

# CONSTRUÇÃO DE UM OBJETO DE APRENDIZAGEM ATRAVÉS DA FERRAMENTA HOTPOTATOES PARA O ENSINO DA HISTÓRIA<sup>1</sup>

Pâmela Dutra Etz<sup>2</sup>

Patrícia Mariotto Mozzaquatro<sup>3</sup>

## RESUMO

Este artigo foi elaborado devido à constatação da necessidade de introdução das novas tecnologias na educação, especificamente na disciplina de história, tendo o computador e a internet como meios para estimular o interesse e o aprendizado dos alunos para a mesma. Buscou-se identificar o emprego das ferramentas tecnológicas pelos professores da disciplina objetivando medir os benefícios de sua utilização. Uma breve explanação sobre o uso da informática na educação e dos recursos tecnológicos no estudo da história, foi o primeiro passo para demonstrar sua importância como ferramenta pedagógica. Criou-se, a partir do emprego do software *Hot Potatoes*, um objeto de aprendizagem especificamente para a disciplina possibilitando o desenvolvimento de atividades que despertassem o interesse dos alunos para os assuntos abordados em história. Foi possível concluir que o uso do computador e da internet como auxiliares no processo de ensino aprendizagem da disciplina, além de possibilitar a obtenção de bons resultados quanto à apreensão de conhecimentos nesta área pelos alunos possibilita uma correlação entre passado, presente e futuro.

## ABSTRACT

This article was written due to the realization of the need for introduction of new technologies in education, specifically in the discipline of history, with the computer and the Internet as a means to stimulate interest and student learning. The aim is to identify the usage of technological tools by history teachers in demand to measure its benefits. The developing of a brief explanation is the first step to demonstrate the importance of these applications as pedagogical tools. Thus, it was created from the use of Hot Potatoes software, a learning object specifically to the discipline of history, enabling the development of activities that arouse the interest of students. It was possible to conclude that the usage of computer and internet as auxiliary tools on teaching and learning this discipline, beyond enabling good results concerning to the knowledge apprehension by the students in this field, can also create a correlation between past, present and future.

## PALAVRAS-CHAVE

História; *Hot Potatoes*; Objeto de aprendizagem.

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

<sup>2</sup> Aluno (a) do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

<sup>3</sup> Professora Orientadora Especialista em Tecnologias da Informação e Comunicação aplicadas à Educação (UFSM) e Mestre em Ciência da Computação (UFSM).

## 1 INTRODUÇÃO

Assim como o professor, as novas tecnologias representadas por ferramentas como o vídeo, o computador e a internet são elementos mediadores entre o aluno e o conhecimento. Ouve-se muito falar em inclusão digital, que para maioria significa saber lidar com aparelhos como DVD's, *home theaters*, computadores, caixas eletrônicos, celulares, *paggers*, enfim todo esse aparato tecnológico surgido em finais do século XX e início de século XXI.

A ideia de inclusão digital, no âmbito educacional, requer uma revisão no sentido que se conceitua a palavra educar e ser educador neste “início” de era digital enquanto há tempo para transformações, principalmente no que diz respeito ao ensino da história, disciplina estigmatizada pelos alunos que a julgam ultrapassada em conteúdo e metodologia. Devido a estas colocações e a fim de tornar a disciplina de história mais interessante aos olhos daqueles que a estudam, objetivando conhecer e analisar a aplicação das tecnologias pelos professores, e verificar os benefícios alcançados com o uso das mesmas foi construído o presente artigo que tem por objetivo o desenvolvimento de um objeto de aprendizagem com o auxílio do *software Hot Potatoes* para o ensino da disciplina de História.

Os tópicos explorados neste artigo serão os seguintes: A seção dois apresenta um estudo sobre a informática na educação e é feita a explanação da necessidade da introdução das novas tecnologias no ensino da história a fim de torná-lo mais moderno e atraente aos educandos. A seção três é dedicada exclusivamente a objetos de aprendizagem utilizados na educação, relacionados à utilização dos recursos tecnológicos, dando ênfase no emprego de um objeto de aprendizagem desenvolvido com o *software Hot Potatoes*, especificamente para a área da disciplina em questão. A seção quatro tratará da metodologia utilizada na pesquisa para a elaboração deste artigo, enquanto o objeto de aprendizagem desenvolvido se encontra especificado na sessão cinco que irá abordar a criação das atividades e suas especificações. E por fim, na seção seis estão reunidas às informações a respeito do desenvolvimento e resultados obtidos com a aplicação das atividades destinadas ao ensino da disciplina de história, seguida das considerações finais e suas referências.

## 2 INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

A construção de uma nova prática pedagógica está diretamente ligada à concepção de mundo, de homem e de conhecimento que fundamenta as relações cotidianas. Faz-se

necessário repensar essa prática tendo a realidade como referência a fim de determinar a maneira pela qual se dará a atuação docente. O professor deve atuar como um facilitador no processo de transmissão do conhecimento, tem como missão colaborar para formação dos valores de uma base ética sólida que oriente o uso correto do saber tecnológico.

Em um mundo onde o conhecimento multiplica-se a cada instante, o educador deixou de ser o detentor e transmissor de conhecimento produzido e passou a ensinar a aprender a aprender, o que confere um papel mais dinâmico do educando na busca pelo conhecimento. Devem-se propor ao aluno atividades que admitam a construção permanente do conhecimento a partir de sua própria experiência no processo de interação com o meio.

