

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

CÉLIA MARIA BARAUSE VENSKI

O USO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM EXISTENTES NO PORTAL
EDUCACIONAL NO DESENVOLVIMENTO DO CONTEÚDO ÁFRICA NA
DISCIPLINA DE GEOGRAFIA – 7^a SÉRIE

CURITIBA
2010

CÉLIA MARIA BARAUSE VENSKI

O USO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM EXISTENTES NO PORTAL
EDUCACIONAL NO DESENVOLVIMENTO DO CONTEÚDO ÁFRICA NA
DISCIPLINA DE GEOGRAFIA – 7^a SÉRIE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à disciplina Metodologia da Pesquisa Científica como requisito parcial para aprovação no curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Mídias Integradas na Educação, Coordenação de Integração de Políticas de Educação a Distância da Universidade Federal do Paraná.

Profa. Dra orientadora: Carmem Lúcia Graboski da Gama

CURITIBA

2010

SUMÁRIO

RESUMO.....	1
1- INTRODUÇÃO.....	2
2- FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	3
3- DESENVOLVIMENTO.....	10
4- CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	16
5- REFERÊNCIAS.....	18
6- ANEXOS.....	21

RESUMO

Em sua prática pedagógica os professores estão constantemente buscando o uso de metodologias que venham facilitar a compreensão dos conteúdos. Com a inserção das novas tecnologias nas escolas os objetos de aprendizagem permitem uma forma de transmissão do conhecimento mais colaborativa e interativa. A presença da TV multimídia nas salas de aula das escolas públicas do Paraná e a disponibilidade de objetos de aprendizagem no portal educacional possibilitam que o professor proponha trabalhos significativos. Este trabalho destaca o uso de objetos de aprendizagem no conteúdo continente africano na disciplina de Geografia no Ensino fundamental.

Palavras chave: uso das tecnologias – objetos de aprendizagem- aprendizagem

1- INTRODUÇÃO

Estando na era da tecnologia e da informação o mundo passa por mudanças e a escola como parte integrante da sociedade considera que as mudanças são necessárias.

A presença da tecnologia com a finalidade de tornar o ensino mais eficiente e eficaz indica novos caminhos e práticas pedagógicas. As tecnologias educacionais apresentam-se como novas estratégias que surgem para superar os métodos tradicionais frente às novas necessidades. No mundo contemporâneo os professores de geografia não podem deixar de aproveitar a geografia veiculada pela televisão, pelo cinema, pelo computador e pela internet.

O uso de novas tecnologias pode ser um recurso pedagógico fundamental para o desenvolvimento da análise geográfica, por exemplo, nas escolas públicas do estado do Paraná existem laboratórios de informática e televisões multimídias em cada sala de aula. Através do laboratório pode-se acessar o portal educacional e encontrar vários objetos de aprendizagem das diversas disciplinas. Por meio destes objetos de aprendizagem pode-se superar a manutenção do modelo onde um ensina e o outro aprende e repensar o processo ensino-aprendizagem.

Utilizar-se das novas tecnologias da informação e comunicação disponíveis ao professor estimula o aluno a ter um papel ativo no desenvolvimento de sua aprendizagem, onde ele possa criar pensar e atuar dentro de situações desafiadoras. Por meio de simulações e animações, vídeos, imagens é possível motivar o aluno e permitir que ele melhore sua capacidade intelectual.-

Para o desenvolvimento deste trabalho foram selecionados simuladores e animações, e vídeos de acordo com a idade e planejamento referente à sétima série do Ensino Fundamental da Escola Estadual Desembargador Clotário Portugal. Os professores da disciplina de geografia desta escola participaram de pesquisa por meio do questionário sobre: o uso de objetos de aprendizagem como ferramenta pedagógica.

2- FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A presença dos recursos tecnológicos na escola ajuda o professor a refletir sobre o ensino e a aprendizagem. Pode-se dizer que os recursos tecnológicos existentes hoje na escola são vistos como estratégias didáticas facilitadoras e enriquecedoras do processo ensino-aprendizagem os quais possibilitam ao professor organizar seu trabalho de forma a tornar o educando um ser ativo no processo de construção do conhecimento.

Com o uso das tecnologias na escola fortalece a idéia do professor enquanto mediador do conhecimento, onde ele formula problemas, provoca interrogações e organiza trabalhos numa perspectiva de interatividade.

