



UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA

**DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO PARA CATALOGAÇÃO DE MATERIAIS:
UMA EXPERIÊNCIA NO LABORATÓRIO DE DESENVOLVIMENTO INFANTIL DA
UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA**

Relatório realizado como parte das exigências avaliativas da disciplina PRE - 408 TIC'S na Prática Docente, oferecida pela Coordenadoria de Educação Aberta e a Distância (CEAD) da Universidade Federal de Viçosa;

Amanda Dias; Ana Clara Ramos; Déborah Martins;
Elizangela; Hebert Dias da Cunha;
Lucilene Rosa Caetano; Thiago da Silva Teixeira

Viçosa, 2019

1. INTRODUÇÃO

Este projeto surgiu a partir da proposta da disciplina PRE 408 - TIC's na prática docente, com o objetivo de incentivar o trabalho e a reflexão a respeito da ampliação do uso das tecnologias nos ambientes de educação. Os estudos teóricos da disciplina tiveram a duração de dois meses e o trabalho prático apresentado no documento se deu por um período de 2 meses.

Nossa proposta é a de facilitar o trabalho dos profissionais de educação que atuam nas brinquedotecas ou em quaisquer laboratórios que disponham de materiais. Apresentamos as principais queixas destes profissionais, as quais obtivemos com a aplicação de questionário. O material recolhido na pesquisa serviu como base para a nossa proposta de utilização e exploração de uma ferramenta tecnológica capaz de suprimir as dificuldades apresentadas pelos professores.

O texto a seguir apresenta detalhadamente todo o processo de planejamento e elaboração de um aplicativo, o qual denominamos BIG (Busca Inteligente Games), que objetiva facilitar a busca por materiais dentro de laboratórios. Infelizmente, devido ao pouco tempo de trabalho que tivemos (um período) não foi possível a aplicação prática da proposta, no entanto acreditamos que a praticidade e objetividade deste sistema levará aos profissionais uma maior desenvoltura e abrirá possibilidades para o seu trabalho.

2. DA ESCOLHA DO PROJETO

A proposta desse projeto, surgiu a partir de uma inquietação dos estudantes do curso de Educação Infantil matriculados na disciplina e da adesão e solidariedade dos demais estudantes dessa disciplina com a problemática. Conjuntamente, a partir de discussões e aconselhamento por parte das professoras o grupo se reuniu em torno de um objetivo comum para, a partir dele trabalhar durante todo o trabalho na disciplina.

O Curso de Educação infantil na UFV conta com uma proposta pedagógica envolvendo a prática no processo de formação docente na qual ocorre em seus laboratórios de Desenvolvimento Infantil e Humano. Esses laboratórios são

instituições de educação infantil públicas Federais, inseridas no campus universitário e que atendem também as atividades de Ensino, Pesquisa e Extensão da universidade. O Laboratório de Desenvolvimento Infantil (LDI) tem sido frequentemente usado pelos estudantes do curso em suas aulas práticas ou estágios. No processo disciplinar em que essas práticas ocorrem, os estudantes, assim como os professores do LDI, precisam realizar o planejamento das atividades que desenvolverão com as crianças, utilizando os jogos, brinquedos e materiais disponíveis na instituição.

Os materiais disponíveis no laboratório para o uso dos professores e estudantes ficam armazenados na sala de planejamento, um ambiente estreito com estantes em todas as extremidades, com jogos e brinquedos de variados tipos e características em suas prateleiras e uma mesa retangular no centro. Esses materiais possuem uma organização interna, porém, os indivíduos que utilizam a sala e precisam dos materiais nela contidos se queixam e demonstram insatisfação quanto à configuração do espaço e principalmente, eles relatam a dificuldade de encontrar materiais para utilizarem no planejamento de suas atividades.

A partir da observação desse espaço e análise de como seus usuários lidam com ele, chegamos à conclusão que existem dificuldades na sala de planejamento quanto à:

- Organização dos materiais
- Falta de conhecimento das características e estado de conservação dos jogos e brinquedos;
- Falta de conhecimento sobre a localização específica de determinado material mesmo quando o mesmo já está reservado;
- Falta de orientação quanto a utilização dos materiais disponíveis.

Estas são algumas dificuldades já conhecidas pelos estudantes do curso de educação infantil e, nesse sentido, pretendemos conhecer mais a fundo a realidade do laboratório e as demais dificuldades enfrentadas pelos profissionais que atuam neste espaço. Propomos neste trabalho a utilização de uma tecnologia que faça diferença no meio educacional. Inserir esta nova tecnologia na escola de maneira a facilitar os processos que permeiam o cotidiano de professores e estudantes se

tornou nosso principal objetivo. Dessa forma, nós enquanto alunos matriculados na disciplina TIC'S na Prática Docente, inquietos com a situação da sala de planejamento do LDI, pensamos em uma solução para essa questão problema que envolve o uso das tecnologias e que pode facilitar o planejamento de suas atividades pelos usuários do Laboratório.

3. UMA TECNOLOGIA EFICIENTE

Após a escolha do tema que daria nortearia nosso trabalho foi estabelecido que a tecnologia mais eficiente e prática para a realização e concretização de nossos desejos seria a plataforma dos aplicativos. Dessa forma objetivamos o planejamento e estruturação de um aplicativo capaz de categorizar e indicar a localização dos brinquedos e materiais que compõe os espaços educativos das brinquedotecas.

