



UMA EXPERIÊNCIA EM SALA DE AULA COM OBJETO DE APRENDIZAGEM

Paula Cristina Gomes

João Wandemberg Gonçalves Maciel

Universidade Federal da Paraíba/PROFLETRAS

paulacristina6@hotmail.com

joaowandemberg@gmail.com

Resumo

O presente trabalho é resultado de uma atividade de intervenção proposta pela disciplina Elaboração de Projetos e Tecnologia Educacional, do Mestrado Profissional em Letras em Rede Nacional – PROFLETRAS/UFPB. A referida atividade constitui-se de uma aplicação de um Objeto Digital de Aprendizagem (ODA) destinado ao ensino de Língua Portuguesa, contemplado os gêneros discursivos/textuais, disponível em: <<http://www.proativa.vdl.ufc.br/>> e em seguida uma análise das categorias: **conteúdos, proposta pedagógica e público-alvo a que se destina**, segundo os critérios propostos por Gomes (2008) em “Vídeos didáticos: uma proposta de critérios para análise”, disponível no endereço eletrônico: <<http://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/3128/2463>>. O *locus* da intervenção foi uma turma do sexto ano do ensino fundamental. O ODA contemplou alguns tópicos de avaliação apresentados por Gomes (2008), tais como: a atividade foi bem elaborada, adequada à linguagem dos alunos e também propõe os caminhos para que ocorra a aprendizagem efetiva baseada em reflexões e correções dos erros e ao mesmo tempo fornece informações necessárias para auxiliar o docente no planejamento didático. O estudo foi conduzido pelas orientações teóricas de Gomes (2008), de Coscarelli (2012), de Xavier (2013), de Prata e Pietrocola (2007).

Palavras-chave: Objeto de aprendizagem, Língua Portuguesa, Gêneros discursivos/textuais.

Introdução

Com os avanços tecnológicos, novas ferramentas de comunicação vêm surgindo e consequentemente crescendo assustadoramente o número



de usuários. A possibilidade de ter “tudo” no bolso fascina não só os adultos como as crianças. A internet, que no Brasil chegou ao alcance da grande massa da população há pouco tempo, é uma ferramenta de consulta diária à disposição a todos que têm a sua disposição dispositivos para tal fim, o que possibilita pesquisar assuntos possíveis, a exemplo de: culinária, moda, filmes, desenhos, notícias, fofocas, jogos, livros (acadêmicos ou não) dentre outros. A referida ferramenta enche os olhos dos internautas que chegam a passar inúmeras horas diante da tela do computador ou dos *gadgtes*.

Esse deslumbramento está em cada olhar de uma criança que, por sua vez, nem sempre encontra essa “fantástica” ferramenta no ambiente escolar, tendo em vista que se depara com uma realidade de professores com o mínimo de conhecimentos tecnológicos e muitas vezes ainda resistentes a tais mudanças. Diante de, tal realidade, inúmeros recursos vêm surgindo para facilitar essa interação que a internet, possibilita para com a escola. Dentre esses, há textos com fins pedagógicos, criados justamente para suprir essas lacunas, além de programas criados para auxiliar o professor, com o intuito de promover o aprendizado em sala de aula. A veiculação do hipertexto nas redes sociais, elencados a *links* possibilitam uma interação simultânea com outros textos, outras informações que visam complementar o sentido do texto, auxiliando na sua compreensão.

Visando a utilização dos recursos digitais contemporâneos, foi solicitado pela disciplina Elaboração de Projetos e Tecnologia Educacional, do Mestrado Profissional em Letras em Rede Nacional – PROFLETRAS/UFPB, a aplicação de um Objeto Digital de Aprendizagem (ODA) destinado ao ensino de Língua Portuguesa, contemplado os gêneros discursivos/textuais, disponível em: <<http://www.proativa.vdl.ufc.br/>> e em seguida uma análise das categorias: **conteúdos, proposta pedagógica e público-alvo a que se destina**, segundo os critérios alvitados por Gomes (2008) em “Vídeos didáticos: uma proposta de critérios para análise”, disponível no endereço eletrônico: <<http://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/3128/2463>>.