O professor enquanto mediador precisa ter clareza em sua intencionalidade pedagógica de forma que sua atuação favoreça situações de aprendizagem.

Considerando então o educando como responsável por sua aprendizagem cabe ao professor em seu papel de mediador integrar a tecnologia e fazer com que suas aulas tornem-se interativas favorecendo que o conhecimento seja elaborado pela experiência.

Segundo a teoria construtivista a aprendizagem se dá através das interações entre o homem e seu meio. O estudo do pesquisador Jean Piaget sobre o processo de aprendizagem da mente humana conclui que:

O conhecimento não provém totalmente do próprio sujeito, como defende a corrente apriorista, nem que, o conhecimento provenha totalmente das observações de objetos como a corrente empírica defende. Esta conclusão estabeleceu base para a sua teoria, que chamou de Epistemologia Genética. Esta teoria é baseada em três conceitos fundamentais: interação, assimilação e acomodação. A interação do sujeito com o seu meio, isto é, a sua reação com o objeto, o conhecimento e a manipulação gerando um processo de adaptação: A assimilação, que é o momento onde o indivíduo internaliza o objeto e o interpreta e por último, a acomodação é a fase onde ele compreende o objeto. Esta estrutura é permanente e sempre está em desenvolvimento, por isso este processo foi denominado de “construtivismo” dando a ideia que a aprendizagem se dá através das interações entre o homem e o seu meio. (GAMA, 2007)

Considerando a ideia do uso de objetos de aprendizagem em diferentes contextos e com diferentes objetos planejados pelo professor como ferramenta de ensino-aprendizagem, são possíveis situações que promovam a interação e facilitem a construção do conhecimento.

O uso de objetos de aprendizagem usados nas metodologias escolares demonstra que a prática pedagógica acompanha as mudanças ocorridas na sociedade, ao inserir os recursos tecnológicos reforça-se a importância de se promover uma educação que vai além do repasse de informações feitas pelo professor. Mas o que são objetos de aprendizagem?

Os objetos de aprendizagem podem ser compreendidos como "qualquer recurso digital que possa ser reutilizado para dar suporte ao ensino" WILEY, 2000, p. 3¹, citado por PRATA, 2007 p20

A ideia principal quando da utilização de objetos de aprendizagem é tornar o ensino mais interativo através da utilização de material eletrônico e desta forma facilitar a compreensão dos conteúdos disciplinares. O professor enquanto facilitador do processo ensino aprendizagem pode encontrar nos objetos de aprendizagem uma maneira de diversificar suas aulas. A possibilidade de trazer recursos que trazem formações para a construção do conhecimento como, por exemplo, na forma de simulações ou animações, imagens, uma página HTML desperta o interesse pelo conteúdo pela busca da resolução de problemas.

Para disponibilizar objetos de aprendizagem o MEC subsidia um programa chamado RIVED que tem por objetivo a produção de conteúdos pedagógicos digitais.

O RIVED é um programa da Secretaria de Educação a Distância - SEED, que tem por objetivo a produção de conteúdos pedagógicos digitais, na forma de objetos de aprendizagem. Tais conteúdos primam por estimular o raciocínio e o pensamento crítico dos estudantes, associando o potencial da informática às novas abordagens pedagógicas. A meta que se pretende atingir disponibilizando esses conteúdos digitais é melhorar a aprendizagem das disciplinas da educação básica e a formação

¹WILEY, D. (2000) The instructional use of learning objects. On-line version. Disponível em: <<http://reusability.org/read/>>. 2000. Acesso em: 20/02/2007.

cidadã do aluno. Além de promover a produção e publicar na *web* os conteúdos digitais para acesso gratuito, o RIVED realiza capacitações sobre a metodologia para produzir e utilizar os objetos de aprendizagem nas instituições de ensino superior e na rede pública de ensino. RIVED, MEC (2010).

No Estado do Paraná os professores têm a disposição através do portal educacional estes objetos de aprendizagem do RIVED e outros selecionados por disciplinas para serem utilizados em seus planejamentos, outra possibilidade de pesquisa é o Portal do Professor do Governo Federal. Com estas possibilidades fica mais próxima a inserção das novas tecnologias, facilitar a utilização de objetos de aprendizagem é demonstrar avanços para uma educação que vê no uso da TICs um auxílio para professores em seu fazer pedagógico. Também a presença dos laboratórios de informática e das televisões multimídia aliada às possibilidades de pesquisa dos objetos de aprendizagem fica mais evidente o aproveitamento das tecnologias. Além disso, é imprescindível que o uso dos objetos de aprendizagem esteja contextualizados com os conteúdos a serem desenvolvidos.