Concordamos que este tipo de tecnologia poderia facilitar o trabalho dos educadores que atuam nos ambientes educativos das brinquedotecas. As pesquisas realizadas pelo grupo demonstravam que um dos grandes desafios destes profissionais é exatamente o de localizar os brinquedos adequados para cada situação de aprendizagem. Dessa forma, acreditamos que um aplicativo capaz de categorizar e facilitar a localização dos brinquedos nas brinquedotecas serviria de auxílio aos educadores e diminuiria o tempo destinado à procura e seleção dos brinquedos.

Apresentamos a partir daqui o estudo bibliográfico feito pelo grupo como forma de embasamento de nosso trabalho. As pesquisas serviram como fonte de aprofundamento das ideias debatidas em sala sobre a utilização das tecnologias como forma enriquecimento pedagógico nos ambientes educacionais, e como embasamento para a estruturação da plataforma e as ferramentas necessárias para o cumprimento de nossos objetivos.

4. EMBASAMENTO TEÓRICO

Dada a problemática identificada no decorrer da disciplina, cujo cerne residia na dificuldade encontrada na localização, organização e situação dos recursos didáticos encontrados no LDI da Universidade Federal de Viçosa, buscou-se

referenciar os conceitos relacionados ao uso das TICs como auxílio didático, à ideia de brinquedoteca, ao planejamento e à classificação e catalogação, conforme se vê a seguir.

4.1 SOBRE A EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA

A evolução e o crescente acesso às tecnologias móveis, por um número cada vez maior de praticantes tem afetado não só os processos produtivos como também as práticas sociotécnicas e culturais cotidianas (FILATRO, 2015). O ciberespaço é cada vez mais acessado e conectado ao mundo físico. Além da mobilidade conectada promovida pelos dispositivos móveis em rede (smartfones, laptops, tablets etc.), contamos nesses meios com a integração de diversas mídias (câmeras fotográficas, filmadoras, gravadores, aplicativos, redes sociais). Com os potenciais de mobilidade, a sala de aula convencional é afetada por tais mudanças, nos modos e meios de comunicação, assim como nas práticas pedagógicas, que envolvem desde o planejamento, a organização dos recursos didáticos, a interação entre os sujeitos, enfim, a gestão operacional como um todo.

4.2 O CONCEITO DE BRINQUEDOTECA

O uso de novas tecnologias, especialmente a internet como ferramenta de trabalho didático e formação continuada de professores, a importância do brincar, bem como o planejamento de atividades educacionais foram as motivações norteadoras do grupo para buscar soluções que facilitassem o uso da sala de planejamento do LDI (laboratório de desenvolvimento infantil) da Universidade Federal de Viçosa.

O desenvolvimento de um aplicativo que possibilitasse a busca e a identificação de recursos didáticos apresentou-se nos como uma ferramenta viável para esse desiderato. O grande volume de informações que se tornam disponíveis a cada dia torna-se um desafio para os educadores, os quais necessitam saber como selecioná-las, organizá-las e repassá-las aos alunos. A otimização da utilização dos recursos educacionais digitais dá-se quando estes são submetidos a um processo de classificação sistematizada de métodos que desemboca em um repositório que possa

ser disponibilizado aos docentes e aos discentes envolvidos nessa seara de conhecimento. Portanto, esse trabalho trata da importância da busca e da catalogação de recursos educacionais e da criação de um repositório digital para esses materiais, como um novo instrumento a favor da educação.

O aplicativo BIG (busca inteligente games) surgiu da concepção de brinquedoteca, termo originário dos EUA ou Ludoteca, termo utilizado na Suécia em que espaços alternativos foram pensados para a aprendizagem com brinquedos. Segundo Santos (1995), as brinquedotecas são classificadas em função de diferentes fatores, entre eles, a situação geográfica, as tradições e as culturas de cada povo, o sistema educacional, os materiais e espaços disponíveis, os valores, as crenças e os serviços prestados; entretanto, independente de cada tipo, é sempre preservado o aspecto lúdico como fator primordial que assegura o direito da criança de brincar e em geral são implantadas em instituições de Educação Infantil.

Com o advento de novas tecnologias a noção de espaço de aprendizagem se ampliou e deixou de se referir apenas ao espaço físico para atingir também os espaços virtuais. As possibilidades que emanam das TICs provocam inúmeras transformações e exigem novas posturas e atitudes no processo educacional. Nesse contexto a Pedagogia se ocupa de proporcionar instrumentos e contextos que integralizem essa nova proposta educativa. As tecnologias passam, então a serem tratadas não só método/recurso, mas também como conteúdo/objeto de ensino. Assim, a Brinquedoteca Virtual se constitui como ferramenta integradora e flexível nesse processo.

No ambiente virtual da Brinquedoteca a abordagem pedagógica utilizada é a exploração livre. São necessários quatro ingredientes básicos para que a implementação de recursos tecnológicos de forma eficaz na educação: O computador, o software educativo, o professor capacitado para usar o computador como meio educacional e o aluno.

A tecnologia fez evoluir a brinquedoteca física para o espaço virtual modificando a relação tradicional da criança com o brinquedo e a brincadeira. Isso nos leva a (re)pensar nos modelos educacionais dos quais as instituições de ensino se servem. Para VARGAS (1994), a concepção da tecnologia como atividade de transformação do mundo amplia o debate cultural sobre o uso das tecnologias no processo formativo dos educadores. Para Masetto (2010) a internet é um grande

recurso de aprendizagem múltipla: aprende-se a ler, buscar informações, pesquisar, comparar dados, analisá-los, criticá-los e organizá-los.

