

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA – LICENCIATURA**

**ANA LÚCIA VELEDA ALVES**

**PARADOXO DO FAZER DOCENTE:  
AUTORIA DO ALUNO OU DIRIGISMO DO PROFESSOR?  
- Estudo de caso sobre Laboratório de Informática -**

**Alvorada  
2010**

**ANA LÚCIA VELEDA ALVES**

**PARADOXO DO FAZER DOCENTE:  
AUTORIA DO ALUNO OU DIRIGISMO DO PROFESSOR?  
- Estudo de caso sobre Laboratório de Informática -**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Comissão da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - FACED/UFRGS, como parte dos requisitos para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia - PEAD.

Orientador (a):  
Paulo Peixoto de Albuquerque  
Tutor (a):  
Rossana Della Costa

Alvorada  
2010

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Aldo Bolten Lucion

**Diretora Faculdade de Educação:** Prof. Johannes Doll

**Coordenadoras do Curso de Graduação em Pedagogia – Licenciatura na modalidade a distância/PEAD:** Profas. Rosane Aragón de Nevado e Marie Jane Soares Carvalho

## **AGRADECIMENTOS**

Aqui me remeto aos meus familiares, amigos e colegas que durante os nove semestres do curso me compreenderam, motivaram, respeitaram, enlouqueceram junto comigo e principalmente não me abandonaram nas horas mais preteridas.

Contudo é preciso reverenciar o apoio de uma pessoa especial, o Cardoso. Pessoa que me apoiou e, mesmo sem declarar, auxiliou no principal: a internet.

Aos meus três filhos William, Rafael e Caroline por demonstrar amparo quanto aos pedidos de socorro e minhas faltas em ocasiões tão precisas.

Aos meus pais, Beno e Sirlei, que sempre me conduziram para o melhor caminho com ensinamentos na fé do homem.

Ao meu atual companheiro, José Carlos, que muito me incentivou nessa caminhada e sempre me deu apoio na realização dos trabalhos.

Aos “personal training” em computação, pela paciência e competência na destreza de uma ajuda – professores, tutores e orientadores.

E a todos que sempre estiveram junto comigo nessa caminhada.

É preciso ousar para dizer cientificamente que  
estudamos,  
aprendemos,  
ensinamos,  
conhecemos nosso corpo inteiro.

Com sentimentos,  
com as emoções,  
com os medos,  
com a paixão e também com a razão  
crítica.

Jamais com estas apenas.

É preciso ousar para jamais dicotomizar o  
cognitivo do emocional.

Paulo Freire

## **RESUMO**

Este trabalho tem a intenção de relacionar as atividades desenvolvidas durante o estágio curricular e analisar as respostas proporcionadas pelos alunos e sistematizadas durante o período de estágio, bem como estabelecer a relação da tecnologia no contexto do ensino básico. São atividades pensadas para uma proposta que utiliza as tecnologias da comunicação em favor do aprendizado dos alunos, sob o enfoque de trazer maior autonomia a todos os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem. Provando que as atividades além do cotidiano do aluno, conforme Piaget e Freire devem estar em sintonia com a cultura crítica do mundo.

A experiência apresentada resulta e foram coletadas enquanto aluna do curso de Pedagogia - EAD da UFRGS. E, principalmente, ao descobrir novos olhares e paradoxos a cerca das necessidades e potencialidades dos alunos.

Palavras-chave: Mudança, produção e contradição.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>08</b>
1.1 A escola e a sala de aula	10
1.2 As dificuldades	12
<b>2. O QUÊ?</b>	<b>14</b>
<b>3. PROJETO DE TRABALHO - ESTÁGIO</b>	<b>16</b>
3.1 Relatos reflexivos da prática pedagógica	17
3.2 Conceitos chaves	18
<b>4. O CONTEXTO</b>	<b>21</b>
4.1 As atividades	21
4.1.1 Criar e-mail e registro no portal da educação	22
4.1.2 Operações matemáticas – feche a caixa	23
4.1.3 Jogo das sílabas e força	24
4.1.4 Jogo de quebra-cabeças de mapas	24
4.1.5 Desenha a música	26
4.1.6 Pintando una canción	27
4.1.7 As tecnologias da escola	28
<b>5. ANÁLISE DOS RESULTADOS</b>	<b>31</b>
<b>6. E AGORA?</b>	<b>33</b>
<b>7. REFERÊNCIAS</b>	<b>36</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho de conclusão de curso em Pedagogia tem como finalidade principal analisar o trabalho realizado em sala de aula, na questão ao paradoxo do fazer docente: construção do aluno ou dirigismo do professor. Mas afinal, o que é um paradoxo?

Conforme a Wikipédia, um paradoxo é uma declaração que consiste em duas proposições contrárias ou contraditórias, derivadas conjuntamente a partir de argumentos que não se revelaram incorretos fora do contexto particular que gera o paradoxo. Ou seja, partindo de premissas geralmente aceitas e utilizadas, é (pelo menos aparentemente) possível, em certas condições específicas, inferir duas proposições que ou afirmam exatamente o inverso uma da outra ou não podem ser ambas verdadeiras.

Tendo presente estas primeiras constatações este relatório está fundamentado nas experiências vivenciadas durante o primeiro semestre de 2010, no qual ocorreu o estagio curricular desenvolvido em nove turmas da rede pública do município de Alvorada.

Este estudo, também, é voltado ao aprendizado adquirido durante o curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – EAD. Que resulta de uma análise da prática docente desenvolvida sobre o aspecto da experiência dos alunos e sua trajetória escolar. Como ajudá-los a superar algumas de suas dificuldades sem modelar suas ideias, assim proporcionando a eles uma liberdade e autonomia para expressarem as opiniões e sem a preocupação da necessidade de acertar. E isso tudo foi me mobilizando a dar atenção particular a relação aluno-professor, possibilitando aos alunos um aprendizado de maneira prazerosa e de qualidade.

Durante minha vida escolar, os momentos de aula eram momentos com atividades voltadas para a memorização, sendo que ainda acontece com algumas turmas, outro ponto importante para ressaltar é a utilização dos termos “certos e errados”, ao contrário o que é mais plausível de ser dito aos alunos em termos de



aprendizagem seria “como você acha que é o certo”. Sendo essa análise importante, pois não se pode considerar apenas uma resposta correta ou aquilo que definimos como ideal, o aluno pode ter tido um raciocínio diferente, mas o tenha levado a pensar diferenciado. Logo na visão do aluno, conforme seu pensamento está correto.