O desenvolvimento de projetos educacionais à distância com qualidade técnica e pedagógica requer cuidados em muitos sentidos. A gestão das mídias para uso em educação é um dos primeiros movimentos para a sua efetivação. Envolve, não apenas a análise do investimento e a aquisição de equipamentos, mas o tratamento do conteúdo que vai ser veiculado e a formação de equipes de profissionais_técnicos e docentes_ para o seu melhor uso pela área educacional, como um todo, e em cada projeto de ensino, em particular. Kenski p3 2005

É interessante salientar que as TVs multimídias existentes nas escolas públicas do Estado do Paraná é um equipamento prático e fácil, pois possui entradas para DVD, VHS e saídas para caixas de som, a TV Multimídia possui entradas para cartão de memória - usado em máquinas fotográficas e filmadoras digitais — e para pen drive o que dá suporte para o uso de variados tipos de objetos de aprendizagem.

Com as novas oportunidades através da tecnologia ampliaram-se para o professor os recursos a serem utilizados ao planejar suas aulas. Ele pode variar os tipos de objetos de aprendizagem a ser utilizados tornando-os ferramentas auxiliares para levar o aluno ao aprendizado mais eficaz dos conteúdos.

A aquisição da informação, dos dados dependerá cada vez menos do professor. As tecnologias podem trazer hoje dados, imagens, resumos de forma rápida e atraente. O papel do professor – o papel principal – é ajudar o aluno a interpretar esses dados, a relacioná-los, a contextualizá-los. Aprender depende também do aluno, de que ele esteja pronto, maduro, para incorporar a real significação que essa informação tem para ele, para incorporá-la vivencialmente, emocionalmente. Enquanto a informação não fizer parte do contexto pessoal – intelectual e emocional - não se tornará verdadeiramente significativa, não será aprendida verdadeiramente. MORAN p17, 2009

Os objetos de aprendizagem são subsídios no processo de aprendizagem possuem características interessantes, pois podem ser usados e reusados conforme os autores Mendes, Souza e Caregnato (2004) as definem:

- A) Reusabilidade: reutilizável diversas vezes em diversos ambientes de aprendizagem;
- B) Adaptabilidade: adaptável a qualquer ambiente de ensino;
- C) Granularidade: conteúdo em pedaços, para facilitar sua reusabilidade;
- D) Acessibilidade: acessível facilmente via Internet para ser usado em diversos locais;
- E) Durabilidade: possibilidade de continuar a ser usado, independente da mudança de tecnologia

Sabe-se que o professor enquanto mediador no processo de ensino e aprendizagem deve buscar e selecionar objetos que estejam de acordo com os conteúdos curriculares e de forma a estimular o raciocínio de seus alunos. No ensino é interessante que o professor possa criar situações que instiguem o aluno a pensar. Esta proposta de trabalho se desenvolverá envolvendo o uso de objetos de aprendizagem no trato dos conteúdos de sétima série do ensino fundamental referentes ao continente africano. Em relação a estes conteúdos remete-nos lembrar questão da obrigatoriedade da temática da História e Cultura Afro-brasileira pela lei 10639/03

Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da

temática "História e Cultura Afro-Brasileira", e dá outras providências. PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA CASA CIVIL, 2003

Ao trabalhar com os conteúdos citados e com os objetos de aprendizagem existentes nos portais educacionais pode-se contribuir para resgatar e entender a contribuição do negro na formação social, econômica e política do Brasil dentro de uma proposta metodológica de integração das mídias no processo de ensino e aprendizagem. Sendo explorado o uso de filme, de animações e simulações estabelecendo um diálogo entre os conteúdos propostos pelas Diretrizes Curriculares do Estado do Paraná e a inserção das mídias no cotidiano escolar.

3 - DESENVOLVIMENTO

A aplicação deste projeto deu-se na escola Estadual Desembargador Clotário Portugal, no município de Campo Largo nas turmas de 7ª série do Ensino Fundamental na disciplina de Geografia no desenvolvimento dos conteúdos curriculares: África. Os professores de geografia desta escola participaram da pesquisa sobre o uso de objetos de aprendizagem na disciplina de geografia, este questionário encontra-se em anexo.

