IV Encontro de Professores
de Línguas e Tecnologias

eplitec.weebly.com

INSTITUTO FEDERAL
São Paulo
Câmpus São João da Boa Vista

METODOLOGIAS ATIVAS COM TECNOLOGIA

25 MAIO 2018 - SEXTA-FEIRA

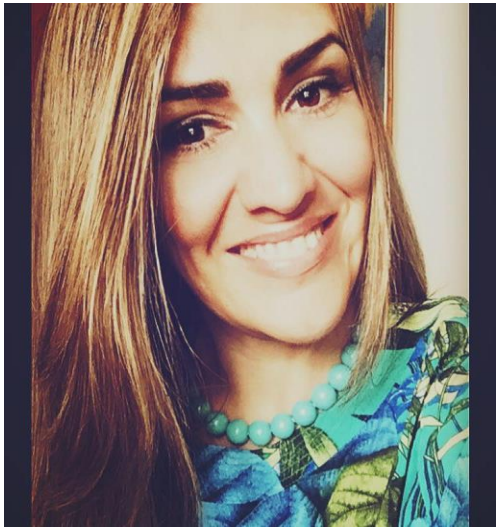
IFSP SÃO JOÃO DA BOA VISTA

IV Encontro de Professores
de Línguas e Tecnologias
eplitec.weebly.com

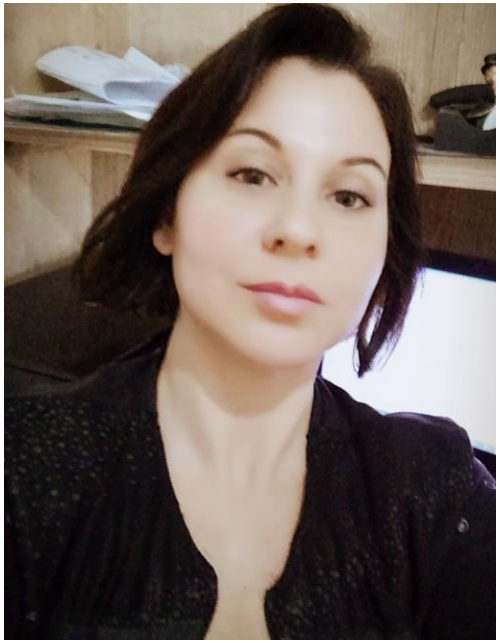
INSTITUTO FEDERAL
São Paulo
Câmpus São João da Boa Vista

Utilização de Objetos de Aprendizagem para o Ensino de Línguas

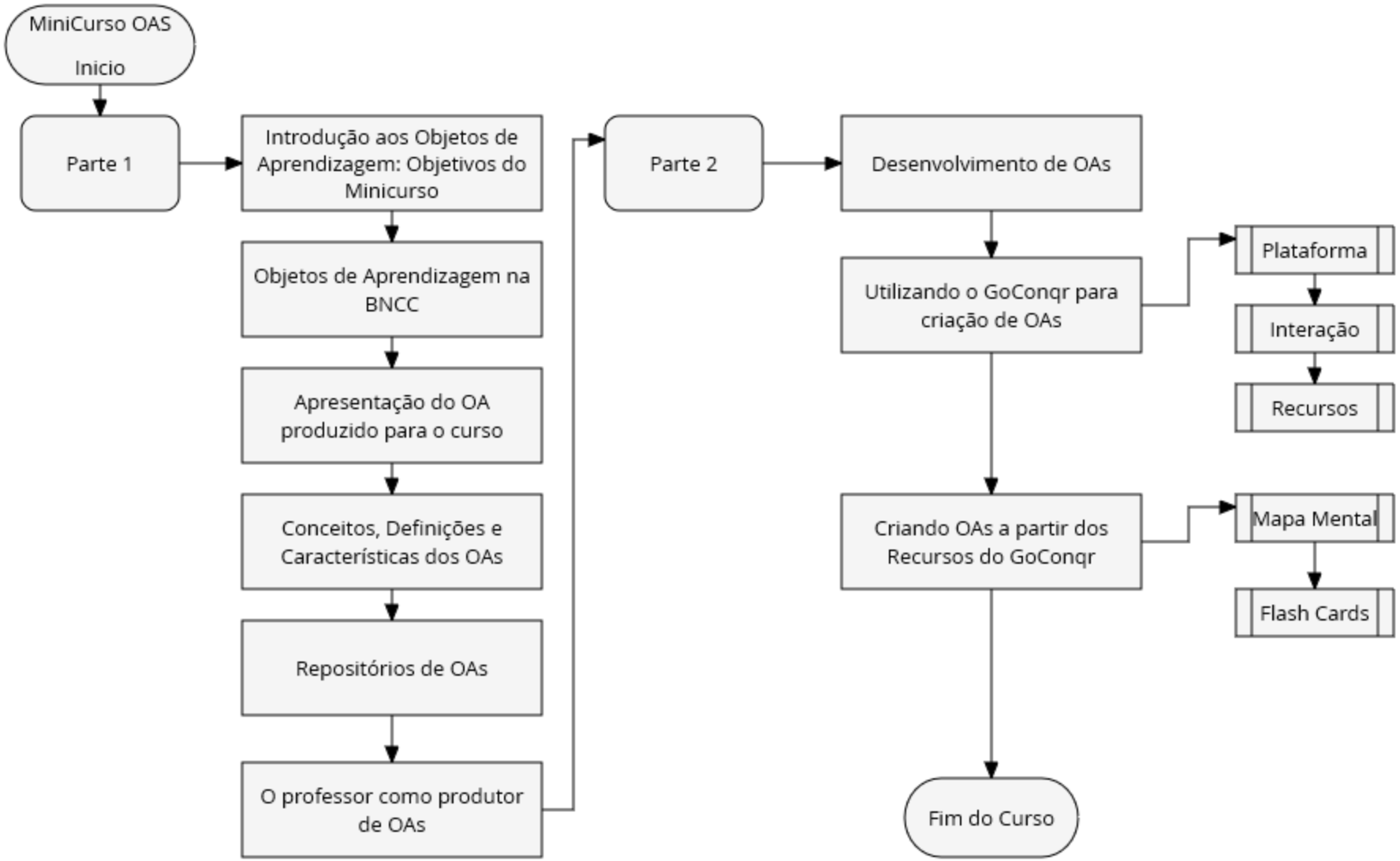
Professoras conferencistas:



Lucinda de Almeida Noronha, professora do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de São Paulo, área: línguas, lucinda.noronha@ifsp.edu.br



Yara Maria Guisso de Andrade Facchini, professora mestra Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de São Paulo, área : Informática, yarafacchini@ifsp.edu.br

