



Universidade Federal de Santa Maria - UFSM
Educação a Distância da UFSM - EAD
Projeto Universidade Aberta do Brasil – UAB

Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação
Aplicadas à Educação

PÓLO: Educacional Superior Restinga Sêca

DISCIPLINA: Elaboração de Artigo Científico

PROFESSORA ORIENTADORA: Ana Marli Bulegon

30/09/2009

O Computador e suas Ferramentas Como Recurso Didático no Ensino e na
Aprendizagem do Vocabulário de Língua Espanhola

***PINARELO, Maristani Machado.**

Licenciado em Letras Espanhol e Respectivas Literaturas Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

RESUMO

O presente trabalho faz uma abordagem sobre o uso da informática na E. M. E. F Dezidério Fuzer, localizada em São Miguel Novo – Restinga Sêca/ RS, visa fazer uma análise das possibilidades oferecidas pela tecnologia da informação no ensino de línguas estrangeiras e a viabilidade da utilização destas novas ferramentas no ambiente investigativo-pedagógico. Procura mostrar por meio do computador, ainda que operando no modo off-line, que é possível o desenvolvimento de várias atividades, desde o auxílio na elaboração de materiais didáticos e pedagógicos, através do editor de textos, do uso de figuras, de softwares educativos. Neste caso, especificamente tem como objetivo mostrar um pequeno exemplo concreto, de como as novas tecnologias podem aumentar a eficiência do ensino de língua estrangeira e que estes recursos são uma ferramenta muito interessante para a implementação de vários objetivos metodológicos que estão em discussão nos últimos anos. Destaca as vantagens no uso dos Objetos de Aprendizagem Virtuais (OAV) como recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem de língua espanhola dos alunos do ensino fundamental. Fez-se uso de um OAV no processo de ensino e de aprendizagem do vocabulário de língua espanhola. Os resultados alcançados demonstram a viabilidade do uso de tal ferramenta no ensino e na aprendizagem de língua espanhola.

Palavras-chave: objetos de aprendizagem virtuais, aprendizagem significativa, novas tecnologias, ensino de língua espanhola.

ABSTRACT

This work shows us a little approach about the use of Computing in the Elementary School Dezydério Fuzer. It makes an analysis of the possibilities that are offered to teach foreign languages using the technology of information and the availability of the use of these new

tools in the investigating and pedagogic environment. It wants to show, through a computer, even so it is operating off line, which is possible to develop a lot of activities such as to help the preparation of didactic and pedagogical materials as to produce texts, to use pictures and educative softwares in order to make classes more agreeable. The specific purpose of this work is to show to teachers a little and concrete example of how new technologies can increase the efficiency of foreign languages teaching and that these resources are very interesting tools to the implementation of several methodologic aims that are been discussed in the last years. It emphasizes the advantages of using Virtual Learning Objects (VLO) as a pedagogic resource in the teaching – learning process of Spanish language to an elementary group of students. It has been used a VLO in a text vocabulary learning of Spanish language and the results that have been reached show to the teachers of foreign languages that the use of these tools are practicable and they can be well succeeded, mainly in the teaching of Spanish language as it has been done in this approach.

Key Words: Virtual Learning Objects, meaningful learning, new technologies, Spanish language teaching.

INTRODUÇÃO

A aprendizagem de uma língua estrangeira é um direito de todo aluno brasileiro. Os Parâmetros Curriculares Nacionais apontam a língua estrangeira como parte da formação de todo o aprendiz, o que significa um compromisso da escola com esse processo, pois o uso de uma língua estrangeira é necessário para compreender outras realidades que nos chegam via Internet, TV e também para atuar no mundo do trabalho, dos estudos e da tecnologia.

Deste modo, as atividades propostas em sala de aula devem propiciar aos alunos a oportunidade de se envolverem em situações significativas.

Com o avanço das tecnologias, as exigências educacionais sobre o professor aumentaram, o que faz com que ele esteja sempre em construção e conseqüentemente atualizado, assim, tem mais elementos para as mudanças e para utilização das TICs em processos educativos.

As tecnologias são os meios, os apoios, as ferramentas que podemos utilizar para que os alunos aprendam, são as possibilidades a serem exploradas a favor da motivação e de um ensino de qualidade.

Deste modo, ensinar com o apoio do computador, saber explorar as suas potencialidades e saber criar ambientes que enfatizem a aprendizagem podem levar a uma aprendizagem significativa.

O presente trabalho visa fazer uma análise das possibilidades oferecidas pela tecnologia da informação no ensino de língua estrangeira (espanhol) e a utilização destas novas ferramentas no ambiente investigativo-pedagógico, propondo uma forma inovadora de interação por meio do uso do computador, aos alunos da 6ª série da Escola Municipal de Ensino Fundamental Dezidério Fuzer.