Pensar como o aluno pensa e porque ele pensa dessa forma não é tarefa costumeira de alguns professores. E com os conhecimentos adquiridos durante o curso, acredito que ser professor é muito mais do que transmitir informações e conteúdos de forma mecânica e automatizada, ser professor é interrogar-se sempre sobre o significado de suas aulas, no que elas estão, de fato, auxiliando os alunos e, principalmente, questionar-se sobre os erros deles.

Percebi que para auxiliar o processo de construção de conhecimento era preciso desvencilhar a trivial verificação do que está certo ou errado para uma interpretação das ideias dos alunos, investigar e refletir sobre como e por que o erro sucedeu. O professor não conquista a confiança do aluno aplicando métodos autoritários, alegando sempre saber o correto, é necessário haver uma reorganização e uma troca de ideias entre alunos e professores.

Pelo estágio curricular no Ambiente Informatizado deve servir de aporte para fugir dos tradicionais jogos que são encontrados facilmente na rede de computadores e utilizados de maneira imprópria. Realizar atividades mecânicas e repetitivas, onde apenas é necessário aplicar o mesmo movimento em todas as ações, certamente não auxilia o aluno e sem problematizar as ações que serão abordadas, fazer com que o aluno tome consciência do que está realizando, ou seja, aprender não é repetir e decorar os mecanismos, mas sem compreender todo o processo levando-o a chegar aos resultados finais adequados de maneira crítica. Assim a discussão sobre o fazer docente se faz necessário à medida que nos dias atuais, frente a novas tecnologias educacionais, ainda é fácil de achar profissional que direcionam a transmissão do conhecimento sem planejar a participação do aluno.

## 1.1 A ESCOLA E A SALA DE AULA

O estágio curricular foi realizado numa escola da Rede Municipal de Alvorada, situada na periferia, essa conta com 448 alunos distribuídos em dois turnos, em média vinte alunos em cada uma das dezoito turmas, conforme figura abaixo:

MANHÃ	TARDE
1º Ano A	1ª Ano B/C
2º Ano A/B	2º Ano C/D
3º Ano A/B	3º Ano C/D
4º Ano A/B	4º Ano C
4ª Série – 41/42	4ª Série – 43/44

**Figura1:** Tabela das turmas da escola no ano de 2010.

Conta com 28 professoras, sendo 18 professoras titulares de turma; 02 professoras substitutas (manhã/tarde); 02 professoras responsáveis pela biblioteca (manhã/tarde); 01 professora responsável pelo Ambiente Informatizado (manhã e tarde); 02 professoras no Laboratório de Aprendizagem (manhã/tarde); 01 professora de recreação (manhã e tarde); 02 professoras de arte-educação (manhã/tarde); diretora e vice-diretora (manhã/tarde); 01 secretária; 03 merendeiras e 03 serventes.

Também há na escola um Conselho Escolar formado por professores, funcionários, pais e alunos que auxiliam nas decisões escolares.

Não temos na escola alunos portadores de deficiências graves como, por exemplo, cegos, surdos, mudos. Entretanto, são duas alunas com dificuldades mentais (negligenciado pela família), uma aluna com déficit de visão (negligenciado pela mãe) e um aluno com dificuldades psicológicas.

O aluno apresenta dificuldades de concentração na escola, apresenta grande dificuldade para permanecer por algum tempo na realização de uma atividade, toma remédios.

Uma das meninas ingressou na escola encaminhada pela entidade APAE, apresenta dificuldade para permanecer em sala de aula, assim não consegue

realizar as atividades propostas pela professora. A outra a mãe diz saber que ela tem dificuldades, mas ela supera.

Ambos os alunos são atendidos pelo Laboratório de Aprendizagem da escola, já frequentaram atendimento de especialistas e hoje apenas o menino têm acompanhamento médico.

A escola está situada próxima a uma área de invasão, com casas de madeira e pouca infraestrutura, poucas casas comerciais, famílias com grande número de pessoas, becos e ruas sem estrutura e serviço de esgoto. Além da controvérsia: casas com pátios estruturados, ruas com calçamento e calçada de pedestres e carros na garagem, famílias com situação econômica média (minorias).

Assim, a clientela da escola é composta por crianças de 6 a 15 anos (1º ano a 4ª série), com problemas cognitivos e afetivos dos mais variados, desde o abandono pela família à convivência com o submundo (drogas).

E com toda dificuldade, convivem com os problemas sociais não investindo em problemas bem menores: "as dificuldades na aprendizagem".

Quanto à estrutura física possui:

- 09 salas de aula;
- 01 biblioteca;
- 01 Ambiente Informatizado;
- 01 sala de professores;
- 01 refeitório e cozinha;
- 01 sala de recreação com vídeo;
- 01 sala do LAP;
- Sala da direção e secretaria;

- Pracinha;
- Pátio;
- Guarita.

A equipe diretiva colabora com processos que visam despertar a curiosidade do aluno, na busca de seu completo aprender. Investe em ações para que a comunidade participe da escola.

Como o trabalho no Ambiente Informatizado da escola, atendendo todas as turmas, minha análise será realizada no contexto que envolveu os alunos do turno da manhã. Conto com duzentos e onze alunos, divididos em nove turmas.

A maioria dos alunos está numa condição de classe média baixa, alguns em condições precárias. Principalmente no inverno, pois muitos morram próximo ao Rio Gravataí e tendo suas casas invadidas pelas águas das chuvas.

Apesar de serem turmas pequenas, há duas turmas que possuem alunos agressivos que quase todos os dias causam problemas.

A sala onde está situado o Ambiente Informatizado (AI) possui 08 m X 04 m (C x L), são 18 computadores conectados a internet através de rádio, dispondo de horário conjunto com a biblioteca, semanal para cada turma e períodos de pesquisa. Ainda conta com impressora, notebook e data show.

A participação dos pais é apenas pela curiosidade do trabalho realizado no local e tratamento dado aos alunos.

## **1.2 AS DIFICULDADES**

Tendo como objetivo estipulado para o período de estágio a utilização de jogos pedagógicos com o intuito de despertar a busca de estratégias para superar os mesmos. Uma vez que o trabalho corrobora a aprendizagem através da

descoberta pela investigação, pesquisa e auxílio; evidenciado nas colocações dos alunos em relação a trabalhos já realizados no Ambiente Informatizado da escola.