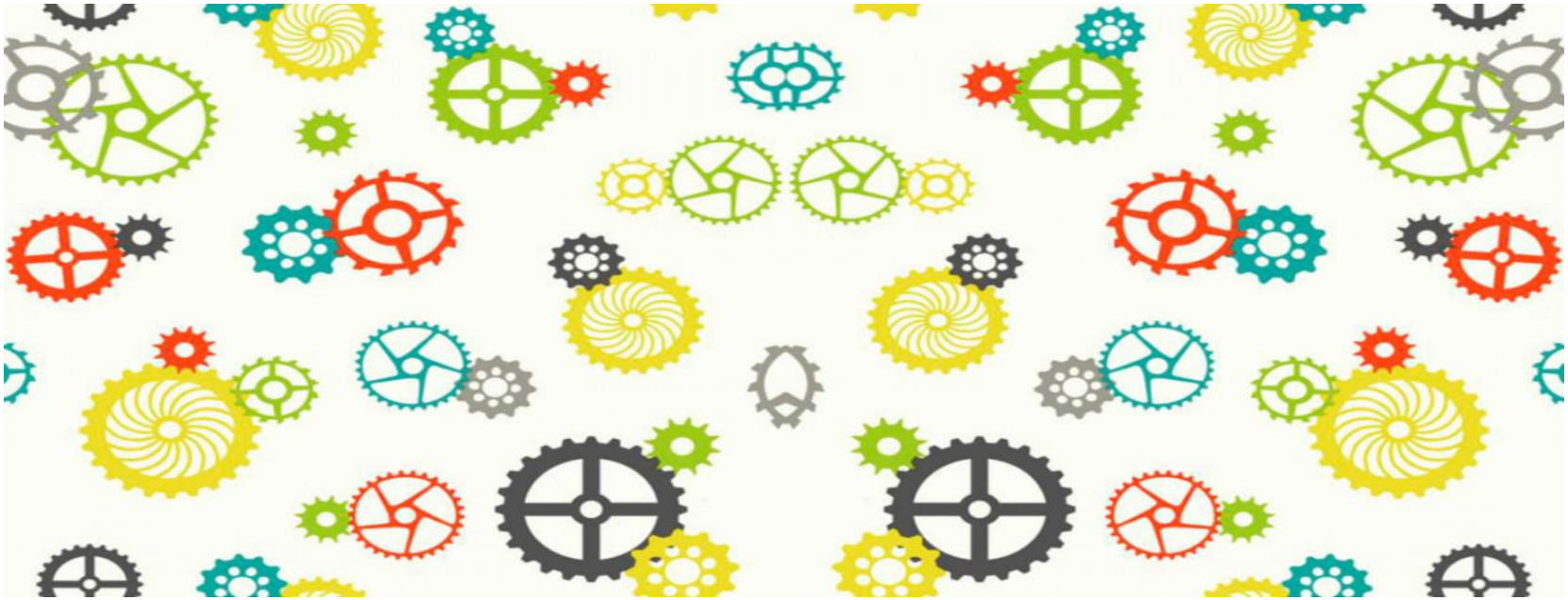


Nosso objetivo:

Esperamos que, após esse curso, nós, educadores, consigamos complementar nossas aulas e práticas pedagógicas com a criação e aplicação de objetos de aprendizagem. Queremos encorajar a reflexão sobre o desenvolvimento de conteúdos que possam ser utilizados com o auxilio da tecnologia.

Parte 1

Introdução aos Objetos de Aprendizagem



Por que escolhemos abordar o tema “Objetos de aprendizagem nas aulas de línguas”?

A prática pedagógica possui um caráter comunicativo que engloba um universo de técnicas e ferramentas que podem ser utilizadas para motivar o ensino – aprendizagem. Os objetos de aprendizagem (OAs) podem ser excelentes auxiliadores no processo de construção do conhecimento.

A tecnologia + VOCÊ + SEUS ALUNOS + a sala de aula =

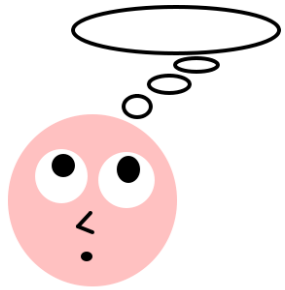
Vamos chegar juntos a um resultado?

De que forma você lida com tecnologias digitais em seu dia-dia? E em suas aulas? Se as utiliza, quais são?

Com que frequência você sente necessidade de implantar recursos digitais em suas aulas? De que forma esses recursos entram para motivar seus alunos?

Você se sente segura quanto ao uso de recursos digitais ou receia que eles possam tomar um espaço durante as aulas a ponto de substituir a função do professor?

Por que e como, na sua opinião, as tecnologias digitais podem auxiliar no processo de ensino e aprendizagem e, especificamente, em suas aulas?



O que diz a BNCC?

Hoje, a BNCC para o Ensino de LP apresenta dois itens que trazem a tecnologia como ferramenta para o desenvolvimento de habilidades humanas. São elas:

Competência 4:

- Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competência 5:

- Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

Pedro, o protótipo do professor frente às tecnologias digitais de informação e comunicação

Pedro era um professor de Língua Portuguesa. Trabalhava com séries finais do ensino fundamental 2 da rede pública e sempre gostava muito de diversificar suas aulas para a fim de despertar o interesse de seus alunos.

No entanto, suas práticas pedagógicas, mesmo que variadas, acabavam por apresentar quase sempre as mesmas dinâmicas, como trabalhos em grupos, atividades de trocas entre interpretação e produção de textos, debates e, no máximo, um vídeo ligado ao conteúdo de leitura.

A

B

Mas Pedro ainda sentia necessidade de se aproximar mais da realidade dos alunos, e estes, por sua vez, sentiam falta de atividades mais atuais, embora não falassem a respeito.

A

B

Mas diante de alguns obstáculos, tais como falta de tempo ou de recursos, Pedro não vislumbrava nenhuma alternativa que pudesse ajudá-lo a diversificar suas práticas em aula. Por isso, continuava com as estratégias de sempre.

A

B

E mesmo notando que cada vez mais seus alunos vinham para a sala de aula com aparelhos celulares, Pedro não se antenava à ideia de fazer uso do dispositivo para incrementar suas aulas. Considerava apenas a ideia de que os celulares tiravam a atenção dos alunos e, por isso, sempre solicitava que os guardassem para que a aula se prosseguisse.

A

B

Começou a perceber que seus alunos tinham outros interesses, que constituíam a chamada geração de nativos digitais, pois notava com frequência o uso de aparelhos celulares em aula. Porém, sabia que tais dispositivos deveriam ser utilizados de uma forma mais direcionada, a fim de implementar o conteúdo em aula.

A

B

E mesmo percebendo que suas aulas demandavam práticas mais tecnológicas e digitais, Pedro não enxergava uma possibilidade de desenvolver novas estratégias, pois tinha receio de que seus alunos se tornassem ainda mais dependentes do mundo digital e cada vez menos aptos a se concentrar em atividades de leitura e escrita convencionais.

A

B

Aos poucos, Pedro começou a se interessar sobre a importância do uso de recursos digitais em aula e, especificamente, na área de linguagens. Começou, então, a fazer recortes apropriados de vídeos adaptados ao conteúdo e viu que a ideia foi boa.

A

B

A partir disso, ele sentiu a necessidade de transformar ainda mais suas práticas, mas queria que, além de meros receptores, seus alunos pudessem interagir mais com o recurso digital que recebiam para ilustrar as aulas. Foi então que pesquisou sobre coo inserir tecnologias digitais de informação e comunicação de forma mais produtiva. Descobriu, entre vários recursos, alguns muito interessantes- denominados OA – Objetos de Aprendizagem.