Para o cumprimento da atividade proposta, o Objeto Digital de Aprendizagem (ODA) foi aplicado em uma turma do sexto ano do ensino fundamental, de uma escola Municipal, localizada na cidade de Areia-PB.

O presente estudo está dividido em sete momentos: primeiro, a introdução; segundo, o Referencial Teórico; terceiro, a apresentação do Objeto Digital de Aprendizagem selecionado; quarto, a metodologia utilizada para a aplicação desse Objeto Digital de Aprendizagem;



quinto, a análise da atividade conforme as categorias citadas por Gomes (2008); sexto, a conclusão e sétimo, as referências.

Referencial Teórico

A escola caminha a passos lentos, mas vem conseguindo, aos poucos, a inserção dos recursos tecnológicos em sala de aula. Neste contexto, Xavier (2013, p.43), assevera que:

vem diminuindo a resistência por parte de todos os atores envolvidos no sistema educacional, dos professores aos estudantes, dos especialistas proponentes de políticas de educação aos gestores que administram as escolas, passando, inclusive, pela mídia que tem ajudado a convencer pais de alunos e a opinião pública a conceber as tecnologias como aliadas à aprendizagem.

Pensando nessas mudanças na educação, com o objetivo de acompanhar as inovações que o mundo fora das paredes da escola está passando, usar as ferramentas tecnológicas em favor da aprendizagem é o melhor caminho. Almejando tal intento, o Ministério da Educação vem permitindo essa interação com as ferramentas tecnológicas, conforme assegura Xavier (2013, p.43):

Até os documentos que orientam a aplicação das provas dos sistemas oficiais de avaliação de ensino no Brasil, como as Matrizes de Referências das competências e habilidades propostas pelo Ministério da Educação do Brasil, já tem despertado para fazer revisões e complementações que promovam mudanças substanciais e assim prevejam a inserção dos dispositivos tecnológicos como suportes extremamente úteis às praticas pedagógicas planejadas e executadas pelos docentes.

A preocupação agora não é apenas usar a tecnologia em si mesma, mas usá-la em favor da aprendizagem. Assim, Xavier (2013, p. 42) afirma que “educadores e gestores de políticas educacionais tem promovido programas e ações que concretizem a aplicação das TDIC na escola”, tais intentos buscam implantar os recursos tecnológicos digitais contemporâneos no contexto escolar, bem como levar os professores a uma mudança de suas práticas pedagógicas. O sucesso uso da tecnologia, voltada para fins pedagógicos em sala de aula é constatada por Crawford end Vahey (2002) *apud* Xavier (2013), em sua pesquisa acerca do uso de dispositivos móveis, tendo a aprovação de 66% dos estudantes participantes da pesquisa.

Assim sendo, estudiosos, pedagogos e profissionais da educação, juntamente com o MEC passam a criar estratégias de implantar a tecnologia



na escola de forma pedagógica. Discorrendo acerca dessas novas mudanças no mundo digital, Prata e Pietrocola (2007,) falam dessa inclusão na escola. E logo surge o papel do professor diante desse cenário de grandes mudanças. Pensando nisso, o objeto de aprendizagem é criado para dar suporte ao docente no processo de ensino aprendizagem, como afirmam Prata e Pietrocola (2007).

Assim, tem-se a necessidade de utilizar os aparatos tecnológicos com fins pedagógicos para auxiliar no processo de ensino aprendizagem. Nessa perspectiva, os textos ganham uma nova roupagem nas telas desses aparatos, sendo cognominados de hipertextos. “O hipertexto formatado nas ferramentas computacionais de comunicação permite a continuidade da experimentação do saber pela contiguidade da ação do aprendiz até mesmo fora dos muros da escola” (XAVIER, 2013, p.45).