Nesse contexto o aplicativo BIG permite ao educador identificar, selecionar, bem como reservar dentre os existentes no seu banco de dados, o recurso pedagógico desejado para utilização, tornando o planejamento didático eficiente e facilitado. O catálogo virtual provido pelo BIG, contém brinquedos pedagógicos entre outros materiais existentes na sala de planejamento do LDI, os quais são subsídios para o processo de ensino-aprendizagem e, por terem caráter lúdico, proporcionam atividades educacionais mais criativas e motivadoras às crianças.

Diante da inexistência de um espaço virtual que reunisse um acervo de brinquedos pedagógicos e que se constituísse como uma brinquedoteca virtual no ambiente do LDI, o aplicativo BIG surgiu, assim, como um espaço que reúne muitas possibilidades e potencialidades para desenvolver trabalhos sérios e relevantes para as crianças através da brincadeira e funciona como um meio de virtualizar os brinquedos e, mais que isto, instrumento de formação e capacitação contínua dos professores, estagiários e funcionários da instituição.

Ao conceber a Brinquedoteca como instrumento formativo, os professores adquirem uma nova mirada sobre recursos de mídia, interface, ludicidade, portabilidade, concepção teórica e aplicabilidade. A tecnologia reorganizou o mundo em que vivemos e a aprendizagem agora ocorre de várias maneiras, inclusive informalmente por meio de redes pessoais, comunidades de prática e atividades de trabalho.

A Brinquedoteca virtual por apresentar uma diversidade de recursos, visuais e audiovisuais, favorecem a ludicidade e a aprendizagem significativa. As teorias de aprendizagem tradicionais não dão conta de compreender a complexidade do ensino-aprendizagem atuais, pois foram concebidas em épocas em que estas tecnologias não existiam. Por isso, as novas tecnologias utilizadas na educação exigem dos atores envolvidos no processo sejam capazes de conhecê-las, e utilizá-las para formar profissionais com competências tecnológicas, sociais, críticos e reflexivos. Todavia, o que se nota é uma reação desconfortável e desfavorável de muitos educadores a inclusão de novas tecnologias. Assim, a mudança de conceitos formativos passa pela legalização destes instrumentos tecnológicos nos currículos, nos planejamentos e nos planos de curso.

4.3 SOBRE O PLANEJAMENTO

O planejamento é essencial para o desempenho eficiente de qualquer atividade. O ato de planejar é prévio à ação e envolve reflexão sobre quais os objetivos a serem alcançados, os métodos, materiais, custos, tempo, pessoal e ações a serem utilizadas na concretização de um projeto. No contexto educacional temos a preciosa lição de Libâneo:

O planejamento escolar é uma tarefa docente que inclui tanto a previsão das atividades didáticas em termos da sua organização e coordenação em face dos objetivos propostos, quanto a sua revisão e adequação no decorrer do processo de ensino. O planejamento é um meio para se programar as ações docentes, mas é também um momento de pesquisa e reflexão intimamente ligado à avaliação. (Libâneo 2001, p. 221)

No Brasil, somente na década de 60 o planejamento passou a ser obrigatório nas escolas e como os professores não receberam capacitação para tal, este se configurou em um quadro com colunas que até hoje permanece na maioria das escolas. É um modelo-padrão com os seguintes itens: objetivos, conteúdos, procedimentos, recursos e avaliação. Este modelo buscava criar uma camisa de força imposta pelo regime militar. Passado os anos, em oposição a esta concepção surgiram durante o processo de redemocratização do país, novas concepções do planejamento, ampliando a participação na sua elaboração que resultou na inserção do PPP (Projeto Político Pedagógico). Este seria um planejamento, a longo prazo, contendo o diagnóstico da escola para definir as prioridades que devem ser trabalhadas, as atividades a serem realizadas voltadas para atingir os objetivos definidos coletivamente.

O planejamento escolar é um processo de racionalização, organização e coordenação da ação docente, articulando a atividade escolar e a problemática do contexto social. É uma atividade de reflexão acerca de nossas opções e ações, antecipando problemas e desafios e tornando racional todo o processo.

Há três modalidades de planejamento articuladas entre si: o plano da escola, o plano de curso e o plano de aula. O plano da escola é um documento mais abrangente e que expressa orientações gerais que sintetizam, de um lado, as ligações

da escola com o sistema escolar mais amplo e, de outro, as ligações do projeto político pedagógico da escola com os planos de ensino propriamente ditos.

O plano de ensino é a previsão dos objetivos e tarefas do trabalho docente para um ano ou semestre; é um documento mais elaborado, dividido por unidades sequenciais, no qual aparecem objetivos específicos, conteúdos e desenvolvimento metodológico. O plano de aula é a previsão do desenvolvimento para uma aula ou conjunto delas, e tem um caráter bastante específico.