Entretanto na sétima semana (17 a 21/05/10) alterei a utilização dos jogos por outros aplicativos devido a dificuldades de tempo no Ambiente e ao pensamento dos alunos, pois o tempo com a turma não é o suficiente para trabalhar um jogo e discutir sobre o mesmo. E ainda, a noção do Ambiente ligada a lugar de jogos é muito presente nos alunos, senti a necessidade de mudar a técnica e mostrar-lhes que podemos utilizar outros aplicativos ocasionando conhecimento.

De certa forma, sem darem conta, passaram a trabalhar com o conceito de autoria e autonomia relacionada à suas produções, quando realizam trabalhos seus apenas com mediação. Entretanto, trabalhar utilizando a internet semanalmente foi complicado, pois alguns dias apenas quatro ou cinco computadores estabeleciam conexão. Desta forma, mantenho meus elementos de trabalho, sendo o primordial a autonomia.

Durante as primeiras semanas (1ª a 6ª) foi bem interessante trabalhar com jogos e discutir (pouco) sobre eles. Mas necessitava trabalhar o lado que mais carecem – a expressão do pensamento, e alterarei o trabalho para o lado da interação com o computador e internet.

O ponto chave das reflexões, durante o estágio, é a necessidade do relato. O projeto e sua realização ocorreram de forma tranquila, pois existiu uma troca entre eu e o aluno, nada passa em branco, ocorre aprendizado entre ambos. Ainda percebo que há uma necessidade maior em relação ao temor, ou seja, tememos o que nos é desconhecido.

Baseando o trabalho na construção teórica dos estudos de Paulo Freire, Jean Piaget e Lev Vygotsky frente à educação como noções esperadas, outra visão sobre a internet, valorização da rede na educação e conhecimento, descobertas e a diversidade na utilização do computador.

## 2 O QUÊ?

Por se tratar de um tema relacionado com a educação o presente trabalho visa analisar a influência e a participação dos alunos no processo de ensino aprendizagem não apenas no tocante a seus registros, mas também em sua atuação no processo de conhecimento.

Tendo como fundamental importância haver uma relação de parceria entre os atores de tal processo. Assim como afirma Freire (2002), ao equiparar a educação escolar à educação bancária, cuja denominação caracteriza a educação como sendo uma aprendizagem não problematizadora.

Aqui sugere que o problema do aluno não estar preparado para o cotidiano escolar seja devido a gama de professores com que tem relação durante sua vida escolar e as diferenciações de cada um. E hoje em dia, mesmo com o avanço da tecnologia e das inovações no plano da educação há uma tendência, ainda que pequena, a motivar os alunos a novas formas para aprender. Porém, segundo Antunes (2003) pode-se avaliar que os professores ainda não estão preparados para introduzir tais mudanças tecnológicas, uma vez que não depende apenas de apresentar o fato, mas de saber lidar com ele e também estar atento aos pedidos dos alunos.

Apontado ao afirmar:

O mais comum, aqui e lá fora, é presenciarmos professores que assumem as novas ferramentas para ministrarem velhas aulas e, dessa forma, fazer da Internet ou de outros recursos de multimídia uma estratégia para propor informações. O advento da Cibercultura impõe a urgência de se preparar professores para novos papéis pedagógicos, fazendo-os construir uma pedagogia que ainda não vigora plenamente (ANTUNES, 2003, p. 35).

Tal afirmação vem de encontro com as questões levantadas durante o curso de pedagogia – EAD, o qual proporcionou estudo de tecnologias e ofereceu suporte em sua utilização objetivando desenvolver nos alunos o pensamento crítico e aflorar suas potencialidades para aprender.

E comprovado pela caminhada que ainda há poucos estudos voltados ao aperfeiçoamento dos educadores na área da tecnologia educacional, tanto que como educadora tive poucas oportunidades relacionadas ao estudo das tecnologias da comunicação e informação.

Sendo possível caracterizar a autoria do aluno como equivalente a um melhor aprendizado, uma vez que há uma participação ativa do mesmo e não apenas o poder do professor em dirigir o pensamento, assim moldando-o como agente passivo de pouca ou nenhuma transformação.

### 3 PROJETO DE TRABALHO – ESTÁGIO

O presente projeto de trabalho propõe a apreciação da tecnologia e conscientização dos alunos, mediante o uso da internet na escola, levando-os a construir autonomia, aprendizado e interação social através da rede mundial de computadores.

O projeto de estágio conforme minha intenção deveria acontecer numa temática: os jogos na aprendizagem. Entretanto, devido às atitudes dos alunos que tinham como objetivo jogar mudou o planejamento buscando uma participação maior dos mesmos.

Assim realizei pesquisas a cerca de jogos e atividades que permitissem debates entre as partes envolvidas, com contestação ou aprovação de maneira a despertar o interesse por atividades de autoria e sem tornar o ambiente chato. Construíram desenhos baseados em músicas já conhecidas por serem executadas no recreio da escola; realizaram o traçado, na internet, da música “Soy de aire” que os levaram a período mágico e a grande arrancada, as discussões sobre a tecnologia da escola e a utilizada em grandes produções, com a exibição do filme “Avatar”. Gerando grande participação em debates, trazendo produção de textos, desenhos, imagem e sons.

Atualmente a grande problemática da escola enquanto instituição de ensino é a ampla demanda de horários para a professora fora de sala, devido a projetos, problematizado em reunião pela falta de tempo para o pleno aprendizado dos alunos.

A problemática da sala do Ambiente Informatizado está relacionada com o espaço físico, temos 16 computadores em quatro bancadas que desmotivam alguns alunos pela altura das mesmas e pela qualidade de alguns computadores. Além de problemas com a conexão que por vezes não carrega jogos ou programas.

Todas as práticas desenvolvidas ao longo do estágio curricular foram baseadas em atividades que desenvolvessem o raciocínio e a resolução de um



problema, priorizando as relações humanas, no sentido de orientar os alunos em suas aprendizagens.

### **3.1 RELATOS REFLEXIVOS DA PRÁTICA PEDAGÓGICA**

Esse relatório baseia-se no contexto do período de estágio motivado pelo Projeto de Trabalho que propôs a apreciação da tecnologia e conscientização dos alunos, mediante o uso da internet na escola, levando-os a construir autonomia, aprendizado e interação social através da rede mundial de computadores.