Para Gomes (2012, p.3), “o hipertexto é um texto exclusivamente virtual, cuja centralidade esta nos links, ou seja, é necessário que o leitor clique nos *links* para que o hipertexto “aconteça”, sem os *links*, o hipertexto realiza-se apenas como um texto”. Já Coscarelli (2012,) afirma que o hipertexto tem a mesma dinâmica da leitura de um texto ou de um livro, exigindo do leitor competências de leituras, inferências e compreensão assim como os textos virtuais.

Dessa forma, a leitura em si permite ativar comandos e inferências que permitam a compreensão textual. Nesse sentido, Coscarelli (2012, p.150) afirma que “todo texto é um hipertexto e que toda leitura é um processo hipertextual”. Não estamos aqui para afirmar qual conceito é o mais adequado, mas para usar a teoria como aporte no nosso trabalho. Para tanto, ateremo-nos aos textos digitais, hipertextos que serão o objeto de trabalho na intervenção em sala de aula.

Universidades Públicas e outras instituições, em parcerias com o MEC, criaram Objetos de Aprendizagens que ficam disponíveis no Banco Internacional de Objetos Educacionais e no Portal do Professor, apresentando atividades com hipertextos, jogos voltados para alunos do Ensino Fundamental e do Ensino Médio e disponibilizando material didático para o planejamento do professor.

A preocupação de Gomes (2008,) é justamente sobre a produção de vídeos “didáticos” que são reproduzidos sem critérios de avaliação. Ou seja, tem a denominação pedagógica, mas sem informações necessárias para a utilização com fins pedagógicos:

Gomes (2008) faz um levantamento de informações necessárias para uma seleção de materiais pedagógicos, neste caso, os vídeos, levando em considerações algumas categorias,

consideradas importantes para facilitar a vida dos professores. “quando se trata de material audiovisual, é imprescindível levá-lo para casa para poder assistir, para poder avaliá-lo” (p. 484). Ou seja, ter critérios para saber avaliar o material e conferir se realmente este tem fins pedagógicos.

Apresentação do Objeto Digital de Aprendizagem

Diante das opções de objetos digitais de aprendizagem apresentadas pelo professor da disciplina, concomitante às leituras realizadas em sala e às discussões em grupos sobre o tema, partindo do princípio da importância de navegar na rede em busca de conhecer de perto os objetos de aprendizagem. Desse modo, encontrando uma imensa opção de atividades interessantes, criativas e interativas, capazes de encher os olhos de qualquer professor, foi nessa “viagem” que selecionamos o gênero fábula, assunto que seria abordado nas aulas seguintes da turma do sexto ano.

O site escolhido foi o PROATIVA (FIG. 1) – Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos e Objetos de Aprendizagem da Universidade Federal do Ceará, que inicialmente apresenta o projeto e elenca vários links ao lado esquerdo da tela, a saber: membros; objetos de aprendizagem; publicações ; projetos; contato; área restrita e parceiros. Seguindo o que seria de interesse do trabalho, o objeto digital de aprendizagem permite acesso às categorias como: Matemática, Biologia, Linguagem, Ciências, Química e Física.