O planejamento escolar tem como função: assegurar a racionalização, organização e coordenação do trabalho docente, permitindo ao professor e escola um ensino de qualidade, evitando a improvisação e a rotina; Explicitar princípios, diretrizes e procedimentos do trabalho docente que asseguram a articulação entre as tarefas da escola e as exigências do contexto social e do processo de participação democrática; assegurar a coerência do trabalho docente, inter-relacionando: os objetivos (para que ensinar), os conteúdos (o que ensinar), os métodos e técnicas (como ensinar) e a avaliação entre outros. Para Libâneo,

[...] o plano é um guia de orientação, pois nele são estabelecidas as diretrizes e os meios de realização do trabalho docente. Como sua função é orientar a prática, partindo das exigências da própria prática, ele não pode ser um documento rígido e absoluto, pois uma das características do processo de ensino é que está sempre em movimento, está sempre sofrendo modificações face as condições reais. (Libâneo 2001, p. 223)

O planejamento escolar é de extrema necessidade e importância, pois é ele que dá as bases e diretrizes para o plano de ensino e para o plano de aula. No caso do planejamento de ensino, uma previsão bem feita do que será realizado em classe, melhora muito o aprendizado dos alunos e aperfeiçoa a prática pedagógica do professor.

4.4 A CLASSIFICAÇÃO COMO UMA ETAPA DO PLANEJAMENTO

A Classificação é um processo fundamental da natureza humana, ou seja, o homem, em todas as suas atividades diárias, naturalmente classifica, o que não é diferente quando estamos lidando com a Internet. Portanto, sem classificação não existe a possibilidade do pensamento humano, de ação e organização que

conhecemos. A classificação transforma impressões sensoriais, isoladas e incoerentes em objetos reconhecíveis e padrões recorríveis.

Durante muito tempo o interesse pela classificação foi quase que exclusivo de Bibliotecários e Filósofos. Mais tarde passou a ser também área de interesse dos Autores de Enciclopédias e Educadores, seguidos pelos Documentalistas, Cientistas da Informação e Linguistas. Nos tempos mais antigos, os Bibliotecários foram os principais responsáveis em ordenar o conhecimento registrado para fins de guarda, arquivamento, recuperação e acesso. Instrumentos, métodos e técnicas de tratamento da informação se proliferaram. Atualmente, com a introdução das novas tecnologias de comunicação e informação, o que passa a ser diferente são as novas dimensões das atividades coleta, arquivamento, busca e acesso à informação/conhecimento. A Internet foca em questões de organização do conhecimento e representação da informação com o objetivo primordial de usufruir ao máximo as vantagens de acesso ao conhecimento registrado.

A evolução histórica dos instrumentos de organização do conhecimento teve momentos marcantes, caracterizados por diferentes metodologias de construção e diferentes técnicas e métodos de indexação por assunto. Os métodos, por sua vez, definem-se como o modo de proceder a uma operação (fazer, agir ou conhecer) para alcançar um fim projetado, isto é, consistem na ordem dos elementos de um processo para atingir um fim. É necessário considerar não só a natureza dos objetos aos quais os métodos se relacionam, como também os pontos de vista sob os quais esses objetos podem ser considerados e relacionados com suas posições especiais nas subdivisões de suas classes.

Os esquemas de classificação bibliográfica começaram sendo gerais, ou seja, abrangendo todas as áreas do conhecimento. Os primeiros foram enumerativos (ex. Classificação Decimal de Dewey - CDD), os que se seguiram foram semi-enumerativos ou semi-facetados (ex. Classificação Decimal Universal - CDU). A geração seguinte foi a dos esquemas analítico-sintéticos ou facetados (ex. Classificação de Dois Pontos - CC). Numa etapa posterior, graças a teoria que norteou as classificações facetadas, começaram a ser elaborados esquemas por área do conhecimento.

É próprio do ser humano transformar todas as suas ideias em formas palpáveis e necessita selecionar, identificar e compor conceitos para elaborar base teórica para

organizar seus estoques de conhecimento e de acordo com formas categoriais e suas combinações tem-se uma organização de conceitos em qualquer área. Piedade (1977, p.61) relata que “as classificações bibliográficas direcionam-se à ordenação dos documentos (livros, etc.) nas estantes ou nos arquivos” e à “ordenação das referências nas bibliografias ou das fichas nos catálogos”.

Classificar é, portanto, “dividir em grupos ou classes, segundo as diferenças e semelhanças. É dispor os conceitos, segundo suas semelhanças e diferenças, em certo número de grupos metodicamente distribuídos” (PIEADADE, 1977). “É a ordenação de um conjunto de seres em pequenos agrupamentos, de acordo com características que os unem ou diferem de outros grupos. As leis de classificação devem fundamentar-se nesse princípio, para que sejam legítimas” (NUNES, 1973)

A classificação é uma atividade social e constitui-se como uma função importante para a transparência e o compartilhamento de informações, as quais são caminhos para tomadas de decisões, para preservação da memória técnica e administrativa das organizações contemporâneas e também para o exercício da cidadania. É reconhecida como matricial, isto é, a partir dela que outras funções ou outras intervenções se consolidam. (Nunes, 1973)

A classificação dos jogos e brinquedos são extremamente numerosas. “No entanto, elas podem ser agrupadas em diversas categorias que foram surgindo frequentemente no decorrer da evolução das diversas concepções do brincar, várias delas subsistindo e se superpondo” (MICHELET, 1993). Podemos observar as seguintes classificações: classificações etnológicas ou sociológicas; classificações filogenéticas; classificações psicológicas; classificações pedagógicas. Os brinquedos foram classificados a partir de quatro critérios. Ainda de acordo com Michelet, temos que “no decurso de seus trabalhos o ICCP (International Council for Children's Play) definiu critérios relativos a quatro qualidades fundamentais segundo as quais o brinquedo pode ser analisado”(MICHELET, 1993): O valor funcional; o valor experimental; o valor de estruturação e o valor de relação. “Cada brinquedo encerra estas quatro qualidades num maior ou menor nível, geralmente uma delas é dominante e é esta que será usada para a classificação básica.”(MICHELET, 1993)

