

5 - OBJETO DE APRENDIZAGEM

O conceito de “objetos de aprendizagem” surgiu no final dos anos 1990, mas sua utilização continua significativa com a expansão da educação à distância e o avanço dos recursos tecnológicos. A informática cada vez mais adquire destaque no processo de ensino em todas as áreas do conhecimento. A utilização de tecnologias educacionais como instrumento de ensino/aprendizagem e sua utilização no cotidiano expandiu-se rapidamente (LIMA, 1988, p. 180). Nos dias de hoje, tornou-se lugar comum o comentário de que a tecnologia está presente em todos os lugares e por isso, deve estar presente na sala de aula. Entretanto, não se pode negar que a tecnologia, de forma mais ou menos agressiva, tem intensificado a sua presença na prática pedagógica. Gradualmente, as diversas tecnologias vão tornando-se um aparelho corriqueiro em nosso meio educacional.

5.1 - OBJETOS DE APRENDIZAGEM COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Com esse avanço, tornou-se parte da linguagem pedagógica atual e praticamente uma exigência da crescente demanda no contexto educacional a utilização do TIC (Tecnologia da Comunicação e Informação), definido como um conjunto de recursos tecnológicos que, se estiverem integrados entre si, podem proporcionar a automação e/ou a comunicação de vários tipos de processos existentes nos negócios, no ensino e na pesquisa científica, na área bancária e financeira, etc. Ou seja, são tecnologias usadas para reunir, distribuir e compartilhar informações, como exemplo: sites da Web, equipamentos de informática (hardware e software), aparelhos celulares.

O Objeto de Aprendizagem (OA) apresenta-se como uma vantajosa ferramenta de aprendizagem e instrução, a qual pode ser utilizada para o ensino de diversos conteúdos e revisão de conceitos, colocando em prática o uso da TIC. A metodologia com a qual o OA é utilizado será um dos fatores-chave a determinar se a sua adoção pode ou não levar o aluno ao desenvolvimento do pensamento crítico. Flexibilidade e possibilidade de reutilização são algumas das características de um Objeto de Aprendizagem, que facilitam a disseminação do conhecimento, assim como sua atualização. Como em qualquer planejamento de aula, a adequada seleção de um OA para uso em atividade didática fica definida a partir do objetivo que se pretende alcançar na aprendizagem de um determinado conteúdo em História.

Contemplando esse quesito, o Objeto de Aprendizagem pode ser um excelente aliado do professor em sala de aula.

Conceituar um Objeto de Aprendizagem não é fácil nem consensual (TORRÃO, 2009, p. 2). Sua definição surge de acordo com uma concepção própria dos autores acerca da utilidade e importância do Objeto para o ensino e a aprendizagem e varia de acordo com a abordagem proposta e os aspectos que estão associados ao seu uso educacional.

Quando pesquisamos sobre o assunto Objeto de Aprendizagem (OA), encontramos diferentes definições entre os diferentes autores que se dedicam ao assunto. Para o Ministério da Educação, OA é definido como:

Qualquer recurso que possa ser reutilizado para dar suporte ao aprendizado. Sua principal ideia é “quebrar” o conteúdo educacional disciplinar em pequenos trechos que podem ser reutilizados em vários ambientes de aprendizagem. Qualquer material eletrônico que provém informações para a construção de conhecimento pode ser considerado um objeto de aprendizagem, seja essa informação em forma de uma imagem, uma página HTM, uma animação ou simulação (BRASIL, p. 1, [ca. 2005]).

Em outro autor, encontraremos uma definição parecida:

(...) qualquer recurso suplementar ao processo de aprendizagem que pode ser reusado para apoiar a aprendizagem. O termo objeto educacional (learning object) geralmente aplica-se a materiais educacionais projetados e construídos em pequenos conjuntos com vistas a maximizar as situações de aprendizagem onde o recurso pode ser utilizado. A ideia básica é a de que os objetos sejam como blocos com os quais será construído o contexto de aprendizagem (...) (FABRE et al, 2003, p. 2).

Dentre esses recursos, encontra-se a proposta de materiais didáticos estruturados como “Objetos de Aprendizagem” (OAs). Esses materiais têm os mais diversos formatos e propostas de uso, pois ainda não há consenso sobre as características que devem possuir para serem considerados como recursos pedagógicos que apoiem a aprendizagem. Algumas dessas características apontam a demanda por interfaces e recursos que estimulem os alunos a buscar novos conhecimentos e propiciar a aprendizagem de um determinado conteúdo. Diversos autores destacam as questões de reusabilidade (baseadas nos conceitos da programação orientada a objetos da área da Ciência da Computação, do início dos anos 1990) e de padronização, apontando a necessidade de definição de metadados para facilitar o armazenamento e localização dos objetos de aprendizagem.