A

B

Durante os intervalos, na sala de professores, Pedro ouvia comentários sobre como certos colegas faziam uso de alguns recursos digitais diversificados em aulas. Pedro chegava a se sentir incomodado por não desenvolver as mesmas atividades. No entanto, ao mesmo tempo, sentia-se limitado a desbravar novos caminhos e por isso preferia continuar como estava, afinal, era mais cômodo e lhe soava mais seguro.

A

B

Em sua busca constante, Pedro descobriu os repositórios, páginas dedicadas ao ensino e que apresentam variados OA. Afinou estratégias de seleção para saber quais objetos eram mais adequados aos seus objetivos. E mais que isso, descobriu que também poderia produzir tais recursos por meio de programas e sites especializados.

A

B

Ouvia, também, seus colegas comentarem sobre repositórios, páginas dedicadas ao ensino e que apresentam variados tipos de OA. Ainda assim, preferiu continuar com suas próprias estratégias de ensino sem se aventurar pelo mundo digital e tecnológico.

A

B

O professor, que antes diversificava suas aulas por técnicas mais logocêntricas, passou a transitar pelo mundo digital de produção pedagógica, adequando recursos às demandas dos conteúdos e à realidade de seus alunos. Sem abandonar estratégias anteriores, Pedro percebeu que Objetos de Aprendizagem se configuravam como grandes aliados de suas práticas de ensino, motivando seus alunos – os nativos digitais de nossa era.

Inicio

Fim

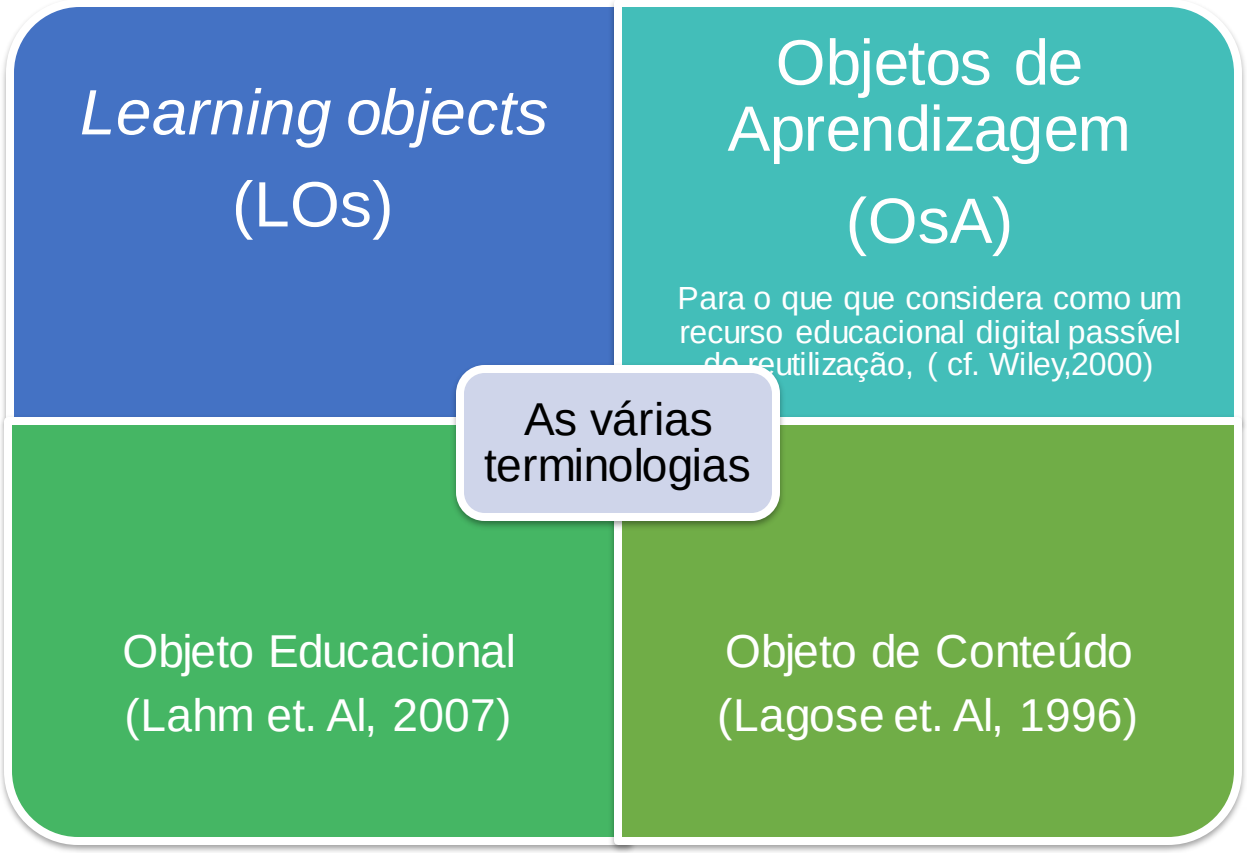
Sendo assim, as aulas de Pedro, por mais que parecessem diversificadas em atividades, ainda se apoiavam em técnicas convencionais e logocêntricas. Seus alunos, por sua vez, passaram a não se interessar tanto quanto Pedro gostaria que o fizessem. Notava-se, então, uma distância entre a língua portuguesa e a turma, visto que não havia uma interação maior que se agregasse ao perfil dos alunos, que inserisse um protagonismo juvenil em favor do conteúdo transmitido de forma mais receptiva e pouco interativa.

Inicio

Fim

Você já ouviu falar sobre objetos de aprendizagem?

Objetos de aprendizagem , por mais que sejam um conceito antigo, ainda permanecem desconhecidos por boa parte da comunidade docente.



As várias definições para os OsA os OAs

McGreal (2004) diz que os objetos estão agrupados em quatro categorias básicas dadas como:

Qualquer coisa:

"Recurso, componente, recurso de aprendizagem." Downes (2004)

Qualquer coisa digital:

"Objeto de conteúdo, objeto de informação, objeto de conhecimento, objeto de mídia, elemento de mídia elementar, objeto de informação reutilizável."

Wiley (2000)

Qualquer coisa com objetivo educacional:

"Objeto educacional, objeto de aprendizagem." Quinn & Hobbs (2002)

Qualquer coisa digital com objetivo educacional:

"Objeto de aprendizagem reutilizável, unidade de aprendizagem, unidade de estudo."

Leffa (2006)

A definição mais apurada

“Pequena unidade eletrônica de informação educacional que se caracteriza por ser flexível, reusável, customizável, interoperável, capaz de facilitar a aprendizagem baseada nas competências e aumentar o valor do conteúdo. “
Univertity or Wisconsin (apud Leffa, 2006)

Traçando uma analogia, pode-se considerar que os OsA são como peças de Lego, divertidas e fáceis de manipular, podendo se encaixar em outras peças de maneira que quem decide as formas a dar é o usuário.