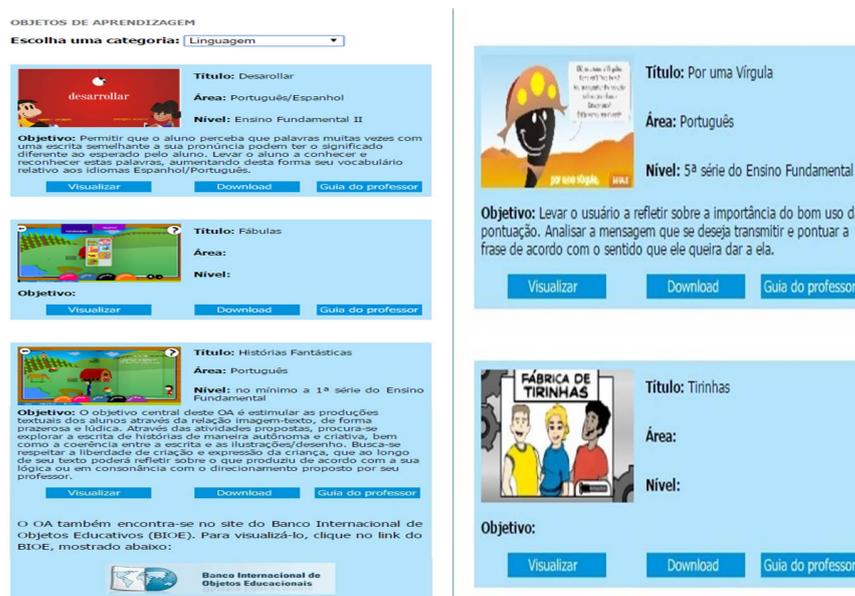
Figura 1 – Tela Inicial do PROATIVA



Fonte: <http://www.proativa.vdl.ufc.br>

Clicando no link objetos de aprendizagem, abre-se uma nova tela e na parte superior do centro da tela, pode-se escolher as categorias, ao optar pela categoria linguagem, temos acesso a uma variedade de atividades (FIG. 2) voltadas para as aulas de Língua Portuguesa com Desenrolar (português e espanhol); Fábulas; Histórias fantásticas; Por uma vírgula e Tirinhas.

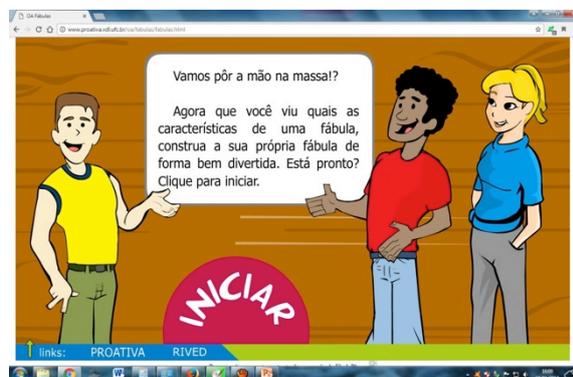
Figura 2 - Linguagem



Fonte: <http://www.proativa.vdl.ufc.br/oa.php?id=0>

Em cada gênero textual (FIG. 3) vem a produção escrita acompanhada de ambientes (FIG. 4), personagens (FIG. 5) e objetos (FIG. 6) que ficam à escolha do aluno, que são formadas por imagens coloridas que despertam a atenção do educando.

Figura 3 - Gênero fábula



Fonte: <http://www.proativa.vdl.ufc.br/oa/fabulas/fabulas.html>

Figura 4 - Ambientes



Fonte: <http://www.proativa.vdl.ufc.br/oa/fabulas/fabulas.html>

Figura 5 - Personagens



Fonte: <http://www.proativa.vdl.ufc.br/oa/fabulas/fabulas.html>

Figura 6 - Objetos



Fonte: <http://www.proativa.vdl.ufc.br/oa/fabulas/fabulas.html>

Após as escolhas do cenário, personagens e objetos é o momento de escrever. Ao clicar na opção “escrever” que está representada pela FIG. 6, abre-se um espaço para a produção.

Procedimentos metodológicos

A escola, *locus* da aplicação do ODA, tem uma boa estrutura física, com salas amplas e laboratório de informática com acesso à internet. Em primeiro lugar, foi pedida a permissão da Gestora Escolar para aplicar a atividade, explicando que seriam utilizadas poucas aulas, para não atrapalhar as aulas das demais disciplinas no A turma do sexto ano conta com doze alunos matriculados, mas apenas dez participaram nas atividades, os dois outros alunos estavam ausentes. Diante do exposto, a diretora permitiu a aplicação, mas relatou que o laboratório de informática estava inativo, e no momento apenas um computador estava funcionando.