Os brinquedos foram agrupados e separados em categorias. “Em cada categoria, cada brinquedo pode ser analisado em função de sua correspondência com os interesses e a assimilação da criança.” (MICHELET, 1993)“A versão atualizada

desta forma de classificação leva em conta, portanto, os dois aspectos complementares - a classificação por famílias de brinquedos e a classificação psicológica, por categorias de valores ou funções educativas”(MICHELET, 1993). Ao final ele apresenta exemplos de como esses brinquedos foram agrupados. “A fim de facilitar a identificação visual, tanto pelas crianças, como pelos adultos, na brinquedoteca e nos espaços em que o brinquedo está presente, adotamos cores para as sete categorias componentes da classificação por famílias de brinquedos.” (MICHELET, 1993)

A catalogação é apenas o primeiro passo para auxiliar o ensino, a dinâmica em ambientes educacionais, a mudança do papel do professor e o processo de aprendizagem do corpo discente escolar. A criação de um repositório significa não apenas nos adequar à realidade hoje vigente, mas também auxiliar docentes em suas práticas educativas, oferecendo, em um único ambiente de referência, ferramentas que podem ser utilizadas para o bom planejamento e desenvolvimento de sua aula.

Considerando, então, os apontamentos teóricos sobre as possibilidades tecnológicas para a facilitação do planejamento escolar, a catalogação e a classificação, acreditamos que a utilização de um aplicativo facilitará e muito o desenvolvimento destas atividades. Uma vez que o aplicativo possibilitará a diminuição do tempo de trabalho ao mesmo tempo que potencializará a utilização dos diversos materiais presentes no ambiente educativo.

5. METODOLOGIA DE TRABALHO

Para o desenvolvimento de nosso trabalho escolhemos o Laboratório de Desenvolvimento Infantil da Universidade Federal de Viçosa como local de experimentação de nossa proposta. Nossa primeira ação foi uma visita para conhecer o espaço do laboratório onde todos os brinquedos são guardados. Em grupo fizemos a visita, e observamos que os brinquedos são guardados e organizados na sala de planejamento do laboratório conforme já foi apresentado em imagem no início deste trabalho. A partir deste primeiro contato foi possível começar a pensar as melhorias que o aplicativo poderia levar à instituição.



A segunda ação desenvolvida pelo grupo foi a elaboração e aplicação de um questionário a todos os profissionais que atuam na instituição e/ou utilizam a sala de planejamento (ANEXO I). A partir dos questionários foi possível perceber as maiores dificuldades dos profissionais na utilização dos brinquedos presentes na sala de planejamento, bem como as possíveis melhorias que uma tecnologia de catalogação e localização de brinquedos traria para seu trabalho.

Visamos com o questionário traçar o perfil dos usuários do LDI e pesquisar com seus usuários os recursos que seriam facilitadores para ele na hora da utilização do laboratório. Objetivamos partir dos resultados da pesquisa estabelecer a estrutura do aplicativo, planejando a interface do aplicativo de modo a atender as expectativas de nosso público alvo e resolver alguns dos problemas levantados por eles quanto a utilização da sala de planejamento.

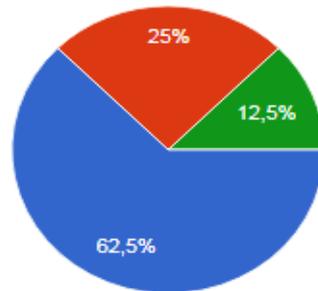
6. DOS RESULTADOS DA PESQUISA

Foram enviados vinte e um questionários, sendo que apenas oito foram respondidos. Todavia, a quantidade foi o suficiente para a análise e apresentaremos a seguir os resultados que obtivemos. A partir dos dados coletados, foi possível identificar as maiores dificuldades dos profissionais na utilização da sala de

planejamento e na seleção dos brinquedos e jogos presentes na sala e ainda possibilitaram a visualização das possíveis melhorias que uma tecnologia de catalogação e localização traria para a rotina diária dos profissionais destes profissionais.

Qual sua função no LDI?

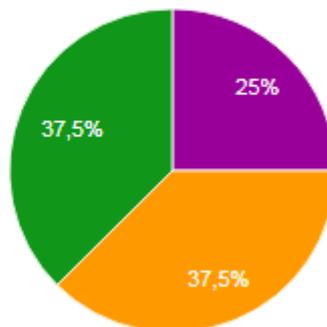
8 respostas



- Estudante
- Professora
- Coordenação
- Secretária

Quanto tempo você atua no LDI?

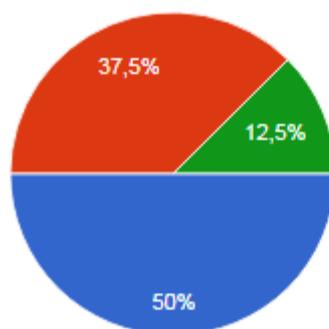
8 respostas



- Até 01 ano
- 01 a 02 anos
- 02 a 03 anos
- 03 a 04 anos
- Mais de 04 anos

Com qual frequência você utiliza a sala de planejamento do LDI?