Concluindo:

Ao tratarmos dos inúmeros conceitos atribuídos aos Objetos de Aprendizagem, Barrit & Junior (2004, p.6) apresentam uma análise interessante:

" O termo objeto de aprendizagem significa muitas coisas para muitos autores. As definições variam de algo tão pequeno quanto um parágrafo a algo tão grande quanto um curso inteiro. Alguns os definem como qualquer grupo de conteúdos do mesmo tipo com um objetivo de aprendizagem ou desempenho comum. Outros se afastam do conceito de aprendizagem e optam por se focar no conteúdo dos objetos. Há ainda os que excluem os objetos de granularidade pequena, os elementos midiáticos ou interativos e os veem simplesmente como blocos de construção que podem ser combinados de modo a criar um objeto de aprendizagem. A verdade é que , quanto maior o número de pessoas a quem perguntar sobre o conceito de OA, maior será o número de respostas que irá receber".

Quatro características principais dos OsA

Consideremos quatro termos importantes na definição dada anteriormente :

pequena unidade eletrônica → granularidade

reusável → reusabilidade

interoperável → interoperabilidade

Recuperável → recuperabilidade

Onde encontrar e publicar Objetos de aprendizagem?

Repositórios – as grandes bibliotecas virtuais de OsA.

- Os repositórios são os locais virtuais onde estão catalogados os objetos de aprendizagem.
- Podem ser livres ou pagos.
- Assumem a forma de sites que disponibilizam o acesso dinâmico ao acervo que gerenciam por meio de pesquisas

- Em geral, o usuário fornece dados sobre o tipo do objeto que procura e o repositório tenta encontrar em seu catálogo os objetos que melhor atendem à descrição dada.
- O filtro para a seleção dos objetos é feito com base nos metadados.

Exemplos de repositórios brasileiros

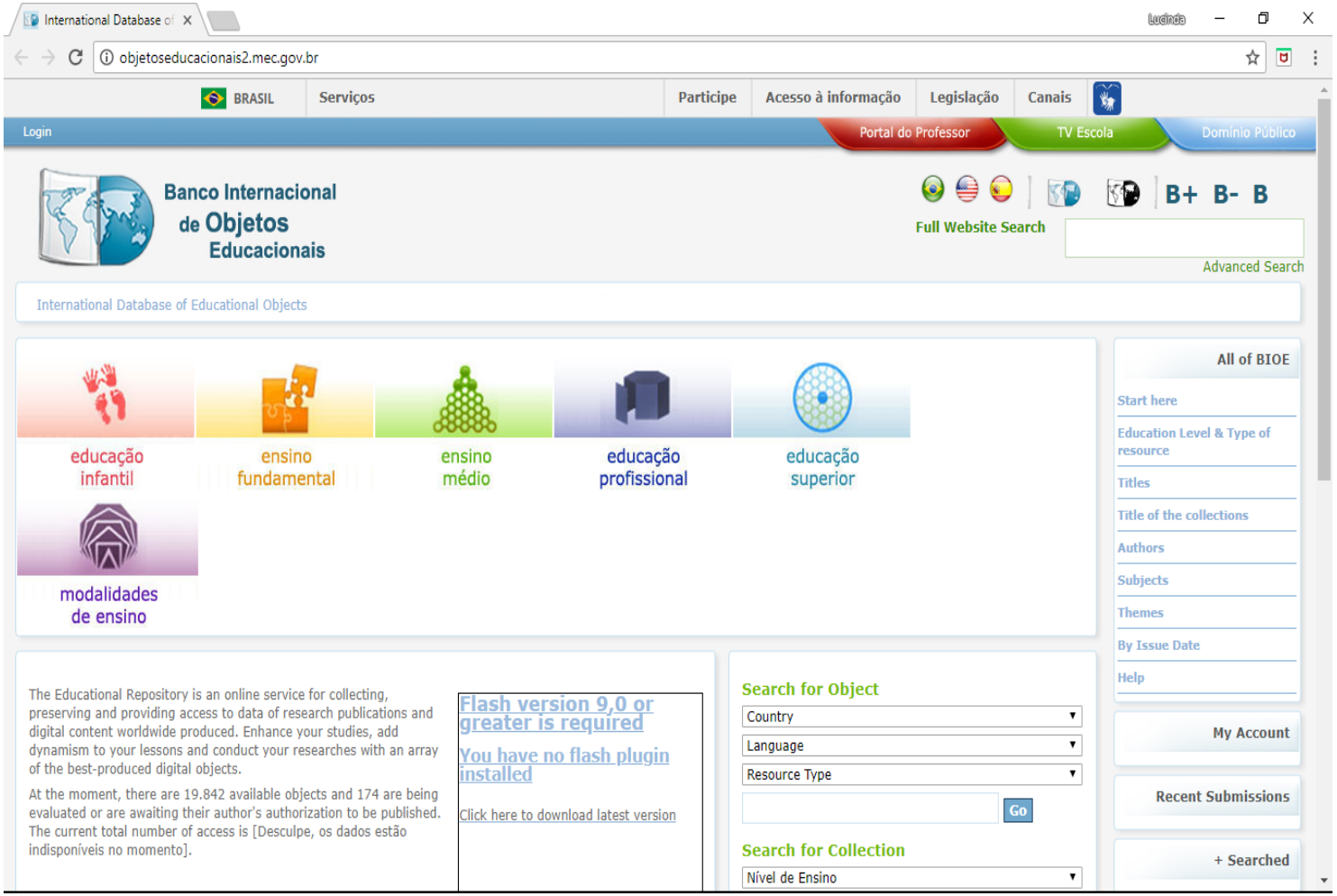
- http://rived.mec.gov.br/
- http://portaldoprofessor.mec.gov.br/index.html
- http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/

O RIVED, apesar de ainda estar ativo, não publica mais novos OsA. O portal governamental que passou a desempenhar essa tarefa foi o BIOE. Com a criação do Banco, [...] os recursos, antes publicados no Rived, migraram para este outro repositório, que muito mais amplo e com mais possibilidades de formatos, além daqueles do Rived. [...] Com o tempo somente o Banco Internacional deverá disponbilizar todos os recursos , centralizando tudo num único local. (PRATA, 2009, não paginado)

O **Portal do Professor** foi lançado em 2008 e, assim como o RIVED, é fruto de parceria entre o MEC e o Ministério das Ciências e Tecnologias (MCT).Apoia processos de formação dos professores brasileiros e fornece subsídios para suas práticas pedagógicas. O espaço é público e pode ser acessado por qualquer pessoa.

O Banco Internacional de Objetos Educacionais (BIOE), repositório pelo qual navegaremos e de onde retiramos dois OAs para análise, foi criado em 2008 e tem o propósito de manter e compartilhar recursos educacionais digitais de livre acesso, mais elaborados e em diferentes formatos: áudio, vídeo, animação, simulação, software educacional, imagem, mapa, hipertexto considerados relevantes e adequados à realidade da comunidade educacional local.

Analisando um Repositório



http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/

A curadoria

Analisando objetos de aprendizagem publicados no BIOE - Banco internacional de objetos educacionais

Noite de Almirante – baseado na obra de Machado de Assis

http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/bitstream/handle/mec/9644/NoiteDeAlmirante.exe?sequence=1

http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/9653

Vamos falar sobre o nosso OA! Lembram da história do Pedro?