Para isto, faremos uso de um objeto de aprendizagem virtual, pois, as TICs, em especial, o computador podem ser exploradas, em situação de ensino, de diversas maneiras. As escolhas vão depender dos objetivos de aprendizagem e que ferramenta vai se utilizar.

Pelo fato de os objetos de aprendizagem virtuais na sala de aula ainda ser um tema pouco trabalhado e pesquisado se faz necessário conceituá-lo: “São materiais educacionais com objetivos pedagógicos que servem para apoiar o processo de ensino-aprendizagem”. (TAROUÇO, 2004).

O tema a ser trabalhado é o vocabulário (léxico/ortografia), quanto aos aspectos gramaticais: identificar o novo léxico e escrever corretamente as novas palavras (ortografia), descobrir o verdadeiro significado das palavras e o seu emprego correto, e trabalhar as curiosidades lingüísticas.

O assunto desenvolvido é o vestuário/roupas, pois o vocabulário é uma parte importante no processo de aprendizagem de uma língua estrangeira, considerando que é partindo do vocabulário que se estuda a gramática (soletração, exercícios de pronúncia, escrita e leitura..).

O trabalho desenvolvido consistiu em oferecer uma forma de aprender espanhol, através de um instrumento moderno como um objeto de aprendizagem virtual. A proposta de trabalho tenta estimular o exercício sob diversos aspectos, em um

primeiro momento foi feita uma abordagem teórica, onde os alunos também vão trabalhar com textos, dicionário, exercícios práticos...

Em um segundo momento no laboratório de informática será feita a proposta para a navegação do objeto de aprendizagem virtual, solicitando a cada aluno que registre como realizou a atividade. Como a escola não tem acesso a Internet, este objeto de aprendizagem será copiado da Internet e através do programa "*Flash Player*" os alunos poderão fazer a navegação.

Novamente em sala de aula comparar o conteúdo trabalhado teoricamente com a atividade prática no laboratório de informática. Se o objeto de aprendizagem proporcionou a contextualização do conteúdo e se facilitou o entendimento.

1. O VOCABULÁRIO DA LÍNGUA ESPANHOLA E O CURRÍCULO ESCOLAR

No processo ensino-aprendizagem se supõe definir critérios em torno da seleção dos conteúdos, assim como o seu planejamento deve ser levado em conta.

Os alunos do ensino fundamental estão mais interessados em conhecer o mundo ao seu redor, enquanto os alunos adolescentes e adultos se utilizam da língua estrangeira como um instrumento para alcançar objetivos e solucionar problemas, ou seja, se servem das línguas.

Deste modo, deve-se escolher estratégias didáticas que melhor se adéquem aos seus interesses, levando em conta os objetivos linguísticos e gramaticais do conteúdo conceitual abordado.

O espaço dedicado ao léxico dentro das salas de aula é muito reduzido, porém o vocabulário pode ser um elemento mais necessário na hora de se comunicar em outra língua. Tradicionalmente no processo de ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira costuma-se dar mais relevância aos aspectos gramaticais, esquecendo-se que se pode transmitir uma mensagem sem articulação gramatical, mas dificilmente seria possível com carência de um vocabulário básico para isto.

Com freqüência encontramos erros no manuseio do léxico por parte dos nossos alunos, entre eles podemos citar, por exemplo: ortografia, pronúncia, equivalência de significados (heterosemânticos/falsos amigos, etc.).

O currículo das escolas municipais do município de Restinga Sêca/RS prevê que sejam abordados os seguintes conteúdos 5ª série: a) vocabulário: alfabeto e saudações; situações na escola; família; números; dias da semana; meses e estações do ano; clima; animais; situações na cidade (estabelecimentos comerciais, de lazer, noções de espaço); partes da casa e móveis; b) textos diversos com ênfase nos diálogos culturais, situações cotidianas, familiares, problemas da cidade, problemas ambientais, políticos, históricos infantis e datas comemorativas; c) produção de textos (frases e pequenos diálogos); d) estruturas gramaticais: pronomes pessoais; verbos no presente do indicativo; artigos determinantes e indeterminantes, adjetivos. 6ª série: a) vocabulário: meios de transporte, corpo humano, descrições físicas e psicológicas; vestuário e cores; profissões; horas, comida e bebidas; esportes; b) textos diversos com ênfase na narração e descrição: culturais, situações cotidianas, familiares, problemas da cidade, problemas ambientais, políticos e datas comemorativas; c) produção de texto: diálogos, textos narrativos e descritivos; d) estruturas gramaticais: verbos (presente e pretérito); artigos, pronomes; adjetivos, conjunções (mais usadas); advérbios (mais usados); diferença no uso de *muy* e *mucho*; Carga Horária: 5ª e 6ª séries = 80 horas (duas aulas semanais). Cujos objetivos são: desenvolver habilidades nos alunos para que possam atuar de acordo com as exigências oriundas do MERCOSUL que reflete uma realidade na qual o intercâmbio empresarial, cultural, financeiro, político e linguístico são imprescindíveis; - possibilitar que o aluno tenha acesso mais igualitário ao mundo acadêmico, cultural, de negócios e de tecnologia; - possibilitar que o aluno se constitua em um ser discursivo no uso de uma língua estrangeira, num processo construído pelos participantes do discurso.