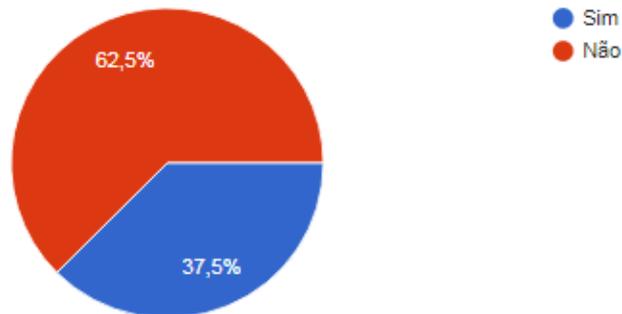
8 respostas



- Mais de uma vez por semana
- Uma vez por semana
- Uma vez a cada 15 dias
- Uma vez por mês
- Nunca

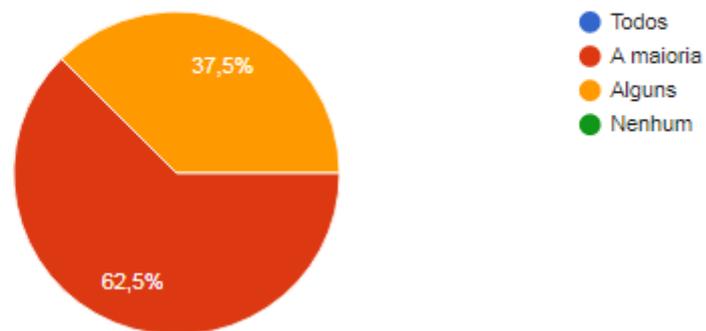
Você tem acesso a alguma planilha de catalogação dos materiais da sala de planejamento?

8 respostas



Você conhece os materiais disponíveis na sala de planejamento do LDI?

8 respostas



Quais são as principais dificuldades encontradas na seleção e localização dos materiais disponíveis na sala de planejamento?

7 respostas

A numeração dos materiais facilita a procura, porém sempre tem os que não guardam o material no devido lugar, isso compromete a organização

Falta de registro das professoras e estudantes no caderno de planejamento

Algumas vezes o material não está na prateleira correta, ou não está na ordem de acordo com a numeração.

Tenho problema em pegar os brinquedos, quando estão muito altos. Tenho que abrir todas as caixas para saber se me atende.

Objetos em lugares muito altos, não se encontra ou está na ordem errada

O estado de conservação dos materiais

A falta de organização correta

Você tem alguma sugestão para melhoria na organização dos materiais da sala de planejamento?

5 respostas

A catalogação dos materiais, bem como se o material está perfeito para o uso.

Acredito que com tanta tecnologia hoje em dia, a forma como esta organizada é muito antiga, poderia informatizar a sala e o acervo, acredito q evitaria bastante problema.

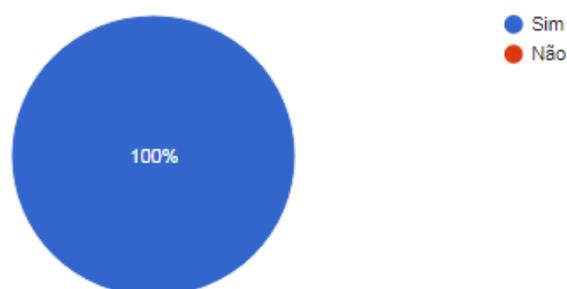
Alguma forma que facilitasse na hora de fazer o planejamento.

Uma outra organização que vise melhorar a questão anterior (objetos em lugares muito altos, não se encontra ou está na ordem errada)

Cada um fazer a sua parte.

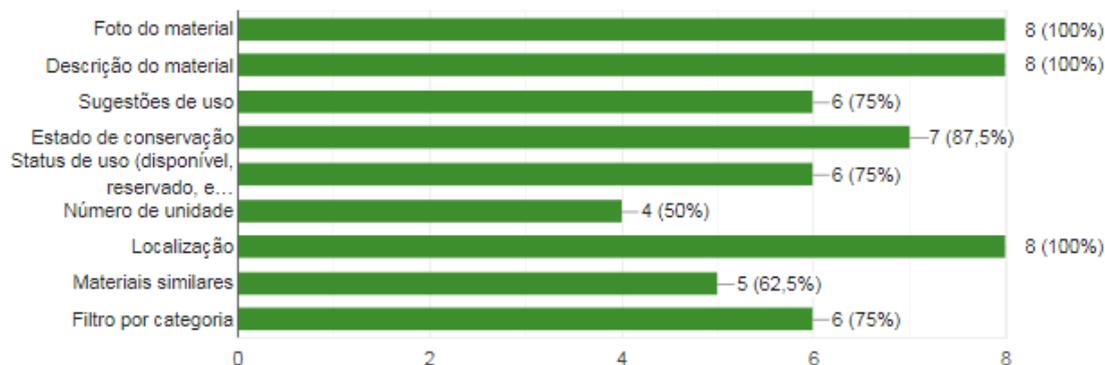
Você acredita que um aplicativo de gerenciamento de materiais poderia ajudar no trabalho de planejamento de atividades?