Como forma de potencializar a aprendizagem é preciso integrar novos recursos pedagógicos na sala de aula, mas ao mesmo tempo percebe-se uma carência desses materiais para o ensino de História para utilização por professores na educação básica. Por isso, o desenvolvimento do objeto proposto, visa contribuir de alguma forma para se preencher um pequeno espaço nessa lacuna educacional, utilizando-se de um recurso tecnológico que praticamente está em todos os lugares e ambientes, o aparelho celular.

5.2 O USO DO CELULAR EM SALA DE AULA COMO UMA FERRAMENTA PEDAGÓGICA E O DESENVOLVIMENTO DO AO

A proposta do desenvolvimento de um Objeto de Aprendizagem ligado à nossa pesquisa tem como objetivo aproximá-la da sala de aula, em um desafio de fazer com que a mesma transforme a produção acadêmica em algo concreto no processo de ensino-aprendizagem, quando se abordar nas aulas de história a temática “Tráfico de Escravos”. Para tanto, escolhi desenvolver um aplicativo para celular que funcione como um livro eletrônico, ao mesmo tempo contendo exercícios, palavras cruzadas, questões do ENEM, quiz, imagens, incluindo a facilidade de baixar tal aplicativo pelo programa “Play Store”, presente nos aparelhos celulares iPhone e naqueles que utilizam o android, além dos tablets.

Essa ideia partiu da experiência como docente no Ensino Médio e em Pré-Vestibulares onde percebi que seria possível o uso destes aparelhos no ambiente escolar de uma forma bem produtiva. A cada dia se percebe que os alunos estão mais online do que offline e, durante as aulas, muitos alunos se dispersam por estarem em redes sociais, escondendo seus celulares entre os livros ou embaixo da carteira.

Acreditamos que o mundo estará cada vez mais conectado e online, bem como não terá volta aos tradicionais métodos de ensino e aprendizagem assim, nós professores, coordenadores e diretores devemos repensar as formas de aprender e ensinar no século XXI. Atualmente o celular é o meio mais fácil e rápido de se trocar informações que gerando uma grande interatividade. Com esta ferramenta de custo, muitas vezes mais acessível que um computador, o professor tem possibilidade de interagir com seus alunos enviando links, arquivos de vídeo, imagens, músicas e até as “lições de casa”. As ideias de virtual e espaço são fundamentais para iniciar a compreensão sobre mobilidade. Para Lévy (1999, p. 15), virtual é toda entidade “desterritorializada” capaz de gerar diversas manifestações concretas sem, contudo, estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular. Assim, o virtual

existe sem estar presente. Para Castells (1999), espaço é todo suporte material de práticas sociais de tempo compartilhado. Já o espaço de fluxos é a organização material das práticas sociais de tempo compartilhado que funcionam por meio de fluxos.

Ao juntar o conceito de virtual e espaço de fluxos, o território informacional cria lugar dependente dos espaços físico e eletrônico a que ele se vincula. Esse lugar se configura por atividades sociais que criam pertencimentos simbólico, econômico, afetivo e informacional. Os jovens na escola (espaço físico), navegando na internet (espaço virtual) por meio dos seus aparelhos móveis, podem estar em um território informacional. Como resultado, é o maior grupo social que está interligado por comunicações sem fio, o que demonstra o potencial do uso dessa tecnologia. Ao mesmo tempo em que a tecnologia aumenta a autonomia desses jovens, em geral isso não leva ao enfraquecimento da relação de dependência entre eles e as instituições sociais tradicionais, especialmente a família e a escola (CASTELLS et al., 2009).

Pelo fato de que a maioria das escolas não compreende isso e não se atenta que os jovens são o maior grupo social que está interligado por comunicações sem fio, os jovens do Ensino Médio brasileiro vão apresentando uma falta de interesse na escola (NERI, 2009, p. 35). Além disso, as instituições formais de ensino restringem o uso de telefones celulares em uma espécie de convenção social, mas é preciso que a escola se adeque às realidades desenhadas pelas TIMS (Tecnologias da Informação e Comunicação Móveis e Sem Fio).