2. OBJETOS DE APRENDIZAGEM

Segundo Tarouco (2004): “Objetos de aprendizagem são materiais educacionais com objetivos pedagógicos que servem para apoiar o processo de ensino aprendizagem”.

O IEEE (Instituto de Engenheiros Elétricos e Eletrônicos do Comitê de Padrões de Tecnologia de Aprendizagem) define como objetos de aprendizagem “Qualquer entidade, digital ou não, que pode ser utilizada, reutilizada ou referenciada durante o processo de aprendizagem que utilize tecnologia” (IEEE, 2005).

Willey (2002) considera como objeto de aprendizagem "Qualquer recurso digital que pode ser reutilizado para apoiar a aprendizagem". Outras organizações como a Rived - Rede Interativa Virtual de Educação entendem objeto de aprendizagem virtual é:

Qualquer recurso que possa ser reutilizado para dar suporte ao aprendizado. Sua principal idéia é “quebrar” o conteúdo educacional disciplinar em pequenos trechos que podem ser reutilizados em vários ambientes de aprendizagem. Qualquer material eletrônico que provém informação para a construção de conhecimento pode ser considerado um objeto de aprendizagem, seja essa informação em forma de uma imagem, uma página HTML, uma animação ou simulação. (2006)

Segundo Coscarelli (2004): “Os objetos de aprendizagem são pequenos instrumentos, na maioria das vezes digitais, que podem ser utilizados diversas vezes. Podem ser vídeos, imagens, figuras, gráficos e outros que são disponibilizados para auxiliar na aprendizagem dos alunos”.

As definições acima citadas possuem itens em comum, sendo que, a característica mais evidente é a reutilização dos objetos de aprendizagem virtuais e que estes têm a finalidade de facilitar a compreensão dos conteúdos trabalhado pelo professor através dos recursos tecnológicos que tornam o aprendizado mais significativo.

3. O USO DAS TECNOLOGIAS E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

A informática desempenha um papel importante no processo de ensino-aprendizagem, porém, o ensino de língua estrangeira infelizmente não tem se favorecido, tanto quanto poderia, deste recurso.

Já que isso acarreta em mudanças na pedagogia das escolas, sua estrutura curricular, seus espaços e tempos.

O uso dos objetos virtuais de aprendizagem pode ajudar os alunos a construir seus conceitos, o professor deve estar perto para auxiliar aqueles que tiverem alguma dificuldade de navegar sem a sua ajuda, mas deixando-os à vontade para explorar o OAV, pois, os objetos de aprendizagem virtuais se configuram como ferramentas que apoiam o ensino e ajudam na construção e fixação dos conteúdos desenvolvidos em sala de aula, constituindo-se em um recurso motivador.

O uso dessas novas possibilidades oferecidas pelas tecnologias da informação no ensino de línguas estrangeiras e a viabilidade da utilização destas novas ferramentas no processo de ensino-aprendizagem pode ser uma estratégia de ensino, pois, a prática pedagógica deve contemplar as experiências vivenciadas pelo sujeito. Enfim deve ser um processo dinâmico que possibilite interação e trocas entre meios e sujeitos, com pessoas e ferramentas que lhe são disponibilizadas, proporcionando uma aprendizagem significativa.

Para Moreira (2000):

...a aprendizagem significativa caracteriza-se pela interação entre o novo conhecimento e o conhecimento prévio. Nesse processo, que é não- literal e não arbitrário, o novo conhecimento adquire significados para o aprendiz e o conhecimento prévio fica mais rico, mais diferenciado, mais elaborado em termos de significados, e adquire mais estabilidade.