A TV com suas imagens, memórias, emoções, casos, relatos, depoimentos, fantasias, jogos e muitas outras atividades que os meios eletrônicos podem produzir, uma ótima ferramenta para o professor. O cinema pode ser um instrumento excelente para o educador que souber aproveitar as múltiplas possibilidades, graças à variedade de seus gêneros e seus extraordinários recursos técnicos e artísticos. Ao assistir um filme, no caso desse trabalho o filme Hotel Ruanda Mandela – a luta pela liberdade, Invictus contribuíram para que o educando assumira uma posição crítica, fornecendo-lhe meios de avaliar, de julgar, mostrando-lhe a sua beleza e os ensinamentos que transmitiu. O cinema é um elemento integrante da nossa cultura contemporânea, portanto é necessário colocar dentro dos trabalhos educacionais, refletindo questões diversas, destacando a mensagem de cada filme, seja positiva ou negativa, com suas implicações na sociedade etc. E torna-se muito instrutivo nesse projeto que aborda um tema amplo como a cultura afro-brasileira, para ampliação do conhecimento e extrapolação de ideias.

Desta forma, estando o trabalho do professor focado na aprendizagem e na busca da autonomia do aluno, e entendendo o uso das tecnologias como facilitadoras deste processo, contribui-se para tornar os conteúdos mais significativos, as aulas mais dinâmicas e envolventes, as quais estimulam a pesquisa e a investigação e desenvolvem o pensamento. As atividades de pesquisas propostas neste projeto com o auxílio da internet, TV e vídeo, com a linguagem própria de cada comunicação audiovisual sensibiliza e permite ao professor abordagens múltiplas sobre determinado conteúdo. Enfim, a possibilidade do uso das mídias na educação desencadeia uma nova forma de ensinar e aprender que se faz necessária.

Após o trabalho envolvendo a cultura afro-brasileira trabalhou-se com os alunos alguns conflitos sociais existentes na África atual. Com esta finalidade os alunos assistiram ao vídeo Hotel Ruanda filme baseado em fatos reais acontecido em Ruanda, 1994, num momento crítico de tensão da guerra civil em Tutsis e Hutus, etnias locais que disputavam o controle político do país. Após assistir ao filme farão uma análise escrita. Os alunos refletiram sobre quais problemas atingem o continente africano tais como: epidemias, guerras étnicas, preconceito e também o lado do humanitarismo (coragem, solidariedade, dignidade).

Ao abordar o tema Apartheid regime político de segregação dos negros e a realização das primeiras eleições multirraciais livres com a eleição de Nelson Mandela na África do Sul o filme *Invictus* serviu para compreender a hostilidade existente entre brancos e negros e a situação do *pós-apartheid* neste país.

Para reforçar o tema discriminação sofrida pelos negros assistiu-se trechos do filme *Mandela – a luta pela liberdade*. Este vídeo colaborou na discussão sobre o racismo e preconceito. Após, o vídeo realizaremos um debate refletindo sobre as questões de preconceito e discriminação racial. Algumas questões para o debate: Vocês já presenciaram algum tipo de discriminação na escola, em casa, no bairro? Em algum momento ou situação se sentiram superiores ou inferiores a alguém?

Na continuidade do desenvolvimento dos conteúdos da África planejou-se uma aula no laboratório de informática da escola através da seleção de simuladores e animações existentes no portal educacional referentes à África do Sul.

Sabe-se que a internet possibilita tornar a aula em uma aula-pesquisa através das conexões de navegações possíveis. Favorece a motivação do aluno, melhora a interação entre os alunos que podem trocar resultados, materiais, vídeos. Contribui para o agir colaborativo professor e aluno, sendo o professor o coordenador que ajuda na contextualização e problematização, favorecendo a descoberta de novos significados e a sistematização de novos conhecimentos.

A partir da ideia da utilização do computador e do uso de simuladores com os alunos, também se dedicou a análise de uma simulação envolvendo cinco professores da disciplina de Geografia da escola onde o projeto está sendo aplicado. Através de questionário evidenciou-se os aspectos ergométricos, quanto à usabilidade da simulação países da África (portal [diadiaeducacao](http://diadiaeducacao.com)) e do seu

potencial como ferramenta de ensino, sua contribuição no favorecimento da aprendizagem.

