de pós-graduação dentro do nosso ambiente de trabalho, uma vez que esse formato nos permite conciliar o trabalho com a aprendizagem. A pós-graduação dentro das escolas é um projeto enriquecedor e que modificou minha postura e meu fazer dentro da sala de aula, passei a enxergar meu aluno como único e que pode aprender de diferentes formas, que eu como professora devo possibilitar o acesso a matérias e aulas atrativas, pois aprender de forma lúdica, atrativa e envolvente é muito mais prazeroso.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth de; ProInfo: **Informática e Formação de Professores** – Vol. 1; Brasília: MEC/ Secretaria de Educação à Distância, 2000. p. 07-19.

AUSUBEL, D.P.; NOVAK, J.D. and HANESIAN, H. (1978). **Educational psychology: a cognitive view**. 2nd. ed. New York, Holt Rinehart and Winston.

FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. **Psicogênese da língua escrita**. Tradução de Diana Myriam Lichtenstein et al. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach; ROLAND, Leticia Coelho; FABRE, Marie Christine Julie Mascarenhas; KONRATH, Mary Lúcia Pedroso. **Jogos Educacionais**. Cinted - UFRGS. Março – 2004. Disponível em: Acesso em: 27 de Junho de 2013.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

MORAN, José Manuel. **As novas tecnologias pedagógicas**. Campinas, São Paulo: Papyrus, 2000.