8 respostas



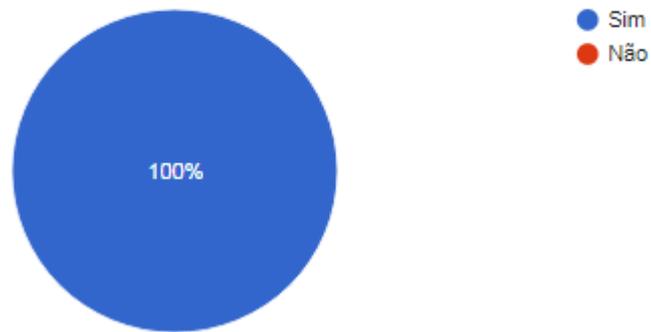
Quais recursos você considera que seriam importantes ter no aplicativo

8 respostas



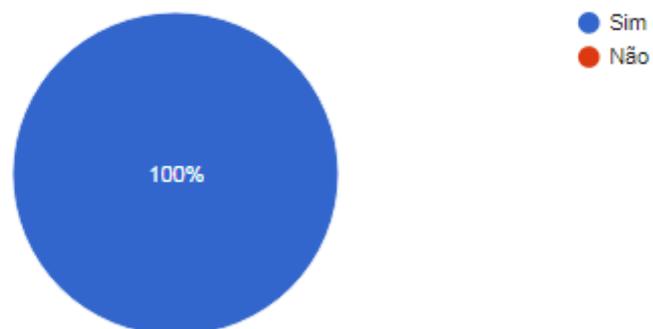
Você usaria um aplicativo de gerenciamento de materiais para planejamento das aulas?

8 respostas



Você possui smartphone?

8 respostas



Como observamos nos resultados, os profissionais que atuam no LDI utilizam com grande frequência a sala de planejamento, tendo que escolher algum material para ser trabalhado. Observamos que 62,5% destes profissionais dizem conhecer a maioria dos materiais presentes no laboratório, mas estes mesmo percentual diz não ter acesso a planilha de catalogação de materiais o que nos leva a crer que estes profissionais não tem possibilidade de utilização de exploração de todos os materiais possíveis, visto que há muitos brinquedos e jogos no laboratório, o que torna impossível a memorização por todos.

A maior dificuldade apresentada pelos profissionais foi a falta de organização da sala de planejamento e até mesmo dos professores que a utilizam. No entanto consideramos que esta é uma questão mais interna e que não está ao nosso alcance solucioná-la. No entanto, no que tange a sugestões de melhoria, as respostas dos profissionais vieram ao encontro de nossa proposta. Eles apontam que seria ideal a indicação previa do estado de conservação do material, pois deve ser frustrante pensar numa proposta de utilização para determinado material e ser surpreendida por um material sem condições de uso.

Questões como “informar a sala e o acervo” também aparecem nas respostas. Estes são pontos que podem ser melhorados com a utilização de nosso aplicativo de busca. Uma vez que cada material deverá ser catalogado com estas informações primordiais, para que os usuários possam ter o máximo de informação possível sobre determinado material antes de usá-lo, ou sequer reserva-lo. Acreditamos assim, os usuários poderão explorar o máximo do laboratório e de seus materiais.

7. O APLICATIVO

Para melhor visualização de nossa proposta, apresentamos neste tópico o aplicativo em si, suas telas e funções.

UFV

Usuário

Senha

[Cadastre-se](#)

Nome completo

Matrícula

E-mail

Cargo no LDI

CPF

Telefone

COORDENAÇÃO

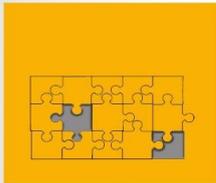
[Problema nos brinquedos](#)

[Reposição](#)

[Criar nova categoria](#)

 Digite aqui para pesquisar

- AAAA
- BBBB
- CCCC
- DDDD
- EEEE
- FFFF
- GGGG
- HHHH
- IIII
- JJJJ
- KKKK
- LLLL
- MMMM
- NNNN
- OOOO
- PPPP
- QQQQ
- RRRR
- SSSS
- TTTT
- UUUU
- VVVV
- XXXX



RESERVAS

Retirada:

S	M	T	W	T	F	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

14:05

Devolução:

S	M	T	W	T	F	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

14:05

COORDENAÇÃO

Histórico de Reservas

Relatório por brinquedo

Relatório por sala

Relatório por professor

Relatório por aluno

DEVOLUÇÃO

- Brinquedo Faltando Peças
- Brinquedo Quebrado
- Brinquedo Sem Pilha/Bateria
- Brinquedo Desgastado
- Outros:

DEVOLUÇÃO

- Brinquedo Faltando Peças
- Brinquedo Quebrado
- Brinquedo Sem Pilha/Bateria
- Brinquedo Desgastado
- Outros:

JOGO X

Nome

Faixa etária

Como pode ser usado

Status

Estado de conservação

Localização

Reservar

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É notório que o uso de tecnologias na educação proporciona muitos benefícios, inclusive para a instituição que a adota. No entanto a obtenção destes benefícios requer uma atenção especial, pois é de suma importância que os profissionais valorizem o tempo que disponibilizam para os planejamentos e percebam que com esta tecnologia o mesmo trabalho poderá ser efetuado de forma mais eficiente, isto é, com menos tempo e maior qualidade.

Esse aplicativo pode vir a tornar-se essencial em escolas e em outros espaços que desenvolvam o papel de educar utilizando de materiais diversificados. A ampliação do uso das TICs nos ambientes educacionais pode proporcionar mudanças significativas no trabalho educativo. Esta mudança pode revolucionar o sistema educacional, uma vez que se trata de uma nova competência, uma nova forma de realizar o trabalho pedagógico.