Retornemos à definição tida como “a mais apurada” e dada pela Univertity or Wisconsin

(apud Leffa, 2006) :

“Pequena unidade eletrônica de informação educacional que se caracteriza por ser flexível, reusável, customizável, interoperável, capaz de facilitar a aprendizaaem baseada nas competências e aumentar o valor do conteúdo. “

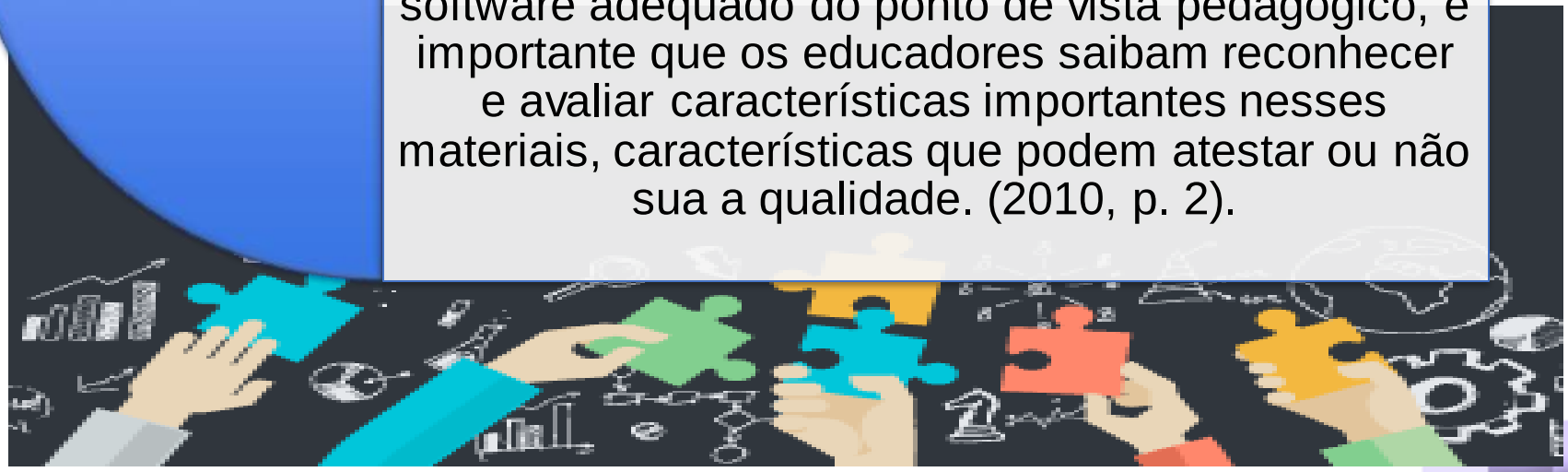
a) Sim, podemos dizer que produzimos um objeto de aprendizagem.
b) Não, pois o recurso não se configura como objeto de aprendizagem.

Refletindo sobre o nosso papel ...

Todo professor pode ser um produtor de OsA?

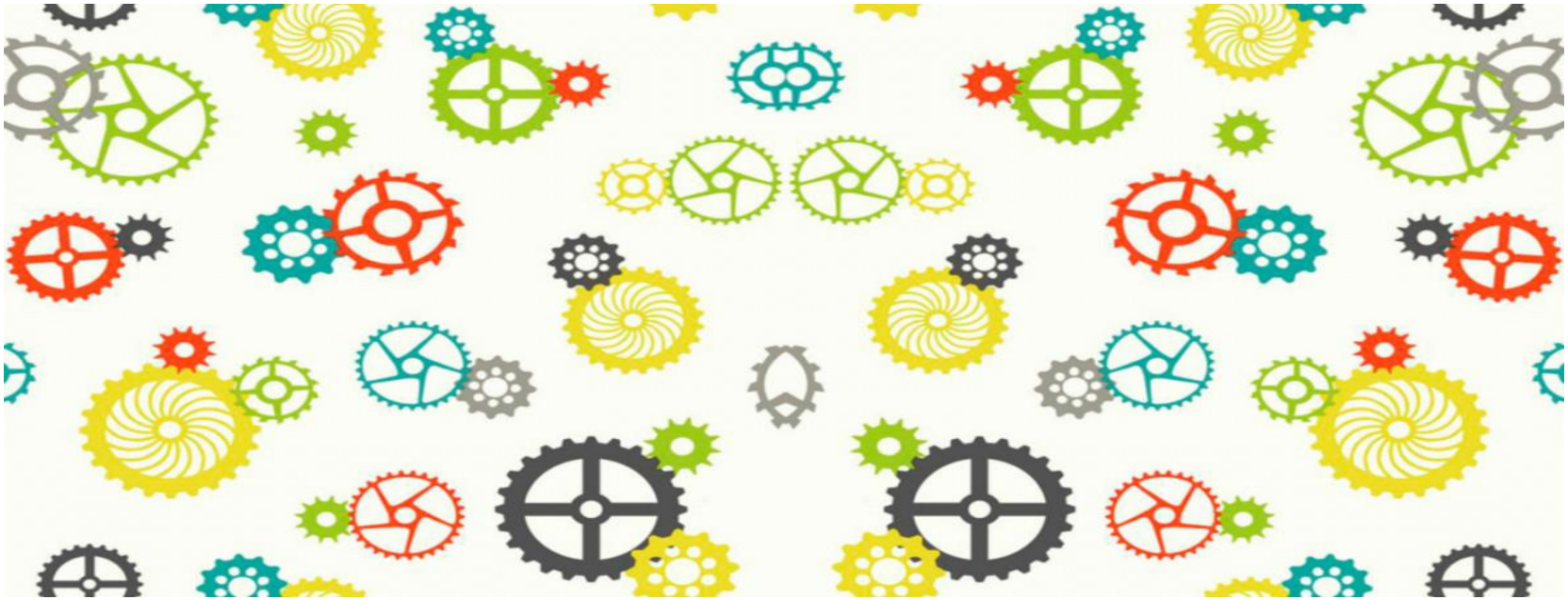
O que dizem alguns autores:

De acordo com Reategui, Boff e Finco (2010), duas possibilidades que podem ser exploradas para que as novas tecnologias sejam empregadas de modo efetivo em salas de aula são: o acesso aos repositórios livres de objetos de aprendizagem e o desenvolvimento de material educativo original. Todavia, os autores consideram a complexidade que subjaz esse tipo de trabalho e escrevem que, de qualquer modo, tanto no desenvolvimento de objetos de aprendizagem quanto na seleção de software adequado do ponto de vista pedagógico, é importante que os educadores saibam reconhecer e avaliar características importantes nesses materiais, características que podem atestar ou não sua a qualidade. (2010, p. 2).



Parte 2

Desenvolvimento de OAs



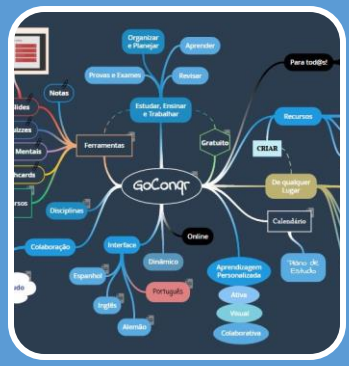
GoConqr

a GoConqr, uma startup que disponibiliza diversas ferramentas digitais para a educação.

