

PRODUÇÃO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM PARA AULAS DE HISTÓRIA: ENTRE TEORIA E PRÁTICA

Eremita Tânia Silva da Paixãoⁱ

Resumo:

O Presente trabalho é fruto de reflexões mantidas durante a produção de Objetos de Aprendizagem (OA) para o Instituto Anísio Teixeira (IAT), em 2010, onde atuei juntamente a uma equipe multidisciplinar na prestação de serviços de consultoria no curso construção de OA para o Ensino de História com vistas à formação de profissionais da educação. O objetivo desse trabalho é apresentar o percurso metodológico para construção dos OA, que hoje estão disponíveis no site do IAT, como ferramentas pedagógicas para o ensino de História unindo a teoria, a prática e as novas tecnologias da informação e comunicação (TIC) como recurso no processo de ensino e aprendizagem na construção de saberes em sala de aula.

Palavras-chave: objetos de aprendizagem; ensino de História; tecnologia da informação.

Introdução

A presente comunicação vem expor o trabalho desenvolvido para o IAT- Instituto Anísio Teixeira, órgão em regime especial da Secretaria de Educação do Estado da Bahia, quando participei como consultora da equipe multidisciplinar na preparação de Objetos de Aprendizagem (OA) para o ensino de História no ano de 2010. “O Banco de Objetos Educacionais é um ambiente colaborativo, em formato de repositório de arquivos, criado no Portal do Educador Baiano, que disponibiliza conteúdo de interesse pedagógico.”ⁱⁱ Esse banco de dados foi criado para subsidiar a prática pedagógica dos professores de História e de outras áreas do conhecimento da rede estadual de ensino e demais profissionais da educação, além de esta disponível também para os estudantes ampliando a possibilidade de uso das novas tecnologias da informação e comunicação (TIC) nas escolas do ensino básico.

A produção colaborativa serve para reforçar o desenvolvimento de trabalhos multidisciplinares e favorece o diálogo entre diferentes áreas do conhecimento na articulação de diversos saberes que se afastam e se cruzam no processo de ensino e aprendizagem.

A partir do primeiro encontro da equipe multidisciplinar foi imprescindível realizar uma seleção de textos teóricos acerca da produção desses objetos. Também foi consultado o site da RIVED – Rede Interativa Virtual de Educação (2007)ⁱⁱⁱ e da Microsoft – recursos para educação^{iv}, os quais têm diversas produções em ambiente virtuais.

Para elaboração dos objetos ficou combinado um encontro todas as terças-feiras entre os técnicos (as) das diversas áreas do conhecimento e suas tecnologias, coordenadora pedagógica, técnicos do IAT e os técnicos em sistemas de informação, programadores e web designers, para socialização das produções.

Durante a produção dos objetos, se fez necessário revisitar conteúdos no sentido de agregar valores ao conhecimento já adquirido. Por outro lado, não somente conteúdos foram revistos, mas também metodologias de trabalho foram questionadas a fim de responder as inquietações que foram surgindo no decorrer da elaboração dos OA.

Nesta fase inicial do projeto, para fundamentar a escolha dos temas a serem trabalhados consultei os PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino de História nos níveis Fundamental e Médio e as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino de História e Cultura Afrobrasileira. A partir desses norteadores parti para a seleção de conteúdos, os quais foram escolhidos através do diálogo com professores de História do Município de Vera Cruz/Ba acerca do uso das novas TIC, em particular, Objetos de Aprendizagem como ferramenta pedagógica para contextualização dos conteúdos curriculares, os quais podem ser reutilizados inúmeras vezes, por diferentes pessoas em diferentes contextos de aprendizagem.

A partir de então mantive um ciclo de diálogo/entrevistas com os alunos do nono ano da Escola Estadual Professor Germano Machado Neto, localizada no bairro de Marechal Rondon/Salvador. Nesse encontro os estudantes contribuíram com diversas sugestões para que os conteúdos selecionados viessem a interagir com eles através de um ambiente virtual de aprendizagem e expuseram quais eram suas principais dificuldades acerca desse mesmo conteúdo, que transformados em animações ou simulações interativas serve para instigar os estudantes a observar, interagir e intervir nos resultados observados.

Essa fase de organização das ideias suscitou questionamentos acerca de que tipo de OA deve ser criado para atender e entreter o público jovem? Como promover através desses objetos a ludicidade, criticidade e autonomia do estudante?

A partir da preparação dos Projetos iniciei a construção dos Roteiros dos objetos de aprendizagem descrevendo cada passagem do mesmo de forma a favorecer a vetorização pela equipe técnica responsável por dar forma aos espaços, movimento, aparência e cores. Essa é uma importante fase do trabalho que requer uma troca constante entre o pedagógico e o grupo

técnico, pois serão o programador e o web designer que darão vida as ideias propostas pelo educador.