Para Ausubel (apud TELLES, 2004), o processo de aprendizagem se dá da seguinte forma:

O conjunto dos resultados das experiências de aprendizagem de uma pessoa (sua estrutura cognitiva) está organizado em conglomerados hierarquizados de conhecimentos. A primeira coisa que acontece quando alguém recebe uma informação nova é uma tentativa de incluir ("subsume") essa informação em um desses conglomerados já existentes (relacionar a informação nova com as informações já presentes na sua estrutura cognitiva). Se o receptor da informação consegue "ancorar" o conhecimento novo no conhecimento velho de forma interativa, ocorrerá uma "aprendizagem significativa". Por forma interativa entende-se, aqui, que novos e velhos conhecimentos influenciam-se mutuamente num processo no qual os conhecimentos antigos podem adquirir novos significados. Se as novas informações não encontrarem conhecimentos prévios nos quais se ancorar, ocorrerá uma "aprendizagem por recepção". Importante enfatizar que a aprendizagem por recepção e a aprendizagem significativa formam um processo contínuo já que

o conhecimento adquirido na aprendizagem por recepção vai, gradualmente, permitindo a "ancoragem" de novos conhecimentos.

Ainda, segundo Ausubel (apud MOREIRA, 1997):

Aprendizagem significativa é o processo através do qual uma nova informação (um novo conhecimento) se relaciona de maneira não arbitrária e substantiva (não-litera) à estrutura cognitiva do aprendiz. É no curso da aprendizagem significativa que o significado lógico do material de aprendizagem se transforma em significado psicológico para o sujeito. A aprendizagem significativa é o mecanismo humano, por excelência, para adquirir e armazenar a vasta quantidade de idéias e informações representadas em qualquer campo de conhecimento.

Assim sendo, entende-se que aprendizagem significativa é o processo de aprendizagem através do qual um novo conceito se relaciona com conceitos já existentes na estrutura cognitiva dos estudantes de maneira a permitir que o aluno modifique suas atitudes. Para que isso ocorra, é importante que o aluno apresente uma pré-disposição para aprender, uma vontade em relacionar o novo conhecimento com aquele já existente.

Deste modo, as tecnologias como recursos pedagógicos favorecem a aprendizagem e o desenvolvimento de atividades interativas (atividades que permitam engajar ativamente os alunos na sua busca por relações entre os seus conhecimentos e as novas apresentadas).

Por isso, deve-se considerar a importância dos novos recursos tecnológicos no ensino de língua estrangeira. Contudo, as tecnologias não representam os fins e sim os meios para alcançar a aprendizagem.

Longe de ser a solução extraordinária para resolver problemas, muito pelo contrário pode-se tornar mais um fator de problemas do que solução.

Por exemplo, o próprio objeto de aprendizagem virtual se não for equilibrado ao invés de prender a atenção (por ter animação em demasia ou um ambiente gráfico pobre, por ser infantil demais ou muito complexo (dependendo da faixa etária do aluno). Sem deixar de mencionar as próprias dificuldades que a estrutura escolar oferece, pois,

muitas escolas ainda não têm laboratório de informática ou se tem o laboratório não tem acesso a banda larga.

No caso de objetivos bem definidos a utilização dos objetos de aprendizagem virtuais é vantajosa, pois é uma maneira original e educativa de se trabalhar. A utilização das tecnologias na sala de aula é mais atraente para os alunos.

Enfim, o uso das tecnologias torna-se muito propício para o desenvolvimento de atividades curriculares com os alunos de língua estrangeira, o uso do computador dá oportunidade às escolas de renovarem a forma de se trabalhar os conteúdos.

4. CONTEXTO DA PESQUISA: A ESCOLA

O trabalho foi desenvolvido com os alunos da 6ª série da Escola Municipal de Ensino Fundamental “Dezidério Fuzer” de Restinga Sêca/RS. A escola conta com 8 salas de aula, 5 banheiros, 1 sala de professores com banheiro, 1 sala para a direção e outra para secretaria, 1 biblioteca, 1 cozinha, 1 laboratório de informática com 20 computadores (sem internet).

A escola localiza-se na comunidade de São Miguel Novo, na zona rural do município de Restinga Sêca/RS, na estrada que liga Restinga Sêca a São João do Polênise. É uma instituição educacional que atende aproximadamente 250 alunos oriundos de 6 comunidades rurais: São Miguel, Três Vendas, Várzea do Meio, São Sebastião, Santa Lúcia e Santuário. A escola funciona em dois turnos, assim divididos: de manhã – as séries finais (área) e de tarde – as séries iniciais (currículo) do ensino fundamental.

5. METODOLOGIA DE TRABALHO ADOTADA

A pobreza dos recursos educativos na maioria das escolas públicas é bem conhecida. Em particular, a escassez de materiais nas bibliotecas e também a carência de computadores com acesso a Internet.

O acesso a Internet permitiria, uma grande variedade de experiências educativas novas como visitas a museus de arte e ciências, acesso a laboratórios virtuais, viagens virtuais a cidades ou regiões distantes, utilização de software educativo interativo, etc.