A ideia é proporcionar experiências incríveis entre estudantes e professores para que o aprendizado seja eficiente e atraente.

https://www.goconqr.com/pt/users/sign_up/

O que é sua startup e como surgiu a ideia?



GoConqr.com é um ambiente de aprendizagem online gratuita na qual, alunos e professores, criam e compartilham material de estudos criados com ferramentas digitais (Mapas Mentais, Flashcards, Simulados, Calendário Online). Dessa forma, o material de estudo, além de mais dinâmico e personalizado, utilizando-se de técnicas que aceleram o aprendizado, pode ser acessado de qualquer lugar, a qualquer momento.

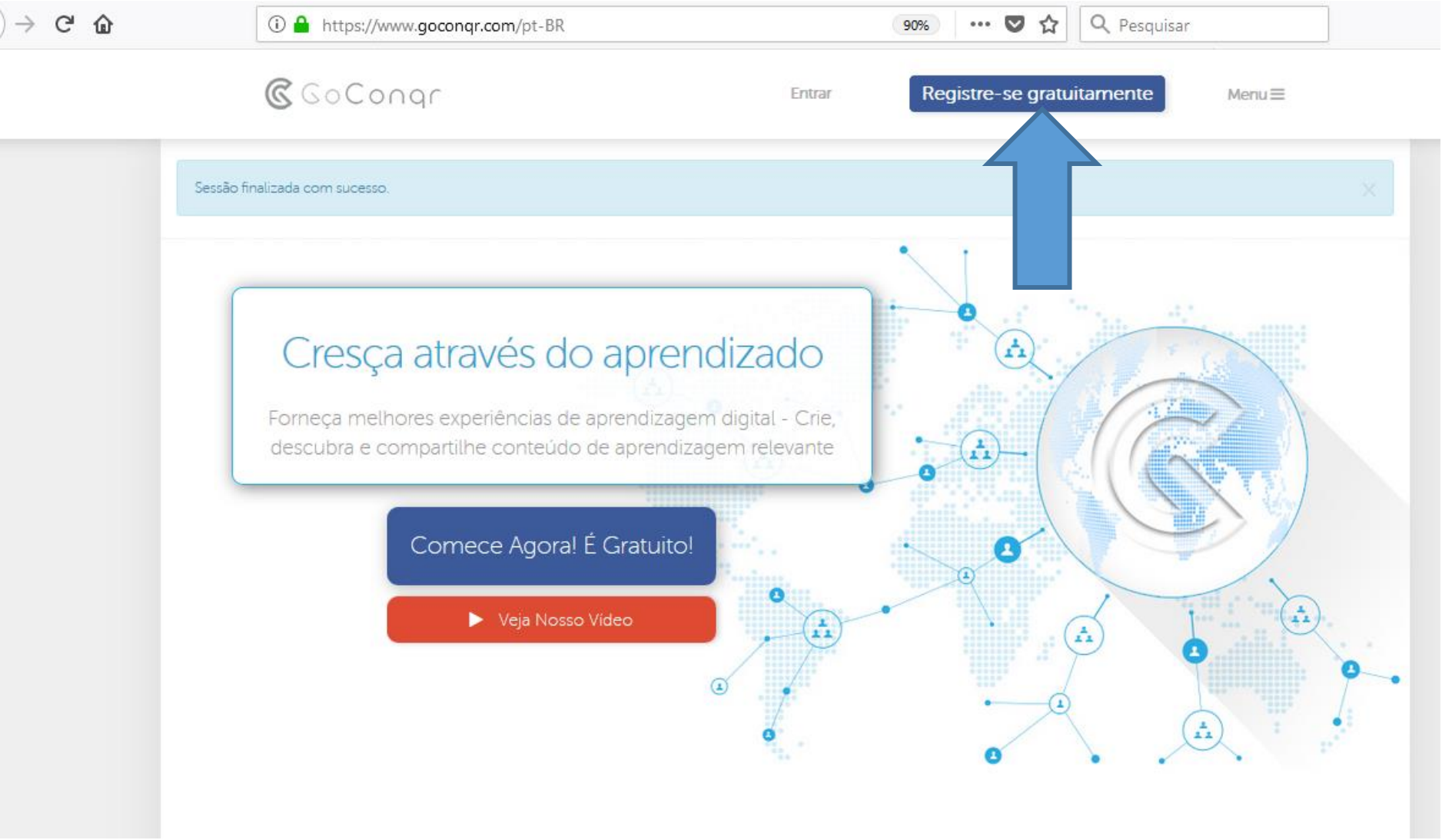
Inicialmente criada em Inglês, GoConqr.com possui versões em Espanhol, Alemão e Português. Brasil, México e Colômbia estão entre os países que mais acessam o site, ao lado do Reino Unido e dos Estados Unidos. Os principais usuários na versão brasileira estão localizados em São Paulo, seguidos de Rio de Janeiro e Brasília.

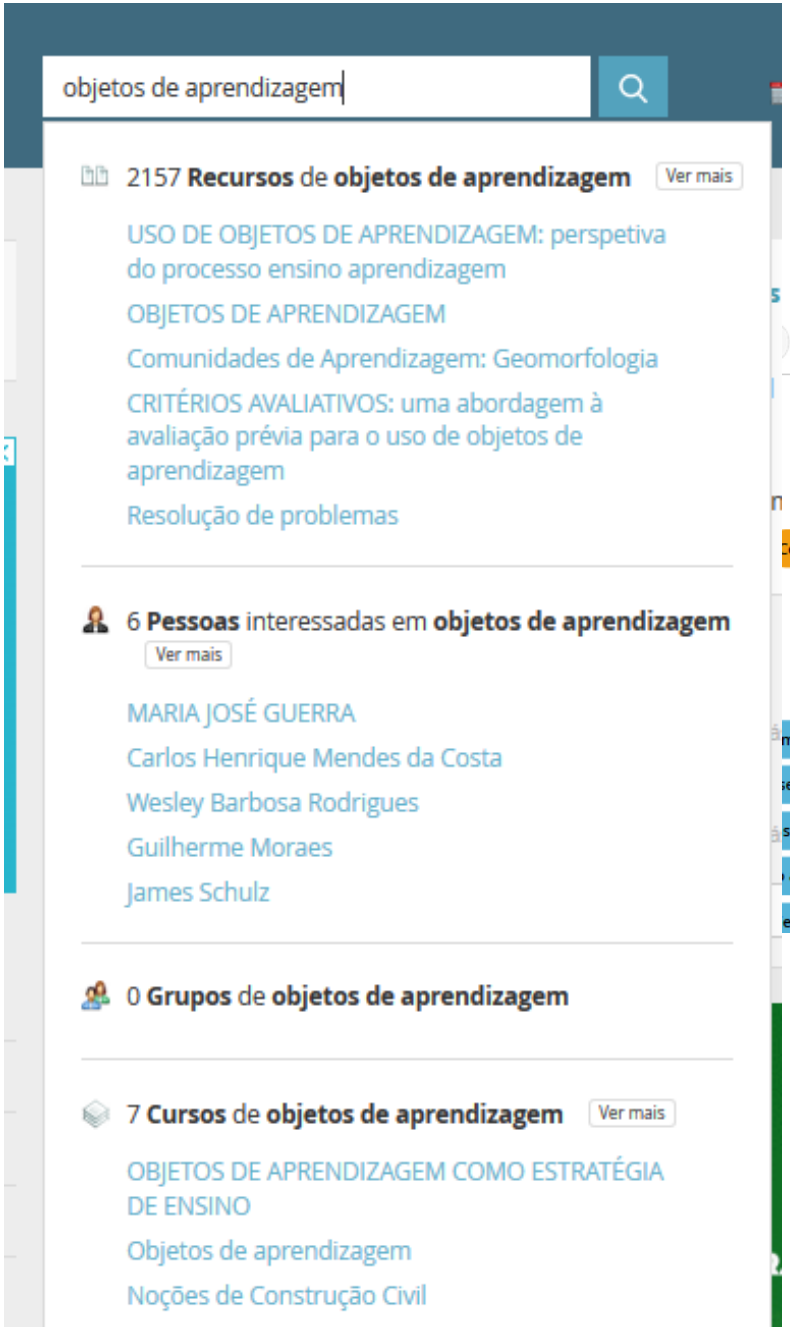
Fonte: http://www.startupsstars.com/2015/06/goconqr-startup-da-vez/