Para Freire (2002), ensinar e aprender são ações que acontecem numa relação de causa e efeito, decorrentes do modo como se dá a relação entre os sujeitos inseridos nesses processos. Muitos fatores são determinantes, para que o ensino e aprendizagem realmente aconteçam: as estratégias adotadas, as linguagens, as atitudes, os sentimentos e a postura do aluno e do professor.

Assim o trabalho realizado durante o estágio curricular, no Ambiente Informatizado, visa contribuir para uma mudança no pensamento do trabalho pedagógico desenvolvido no local, carecido anteriormente, de preocupação em atividades que trouxessem modificações no pensamento dos alunos. O trabalho era fundamentado em jogos, pedagógico ou não, com exceção de projeto desenvolvido com uma turma da escola. Projeto em parceria com as professoras da turma e do ambiente.

Reconheço uma mudança significativa no tocante ao pensamento dos alunos, neste mundo consumista em que nós só pensamos em rendimentos, para eles o computador denota jogos. Entretanto com o projeto de estágio tornou-se possível o propósito da conscientização que as atividades no Ambiente Informatizado devem estar relacionadas com as aprendizagens de sala de aula e no auxílio da ampliação das capacidades intelectuais, na integração no grupo e autonomia de cada indivíduo.

Com as propostas do período percebi uma mudança nas ações e comportamento dos alunos, com melhor desenvolvimento nas atividades propostas.

Uma vez que já estabelecem maior contato com jogos pedagógicos e atividades afins, demonstrando novas ideias e boa aceitação.

De modo geral todas as atividades desenvolvidas durante as semanas de estágio curricular trouxeram alguns conhecimentos para os alunos e a estagiária, ocasionado pelo tratamento oferecido aos alunos e combinações se estabeleceu um maior contato e trocas.

### **3.2 CONCEITOS CHAVES**

Os conceitos chaves que determinam à análise do trabalho de conclusão de curso estão baseados nos fatos ocorridos durante o estágio, são eles: contradição, mudança, reprodução e produção.

Segundo a wikipédia, diz-se que há contradição quando se afirma e se nega simultaneamente algo sobre a mesma coisa. O princípio da contradição informa que duas proposições contraditórias não podem ser ambas falsas ou ambas verdadeiras ao mesmo tempo. Existe relação de simetria, não podem ter o mesmo valor de verdade.

Uma mudança ou transformação pressupõe uma alteração de um estado, modelo ou situação anterior, para um estado, modelo ou situação futura, por razões inesperadas e incontroláveis, ou por razões planejadas e premeditadas.

E produção é o ato de produzir; trabalho; criação de uma obra artística para apresentação ao público; criação de um bem.

Conceitos, também, delimitados a partir das análises de estudos dos problemas da educação e, que desde muito cedo até hoje ainda, das visualizações das etapas de vida do homem induzindo a educação a caminhos sinuosos, vistos nos estudos das interdisciplinas do curso PEAD. Desde a análise do ser humano individual como em sua totalidade na sociedade, entre eles destaque: Jean Piaget, Vygotsky e Paulo Freire com leituras que corroboram para uma nova visão dos

problemas que ainda enfrentamos na educação, o auxílio dos orientadores e na vivência escolar.

Sendo esses conceitos analisados pela significação da palavra e significação transposta por alguns teóricos em suas leituras.

Para dar significação aos conceitos abordados foram apreciadas as ideias de Vygotsky (Rego, 2001) observando à atenção especial a educação escolar, pois segundo ele a escola traz os conteúdos e desenvolve modalidades de pensamento específicas tendo papel diferente e insubstituível na experiência cultural.

Na escola, as atividades educativas não sistemáticas (cotidiano) trazem o entendimento das concepções científicas (conceitos aprendidos na escola) e a consciência dos próprios processos mentais.

Assim o ser humano se transforma; aprende a ler e a escrever e outros trazendo novo pensamento, inserção e interação em seu meio. E ao ponto que conhece, modifica a sua relação com o mundo. Entretanto a frequência na escola não é suficiente para que isso ocorra, sim, entre eles, a qualidade do ensino. Além de suscitar a relevância de uma avaliação dessa agência: a escola.

A escola deve ter um ensino mais adequado ao aluno, respeitando suas formas de aprender, não apenas expor o histórico, mas fazer valer seu papel de desafiar e intervir na apropriação do conhecimento do aluno.

Para ele a escola, a boa escola parte do que o aluno sabe e amplia tal conhecimento trazendo, através do desafio, novos conhecimentos. Também, vale-se que a criança necessita de mediação dos indivíduos mais experientes. Mas que os alunos não apenas copiem e sim permitir trocas de informações e experiências entre seus pares.

E, Freire (2002, p.25) que estabelece “[...] ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção”. Nesta leitura Freire relembra da recusa ao ensino “bancário” que deforma a necessária criatividade do educando e do educador, mas o aluno pode dar a volta por cima. Cabe ao educador democrático reforçar a capacidade crítica, a

curiosidade e a insubmissão do aluno, transformando agentes criadores, instigadores, inquietos, curiosos, humildes e persistentes para assim não haver apenas transferência e sim sujeito da construção e da reconstrução do saber ensinado, ensinar a pensar certo.

O aluno deve ter a capacidade de intervir no mundo, a fim de conhecê-lo; uma vez que o aprendido é superado por novo conhecimento (ciclo gnosiológico). Devendo ocorrer discussões com os alunos sobre os saberes que trazem em relação aos conteúdos (realidade).

E ao professor cabe arriscar-se, refletir sobre a prática pedagógica, o emocional, ser aventureiro, saber que somos e estamos inconclusos.

Uma adequada educação sugere que reflitamos sobre a questão da reprodução ou da transformação, sobretudo ao titularmos que educação é descobrir, ou reconstruir pela descoberta e sendo necessário conter esses princípios para que a todo o momento, se eduque indivíduos capazes de produção e/ou criação e não exclusivamente a repetição.

Também relatado em Antunes (2003) quando afirma que os professores ainda não estão preparados para a tecnologia e não existem currículos específicos para a área, o que acontece são questões e desafios indicando manifestações de maneira esparsa com exemplos de experimentos e, não uma prática comum e abrangente no mundo.