O uso das TICs nessa área, tem se mostrado muito eficiente e vem se solidificando cada vez mais, pois novos hábitos levam a novas culturas. Por isso, a

proposta de utilização dos aplicativos nos parece bastante viável, pois os aplicativos são de fácil navegação e permitem a adesão de recursos que podem facilitar (e muito!) o trabalho de localização e classificação de materiais. No entanto, consideramos que esta é apenas uma das formas que encontramos de inserir a tecnologia no ambiente educacional, pois ela (a tecnologia) tem muitas faces, basta olha-la em perspectiva e descobrir um mundo de possibilidades.

9. BIBLIOGRAFIA

CECHINEL, Cristian. **Modelos de Curadoria de Recursos Educacionais Digitais**. Centro de Inovação Para A Educação Brasileira - Cieb, 2019.

FILATRO, Andrea. CAIRO, Sabrina. **Produção de conteúdos educacionais**. São Paulo: Saraiva, 2005.

KOBAYASHI, Maria do Carmo Monteiro; KISHIMOTO, Tizuko Morchida; SANTOS, Silvana Aparecida dos. **Implantação de sistema de organização e classificação de brinquedos e jogos**: a experiência do Laboratório de Brinquedos e de Materiais Pedagógicos - LABRIMP. **CONGRESSO ESTADUAL PAULISTA SOBRE FORMAÇÃO DE EDUCADORES**, 10., 2009, Águas de Lindóia. Formação de Professores e a Prática Docente: os dilemas contemporâneos... São Paulo: UNESP; PROGRAD, 2009. p. 7771-7783 Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/139786>>.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 2008

MICHELET, A. **Classificação dos jogos e brinquedos** – A classificação I.C.C.P. In: FRIEDMANN, A. (Org). *O Direito de Brincar: A Brinquedoteca*. São Paulo, 1992, p.157-168.

NETO, Francisco Soares Cavalcanti. DINIZ, Juliana Regueira Basto. **BRINQUEDOTECA VIRTUAL: LUDICIDADE E TECNOLOGIA NA FORMAÇÃO DE NOVOS PEDAGOGOS**. In:

<http://www.abed.org.br/congresso2018/anais/trabalhos/8363.pdf>

NUNES, L., & TÁLAMO, M. de F. G. M. (2009). **Da filosofia da classificação à classificação bibliográfica**. *RDBCI: Revista Digital De Biblioteconomia E Ciência Da Informação*, 7(2), 30-48. <https://doi.org/10.20396/rdbci.v7i1>, 1973

PANDINI, Carmen Maria Cipriani et al. (org.). **Práticas Pedagógicas na Educação à Distância: concepções, tendências e desafios**. Florianópolis: UDESC, 2016.

PEREIRA, Crystiam Kelle et al. Explorando Dados Ligados através de um Sistema de Recomendação Educacional. **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação - SBIE)**, [S.l.], p. 1042, out. 2015.

PIEDADE, Maria Antonietta. **Introdução à teoria da classificação**. Rio de Janeiro: Interciência, 1977.

SANTOS, Edméa. RAMAL, Andrea.(org.). **Mídias e Tecnologias na Educação presencial e a Distância**. 1. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2016

SANTOS, Santa Marli Pires. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

SILVA, Carolina da et al. **Processo de criação de um repositório educacional digital: procedimentos de busca, seleção e categorização de recursos educacionais digitais (RED)**. In: CONGRESSO REGIONAL DE TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, 1. 2016, Fortaleza. **Artigos completos..** Fortaleza: Ctrl+e, 2016. p. 427 – 437.

VALENTE, J. A. **Computadores e conhecimento: repensando a educação**. Campinas: UNICAMP. 1993.

VARGAS, M. **Ciência, Técnica e Realidade**. In: **Para uma filosofia da tecnologia**. São Paulo: Alfa Omega, 1994.

ANEXO I

1. Qual sua função no LDI?

Estudante

Professora

Coordenação

Outro

2. A quanto tempo você atua no LDI?

Até 1 ano

1 a 2 anos

2 a 3 anos

3 a 4 anos

Mais de 4 anos

3. Com que frequência você utiliza a sala de planejamento do LDI?

Mais de uma vez por semana

Uma vez por semana

Uma vez a cada 15 dias

Uma vez por mês

Nunca

4. Você conhece os materiais disponíveis na sala de planejamento do LDI?

Todos

A maioria

Alguns

Nenhum

5. Você já teve acesso a alguma planilha de catalogação dos materiais da sala de planejamento?

Sim

Não

6. Quais são as principais dificuldades encontradas na seleção e localização dos materiais disponíveis na sala de planejamento?

7. Você tem alguma sugestão de melhoria na organização dos materiais da sala de planejamento?

8. Você acredita que um aplicativo de gerenciamento de materiais poderia ajudar no trabalho de planejamento de atividades?

Sim

Não

9. Quais recursos você considera que seriam importantes ter no aplicativo

Fotos do material

Descrição do material

Sugestões de uso

Estado de conservação

Status de uso [disponível, reservado, em uso e em manutenção]

Número de unidades

Localização

Materiais similares

Filtro por categoria

Outros [sugestão] _____

10. Você usaria um aplicativo de gerenciamento de materiais para planejamento de aulas?

Sim

Não

11. Você possui smartphone?

Sim

Não