Sendo assim, para aplicar as atividades foi usado o *notebook* da professora, outro de uma colega de trabalho, um notebook da sala de recurso pedagógico e o único computador do laboratório que estava funcionando. Ao todo, para realização da atividade foram quatro máquinas.

Para o início das atividades pedagógicas, foi elaborada uma introdução acerca do gênero fábula. Sendo assim, foram preparados os slides apresentando três fábulas: **A cigarra e a formiga; O homem, seu filho e o burro e A tartaruga e a lebre**. Em seguida, fizemos as leituras, uma por vez, seguida de conversa dialogada, atentando para os personagens, as características da fábula e a moral da história, sem afirmar que seriam as características do gênero apresentado. O que se procedeu com as três fábulas para que pudéssemos permitir ao aluno identificar as semelhanças entre elas.

Após toda a explanação sobre o gênero fábula e suas características, foi apresentada a atividade em slides. Mostramos as opções de ambiente, personagens, objetos e o local para a produção textual e como salvar o texto. Em seguida, os alunos organizaram-se em duplas, sendo que a produção seria individual e que cada um deveria esperar o colega terminar para realizar a sua tarefa. Como não havia muito tempo para terminar a atividade no mesmo dia, dividimos em dois dias.

Analisando o Objeto Digital de Aprendizagem (ODA): Fábulas

O ODA buscar propor atividades que promovam a interação entre o conteúdo escolar e o aluno de forma dinâmica e agradável. Em uma produção textual em sala, rotineiramente, o docente solicita a produção textual que irá passar por outras etapas, tais como: correções



ortográficas, efeitos de sentido, reescrita que necessariamente não são concluídas no mesmo dia. Ao final da produção do ODA escolhido, os alunos sentem-se autores do próprio texto e conseguem ver o resultado final no mesmo dia, com a escolha que fazem do cenário, dos personagens, dos objetos e por fim, a elaboração da produção textual.

Diante de tal contexto, Xavier (2013) menciona como fazer-saber para ver surgir no aprendiz um novo modo de pensar e de agir. Foi o que disse um dos alunos: *“não sou escritor “fessora” (professora), não vou fazer”*. E ao final da atividade mudou de opinião afirmando: *“eu consegui fazer!”*. Ficando surpreso com sua capacidade.

O gênero fábula foi apresentado em slides, na sala de informática, sem mencionar que iríamos utilizar os computadores, os alunos fizeram as leituras, dialogamos sobre o tema, as atitudes dos personagens, falamos sobre os animais, com características humanas. Durante a apresentação do gênero, os alunos continuaram estáticos, acreditando que seria uma aula rotineira. No entanto, ao falar que iríamos usar os computadores, a agitação começou. Nota-se que mudar de ambiente, principalmente para da sala de informática, já os animam. O computador e a internet os fascinam, por isso, a importância da inclusão digital nas escolas.

A utilização dos ODA como recursos metodológicos, independentes da disciplina, despertou nos alunos um interesse maior em querer aprender. Xavier (p. 46) afirma que o “novo” sendo bem direcionado torna-se bem sucedido. Essa exploração do novo, que podemos dizer a internet, sendo bem direcionada, planejada e preocupada com o processo ensino aprendizagem provoca segundo Xavier os “impactos”, que podemos referir ao aprendizado e às evoluções no que se pretende atingir.

O uso do ODA- fábulas na sala de aula, mostra-nos justamente os impactos que causou nos alunos quando se viram responsáveis pela própria produção. Alguns disseram que estavam amedrontados, outros disseram que não tinham *“ideia para escrever”*, mas depois da apresentação do passo a passo da atividade, os alunos mostraram-se corajosos para realizar a produção textual. Segundo Gomes (2008) é importante ter critérios de avaliação de material audiovisual para que o planejamento não seja frustrado. Para tanto, o autor elencou algumas categorias que contribuem no planejamento docente. Para o presente trabalho foram utilizadas para análise apenas três categorias: conteúdos, proposta pedagógica e público-alvo a que se destina, dentre as cinco propostas pelo autor. Cada categoria está dividida em subtópicos que, segundo o autor não necessariamente precise preencher todos os itens: “Optei por elencar os itens que me parecem fundamentais para uma boa análise sem, no entanto, pretender que o professor, necessariamente considere todos os seus itens em cada uma de suas análises



(GOMES, 2008, p.486).

