

ENSINAR E APRENDER ATRAVÉS DOS RECURSOS DIGITAIS

SCHIMITT, Bruna Aimée Meinen¹; LIMA, Divanesa Wojahn de²; BARCELLOS, Leticia Barilli³; LOPES, Tamara Perine⁴; QUARESMA, Cíndia Rosa Toniazzi⁵

Palavras- Chave: Recursos Educacionais. Ensino. Aprendizagem. Prática Docente.

INTRODUÇÃO

Os Objetos de Aprendizagem (AO) são recursos educacionais digitais facilitadores da aprendizagem, tendo por objetivo mediar e apoiar o processo de ensinar e aprender. Apresentam-se em diversos formatos e linguagens, como animação simulação, texto, imagem, gráficos, vídeos, áudios, dentre outros. São elaborados em pequenos blocos ou grupos possibilitando organizar a aprendizagem em etapas progressivas. Assim, combinados com outros recursos e estratégias didáticas, qualificam e dinamizam as práticas pedagógicas. Neste sentido, um planejamento bem estruturado é indispensável para o uso dos Objetos de Aprendizagem, pois utilizados de forma isolada não garantem a consolidação dos aprendizados dos alunos. Segundo, LIMA; ALONSO; MACIEL (2011, p. 2) considerando a evolução e o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação, os OA “sugem como possibilidade para o aprimoramento dos processos de ensino-aprendizagem, ao proporcionarem interatividade, reusabilidade, combinação e interoperabilidade com um objetivo pedagógico definido”.

O termo Objeto de aprendizagem (OA) citado também como “recurso digital”, encontra em Wiley (2000) sua primeira referência: ser “qualquer recurso digital” ou ainda “suporte digital”, que possa ser reutilizado no suporte à aprendizagem”. Sendo os Objetos de Aprendizagem inseridos em ambientes de aprendizagem interativos, sistemas de ensino assistidos por computador e aprendizagem em ambientes colaborativos.

Existem vários conceitos de AO. Entretanto, relacionando com ao contexto dos objetos educacionais, destaca-se Tarouco (2003), a qual define Objeto de Aprendizagem como qualquer recurso suplementar ao processo de aprendizagem, que pode ser reusado para apoiar a

¹ Acadêmica do Curso de Pedagogia – Unicruz-Universidade de Cruz Alta - brunaaimée@hotmail.com

² Acadêmica do Curso de Pedagogia – Unicruz-Universidade de Cruz Alta – divanesa@unicruz.edu.br

³ Acadêmica do Curso de Pedagogia – Unicruz-Universidade de Cruz Alta – letbarcellos@unicruz.edu.br

⁴ Acadêmica do Curso de Pedagogia – Unicruz-Universidade de Cruz Alta – talopes@unicruz.edu.br

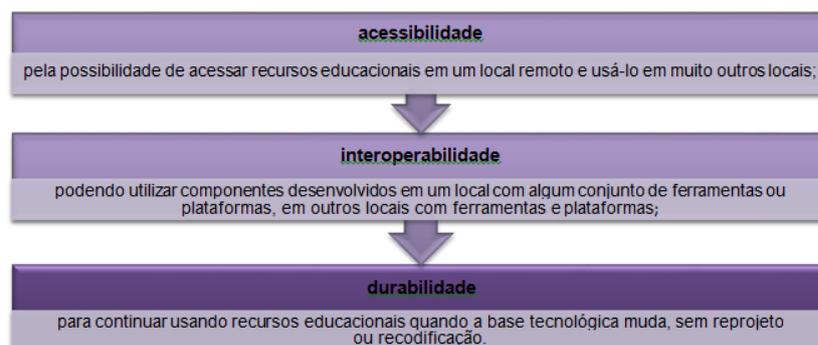
⁵ Profª Ma do Curso de Pedagogia/Disciplina: Tecnologias de Informação e Comunicação – Unicruz – Universidade de Cruz Alta – cquaresma@unicruz.edu.br

aprendizagem, e geralmente aplica-se a materiais educacionais projetados e construídos em pequenos conjuntos com vistas a maximizar situações de aprendizagem onde o recurso pode ser utilizado. Também, Sá e Machado (2003) apontam os OA como recursos digitais utilizados, reutilizados e combinados com outros objetivos para formar um ambiente de aprendizado rico e flexível.

Os Objetos de Aprendizagem podem constituir-se em uma ferramenta significativa para transformar o aprendizado, de modo a motivar os alunos e oferecer ao professor tem uma grande e diversificada quantidade de recursos a serem integrados em seu trabalho. Possibilita o planejamento de aulas fazendo uso desses recursos, conseguindo maior flexibilidade para se adaptar ao ritmo e ao interesse dos alunos, mantendo seus objetivos de ensino. Na articulação dos OA, conteúdo e objetivos educacionais, os alunos passam por várias etapas no processo de aprendizagem, onde relacionam novos conhecimentos com os que já sabiam, elaboram e testam hipóteses, pensam e vislumbram onde aplicar de forma crítica novos conceitos, novos métodos e novos conhecimentos que estão aprendendo.