Um esforço para suprir essas necessidades das escolas públicas traria importantes mudanças nas instituições educativas, abriria as portas de um novo mundo para os estudantes e ajudaria a melhorar a qualidade da educação.

Neste trabalho, faz-se uso do Objeto de Aprendizagem Virtual intitulado Vocabulario/Prendas de Vestir, onde os alunos nomearão e utilizarão o vocabulário básico das roupas. Trata-se de um exercício onde letras serão arrastadas e colocadas em uma linha para ordenar a palavra.

Esse exercício serve para fixar o novo vocabulário que estão aprendendo e paralelamente trabalhar a ortografia das palavras na língua espanhola. Pois, a ortografia é a parte da gramática que ensina a forma correta de escrever as palavras para que o que se está escrito seja compreendido com facilidade.

O presente trabalho fundamenta-se no apoio que as tecnologias podem oferecer ao ensino e a aprendizagem, não com a intenção de instruir os alunos, mas de que eles aprendam com elas, e não sobre elas, mas como auxiliares no processo de aquisição do conhecimento de uma língua estrangeira do aluno a partir da utilização de um objeto de aprendizagem virtual no emprego do ensino de vocabulário para as aulas de língua espanhola.

5.1 OBJETO DE APRENDIZAGEM – “VOCABULARIO: PRENDAS DE VESTIR”

Este objeto de aprendizagem virtual encontra-se na Internet no endereço eletrônico: <http://www.unameseca.com/ejercicios/espBas1.htm>. No portal da Universidad Nacional Autónoma de México de autoria da Professora Teresa Espin, página de exercícios para praticar o espanhol, com vários exercícios de nível básico, intermediário e avançado.

Ele tem os seguintes objetivos: a) comunicativo: descrever e ordenar palavras (o nome das peças de roupas). b) gramatical: praticar o vocabulário específico e ortografia.

Em relação ao designer do objeto de aprendizagem Vocabulário: Prendas de Vestir, sua interface é concisa, ou seja, o número de telas não é excessivo, apresenta 10 telas que compreendem a atividade interativa, o cenário é o mesmo para as 10 telas, o que muda é que em cada tela é uma palavra diferente a ser descoberta referente ao vocabulário (roupas).

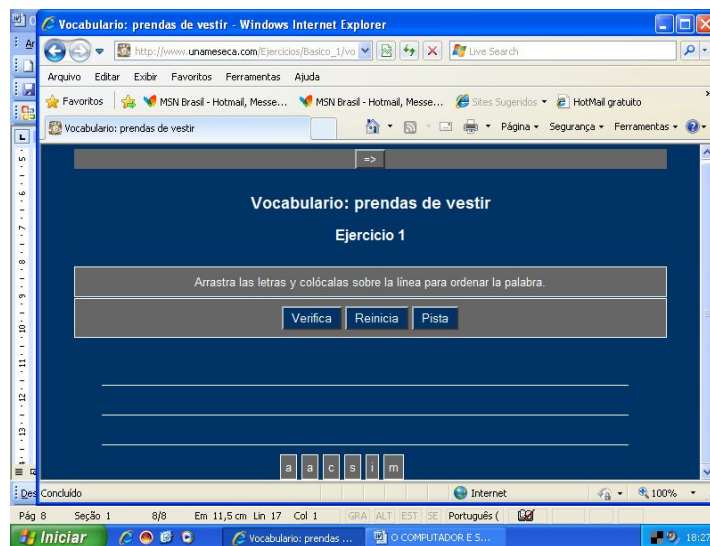


Figura 1: exercício 1 do objeto de aprendizagem

A atividade interativa consiste em que o aluno arraste letras e coloque-as em uma linha para formar a palavra de acordo com o vocabulário já estudado (vestuário). Há 3 botões (verifica – reinicia – pista) abaixo da explicação do exercício. O botão “verifica” serve para ver se a palavra está correta. Se o aluno acertou aparece o ok e a porcentagem de acerto e caso o aluno erre a palavra, aparece uma mensagem que é para tentar novamente.