Ana Cecília Togni, no artigo *construindo objetos de aprendizagem* salienta que:

[...] precisamos assegurar que haja comunicação clara entre o grupo de trabalho, até que se obtenha o produto final. Essa comunicação, “é registrada em *documentos de especificação*”. (Filatro 2008:58) Entre esses documentos se encontram roteiros escritos ou storyboards.^v

Nesses roteiros foram descritos o objetivo, o resumo e os passos para construção do objeto. No Storyboard foi feita a descrição detalhada de cada cena, conteúdo textual, imagem, botões, som, animações e ações que o objeto deveria conter.

Durante a execução dos roteiros surgiram algumas inquietações: Como os objetos de aprendizagem de história poderiam contribuir para a construção de saberes dos estudantes? Qual a relação dos professores de história com os saberes que ensinam e a proposta pedagógica do uso de objetos virtuais de aprendizagem em suas aulas? Como o professor poderá aliar sua experiência à tecnologia trazendo novas propostas pedagógicas para a sala de aula?

Propondo uma nova dinâmica da relação escola com o uso das novas tecnologias para o ensino, Silva (2001) “vislumbrando a possibilidade de vitalização da sala de aula” como um espaço de interatividade propõe uma nova dinâmica entre o professor (a), o aluno (a) e o que é ensinado através das novas tecnologias.

A sala de aula interativa seria o ambiente em que o professor interrompe a tradição falar/ditar, deixando de identificar-se com o *contador de histórias*, e adota uma postura semelhante a do *designer* de *software* interativo. Ele constrói um conjunto de territórios a serem explorados pelos alunos e disponibiliza co-autoria e múltiplas conexões, permitindo que o aluno também *faça por si mesmo*.[...] O aluno, por sua vez, passa de espectador passivo a ator situado num jogo de preferências, de opções, de desejos, de amores, de ódios e de estratégias, podendo ser emissor e receptor no processo de intercompreensão. E a educação pode deixar de ser um produto para se tornar processo de troca de ações que cria conhecimento e não apenas o reproduz. (p.23)

Neste contexto, ensinar é uma prática que exige do(a) professor(a) entender que seu papel vai além de um ensino de transmissão de conteúdos, ele é peça fundamental no processo de construção do conhecimento e o ato de aprender faz do estudante sujeito do processo que participa, cria e produz informação.

O reconhecimento do professor como autor do seu texto de saber, mesmo que essa autoria esteja inserida num contexto de autonomia relativa, como afirma Chevallard (1991), implica o reconhecimento da sala de aula como espaço de ação e produção de saberes, onde há possibilidades de criação, dúvidas, incertezas, situações inesperadas e desconcertantes.[...] (MONTEIRO, 2007, p.115)

Nessa trama de troca mútua, elaborei objetos de aprendizagem para o ensino de história, de forma que o estudante ao se apropriar do conteúdo possa estabelecer interações, relações, interpretações aplicando-os a diferentes contextos de aprendizagem – em história há uma relação de interdependência entre o antes e o depois, a causa e efeito.

Para Moniot, ela [a história] fornece conhecimentos, referenciais para compreender o mundo e seu caos, compreender as diferenças, os conflitos, avaliar as mudanças e as permanências, ver na longa duração o jogo das instituições. Ela fornece um método, não aqueles dos historiadores, strictu sensu, mas um método geral de análise e avaliação crítica para aprender a lidar com os acontecimentos em sua complexidade, pelo exame dos discursos e das crenças, nos diferentes contextos (MONTEIRO, 2007, p.109)

Portanto, entre a teoria ensinada em sala de aula e sua transposição e interpretação através dos objetos de aprendizagem, espera-se que este último seja elemento de motivação, curiosidade e agregue valores por meio da interatividade na construção dos saberes em sala de aula e fora dela.

1.A experiência de produzir os Objetos de Aprendizagem

Produzir um material multimídia interativo é a ação de unir informações em forma de texto, animação, imagens, simulação para ser utilizada como suporte a aprendizagem. Esse material oferece a possibilidade de explicar os conteúdos em diferentes contextos nas mais diversas áreas de ensino. Levando em conta que o sujeito é um ser que aprende fazendo, agindo e pensando os OA educacionais atuam como mediadores deste aprendizado quando elaborados para motivar nos estudantes sua capacidade de raciocínio lógico e espírito investigativo. E uma das estratégias de relevância na elaboração e utilização desses objetos é garantir a colaboração entre os usuários – promover um ambiente colaborativo.