Os jovens demonstram uma reflexividade acerca das suas condições socioeconômicas e percebem o quanto este contexto interfere na qualidade da educação a que têm acesso. Destacam a inadequação do ensino em relação à realidade em que vivem, de tal forma que a escola não os vem preparando nem para o vestibular nem para que consigam uma vaga no mercado de trabalho. Muitos percebem estar aí uma das causas da crescente evasão e repetência. Reconhecem a importância do professor no processo de ensino e aprendizagem e demandam docentes mais qualificados e principalmente motivados, capazes de ministrar aulas dinâmicas e interessantes (DAYRELL et al., 2009, p. 79).

O uso das Tecnologias da Informação e Comunicação Móveis e Sem Fio (TIMS) aumentam os desafios da realidade escolar. Entre as TIMS, temos o celular, um aparelho popular, com aplicativos que podem vir a ser utilizados em sala de aula como recurso pedagógico. É necessário ter a compreensão de que essas mídias, e aí se destaca o telefone móvel, causam transtorno em sala de aula sim, para isso existem legislações ainda restritas somente a alguns estados que proíbem a diversificação e expansão de tais aparelhos no

ambiente escolar, pois se considera que este invento, depois da TV é uma das maiores criações da humanidade, porém, deve-se fazer uma inter-relação que enfatize essas ferramentas e permitam comunicar diferentes saberes, pois para Alves, que evidencia em suas diferentes formas de interação com o mundo, as opiniões e ideias a respeito do ambiente ao qual estamos mergulhados, as novas linguagens, os currículos e as culturas praticadas cotidianamente, propiciam isso. (ALVES, 2001)

A partir das diversas transformações tecnológicas o professor ganha novas formas de ensinar chamando a atenção de seus alunos para as informações a serem recebidas. Fazendo com que o professor saiba utilizar as possibilidades disponíveis. Dos laptops mais baratos aos telefones que fazem de tudo, surgem instrumentos, cada vez mais ao nosso alcance, que abrem novas perspectivas para a pesquisa, o transporte e consumo de bens culturais, a troca de mensagens e para atividade de autoria de todos os tipos. Resta saber se a escola saberá explorar essas possibilidades (RISCHBIETER, 2009, p.56).

Essa tecnologia digital, que pode colaborar com os processos de ensino e aprendizagem, mas que não dispensa o papel e a figura do professor, ficou conhecida nos EUA, como Ensino Híbrido, que combina o uso da tecnologia digital com as interações presenciais, visando a personalização do ensino e da aprendizagem. Podemos considerar que o termo Ensino Híbrido está enraizado em uma ideia de que não existe uma forma única de aprender e que a aprendizagem é um processo contínuo. Algumas pesquisas realizadas sobre o uso das TICs demonstram sua importante influência em transformações ocorridas nas formas de aprender, nas formas de se relacionar, nas formas de construir significado e valores. Porém, muitas dessas pesquisas, enfatizam a importância de uma reelaboração da cultura escolar para que esse novo paradigma possa surtir efeito positivo no ensino. Apesar de já estar presente em diferentes contextos diários e de ser considerada importante na educação, a mudança na escola tem sido mais lenta. “A definição de Ensino Híbrido, proposta pelo Instituto Clayton Christensen é a que tem sido mais utilizada nas escolas de Educação Básica nos EUA e apresenta as propostas híbridas como concepções possíveis para o uso da tecnologia na cultura escolar contemporânea, uma vez que não é necessário abandonar o que se conhece até o momento para promover a inserção de novas tecnologias em sala de aula regular, aproveitando o melhor dos dois mundos” (BACICH, et al, 2015, p. 50).

A organização dos modelos de Ensino Híbrido (HORN e STAKER, 2015, p. 27) aborda formas de encaminhamento das aulas em que as tecnologias digitais podem ser inseridas de forma integrada ao currículo e, portanto, não são consideradas como um fim em

si mesmas, mas têm um papel essencial no processo, principalmente em relação à personalização do ensino.

O aplicativo desenvolvido terá as seguintes ferramentas que poderão ser utilizadas dentro e fora da sala de aula, configurando de forma ágil e acessível esse Ensino Híbrido.

- a) Texto eletrônico contendo de forma didática o conteúdo do presente trabalho em forma de *e-book* com texto, identificações, ilustrações, metadados que podem ser lidos em telas diversas, possuindo todas as características de uma obra impressa com a diferença que estará disponibilizada em meio digital.
- b) Banco de questões do ENEM e de diversos vestibulares, com os variados temas abordados nessa dissertação, que convergem para o tema central, tais como: Idade Média, Cruzadas, Formação de Portugal, Tráfico de Escravos.
- c) Quiz, após o término de cada capítulo do *e-book*, que só liberará a leitura do próximo capítulo, após o usuário ter definitivamente concluído e acertado todas as questões do mesmo.