Uma das principais características dos Objetos de Aprendizagem é a reusabilidade, que diz respeito a capacidade de reutilização desses materiais, em diferentes contextos de aprendizagem, nas mais diversas áreas do conhecimento. Como descreve Tarouco (2003:02), os benefícios são os seguintes:

Figura 1. Características de reusabilidade dos Objetos de Aprendizagem



Fonte: elaborada pelas autoras

Os AO são armazenados, disponibilizados e organizados em espaços virtuais denominados “Repositórios”, bancos de dados através dos quais é possível localizar e obter recursos educacionais para diferentes níveis de ensino e disciplinas. Os repositórios podem solicitar alguns dados para realizar uma busca, como: nível de ensino, componente curricular, área ou disciplina, tema, palavras-chave, tipo de recurso etc, a fim de auxiliar e ampliar as chances de encontrar o Objeto de Aprendizagem mais adequado ao conteúdo ou

componente curricular.

Nos repositórios são encontrados alguns objetos de aprendizagem *online* e outros que oferecem e/ou requerem o download do arquivo, possibilitando sua aplicação *offline*. Há inúmeros repositórios na Internet, entre eles o RIVED (Rede Interativa Virtual de Educação), disponibilizado pelo Ministério da Educação (SEED/SEB/MEC/UNESCO/RELPE); O BIOE, Banco Internacional de Objetos de Aprendizagem, uma produção e publicação do Ministério da Educação e Ministério da Ciência e Tecnologia; PROATIVA, Universidade Federal do Ceará; NUTED/UFRGS – Núcleo de Tecnologia Digital Aplicada à Educação; NOAS/CNEC; LabVirt, Laboratório Didático Virtual/USP.

METODOLOGIA – O PERCURSO DO ESTUDO

Este estudo foi realizado a partir de uma pesquisa exploratória de abordagem qualitativa. Apoiou-se em uma pesquisa bibliográfica, objetivando compreender o potencial pedagógico dos Objetos de Aprendizagem (OA), partir da sua conceituação e caracterização, bem como a exploração dos diferentes OA disponíveis em repositórios virtuais.

Para tanto foram pesquisados trabalhos científicos com enfoque relacionado aos AO aplicados à educação, os diversos repositórios e objetos publicados em seus diferentes formatos e linguagem. Após o estudo dos materiais e manipulação dos recursos, buscou-se analisar o seu potencial pedagógico, discutindo-se suas potencialidades no ensino e aprendizagem nos diversos níveis de ensino.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A partir do entendimento e de uma reflexão acerca dos Objetos de Aprendizagem disponíveis, relacionando com a prática pedagógica e o contexto dos alunos, levando em consideração o ritmo individual e as potencialidades de cada um, destaca-se que é possível criar várias possibilidades de ensinar e aprender utilizando-se desses recursos digitais. Mas para isso é importante que se criem situações problemas, desafiando os alunos e instigando a curiosidade. O uso dos Objetos de Aprendizagem servirá de apoio no planejamento de novas estratégias educacionais.

O diferencial no trabalho com os Objetos de Aprendizagem é o planejamento com base nos conteúdos e objetivos educacionais, estabelecendo o propósito do uso do material digital. Por este motivo o primeiro passo é planejar a estrutura da prática pedagógica que se pretende desenvolver, juntamente com a seleção dos conteúdos a serem trabalhados, e

como último passo, definir os recursos digitais que serão utilizados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO

Conclui-se que a integração dos Objetos de Aprendizagem no processo de ensinar aprender, potencializam as ações pedagógicas em sala de aula e conseqüentemente da aprendizagem dos alunos; proporcionam novas estratégias didáticas e assim a elaboração de trabalhos mais ricos e diversificados. O trabalho pedagógico realizado com o apoio de recursos digitais e de um ambiente virtual requer mudança e adaptação de metodologia e atitude do professor, pois o processo não segue uma linearidade, uma sequência pré-estabelecida, o objeto é estudado a partir das decisões tomadas pelo aluno de acordo com seu próprio ritmo, capacidade e necessidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LIMA, L. A. F.; ALONSO, K. M.; MACIEL C. **Objetos de Aprendizagem: Concepções e Recomendações na EaD**. In: Seminário de Educação, 2011, Cuiabá. Anais. Cuiabá: UFMT, 2011. 1 cd-rom.

WILEY, David. **Learning Object Design and Sequencing Theory. Dissertation. Brigham Young University**, 2000. Disponível em: <http://wiley.ed.usu/docs/dissertation.pdf>. Acesso em 13 jun. 2016.

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach; FABRE, M. J. Mascarenhas; TAMUSIUNAS, Fabrício Raupp. **Reusabilidade de objetos educacionais**. Disponível em: http://www.cinted.ufrgs.br/renote/fev2003/artigos/marie_reusabilidade.pdf Acesso em 13 de junho de 2016.

SÁ, C. S.; MACHADO, E. de C (2003). **O Computador como Agente Transformador da Educação e o papel do Objeto de Aprendizagem**, 2003. Disponível em: http://www.abed.org.br/seminário_2003/texto_11.htm. Acesso em 13 jun. 2016.