Os professores consultados para a análise do objeto foram lembrados que a utilização deste objeto de aprendizado está associada ao desenvolvimento dos conteúdos do continente africano mais especificamente do país África do Sul. Estes professores consideraram a simulação interativa, com tempo aceitável no carregamento da página, fácil de usar, demonstrando assim que o seu projeto de construção contribui para a aprendizagem por ser claro, objetivo, possuir texto que facilita a compreensão dos conteúdos e favorecer o interesse dos alunos. Foi considerado um objeto de aprendizagem simples de se operar possível de utilizá-lo mesmo sem muito conhecimento prévio do assunto.

A aplicação do objeto analisado é rápida e para complementação do tempo da aula foram utilizados mais simuladores existentes no portal relacionados ao tema: Mascotes dos Mundiais anteriores e África berço da humanidade e do conhecimento.

Após a utilização dos objetos de aprendizagem os alunos fizeram o registro de algumas características da cidade da África do Sul (animação e simulação) que mais lhe chamou a atenção bem como de um mascote e seu país de origem e juntamente com a professora a análise do número de países por continentes que já sediaram copas do mundo.

Pode-se dizer que o trabalho desenvolvido com os professores da disciplina de geografia favoreceu o debate sobre a presença da tecnologia na escola e seu valor no processo ensino aprendizagem. A escola precisa preparar os jovens para o futuro e este futuro está começando agora com a presença da tecnologia na escola. Percebe-se que estamos num processo no qual os educadores estão repensando suas maneiras de ensinar, aprender buscando integrar as tecnologias à sua prática pedagógica.

Observando o gráfico da figura 1 pode-se perceber que a maioria dos professores já contempla o uso do laboratório em sua prática pedagógica mesmo que ainda não ocorra com tanta freqüência.

Costuma utilizar o laboratório de informática em sua prática educativa?



Figura 1

Esta nova forma de pensar o ensino requer que o domínio pedagógico e técnico caminhe junto. Os professores não precisam ser técnicos em informática, mas precisam ter o mínimo necessário de conhecimento em relação às especificidades de cada mídia para que possa tirar proveito desse conhecimento nas atividades pedagógicas. Querer que a educação de um salto do trabalho tradicional sem oferecer ao professor a base sobre os procedimentos técnicos é ilusória já que muitos docentes em sua formação não foram preparados para integrar em sua prática competências técnicas e pedagógicas, este aspecto foi observado na pesquisa realizada em que os professores manifestaram esta necessidade.

A partir da figura 2 pôde-se observar que a grande maioria dos professores evidencia a falta de preparo técnico para contribuir com a publicação de novos objetos de aprendizagem para os diversos ambientes virtuais, em especial para os portais educacionais.

Você considera preparado para contribuir com a publicação de novos objetos de aprendizagem?



Figura 2

Observa-se que quando as mudanças ocorrerem na formação dos profissionais da educação fica mais evidente a importância da capacitação do professor para que este amplie as possibilidades de experiências educativas inovadoras e possibilite-lhes o desenvolvimento de habilidades de forma a tornarem-se colaboradores nos repositórios de objetos de aprendizagem.

A preocupação com a inserção das mídias no cotidiano escolar deve fazer parte de uma política de governo. O laboratório de informática existente em todas as escolas públicas do estado oportuniza o acesso a conteúdos digitais. O portal educacional diaadiaeducacao é uma possibilidade para pesquisa e seleção de diversos objetos de aprendizagem.

Sabemos que qualquer objeto de aprendizagem seja ele uma imagem, um vídeo, uma simuladores ou animação a serem utilizados para a apresentação de um conteúdo podem ser encontrados em repositórios na internet, como no citado portal educacional. Para desenvolver esta pesquisa exigirá do professor disponibilidade de tempo e a atenção quanto adequação ao seu propósito. É interessante citar que quando pesquisado no portal educacional os vídeos já vem no formato aceito pela TV multimídia o que lhe permite ganho de tempo. Caso esta não seja a escolha precisará adequar a conversação. Percebe-se através da pesquisa que um dos empecilhos para o uso de objetos de ensino como recurso educacional está na falta de tempo do professor.

A inserção da tecnologia contribui na compreensão dos conteúdos e favorecem a aprendizagem dos alunos de acordo com todos os professores entrevistados. Sendo que entre as tantas opções de objetos de aprendizagem disponíveis animações e simulações aparecem como os recursos mais utilizados, é possível que seja pela sua característica deste recurso que favorece a interatividade, estimula o raciocínio, a criatividade, ludicidade no momento de aprender.