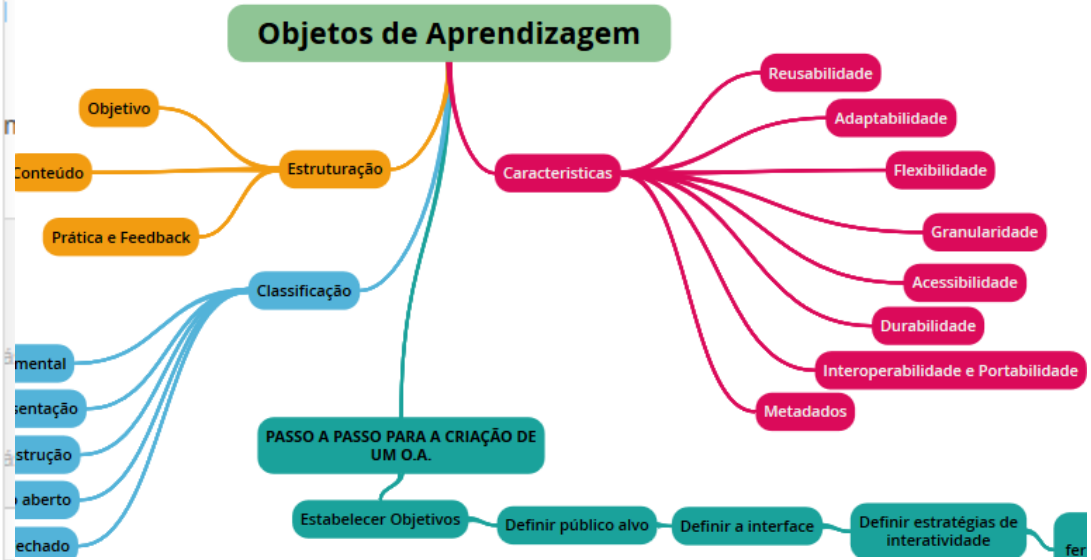
https://www.goconqr.com/pt

A plataforma possui mais de 2 milhões de usuários e aposta no sistema de autoaprendizado e compartilhamento, permitindo ao aluno escolher quais conteúdos estudar e quais textos compartilhar em sua biblioteca pessoal, na qual a opção “upload” permite aos usuários a inserção de materiais próprios. Também é possível encontrar no site conteúdos multimídias como textos, imagens e vídeos que amplificam a experiência da aprendizagem. Entre os diferenciais do site GoCongr estão o aplicativo para celular (disponível para **Android** e **iOS**) e a possibilidade de se formar grupos de estudo com estudantes de diversos países, uma forma de aprender e conhecer pessoas de outras culturas.

Na modalidade “professor” estão disponíveis para uso Quizzes e Flashcards, que são mini-jogos que colaboram para deixar os estudos mais dinâmicos, sendo que os resultados dos alunos nas atividades respondidas podem ser avaliados pelo professor. Inserido no contexto da educação, o GoConqr pode ser uma possibilidade de se aplicar ensino híbrido e a interação on-line do ambiente escolar.