## **4 O CONTEXTO**

O trabalho desenvolvido no Ambiente Informatizado sugere atividades voltadas a jogos, segundo o desejo dos alunos. Neste sentido a proposta de trabalho baseou-se na análise e avaliação dos jogos quanto à importância como subsídio ao desenvolvimento do aluno.

Ficando como papel do aluno a incumbência de análise aos jogos e resolução, também quanto à questão de julgamento a cerca do conhecimento adquirido através da interação com os mesmos. Com o propósito dos alunos se conscientizarem que os jogos do Ambiente Informatizado são pensados para extensão da sala e apoio no desenvolvimento de suas capacidades, na interação dos grupos, na modificação de pensamento a respeito das tecnologias, na expressão de sentimentos e necessidades evidenciados pela autonomia e comunicação.

Com a utilização de, além do computador, máquina fotográfica, textos informativos e tecnologias proporcionadas no curso PEAD para levar o aluno a desenvolver suas capacidades de pesquisa, análise e contextualização dos objetos alcançados.

Os conteúdos pragmáticos apresentados em forma de jogos, pesquisas e produção textual foram organizados de acordo com cada ano/série em conjunto com a professora da turma.

### **4.1 AS ATIVIDADES**

Durante as semanas de estágio foram trabalhados com os alunos jogos envolvendo os conteúdos mais problemáticos nas disciplinas do currículo escolar.

Com a proposta de trabalho apresentada e discutida com os alunos, aos poucos as relações com os jogos pedagógicos foram amenizando a cada atividade. Evidenciando mudanças nas ações e comportamento dos alunos com melhora

aparente nas atividades propostas; devido a constituir um olhar crítico sob os jogos, desenvolver novas ideias e aceitação de trabalho com jogos direcionados.

Com atitude unânime todas as atividades desenvolvidas durante as semanas de estágio trouxeram novos olhares para os alunos e a estagiária, principalmente em relação ao novo modo de trabalho desenvolvido no Ambiente Informatizado, ocasionado pelo tratamento oferecido aos alunos e combinações que estabeleceram um maior contato e trocas.

E conforme Antunes (2003) sobre as características dos professores que assumiram seu papel na sala de aula eletrônica, ao colocar que o professor necessita se autoconstruir em quatro grandes espaços: o pedagógico, o espaço gerencial, social e técnico.



**Foto 1:** alunas em atividade no Ambiente Informatizado

Na foto acima, duas alunas felizes por alcançar o objetivo do jogo e receber a congratulação de Parabéns que fazem todos cobiçarem obter a mesma marca. Com isso fica evidenciado que os jogos deduzem a competição, na ideia dos alunos.

#### **4.1.1 CRIAR E-MAIL**

O objetivo da aula foi de conectar o aluno à internet, provar que a conscientização dos acontecimentos no mundo trará conhecimento, como em:

Gosto de ser gente porque, inacabado, sei que sou um ser condicionado mas, consciente do inacabamento, sei que posso ir mais além dele. [...] Não

posso me perceber como uma presença no mundo, mas, ao mesmo tempo, explicá-la como resultado de operações absolutamente alheias a mim (Freire, 2002 p.59).

Nesta perspectiva fica evidenciado que sempre estamos em processo de aprendizagem e, principalmente no enigma de alguns alunos em manipular o computador, tornar-se entendido. Além de não evidenciarem seus dados pessoais ao preencher o formulário de adesão à conta de e-mail.

Durante a atividade proposta percebi que os alunos relacionam a internet a jogos de ação e conversações através do Orkut e MSN, nessa proposta lembrei dos momentos iniciais do curso PEAD, hoje um aprendizado.

#### **4.1.2 OPERAÇÕES MATEMÁTICAS - FECHE A CAIXA**

Nenhuma das inovações tecnológicas substitui o trabalho ofertado na disciplina de matemática, em sala de aula, quanto à resolução de problemas. Estratégias como cálculo mental, contas com algoritmos, criação de gráficos e de figuras geométricas utilizando lápis, borracha, papel, régua, esquadro e compasso seguem sendo essenciais para o desenvolvimento do raciocínio matemático. Porém levar o aluno a produzir novas formas de solucionar problemas com certeza o levará a construir conhecimento e aperfeiçoá-lo em outros momentos.

Seguindo tais critérios, atividade proposta foi o jogo “Feche a Caixa”. E segundo Antonio & Freire:

Viver o que se defende cotidianamente, individualmente, parece-me fundamental. Outro conceito que considero importante é o das rupturas. Acredito que aprendemos, através das rupturas, que a grande lição da vida está em que a vida é uma corrente de rupturas, uma ruptura que precisa ser destruída, para ser superada, e essa nova ruptura tem de ser superada por outra ruptura (2000, p.35).

Nesse momento a base das rupturas se faz necessária ao ponto que as resoluções apresentadas pelos alunos, demonstram que se faz necessário romper com algumas atividades que dizem trazer conhecimento aos alunos.

Enquanto temos alunos que apenas se faz necessário uma rápida explanação sobre os procedimentos no jogo, há alunos que ainda não conseguiram suprir a

base do conhecimento matemático. Será que apenas uma série de exercícios repetitivos é o suficiente para que ocorra uma transformação em seu aprendizado, ou seria melhor a escola se adaptar as vivências do aluno.

#### **4.1.3 JOGO DAS SÍLABAS E FORÇA**

Com a proposta do jogo a maioria dos alunos, através de comentários, estabeleceu que os dois jogos estivessem ligados a uma maneira de aprender à escrita das palavras através de jogos.

E segundo as ideias de Vygotsky:

É necessário observar que, neste paradigma, a aprendizagem é confundida com memorização de um conjunto de conceitos desarticulados, conseguida através da repetição de exercícios sistemáticos de fixação e cópia e estimulada por reforços positivos (elogios, recompensas) ou negativos (notas baixas, castigos, etc.). O método é baseado na exposição verbal, análise e conclusão do conteúdo por parte do professor (Vygotsky, apud por REGO, 2000, p. 90).

Assim percebe-se que ao ter o contato de forma experimental, o aluno faz parte deste aprendizado e pela proposta lúdica torna-o parte integrante do conhecimento através da descoberta. Ao criar estratégias para alcançar o objetivo através da resolução de seus conflitos para resolver o problema apresentado, no caso, construir soluções adequadas às fases do jogo. Além de serem motivados a testar suas hipóteses.