Além das atividades desenvolvidas e da pesquisa realizada, em respeito às exigências da lei 10.639/03, que trata da obrigatoriedade do ensino da história e cultura afro-brasileira e africana na Educação do Ensino Fundamental e Médio objetivava-se ensinar a história e cultura dos povos africanos. Mobilizou-se, portanto para além dos conteúdos desenvolvidos em classe propondo no contexto de toda a escola a reflexão do processo histórico-cultural dos povos e nações africanas em comemoração ao dia da consciência negra, dia vinte de novembro.

Para este momento os alunos de todas as turmas foram convocados a discussões a respeito das diferenças presentes, o reconhecimento e valorização da cultura negra.

Este trabalho que envolveu o coletivo da escola serviu como espaço para demonstrar os estudos já realizados. Para este momento os alunos produziram em grupos cartazes referentes às características do continente africano e o combate ao preconceito racial.

4- CONSIDERAÇÕES FINAIS

É interessante citar que a existência de banco de objetos educacionais nos portais educacionais enriquece o trabalho do professor que pode incluir em seu planejamento materiais com imagem e som, quebrando a ideia de que o conhecimento se encontra somente em livros e revistas, torna as aulas mais atrativas despertando o interesse dos alunos para aprendê-lo.

Segundo Moran (2009) podemos modificar a forma de ensinar e de aprender. Um ensinar mais compartilhado. Orientado, coordenado pelo professor, mas com profunda participação dos alunos, individual e grupalmente, onde as tecnologias ajudarão muito, principalmente as telemáticas.

Atualmente utilizar-se destes recursos digitais, permite ver que as novas formas de comunicação possibilitam a aquisição de conhecimentos, o desenvolvimento de competências e habilidades para maior compreensão do espaço geográfico que é o objeto de estudo dentro da disciplina de geografia.

Destaca-se também que assim caminha-se rumo à tomada de consciência da importância do uso das tecnologias digitais no processo ensino aprendizagem.

Tratando da pesquisa realizada com professores da disciplina de geografia a análise dos resultados desta demonstrou que todos concordam que o uso de objetos de aprendizagem contribui na compreensão dos conteúdos e ao mesmo tempo motivam os alunos. Que o professor reconhece a importância dos objetos educacionais porém muitos delegam à questão acúmulo de trabalho não poder inserir com maior frequência objetos de aprendizagem em seus planejamentos.

É possível que quando avançar na ampliação de tempo para o professor pesquisar dentro da sua carga horária semanal e em políticas que visam o preparo técnico do professor para elaboração de objeto de aprendizagem (como, por exemplo no programa RIVED do Ministério da Educação) acredita-se que possibilite um maior uso e produção de objetos de aprendizagem.

Com esta pesquisa pode-se observar que muitos professores já buscam a internet para a seleção de objetos de aprendizagem. Em anexo aparece a listagem dos objetos do tipo vídeo e simuladores e animações referentes à África disponível no portal. Sentiu-se, por exemplo, a falta de objetos de aprendizagem que tratassem do negro no Brasil.

A análise realizada através do questionário aos professores da simulação e animação nos aspectos ergonômico e como potencial do objeto ferramenta no auxílio à aprendizagem, pode-se dizer que o uso deste tipo de objeto de aprendizagem melhorou a qualidade das aulas e permitiu a aproximação do aluno com as tecnologias e tornando assim o aprendizado mais prazeroso.

REFERÊNCIAS

A propriedade intelectual na elaboração de objetos de aprendizagem

disponível em http://www.cinform.ufba.br/v_anais/artigos/rozimaramendes.html acesso em 16/10/10.

África: Maré capoeira, o preço do marfim, palavras africanas disponí-

em <http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/browse?type=subject&value=%C3%81> Acesso em 02/08/10

As mídias na educação – As mídias educam

disponível em http://www.eca.usp.br/prof/moran/midias_educ.htm Acesso em 30/07/10

BETTIO, R. W. de MARTINS, A. Objetos de aprendizado: um novo modelo

direcionado ao ensino a distância. Disponível em <http://www.universia.com.br/ead/materia.jsp?materia=5938> Acesso em 31/08/ 10

BEZZ, M. L. et al Objetos de aprendizagem da área de geografia: relatos da

experiência de desenvolvimento do Capitão Tormenta e Paco em movimento da Terra, rede geográfica, fusos horários e estações do ano. Disponível em

<http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo10/artigos/4IMeri.pdf> Acesso em 02/06/20010

BRITO, G. S. e PURIFICAÇÃO I. ; Educação e novas tecnologias: um

repensar. Curitiba: Ibepx, 2006

Ensinar de forma diferente para pessoas diferentes

disponível em <http://www.eca.usp.br/prof/moran/uber.htm> Acesso em 02/08/10

GAMA, C. L. G. Método de Construção de Objetos de Aprendizagem para

Métodos Numéricos.Tese (Doutorado em Métodos Numéricos)-Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2007.