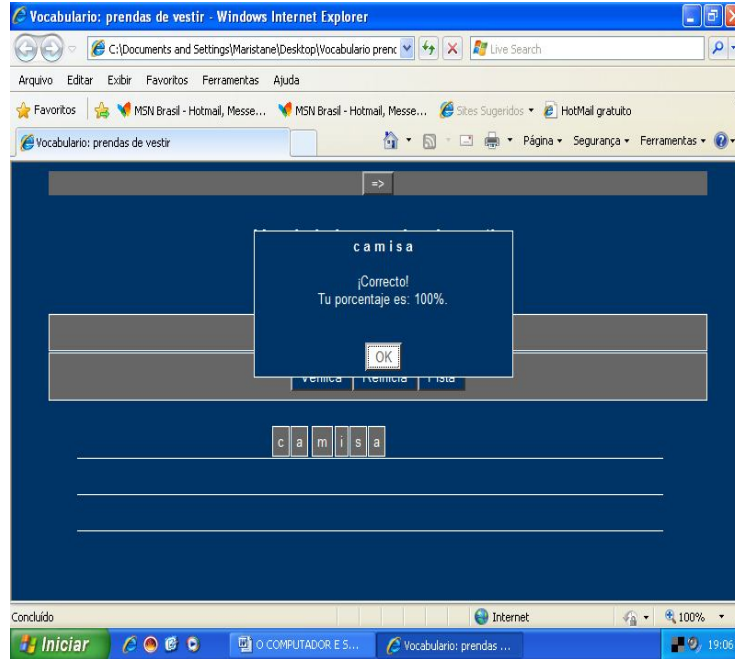


Figura 2: tela com a mensagem de ok.

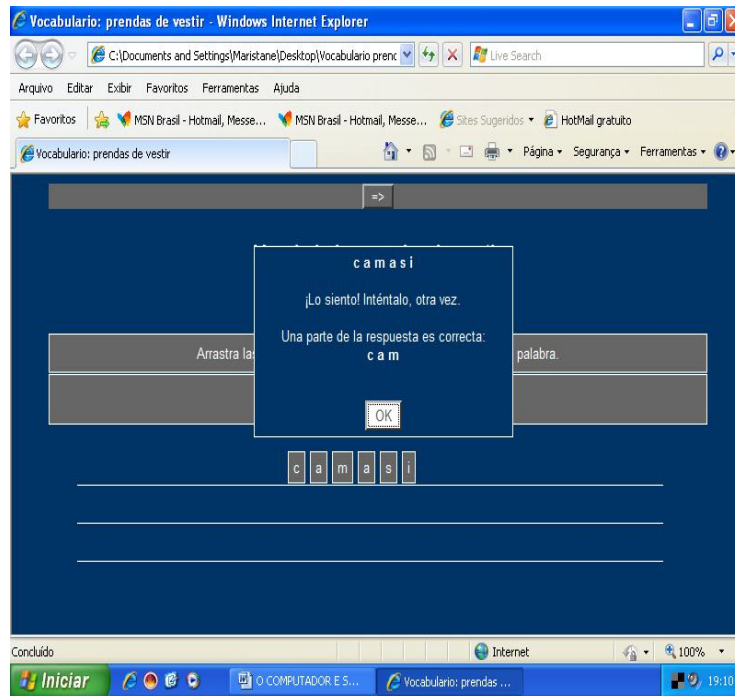


Figura 3: tela com a mensagem para tentar novamente

O botão “reinicia” é para começar novamente o mesmo exercício e o botão pista é para auxiliar o aluno indicando com qual letra pode prosseguir para formar a palavra. Acima do título há um botão com uma seta, este quando clicado passa para a etapa seguinte do exercício.

Este objeto de aprendizagem apresenta um objetivo orientado a um tema específico, é fácil de usar, tem instruções claras, é excelente a navegação.

Quanto a interface do objeto de aprendizagem o layout da tela apresenta as cores azul e cinza e estas estão em sincronia, sendo que, a cor predominante é o azul (fundo) que segundo RIVED (concurso 2006) “O azul acalma e tranquiliza o ambiente”, ou ainda, segundo Carrion (2005) “Azul - Cor da lógica e ponderação. Amplia nossos horizontes, o que resulta em uma visão maior sobre os assuntos que estão a nossa volta. Estimula à razão, a verdade, a lógica, de forma fria (decidida)”.

Deste modo, além das palavras e imagens, a cor é um elemento fundamental, que pode intensificar o texto ou imagem, emprestando-lhes uma característica ou até mesmo funcionando como um elemento formativo por si mesma como neste caso.

Por isso, deve-se considerar o efeito da combinação das cores, pois elas precisam combinar entre si e também criar um estado de animo ou efeito visual.

Apresenta uma boa legibilidade facilitando a leitura da informação, pois esta está disposta de forma clara e legível, caracterizada pelo contraste letra/fundo, tamanho da fonte, espaçamento entre palavras e linhas, ou seja, a disposição dos elementos está equilibrada, pois, não há excesso de imagens.

Dois aspectos negativos que podem ser apontados em relação a interface é a falta de elementos lúdicos, não faz uso de recursos como figuras, gráficos, tabelas, animações e também não foi inserido som o que pode desmotivar os alunos principalmente nesta faixa etária.

Quanto as funções e comandos da interface (feedback) estas respondem imediatamente às ações do usuário, pois as instruções de ação e procedimento são apresentadas de maneira clara e objetiva.