Durante as atividades evidenciei que os alunos ainda pensam nos jogos apenas como competição, ao ponto que observavam seus pares ou colegas para verificar os resultados e estabelecer fatos competitivos através da pontuação. Porém já comprovam a interação entre o grupo e autonomia na busca das respostas.

#### **4.1.4 JOGO DE QUEBRA-CABEÇAS DE MAPAS**

O episódio mais significativo do jogo foi ao acessarem o quebra-cabeça do mapa do Brasil difícil, sem ajuda não aparecia à divisão dos estados ou países. A



significação foi à autonomia de colocarem as peças que fazem o contorno, assim encaixando as demais, estabelecendo relação com a montagem do mapa apresentada pela professora em sala de aula.

Entretanto nem tudo acontece como planejado. Apresentarei, a seguir, o trecho de um comentário de uma aluna da 4ª série, que é muito elucidativa para o estudo em questão:

**A** - Esse jogo é muito chato.

**EU**- Sentei junto a ela e questionei:

**EU**- Por quê?

**A** - Ah, profe. Porque eu precisava ter jogado isso bem antes, fui horrível no exercício do mapa.

Comentei:

**EU**- Mas não deseja compreender melhor o mapa?

Sem muito entusiasmo voltou ao jogo e demonstrou um processo de interesse. Enquanto isso, a colega ao lado comenta:

**B** - Né profe, precisa saber do mapa para entender o tempo?

Não compreendi e fiquei curiosa.

**EU**- Como assim?

**B** - Profe, a mulher do tempo mostra o mapa em pedaços como aparece aqui (na legenda) e olhando as cores sei que muda o lugar.

Aqui nessa relação professor-aluno, também foi associado à proposta a apresentação do tempo na televisão. Demonstrando que o cotidiano garante uma melhor aprendizagem, como afirma Tomaz (2003) ao expor suas idéias sobre a teoria do currículo em suas andanças por vários países. O que mais vale uma organização curricular técnica, a reprodução da sociedade ou a qualificar um bom

trabalhador. O autor pondera que currículo é uma questão de saber, poder e identidade.

Justificando pelo acesso a mapa virtual – googlemaps que trouxe reações diversas, pois ao perceberem as ruas e identificar a Rua da escola, todos já sabiam onde estávamos virtualmente.

A emoção tomou conta dos alunos quando passei para a opção Satélite, onde reconheceram a vista aérea da escola e fizemos um passeio virtual pelo bairro, identificando a casa de alguns alunos.

E na defesa de que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, conforme estudos de Piaget, e que estas não são apenas uma forma de desafogo, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

#### **4.1.5 DESENHA A MÚSICA**

Através das observações ficou constatado que os alunos têm por convicção de o ambiente informatizado ter o objetivo de entretenimento. Um pensamento comum entre as pessoas com relação às tecnologias, devido a estar na era digital e poucos a utilizarem como ferramenta de informação.

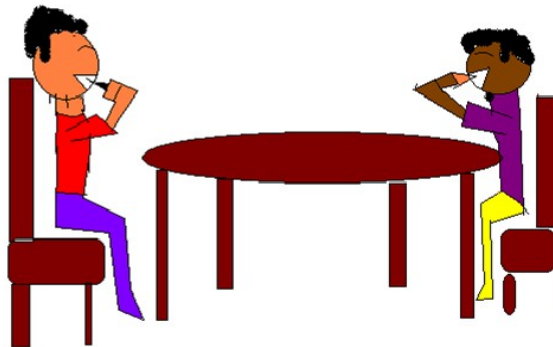
Com o objetivo de propiciar conhecimento e autonomia através de aplicativos da internet e do computador. E perante a dificuldade dos alunos em expressar suas ideias no formato escrito, o trabalho pede a participação direta do aluno. Agora ele deve expor suas ideias de maneira mais usual do cotidiano no Ambiente Informatizado.

Com a proposta de esboçar músicas executadas no recreio, os alunos tiveram de desempenhar suas interpretações e apresentá-las através de desenhos. Alguns desenhos superaram o objetivo e principalmente a estagiaria, pois utilizaram recursos do programa Paint, dividindo com os colegas e indicando que o aprender está na interação dos grupos.

Aqui relembro a citação de Freire sobre a questão do enaltecer o aluno, dando a ele condições de apresentar suas ideias e aprender pela troca ao citar:

Saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção. Quando entro em uma sala de aula devo estar sendo um ser aberto a indagações, à curiosidade, às perguntas dos alunos, a suas inibições: um ser crítico e inquietador, inquieto em face da tarefa que tenho – a de ensinar e não a de transferir conhecimento (2002, p.52).

E com a realização deste trabalho surpresas brotaram como a realização de desenhos em perspectiva e atalhos trazidos de experiências vivenciadas fora da escola, em grupos de amigos.



**Foto 2:** Desenho realizado para parte da música “Aquarela”, Toquinho.

No desenho acima, pode-se perceber que o aluno utilizou técnicas que vão mais adiante dos ensinamentos deparados no local. Também vale a pena ressaltar que o aluno realiza bons desenhos em folha de papel e aqui demonstra que tem afinidade com a coordenação motora, também no computador.

#### **4.1.6 PINTANDO UNA CANCIÓN**

A música envolve a todos e faz do ouvinte um eterno passageiro num universo imaginário das notas musicais. Nesse pensamento e retomando o planejamento, essa semana se acessou o Pintando uma canción, site em espanhol,

assim não há trabalho para a letra e sim para a música, onde é apresentada a canção “Soy de aire” com uma música bem suave.

Quando iniciada observa-se que a emoção envolve os alunos, primeiro atos de risos, depois a contemplação dos efeitos próprios da música e de seus traçados. A ponto dos alunos averiguarem que ao clicar no botão, não dá pra fazer o risco direito, ele para. Observação realizada sobre os botões do mouse, experimentada e avaliada que ao clicar a função do traçado é pausada.

O objetivo desta proposta foi o traçado da música, mas os comentários giravam em torno da música, descreve um amor pelas palavras e animações exibidas durante o ato de criação, são palavras que se diz para quem se gosta, diziam eles.