Ao produzir os objetos de História, escolhi dentre os temas que foram listados pelos alunos aqueles que de alguma forma gerou questionamentos nos ciclos de discussões. Destarte conteúdos extensos podem proporcionar vários objetos diferentes em um único repositório a serem utilizados por diversos professores (as) em diferentes instituições de educação a fim de

criar situações/desafios que, se bem planejadas, venha a promover conhecimentos significativos.

Para produzir bons objetos na área História e auxiliar na construção do conhecimento do estudante, há de se considerar como ponto de partida questões relevante como: a sua subjetividade, o público alvo, a aplicabilidade do conteúdo escolhido e o conhecimento que esse objeto irá proporcionar, além de ter bem definido o objetivo que deseja ser alcançado tendo o cuidado de aliar: comunicação visual e interpretação da narrativa histórica.

A preocupação inicial foi trabalhar com imagens atraentes, com cor e um visual moderno que trouxesse a informação central o mais sistematizado possível. Para chegar a essa fórmula os textos foram reescritos diversas vezes e os conteúdos históricos passaram a fazer parte de um jogo ou pequena história reflexiva que tem o objetivo de motivar o estudante a querer saber mais sobre aquele objeto estudado.

Mas o que podemos definir por objeto de aprendizagem? O que significa essa tecnologia como campo da educação? Acredito que os objetos servem para despertar no educando o interesse de aprofundar uma pesquisa sobre um tema já conhecido. Funciona como um elo entre o estudo disciplinar e as novas tecnologias da informação – o professor a partir de um objeto pode criar um ambiente de aprendizado que favoreça a troca ou compartilhamento de dados.

Pimenta & Batista, ao tratarem sobre sistema de gestão na aprendizagem ao se referir à contextualização da internet e seus principais serviços no âmbito do e-learning^{vi} faz referência a objetos de aprendizagem como:

Uma unidade de aprendizagem de pequena dimensão, desenhada e desenvolvida de forma a fomentar a sua reutilização, eventualmente em mais do que um curso ou em contextos diferenciados, e passível de combinação e/ou articulação com outros Objetos de Aprendizagem de modo a formar unidades mais complexas e extensas. (2004, p.102)

No entanto, essa não é uma única definição para os objetos de aprendizagem por sua importância existem diversas definições disponíveis.

2.O Objeto de Aprendizagem na aula de História

Utilizando o repositório de objetos educacionais disponibilizado pelo IAT, escolhi



para

explorar em sala de aula o objeto de aprendizagem *Lutas e Conquistas – A Revolta dos Malês*, (figura ao lado)^{vii}. Minha intenção foi colocar o estudante em contato com um dos conteúdos que fez parte do ciclo de estudos sobre Movimentos Sociais e Resistência Negra no Brasil, para efeito das discussões na escola Estadual Desembargador Julio Virginio de Santana em Vera Cruz/Ba referente as pesquisas sobre Consciência Negra durante os meses de setembro a novembro de 2011, cujo sujeitos experimentais foi a turma composta por estudantes do 2º ano do ensino médio.

O historiador realiza um processo de construção do conhecimento – graças às suas próprias capacidades cognitivas, à sua consciência metodológica e ao valor que reconhece ao conhecimento histórico – e, através da investigação, chega ao texto historiográfico; o aluno, por sua vez, realiza um processo de construção do conhecimento mediante o uso das fontes ou mediante o estudo de textos e deve chegar a compreender não só o conhecimento, mas também como procede o historiador e como funciona o conhecimento (MATTOZZI, 1998, p. 38).

Na construção do conhecimento os objetos de aprendizagem têm como diferencial uma nova forma de comunicar o conteúdo, provocando o estudante para se debruçar sobre o seu objeto de pesquisa. Nesse processo, o estudante elabora outras formas de apropriação desse conhecimento.

O uso dos objetos de aprendizagem pressupõe um ambiente colaborativo, nesse ambiente há a integração do professor-aluno mediada pelo computador, que aparece como um significativo recurso pedagógico para o aprendizado. Contudo, muito embora o estudante possa acessar aos objetos e produzir suas próprias interpretações e conclusões a presença do professor durante esse processo de maturação do conhecimento é fundamental, pois, elabora a aula com *intencionalidade* para promover a aprendizagem.

O uso da intencionalidade no planejamento das aulas requer que o (a) professor (a) esteja atualizado (a), atento a essa nova linguagem tecnológica. Que conheça o “movimento contemporâneo das técnicas” diz SILVA (2001, p.69) ao referir-se ao autor Pierre Levy cuja pesquisa é pautada no conhecimento por simulação, típico da cultura informática.