A interface esta bem construída é um arranjo harmônico, pois, todos os elementos estão juntos e organizados no layout facilitando o entendimento do usuário.

6. RESULTADO E DISCUSSÕES

Após o desenvolvimento do conteúdo e uma avaliação escrita foi realizada a aplicação do objeto de aprendizagem virtual na segunda quinzena de agosto de 2009, com uma turma de 20 alunos da 6ª série do ensino fundamental da Escola Municipal Dezidério Fuzer na cidade de Restinga Sêca/RS. Com a finalidade de avaliar como se encontrava o processo de ensino e de aprendizagem dos alunos, tanto no desempenho individual como em relação ao desenvolvimento da turma.

Em um primeiro momento foi trabalhado com os alunos os conteúdos sem o objeto de aprendizagem virtual, como normalmente são trabalhados em todas as aulas. Após o término dos conteúdos foi aplicada uma avaliação contendo exercícios variados como: relacionar colunas, marcar a opção correta, completar frases tudo relacionado com o novo vocabulário que estava sendo trabalhando nas aulas anteriores.

Em um segundo momento os alunos foram levados para o laboratório de informática para navegarem o objeto de aprendizagem disponível em http://www.unameseca.com/Ejercicios/Basico_1/vocabulario/htm.

Toda a turma se mostrou disposta em realizar a atividade, principalmente por ser realizada no laboratório de informática. O objeto foi explorado com muita atenção e concentração, sendo que, este contribuiu para a compreensão dos conteúdos, os alunos obtiveram êxito em relação aos acertos.

Dificuldades na utilização de algumas ferramentas esteve bastante presente. Pois, na escola os alunos estão acostumados a usarem o computador para fazer desenhos ou digitar textos e alguns jogos de entretenimento.

A maioria dos alunos não têm computador em casa e os poucos que têm utilizam-no como uma máquina sofisticada de entretenimento, sendo que somente três alunos tem acesso a Internet (Orkut, MSN..)

Assim sendo, alguns alunos tinham medo de mexer no computador ou realizar a atividade solicitada. Apesar de não terem executado nenhum comando de forma errada, eles se sentem incapacitados. Porém, um trabalho em equipe favorece as trocas, não apenas nos conteúdos, mas também aquelas referentes às habilidades de uso das tecnologias.

Uma das alunas revelou “*as aulas no laboratório de informática são mais interessantes*”, mas a turma em geral manifestou uma insatisfação por não estarem conectados a Internet.

Após a conclusão da atividade no laboratório, foi aplicada outra avaliação, diferente da primeira, mas com o mesmo nível de complexidade da anterior.

O número de acertos nas duas avaliações realizadas foi parecido, uma média de acertos de 70%, mostrando que os alunos apresentaram um bom entendimento do conteúdo trabalhado.

Entretanto, pode-se observar, o interesse despertado pelo OAV no processo de ensino aprendizagem, a dificuldade no entendimento dos assuntos foi minimizada, demonstrando facilidade de participação, pois, o OAV apresenta um conteúdo contextualizado e coerente com os objetivos e um layout claro e bem elaborado, ou seja, apresentando fácil funcionamento e navegação. Assim sendo, constatou-se que a utilização do objeto de aprendizagem virtual como ferramenta didático-pedagógica proporcionou maior interesse e participação dos alunos. Já que puderam realizar a atividade e ver o resultado imediato na tela do computador ocasionou uma maior motivação.

Algumas percepções e manifestações dos alunos observadas em seus diálogos, quando perguntado aos alunos quanto ao uso do objeto de aprendizagem, são apresentadas a seguir:

“Muito bom, aumentou o meu entendimento...”

“Ficou mais fácil aprender brincando, mesmo com a dificuldade que senti no início em lidar com o computador...”

“Gostei muito, espero que vir mais vezes no laboratório...”

“Achei muito fácil este joguinho e quero jogar outros, assim aprender espanhol fica mais fácil...”

“É legal, mas eu iria gostar mais se tivesse a Internet...”

A maioria dos alunos se manifestou favorável a utilização deste tipo de material em sala de aula e consideraram importante o uso de jogos no aprendizado escolar.

Apesar de o objeto de aprendizagem não apresentar elementos lúdicos, este apresenta uma interface legível e equilibrada facilitando o seu entendimento pelo usuário.

Desse modo, os alunos conseguiram terminar os exercícios sem muita interferência da professora e em um tempo reduzido, o OAV atingiu o objetivo de provocar a motivação para estudar e treinar a ortografia e vocabulário.