Também se pode avaliar a proposta por demonstrar que o não linear é mais audacioso e prazeroso ao aluno, conforme Freire (2002, p. 105): “[...] É com ela, a autonomia, penosamente constituindo-se, que a liberdade vai preenchendo o “espaço” antes “habitado” por sua dependência. Sua autonomia que se funda na responsabilidade que vai sendo assumida”.

Aplicando na realização do traçado linear uma dependência, ao ponto que amplia o conhecimento, contempla a responsabilidade de direcionar-se autonomamente. Pontuando novos formatos e do mesmo modo realizando ilustrações únicas.

#### **4.1.7 AS TECNOLOGIAS DA ESCOLA**

Após participações em debates sobre tecnologia que trouxeram novas descobertas, considerando as expectativas da estagiaria quanto ao entendimento dos alunos. Primeiro os questionamentos sobre suas ideias e o significado da palavra tecnologia, muito foi falado e evidenciado conhecimento no assunto. E pode-se verificar que falar em tecnologia para os alunos é relacionar à evolução e o computador.

O melhor foi o espanto dos alunos quando um colega disse que a luz é tecnologia, alguns diziam que isso era uma mentira. Depois de suas resoluções, questionei sobre a origem da luz e ninguém sabia. Chegaram até a falar que não serviria como tecnologia evitando a necessidade de explicação, assim que relatei o procedimento de geração da energia elétrica todos ficaram abismados. Tinham a ideia fixa de que a luz vem da CEEE pelos fios.

Conforme a semana foi passando minhas observações iam deixando-me cada vez pior, pois os alunos ainda não estão preparados para essa tal tecnologia, e entendo que nem eu.

Cheguei a essa conclusão devido à grande dificuldade que eles têm em realizar os trabalhos vinculados a pesquisa e, principalmente, após pesquisa na internet ter acesso a "O analfabetismo digital" (Malaquias), artigo onde retrata a preocupação com o alfabetismo, ou seja, com as capacidades e usos efetivos da leitura e escrita nas diferentes esferas da vida social. A preocupação do artigo recai sobre o correto uso das aprendizagens. Vindo de encontro com a proposta oferecida aos alunos, eles não estão preparados para enxergar além das limitações da sala de aula, ou será que ainda tem dificuldade.

Nessa semana, em continuidade, pedi que elaborassem ideias baseadas na tecnologia existente na escola; minha expectativa era tanta chegando a paralisar perante o descaso de determinados alunos. Mas por outro lado, a preocupação de familiares sobre possíveis procedimentos de ajuda em casa.

A grande questão foi à utilização de programas e de aparelhos para captar as tecnologias. Ao saírem da sala e buscar as imagens foi o grande diferencial, principalmente pelos alunos do 4º ano. Devido a estarem integrados no assunto, buscavam tudo. Mas o ponto dez foi poder mostrar que os alunos trazem conhecimento sobre o que é tecnologia, mesmo sem saber definir, e querem aprender para não estacionar em vaga errada.

Será que ao nos tornamos professores, sem perceber, acreditamos que todos os nossos pensamentos fazem parte de nossos alunos. Passamos a acreditar que eles passam a fazer parte de nosso pensamento e nos decepcionamos quando algo

não acontece como proposto. E após essa semana, acredito que me sinto melhor ao criar conflitos nos atores de sala de aula, eu e os alunos, ainda melhor ao dar um giro de 360° em minha cabeça.

Para essa concepção ressalto a ideia de Freire,

o importante, sobretudo, é ligar, sempre que possível, a pergunta e a resposta a ações que foram praticadas ou ações que podem vir ser praticadas ou refeitas. [...] o necessário é que o educando, ao perguntar sobre um fato, tenha na resposta uma explicação do fato e não a descrição pura das palavras ligadas ao fato. (FREIRE&ANTONIO, 2002, p. 49).

Algumas vezes passam aos nossos olhos referências dos alunos que na hora não entendemos, mas um aluno me encontrou na escola e disse ter se esquecido de apresentar a principal tecnologia na escola - a tesoura, pois sem ela o corte não seria legal.

## 5 ANÁLISE DOS RESULTADOS

O resultado esperado após análise veio de encontro com os resultados obtidos através das leituras decorrentes do curso PEAD e das orientadas para a fundamentação do trabalho.

Com o passar do tempo e estudos efetuados alcança a ideia de Freire ao expor que o homem é um ser inacabado, necessitando sempre estar em constante aprendizado e não há um completo em sua totalidade.

Não há docência sem discência, as duas se explicam e seus sujeitos, apesar das diferenças que os conotam, não se reduzem à condição de objeto, um do outro. Quem ensina aprende ao ensinar, e quem aprende ensina ao aprender. Quem ensina ensina alguma coisa a alguém (2002, p. 25).

Entretanto, não se pode esquecer que para que aconteça um aprendizado é necessário que tenha uma troca. E durante os estudos buscou-se essa troca de conhecimentos e sempre se buscou propor atividades que motivassem os alunos a participar da construção de seu aprendizado de maneira lúdica e interativa.

Contudo onde está o paradoxo? Como paradoxo é pensado como um conflito ou uma dificuldade, nesse relato vem de encontro com o trabalho em algumas escolas seja ele devido à má formação do professor ou sua breve interpretação das necessidades dos alunos.

Portanto, a educação não deve ser apenas uma reprodução, mas uma produção e adaptação dos conhecimentos e culturas conhecidas ou adquiridas.

Paulo Freire ressalta a necessidade de uma reflexão crítica sobre a prática educativa. Sem essa reflexão, a teoria pode ir virando apenas discurso; e a prática, ativismo e reprodução alienada.

Resumindo, teoriza-se que a educação não apenas reproduz – ela também produz. A educação precisaria ser então, ao próprio tempo, produção e reprodução, inculcação e resistência, continuidade e descontinuidade, repetição e ruptura,

manutenção e renovação. Além disso, seriam juntamente a tensão constante entre esses dois polos caracterizando o processo de funcionamento da educação.

E conforme Antunes (2003) sobre as características dos professores que assumiram seu papel na sala de aula eletrônica, ao colocar que o professor necessita se autoconstruir em quatro grandes espaços: o pedagógico, o espaço gerencial, social e técnico.

Onde o espaço pedagógico girasse em torno da facilitação da aprendizagem. O espaço gerencial a organização de programas e ritmo, os objetivos, regras e normas. O espaço social oferecer um ambiente amistoso e tranquilo. E o espaço técnico capacidade dos envolvidos compreender melhor o mundo.