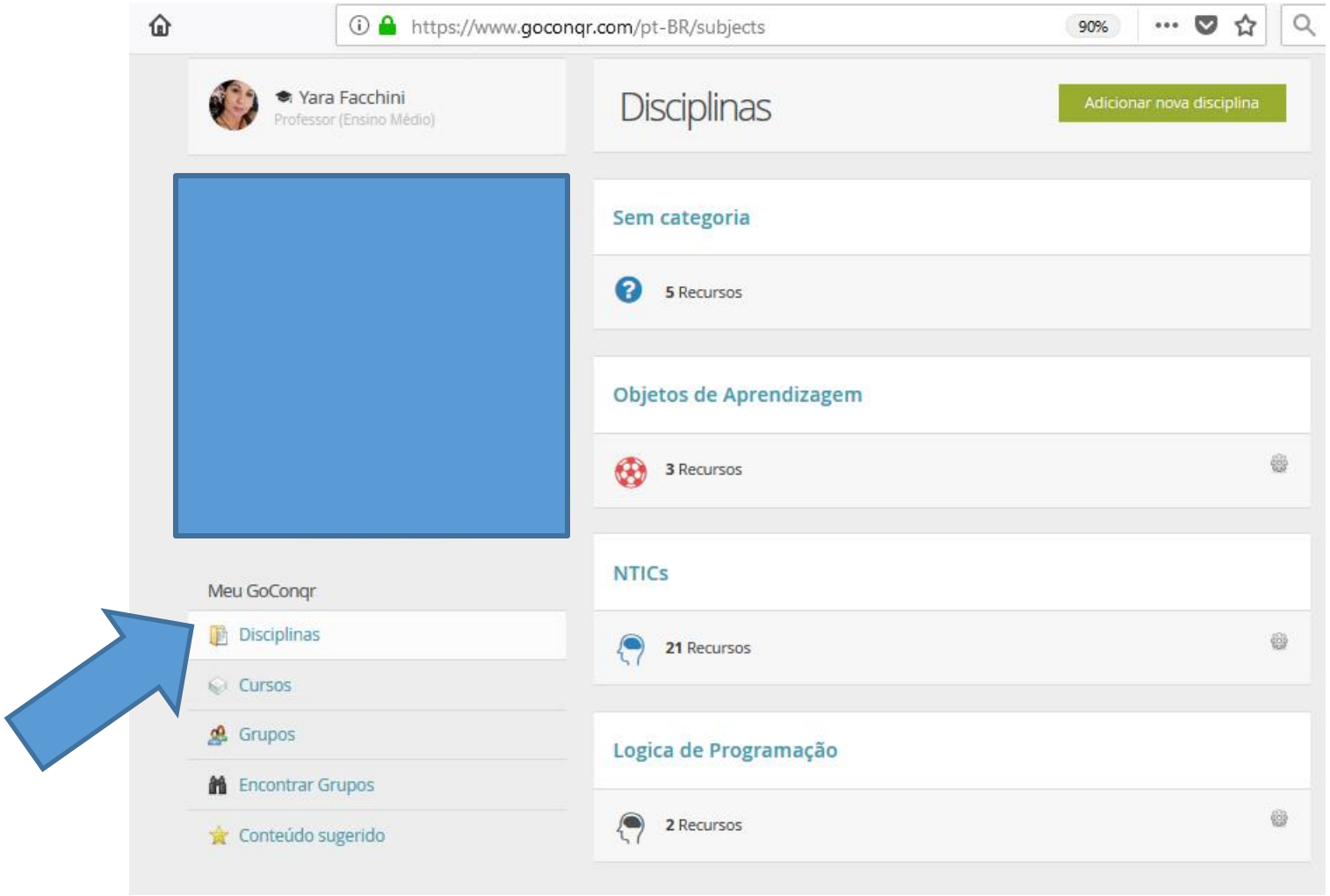

https://www.goconqr.com/pt-BR
90%
Pesquisar
GoConqr
Entrar
Registre-se gratuitamente
Menu
Sessão finalizada com sucesso.
Cresça através do aprendizado
Forneça melhores experiências de aprendizagem digital - Crie, descubra e compartilhe conteúdo de aprendizagem relevante
Comece Agora! É Gratuito!
Veja Nosso Video



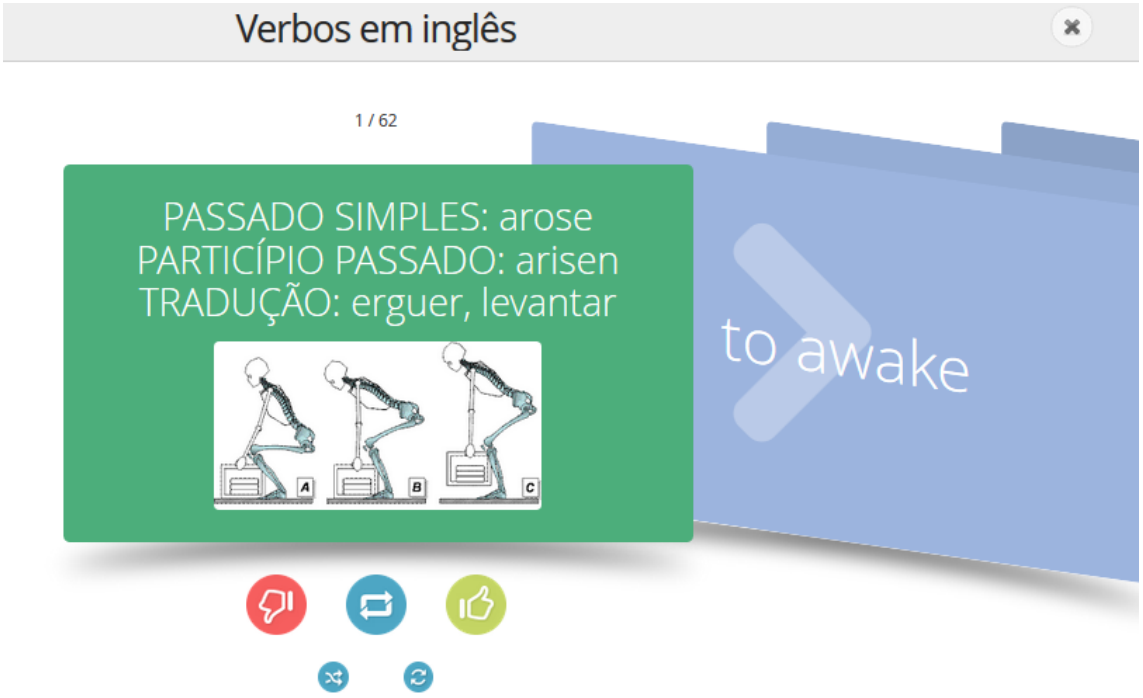


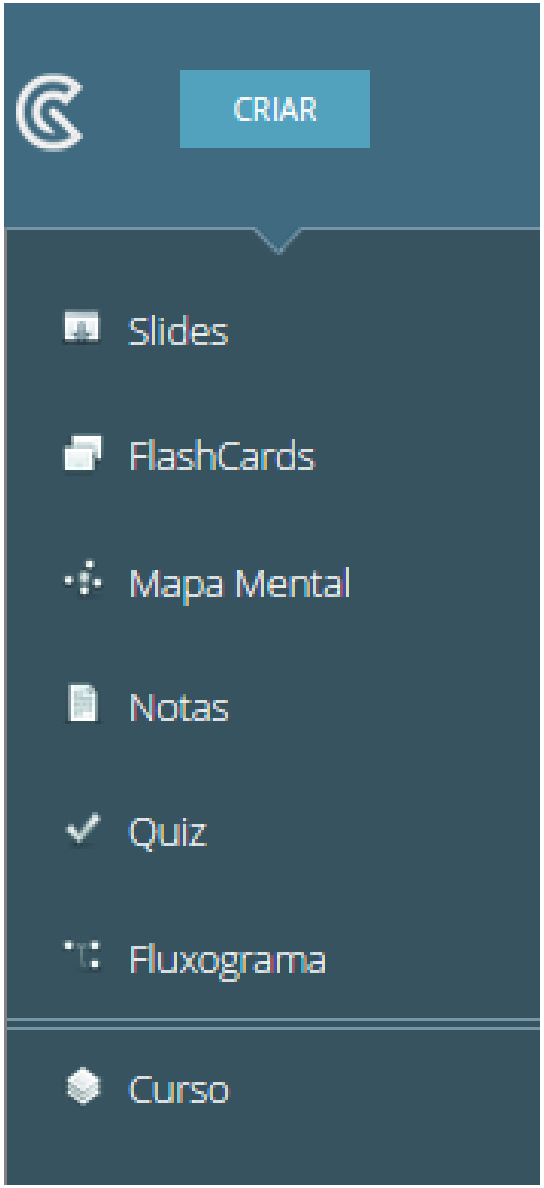
https://www.goconqr.com/pt-BR/p/4004491

Inserindo Disciplinas



Criando OAs


Verbos em inglês
1 / 62
PASSADO SIMPLES: arose
PARTICÍPIO PASSADO: arisen
TRADUÇÃO: erguer, levantar
A
B
C
to awake


CRIAR
Slides
FlashCards
Mapa Mental
Notas
Quiz
Fluxograma
Curso

Referências

ARAÚJO, N. M. S. A avaliação de objetos de aprendizagem para o ensino de língua portuguesa: análise de aspectos tecnológicos ou didático-pedagógicos?

LEFFA, V. NEM TUDO O QUE BALANÇA CAI: OBJETOS DE APRENDIZAGEM NO ENSINO DE LÍNGUAS

Reategui, Boff e Finco (2001) Proposta de Diretrizes para Avaliação de Objetos de Aprendizagem Considerando Aspectos Pedagógicos e Técnicos.

http://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/polifonia/article/viewFile/1069/841
http://www.startupsstars.com/2015/06/goconqr-startup-da-vez/
https://www.goconqr.com/pt-BR/subjects