Dentro das aplicações tecnológicas iniciou-se este trabalho com a utilização de OAV básico, porém, futuramente este trabalho terá continuidade e os alunos poderão trabalhar com outras tecnologias mais avançadas e complexas, e assim sendo, poderá ser observado o que acontece com os alunos em relação ao trabalho via computador e via sala de aula e também poder proporcionar aos alunos mais autonomia e superação de suas dificuldades.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Hoje, o fácil acesso as novas tecnologias é uma constante, assim que, utilizar novos recursos didáticos é fundamental, uma vez que, os alunos estão cada vez mais insatisfeitos com as metodologias tradicionais.

Neste caso, o computador como complemento ao trabalho pedagógico é um ótimo aliado do professor. E os objetos de aprendizagem ajudam o professor a transformar as salas de aula em ambientes de aprendizagem que oferecem uma educação contextualizada que proporciona a experimentação de outras vivências, facilitando a aprendizagem dos alunos através de atividades pedagógicas digitais. Constituindo uma nova forma de uso das novas tecnologias em sala de aula, que qualquer professor poderá utilizar para o desenvolvimento didático-pedagógico do seu trabalho, explorando-o aliado a propostas pedagógicas com objetivos bem definidos.

Destacando que a aprendizagem, neste caso, pode ser realizada por apenas um recurso como, por exemplo: uma imagem, ou utilizando vários recursos digitais combinados, podendo ser usado como meio principal de ensino ou apenas uma atividade complementar, com a vantagem em relação a outras tecnologias, é a sua facilidade de uso, pois não há necessidade de treinamento ou um conhecimento mais aprofundado sobre informática para poder utilizá-lo, assim a preocupação do professor deve-se concentrar na aprendizagem do seu aluno, que esta seja uma aprendizagem significativa e que o recurso disponibilizado contribua e facilite o processo de aprendizagem do estudante.

REFERÊNCIAS

CARRION, Wellington. **Cor, Elemento Fundamental. Teoria/Design** Publicado em: 22/05/2005 – 12:43. Disponível em:
http://imasters.uol.com.br/artigo/3000/teoria/cor_elemento_fundamental/

COSCARELLI, Crsilaine. **Objetos para Aprender Fazendo. I Seminário Internacional discute o futuro do uso de objetos de aprendizagem e busca a criação de uma comunidade mais participativa.** Publicado em: 10/03/2004. Disponível em:
<http://www.universia.com.br/materia/materia.jsp?id=3025>

IEEE Learning Technology Standard Committee (LTSC). (2005) In: WG12 - Learning Object Metadata. Disponível em:
<http://www.ewh.ieee.org/reg/9/etrans/esp/index.html>

_____. **Aprendizagem Significativa: Um Conceito Subjacente.** Disponível em:
<http://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigsubport.pdf>

MOREIRA, Marco Antônio. **Aprendizagem Significativa Crítica**. Instituto de Física da UFRGS. Disponível em: <http://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigcritport.pdf>

MOREIRA, Marco Antônio. **Modelos Mentais**. Instituto de Física, UFRGS. Disponível em: <http://www.if.ufrgs.br/~moreira/modelosmentaisport.pdf>

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais. (5ª A 8ª Séries)**. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO - SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. Brasília1998. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/pcn_estrangeira.pdf

RIVED, Rede Internacional Virtual de Educação/MEC. Brasília, 2006. Os **Objetos de Aprendizagem Produzidos pelo RIVED**. Disponível em: www.rived.mec.gov.br

RIVED, Rede Internacional Virtual de Educação/MEC. Brasília, 2006. Cores. Disponível em: http://rived.mec.gov.br/atividades/concurso2006/cores/art_coresrived.swf

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach. **Avaliação de Objetos de Aprendizagem**. CINTED - Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 08/08/2004. Disponível em: <http://penta2.ufrgs.br/edu/objetosaprendizagem>

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach. FABRE, Marie Christine Julie Mascarenhas. KONRATH, Mary Lúcia Pedroso. GRANDO, Anita Raquel. **Objetos de Aprendizagem para M-Learning**. 2004. Disponível em: http://www.cinted.ufrgs.br/CESTA/objetosdeaprendizagem_sucesu.pdf

TELELS, Marcos. WAAL, Paula de. **Aprendizagem Significativa (Ausubel)**. Publicado em: 24/01/2004. Disponível em: <http://www.dynamiclab.com/moodle/mod/forum/discuss.php?d=421>

WILLEY, David et al. **Connection Learning Objects to instructional design theory. A definition, a metaphor, and a taxonomy**. <http://www.reusability.org/>

Autor: **Maristani Machado Pinarelo** – <maristanipinarelo@uabrestingaseca.com.br>

Professor Orientador: **Profª Ms. Ana Marli Bulegon** – anabulegon@gmail.com