Enfim, baseado na análise realizada a partir do referencial teórico ficou claro a constatação de que ainda hoje nas escolas, sobretudo na rede pública, que existe uma contradição entre o que afirmam os professores e a prática pedagógica efetiva de sala de aula. E ainda, se evidencia que ao protagonizar de forma prazerosa suas ideias e conhecimentos, o aluno aprende.

É de suma importância ressaltar que as atividades devem ser contextualizadas e respeitar a vivência do aluno, mas desenvolver nele a criticidade para que futuramente tenha condições de modificar o contexto de sua vivência intervindo na realidade conhecida.

Finalmente, as relações entre professor e aluno são necessárias para a aprendizagem. E, cabe ao professor, estimular a criar, ousar, portanto, transformar a educação da reprodução, em uma educação de produção. Através da mudança de velhos hábitos e uma transformação interior.



## 6 E AGORA?

O mais importante nestas primeiras notas a título conclusivo é afirmar que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção (FREIRE, 2002, p.52). Também, ressaltando que o aluno necessita de espaço de produção, não apenas o professor sentir-se superior. A partir do estudo realizado, percebe-se que o trabalho na Internet é uma possibilidade em sala de aula, tendo como instrumento que auxilia a aprendizagem de todos os conteúdos escolares.

E após a realização do projeto de trabalho de estágio (2010/1), algumas considerações foram levadas à equipe diretiva onde se constatou a necessidade de mudanças no Projeto Político-Pedagógico com forte analogia ao currículo escolar.

Em reuniões com o grupo de professores e análise de conceitos acerca do currículo, como a de o currículo escolar passar a ser definido como sendo todas as situações vividas pelo aluno dentro e fora da escola; assim encaminhando os conteúdos através de projetos numa tentativa de trazer o aluno e seu conhecimento a apreciação de todos.

Ações estipuladas pensando trazer os eventos da escola, como por exemplo, Dia do Bicho para uma transformação em projeto. Objetivando o ensino dos conteúdos através de temas conectados em conjunto com todos os setores da escola e, principalmente, o Ambiente Informatizado.

Estabelecendo, também, que segundo Antunes ao definir motivação na educação,

A palavra “motivação” vem de movere e a raiz desse verbo latino abriga tanto a ideia de motivo quanto a de movimento. Dessa forma, além de despertar no aluno o interesse pela conquista de nova tecnologia, esta deve ser colocada a serviço de um autêntico interesse em aprender e, portanto, se transformar como o de aprender através de ações do corpo e do pensamento. (2003, p. 28).

Onde a motivação da sala de aula se dá pela curiosidade em conhecer. Além de que toda aprendizagem significativa envolve necessidade de movimento e dessa

configuração os pensamentos carecem correr com fluidez, navegar pela ousadia e pela criatividade. E toda aprendizagem precisa ser intrigante, desafiante, curiosa, importante e as estratégias propostas devem envolver a ação integral do pensamento e, na medida do possível, do corpo de quem aprende.

Também, o próprio Antunes apóia as ideias de Piaget, Vygotsky e Freinet em relação à cibercultura:

Quando Piaget ensinava que o conhecimento não é uma “coisa” que vem de fora, mas processo interativo de construção e reconstrução interior e, portanto, não pode ser transferido de um indivíduo para outro, e quando Vygotsky mostrava que o desenvolvimento humano é bem mais que a formação de conexões reflexas, mas produto de interação e mediação qualificada, estavam reiterando e antecipando uma nova pedagogia. (ANTUNES, 2003, p. 34).

E ao referir-se ao simples uso do computador, originou novas experiências:

Esta, impõe a construção de uma nova pedagogia e apoiada em uma nova cultura através da busca da definição e da prática de valores que ainda estão ausentes na convivência humana. Se a escola existe para ajudar o aluno à aprender a descobrir a verdade, a beleza e a bondade é importante que a Cibercultura tenha esses objetivos, buscando se aproveitar dos novos recursos tecnológicos para a comunicação proporcionando interação intensa e a prática da cooperação e da solidariedade internacional. Em outras palavras, a tecnologia deve ser usada para se aprender melhor e para construir a paz. (ANTUNES, 2003, p.34-35).

Trazendo uma discussão sobre os conteúdos cabíveis para serem analisados, registrados no plano pedagógico da escola e trabalhados no Ambiente Informatizado. Através de relato sobre a preparação dos professores que assumem as novas ferramentas para ministrarem velhas aulas, tornando prática dos recursos de multimídia uma estratégia que propõe informações. Sendo necessário preparar professores para novos papéis pedagógicos.

Aqui evidencio a minha maior preocupação em relação aos alunos, não querem ou não tem o que escrever? E partindo das questões deixo minha aprendizagem, não adianta querer que façam coisas óbvias se não estão sendo preparados para tal procedimento. Também constatadas nas observações dos orientadores, ao me resgatar o olhar significativo sobre os trabalhos e necessidades dos alunos. Não resolve ter a informação, se não saber o que fazer com ela.

Com a aplicação dessa proposta, os alunos se mostraram mais animados e curiosos com as atividades, o ambiente mais receptivo criou nos alunos confiança para conversarem, questionarem e argumentarem sobre seus pensamentos.

Para tanto, agora pretendo prosseguir com estudos para melhor realizar meus trabalhos junto aos alunos da rede pública, oferecendo condições de tornar seu aprendizado criativo e estimulante.

## 7 REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **O que mais perguntam sobre... Cibercultura e ciberespaço: A sala de aula e os computadores.** Florianópolis: CEITEC, 2003.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa.** 24<sup>a</sup> ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo; FAUNDEZ, Antonio. **Por uma pedagogia da pergunta.** 5<sup>a</sup> ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.

MALAQUIAS, Bruno Pires. **O analfabetismo digital.** Disponível em: <http://www.cdi.org.br> Acesso em: 04 abr. 2010.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: Uma perspectiva histórico-cultural da educação.** 12<sup>a</sup> ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 1995.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo.** Belo Horizonte: Autêntica, 1999. [Resenha] Disponível em: <http://www.scribd.com/doc/520255/Tomaz-Tadeu-da-Silva-Resenha> Acesso em: 15 set. 2010.

**WIKIPÉDIA,** A enciclopédia virtual. Disponível em: <http://www.wikipedia.com> Acesso em: 30 out. 2010.