Esse é um movimento cíclico de interdependência: ao professor (a) cabe planejar suas aulas; identificar as habilidades que o aluno deve apresentar para utilizar o OA. A escola cabe disponibilizar os laboratórios de informática e demais tecnologias; e ao estudante cabe o espírito investigativo, curiosidade, e vontade de conhecer.

Nesse contexto, uma sala de aula interativa, requer um professor pesquisador e motivador da construção do conhecimento que “em sala de aula, pode garantir a confrontação coletiva e a aprendizagem atentando para a teia de interações constituída por ele mesmo, pelos alunos, conteúdos curriculares e instrumentos pedagógicos (meios de comunicação, equipamentos de ensino, etc.)” (SILVA, 2001, p.176)

A metodologia adotada teve como proposta de intervenção pedagógica discutir sobre a importância da *Revolta dos Malês* para a história da Bahia e dos brasileiros a partir de reflexões tais como: O que faz dela exemplo de organização de resistência dos africanos no Brasil? O que a torna mais um exemplo de organização política da luta dos escravos e libertos no Brasil? Será que a partir da análise das imagens no livro didático podemos afirmar que há o reforço à situação de escravizados vivenciada pelo povo negro ou há um reforço a sua organização e luta política contra a escravidão? Essas discussões foram aprofundadas a partir do estudo dos textos dos professores Dr. João José Reis (*Quilombos e Revoltas Escravas e Rebelião Escrava no Brasil - A História do Levante dos Malês (1835)*) e do Dr. Ubiratan Castro de Araújo (*A política dos homens de cor nos tempos da Independência*).

No primeiro momento os estudantes receberam orientações passo a passo de como explorar os recursos do programa e realizar as atividades propostas para abrirem o OA, que pode ser acessado on line ou baixado para o computador, em uso off line com o programa Adobe Flash Player e Internet Explorer.

Segundo os PCN – *Parâmetros Curriculares Nacionais*, o uso dos computadores em sala de aula como ferramenta pedagógica “possibilita a criação de ambientes de aprendizagem em que os alunos possam pesquisar fazer antecipações e simulações, confirmar ideias prévias, experimentar, criar soluções e construir novas formas de representação mental” (BRASIL, 1998, p.141).

No segundo momento os alunos reunidos em grupo discutiram sobre o conteúdo do Objeto, destacaram o que mais lhes chamou à atenção. Em seguida cada grupo recebeu o texto adaptado da obra do historiador João José Reis - *Rebelião Escrava no Brasil - A História do Levante dos Malês (1835)*. Os grupos deveriam sistematizar o conteúdo, reescrevê-lo e produzir um esquete para apresentarem a seus colegas de turma. A trama de cada apresentação estava amarrada a interpretação do objeto de aprendizagem, sistematização do texto e lógica do roteiro para a encenação dos grupos.

Para chegar a esse resultado, alguns procedimentos foram tomados no sentido de criar um ambiente favorável a minha atuação como professora e dos meus alunos(as) como produtores do conhecimento:

- Planejar a aula e definir qual o objetivo que quer atingir com o estudo do OA. Saber aonde quer chegar é essencial para o educador;

- Levantar com os estudantes os conhecimentos prévios sobre o tema; Conscientizar a turma da relevância do tema estudado;

- Definir o que os alunos irão produzir após o contato com o conteúdo do objeto? (vídeos, textos, animação de slides, cartazes, apresentações, quadrinhos, teatro, etc);

- Realizar uma entrevista, via questionário, para que sinalizassem o que mais gostaram durante a investigação do objeto e pesquisa;

- Determinar os recursos que iria aliar ao trabalho pedagógico: filmes, textos, links da internet, slides, imagem, enfim uma gama de possibilidades;

A partir do contato com o Objeto ocorreram várias proposições sobre a Revolta dos Malês. Um elemento do Objeto que motivou os alunos inicialmente foi à música que o compõe (disponível no site *a cor da cultura*) e as imagens da cidade de Salvador no século XIX, o contato visual com o passado, com a sua história. Outro elemento importante para construção do imaginário do educando foi o texto. Puderam conhecer através de uma narrativa dialógica uma parte da história do levante dos Malês na cidade de Salvador.

O Objeto foi pensado para adolescentes e pode também ser utilizado por crianças. Tem como característica importante à personagem negra, apresentando o tema, no sentido de fortalecer a identidade dos estudantes. Nesse objeto, os elementos que o compõe têm a função de despertar a criticidade do educando. Um objeto de aprendizagem de história não deve unicamente apresentar os fatos, mas, sobretudo, despertar inquietações nos estudantes no sentido que possam fortalecer o seu senso crítico.