Considerando os subtópicos mencionados na primeira categoria, conteúdos, o ODA preenche a maioria: **Qualidade científica** - permite ao aluno, novos conhecimentos no mundo digital; **Exatidão e apropriação** - os alunos não encontraram dificuldades para manusear as ferramentas; Atualização - o objeto de aprendizagem: fábula está dentro do conteúdo curricular do sexto ano; **Clareza** - permitir através dos *links* e comandos o manuseio tranquilamente do ODA; Pertinência - permite ao aluno o aprendizado sobre o que é proposto. **Suficiência da quantidade da informação** - para a realização da atividade; Conhecimentos prévios exigidos do aluno para acompanhar o material - para realizar a atividade é necessário conhecimento do gênero estudado, pois o ODA já é direcionado para a produção textual sem retomar as características do gênero; Adequação do conteúdo ao público-alvo - a atividade foi elaborada para o ensino fundamental, cabendo ao docente decidir a que série se enquadra a atividade.

Dessa forma, como já foi dito, o gênero fábula faz parte dos conteúdos curriculares do sexto ano do ensino fundamental; Adequação da linguagem ao público-alvo - a atividade tem uma linguagem clara e de fácil compreensão para a faixa etária dos alunos, tendo os *links* como ferramenta para se chegar nas próxima etapa. Os alunos não tiveram dificuldade alguma para realizarem a atividade, inclusive são conhecedores das funções dos *links*.

Quanto aos pontos que a atividade não atingiu, destaca-se a insuficiência da quantidade de informação, pois não há uma retomada ou revisão do que seja o gênero fábula e suas características, exigindo assim um conhecimento prévio acerca do gênero. É pertinente comentar que o ODA não apresenta referências dos autores consultados para embasar a atividade que foi utilizada em sala de aula. O objeto de aprendizagem trás informações dos membros do PROATIVA, mas não há *links* que mostrem os autores utilizados como referenciais teóricos para a construção do ODA.

A categoria três: **proposta pedagógica**, o ODA está adequado nos seguintes pontos: Aplicações práticas do conteúdo - este ponto é muito importante, pois permite ao estudante uma atividade prática do que aprendeu anteriormente; **Que medidas de comportamento, de atitudes ou de habilidades ele pressupõe** - a atividade pressupõe uma mudança de atitude diante do comportamento dos personagens e permite uma relação entre a história com a vida real do aluno. Embora essa relação, muitas vezes, é estimulada pelo professor em relação à moral da história; **Duração em relação ao tempo de aula disponível** - a aplicação das atividades só não foi possível na aula programada, devido a escassez de computadores na



escola. Mas a atividade, no tocante à produção textual, está programada para uma hora/aula.

Em relação à produção do gênero fábula, proposta pelo ODA, os objetivos estão em branco na tela inicial da atividade (FIG. 2), mas o docente sabe que toda atividade é planejada e que têm objetivos a serem cumpridos. Dessa forma, a atividade possibilita compreender as características do objeto de aprendizagem e por em prática, dando oportunidade ao aluno construir o seu próprio texto.

Na atividade não é explícita a interdisciplinaridade que, nesse caso, cabe ao professor fazer essa ponte entre as disciplinas ministradas na série em que o ODA deve ser aplicado. Não há recapitulações e síntese do que foi trabalhado, nem sugestões de atividades. Os dois últimos tópicos de avaliação: ideologias subjacentes aos conteúdos e personagens e crenças sobre ensino-aprendizagem e sobre os papéis do professor, do aluno e do próprio material audiovisual e seu uso, não estão contemplados na atividade.