Gestão e uso das mídias em projetos de Educação a distância

disponível em <http://www.pucsp.br/ecurriculum/artigosv1n1dez%202005/vanikenskiartigo.pdf>

Acesso em 02/08/10

GIORDANI, A e outros **Contribuição para a alfabetização cartográfica através do objeto de aprendizagem decifrando os mapas** disponível em http://www.cinted.ufrgs.br/renote/jul2008/artigos/2d_meri.pdf Acesso em 28/06/2010

GIORDANI,A. **Objetos de Aprendizagem na Geografia Escolar** disponível em <http://cascavel.ufsm.br/revistageografia/index.php/revistageografia/article/view/117/80> Acesso em 02/07/2010

Lei número 10.639 de 9 de janeiro de 2003 – Presidência da República - Casa Civil disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/L10.639.htm Acesso em 02/08/10

LEVY, Pierre tradução de Carlos Irineu da Costa **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34

MORAN, J. M., MASETTO, M e BEHRENS, M. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 16ª ed. Campinas: Papyrus, 2009

RIVED - Rede Internacional Virtual de Educação. Disponível em: <http://rived.mec.gov.br> em: 20 de julho de 2010.

MORAN J. **Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias** disponível em <http://www.eca.usp.br/prof/moran/inov.htm> Acesso em 11/06/2010

Objetos de aprendizagem uma proposta de recurso pedagógico /Organização: Carmem Lúcia Prata, Anna Christina Aun de Azevedo Nascimento.– Brasília: MEC, SEED disponível <http://rived.mec.gov.br/artigos/livro.pdf> Acesso em 26/06/2010

OLIVEIRA, I. M. **Preconceito e autoconceito: identidade e interação na sala de aula**. Campinas: Papyrus, 1994.

PRATA, C. L.;. **Objetos de aprendizagem uma proposta de recurso pedagógico**, Brasília: MEC, SEED – 2007 disponível em <http://rived.mec.gov.br/artigos/livro.pdf> Acesso em 31/07/2010

Revista Conhecimento prático Geografia – número 28 página 50 Saiba mais sobre o Banco Internacional de Objetos Educacionais

Tecnologias digitais na educação disponível em <http://www.tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/17432019-TecnologiasDigitaisEdu.pdf>
Acesso em 06/08/10

Vasconcellos, C. S. **Construção do conhecimento em sala de aula**. Libertad, São Paulo, 2002

ANEXOS

Pesquisa realizada com professores da disciplina de Geografia (cinco professores) da Escola Estadual Desembargador Clotário Portugal no município de Campo Largo:

Esta pesquisa tem como objetivo analisar a importância dos objetos educacionais enquanto ferramenta pedagógica na disciplina de Geografia.

1) Você costuma utilizar o laboratório de informática em sua prática educativa?

não sim às vezes

2) Você utiliza os objetos de aprendizagem existentes no portal educacional diaadiaeducacao?

desconheço

utilizo às vezes

conheço mas nunca utilizei

utilizo frequentemente

3) Você mais utiliza para pesquisa de objetos de aprendizagem:

portal diaadiaeducacao

portal do professor MEC

pesquisa na internet

não utilizo

4) Enquanto professor de Geografia considera que o uso de objetos de aprendizagem em suas aulas:

contribuem na compreensão dos conteúdos

não fazem diferença na compreensão dos conteúdos

5) Você considera a motivação dos alunos para aulas que contemplam o uso de objetos de aprendizagem:

boa independente ruim

6) Em relação ao uso de objetos de aprendizagem enquanto auxílio à aprendizagem pode contribuir:

muito pouco não faz diferença

7) Quais as maiores dificuldades encontradas em relação ao uso de objetos de aprendizagem:

falta de tempo para pesquisa e seleção

pouca opção através nos portais

despreparo no uso da tecnologia

outras

8) Em relação à frequência utilização de objetos de aprendizagem qual você mais usa:

vídeo

animações e simulações

imagens

áudio

outro

9) O RIVED é um programa da Secretaria de Educação a Distância - SEED, que tem por objetivo a produção de conteúdos pedagógicos digitais, na forma de objetos de aprendizagem. Você se considera preparado para contribuir com a publicação de novos objetos de aprendizagem

sim

() não porque não gosto de partilhar minhas pesquisas

() não porque não me sinto preparado tecnicamente

10) Analise através da tabela de avaliação o objeto de aprendizagem animação e simulação: Cidades do mundial na África do Sul – Portal www.diaadiaeducacao.pr.gov.br

Acesse o link:

http://oglobo.globo.com/viagem/info/copa2010/info_copa2010_610x550.swf

QUESTIONÁRIO DE ANÁLISE

As cinco primeiras questões referem-se à usabilidade (ergonômico) e as demais ao potencial do objeto como ferramenta de ensino (aprendizagem)

	SIM	NÃO
1- As instruções são claras?		
2- O objeto é visualmente atraente		
3- É interativo		
4- O tempo de espera para a página ser carregada é aceitável		
5- É fácil de usar		
6- A redação e o estilo do texto estão bem escritos, de forma clara e fácil compreensão		
7- Inclui quantia adequada de		

informações		
8- Para entender o conteúdo do objeto são necessários conhecimentos prévios		
9- Apresenta informações relevantes		
10- Motiva e estimula o interesse ou curiosidade dos alunos		

LISTAGEM DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM EXISTENTES NO PORTAL EDUCACIONAL RELATIVO AO CONTEÚDO ÁFRICA

Trechos de Filmes

- Diamantes de sangue - campo de refugiados
- Diamantes de sangue - guerra civil
- Hotel Ruanda - Guerra Civil
- Mandela - Apartheid - Parte I
- Mandela - Apartheid - Parte II
- Mandela - Apartheid - Parte III
- Mandela - Apartheid - Parte IV
- Mandela - Apartheid - Parte V

Simuladores e animações

- **África: berço da humanidade e do conhecimento:** simulador sobre a cultura dos povos africanos que habitavam o continente quando se iniciou o período colonial.
- **Beat the keeper:** neste simulador produzido em parceria do British Council e da Premier League, o visitante precisa responder a um quiz (níveis fácil, médio e difícil) sobre vocabulário do futebol.
- **Conflitos religiosos na Nigéria:** infográfico para entender sobre os conflitos religiosos na Nigéria.

- **Copa 2010 - Lista de convocados das seleções:** infográfico mostrando a lista dos jogadores das 32 seleções que estarão no Mundial da África do Sul.
- **Cidades do Mundial na África do Sul:** infográfico mostrando as cidades do Mundial na África do Sul, seus estádios e atrações turísticas.
- **Eleições na África do Sul:** infográfico sobre as eleições na África do Sul simula a organização do Congresso Nacional Africano.
- **Gol de bicicleta:** animação mostrando o movimento do esqueleto e suas trajetórias em rotação, durante a execução de uma "bicicleta" realizada pelo Pelé, em uma partida de futebol.
- **Mascotes dos Mundiais anteriores:** infográfico do sítio da UOL, com informações sobre os mascotes das Copas do Mundo de Futebol.
- **Mundial da África do Sul:** infográfico sobre a Copa do Mundo, onde poderemos acompanhar tabelas de jogos, classificação e informações das seleções.
- **Pênaltis:** jogo de cobrança de pênaltis do sítio da FIFA.

Vídeos

- África do Sul
- Altitude e Futebol
- Apartheid: sons e imagens
- Controle antidoping na Copa do Mundo de 2010
- Fabricação da Jabulani
- Fim do Apartheid na África do Sul
- Herança Poligênica
- Independência de Moçambique (1964-1974) - parte I
- Independência de Moçambique (1964-1974) - parte II
- Independência de Moçambique (1964-1974) - parte III
- Invictus - reportagem Fantástico
- Hino da África do Sul e Hino da Juventude Sul Africana
- O século XIX: capitalismo e imperialismo
- Racismo: uma história - parte I
- Racismo: uma história - parte II
- Racismo: uma história - parte III
- Racismo: uma história - parte IV
- Racismo: uma história - parte V

Racismo: uma história - parte VI