“O sujeito conhece na interação e não na recepção passiva submetida ao falar-ditar. Ele constrói o conhecimento à medida que estabelece trocas com o meio e com os objetos e isto confirma a prioridade da construção do conhecimento sobre a transmissão de informações. Assim, o conhecimento vem das interações e não da assimilação de enunciado.” (SILVA, 2001,p.177)

Com o desenvolvimento das atividades, inicialmente prevista para três aulas, o projeto que seria feito com breves esquetes, ganhou uma dimensão maior e as dramatizações foram realizadas para outros grupos de alunos (as) da escola.

Além do OA Revolta dos Malês, há no banco de objetos educacionais de história do IAT outros objetos educacionais produzidos que rememora a história do Brasil à partir da ótica da História Social, dentre eles: Cordel da Guerra de Canudos e Tambores de Engenho. O trabalho como mercadoria (figura ao lado)^{viii} é um Objeto que convida o estudante para a reflexão a sociedade atual. Ainda há muito a ser produzido que concerne a objetos virtuais para o ensino de História e por sua importância trabalhos como a “Estante Viva da História do Brasil do Século XX” que também faz parte do repositório do IAT, foi citado no artigo de Daniel R. de Lima por fazer a diferença ao dinamizar a prática docente. Vejamos a opinião do autor:



dos
sobre
no

[...] Acreditamos que esse objeto pode ser interessante como recurso para o ensino da disciplina de História do Brasil, onde cabe ao professor ter o domínio não só do objeto em si, mas acima de tudo das propostas de assuntos/temas aulas que este objeto propõe para que sua utilização funcione como um instrumento didático-pedagógico auxiliar que dinamize as aulas, instigando questionamentos e discussões. Contudo, nesse processo acreditamos que o professor/educador jamais deve utilizar os objetos virtuais de aprendizagem como substitutos de aulas ou como apenas materiais ilustrativos para suas aulas, mas, utilizá-los como recursos auxiliares e complementares..^{ix}

Considerações finais

O computador como ferramenta pedagógica tem importante papel na produção do conhecimento, pois serve para ampliar o leque de possibilidades de construção do conhecimento dentro do processo ensino e aprendizagem escolar. Os jovens cada vez mais estão inseridos no mundo digital e os educadores não podem perder essas mudanças de vista, bem como, a própria dinâmica do processo ensino-aprendizagem requer dos professores uma mudança de postura em sala de aula: unir materiais digitais aos conteúdos e à dinâmica de sala de aula requer do profissional investimento na formação e constante atualização da leitura e apropriação de novos saberes aliando a experiência a essas novas Tecnologias da Informação.

ⁱ Eremita Tânia Silva da Paixão; Professora da Rede Estadual da Bahia; Coordenadora de Área do Ensino de História do Município de Vera Cruz/Ba; Especialista em História e Cultura Afrobrasileira; minhapoesia@hotmail.com

ⁱⁱ Disponível em <http://www.iat.educacao.ba.gov.br/node/1236>. Acesso em 10.04.2012

ⁱⁱⁱ http://www.rived.mec.gov.br/site_objeto_lis.php e <http://objetoseducacionais2.mec.gov.br> (Banco Internacional de Objetos Educacionais), nestes sites do MEC há várias informações sobre objetos de aprendizagem, como artigos, cursos e vários objetos disponíveis para serem utilizados.

^{iv} <http://www.microsoft.com/brasil/educacao/parceiro/objeto.mspix>, este site é fruto de um programa desenvolvido pela Microsoft em parceria com a Escola do Futuro da Universidade de São Paulo (USP). Neste site encontramos OA de Física e Química para o ensino médio.

^v TOGNI, Ana Cecília. *Construindo Objetos de Aprendizagem*. 2010, p.01 Disponível em: //http://www.univates.br/ppgece/docs/materiais_2010/construindo_objetos.pdf. Acesso em: 03 de maio de 2012.

^{vi} Ensino através da tecnologia da informática: Virtual e a distância;

^{vii} Disponível em http://www.iat.educacao.ba.gov.br/banco_de_objetos, acesso em 20.04.2012

^{viii} Disponível em <http://tecnologia.iat.educacao.ba.gov.br/objeto/1312>, acesso em 20.04.2012.

^{ix} Lima, Daniel R. de. *Informática na Educação: O Uso de Objetos Virtuais de Aprendizagem no Processo Didático Pedagógico Da Disciplina De História do Brasil*. Disponível em <http://www.infoeducativa.com.br/imprimir.asp?id=742> acesso em 20.04.2012