Um ponto importante que foi observado durante a aplicação da atividade, é que no ODA não há alertas quanto aos erros ortográficos ou *links* que permitam a retomada de procedimentos, a exemplo, iniciar frases com letras maiúsculas. Um aluno fez sua produção escrita sem usar nenhum tipo de pontuação e a atividade foi concluída e salva sem mais objeções.

Quanto à quinta categoria de avaliação: **público a que se destina**, a atividade enquadra-se em quatro do total de cinco tópicos, propostos por Gomes (2008). A atividade é direcionada ao ensino fundamental, mediante a sua proposta pedagógica, a linguagem e o formato adequado ao público-alvo, pois não houve problemas para a compreensão e a realização da atividade. O ODA está divergente quanto à previsão de conhecimento prévio do público-alvo, pois não há uma orientação ou até mesmo uma revisão sobre o gênero em que a atividade culminará.

Considerações finais

Com a aplicação do ODA, em sala de aula, ora proposto, como instrumento de avaliação da disciplina Elaboração de Projetos e Tecnologia Educacional, PROFLETRAS/UFPB/2017.1, possibilitou ao aluno, participante da atividade, ver que o “difícil” durante a produção escrita “convencional”, torna-se simples. Isso porque aos poucos, a atividade permite ao aluno seleções que irão norteando seu futuro texto. À medida que é apresentada as opções de ambientes, personagens e objetos, o aluno passa a selecionar o que



deseja e começa a fazer inferências e reflexões que contribuirá no processo de produção. O que faz com que comece a se sentir como o autor do próprio texto.

O ODA preencheu muitos tópicos de avaliação alvitrada por Gomes (2008), isso quer dizer que na avaliação, do objeto em estudo, a atividade foi bem elaborada, adequada à linguagem dos alunos, como também, na utilização de opções de cenários, personagens e objetos, o que desperta nos alunos o interesse de realizar a atividade proposta e a assumirem a produção textual. Sentem-se capazes de realizar algo sem vergonha ou limitações. Ressalta-se que durante a avaliação oral acerca da atividade, os discentes pediram mais atividades semelhantes.

Os critérios em que a atividade não se enquadrou, não foram tão graves, a ponto de não atingir os objetivos propostos pelo professor. Mas vale ressaltar que a correção ortográfica deve, sim, fazer parte do processo de produção escrita para que o aluno retome o que já foi estudado e possa fazer reflexões durante o processo, cabendo-lhe a responsabilidade do que está escrevendo e para quem escreve. Assim, os alunos sentem-se autores do texto, pois sabem que o esforço foi mérito próprio.

Nesse sentido, concluímos que a utilização do ODA foi de grande valia para os alunos e para os professores, o que possibilitou uma experiência positiva em sala de aula. Poder avaliar um material didático, com olhar pedagógico e crítico, é de fundamental importância para o planejamento, tão essencial à caminhada do fazer escolar.

Referências

COSCARELLI, Carla Viana. Texto versus hipertexto na teoria e na prática. In: COSCARELLI, Carla Viana (Org.). *Hipertextos na teoria e na prática*. Belo horizonte: Autêntica, 2012. (Coleção leitura, escrita e oralidade).

GOMES, Luiz Fernando. *Vídeos didáticos: uma proposta de critérios para análise*. Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos. Brasília, 2008, v.89. n.223. p.447-492, set/dez.

PRATA, Carmem Lúcia, PIETROCOLA, Maurício. *Objetos de aprendizagem - uma proposta de recursos pedagógicos – Questões e exemplos de implementação e uso de objetos de aprendizagem - políticas para fomenta de produção e uso do objeto de aprendizagem*. Brasília: MEC, SEED, 2007.

XAVIER, Antônio Carlos. *Educação, tecnologia e inovação: o desafio da aprendizagem hipertextualizada na escola contemporânea*. 2013. Disponível em: <<http://www.portaldepublicacoes.ufes.br/contextoslinguisticos/article/view/6004/4398>> Acesso em: 20 jun. 2017.