Para mediar esta busca por conhecimentos, o computador e suas tecnologias têm sido utilizados para diferentes fins e em variados contextos. Este fato apresenta diversas possibilidades do uso das novas tecnologias da informação. Certamente, a educação não escapa a esta realidade, pois novas tecnologias de informação são utilizadas nos processos de ensino-aprendizagem das mais distintas maneiras para atingir objetivos diferentes. (VENDRUSCULO, 2005).

Com a globalização falar em informática na educação deixou de ser uma utopia, e já faz algum tempo, o computador por si só pode ser usado como ferramenta para dinamizar as aulas, os alunos podem atuar como construtores usando aplicativos muito simples que acompanham o sistema operacional. Não bastando a evolução das máquinas e seus sistemas surgiu uma nova forma de comunicação e a possibilidade de manter-se constantemente interligados e conectados a rede.

Introduzir a informática na educação não é somente munir as escolas de um laboratório de informática com alguns computadores e internet. O educador tem um papel extremamente importante no contato entre aluno e máquina já que deve agir como mediador, como facilitador no processo de aquisição de conhecimentos por parte de seus educandos, para tanto este também necessita estar aberto a novas propostas, a fim de que possa melhor se comunicar com seus alunos.

Os professores encontram-se em estágio inicial na utilização das novas tecnologias educacionais que, mesmo sendo discutidas há décadas, estão sendo implantadas somente há alguns anos. Existe resistência a essa nova mudança de paradigma na educação, muitas vezes o docente olha com incredulidade a sociedade da forma que está se organizando, permanece ainda estático frente ao aparecimento das novas tecnologias de informação e comunicação.

Gregio (2004) lembra que apesar das facilidades trazidas para o meio social as novas tecnologias introduzem novas exigências e competências no paradigma educacional,

impondo adaptações. A formação do professor para poder acompanhar as adequações a serem feitas ocorre de forma lenta ao contrário das modificações ocorridas na sociedade atual, em plena era da informação.

Falar em informática na educação não significa dizer que o professor irá eximir-se de seu papel de mediador, facilitador, colaborador no processo de construção e apreensão do conhecimento pelo educando em detrimento ao computador e a internet, mas sim que irá desenvolver seu papel utilizando-se dessas ferramentas. Todo ser humano é por natureza um ser social e desta forma deve acompanhar as mudanças na sociedade e tanto professor quanto aluno estão inseridos no mesmo meio.

Como poderá fazer isto? Quais os benefícios gerados para os alunos? Estas são as perguntas mais freqüentes feitas pelos educadores. Existem diferentes maneiras de utilizar o computador na educação. A saber:

Uma maneira é informatizando os métodos tradicionais de instrução. Do ponto de vista pedagógico, esse seria o paradigma instrucionista. No entanto, o computador pode enriquecer ambientes de aprendizagem onde o aluno, interagindo com os objetos desse ambiente, tem chance de construir o seu conhecimento. Nesse caso, o conhecimento não é passado para o aluno. O aluno não é mais instruído, ensinado, mas é o construtor do seu próprio conhecimento. Esse é o paradigma construcionista onde a ênfase está na aprendizagem ao invés de estar no ensino; na construção do conhecimento e não na instrução. (VALENTE, 1995).

Moran (2000) enfatiza que o planejamento deve ser feito de forma organizada flexível e sinérgica pra não virar apenas improvisação, pois inicialmente terá de ser feita uma adaptação dos programas para haver um avanço, criar uma conexão do cotidiano transformando a sala de aula em uma comunidade de investigação. Sendo assim os alunos poderão ter o melhor dos dados conseguidos com a tecnologia, porém com o auxílio de seu professor para relacioná-los, interpretá-los e contextualizá-los.

## **2.1 O USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS NO ENSINO DA HISTÓRIA**

O estudo da disciplina de história é visto pelos estudantes como algo monótono, “chato”, entediante, rotulado como desnecessário e desinteressante. Para a maioria dos alunos não há porque estudar o passado se a humanidade caminha para o futuro que por sinal apresenta-se de forma mais sedutora. Acontecimentos ocorridos há séculos em lugares que hoje não existem ou então já perderam o sentido, o estudo do passado pelo passado sem fazer relação com os fatos do presente utilizando-se das mesmas ferramentas de ensino empregadas no século passado, realmente não parecem nada atrativos.

Têm-se professores imersos em saberes sobre fatos que deixariam fascinados qualquer ouvinte de décadas atrás, que apresentam textos com linguagem erudita, bem

escritos e formatados, sem entender como é possível não haver interesse dos alunos para todo esse material que se refere a episódios que mudaram o rumo das decisões a respeito de política e economia trazendo o progresso e a tecnologia presente nas empresas e lares. O desinteresse dos alunos não está na história em si, nos fatos do passado que lhes são apresentados e sim na forma como lhes são apresentados.

Apesar da cultura material arqueológica, das artes plásticas, da fotografia, arquitetura, televisão, cinema e, recentemente, da *internet*, serem objetos freqüentes das práticas de pesquisa e educação, é desconcertante constatar que a maioria dos historiadores ocupados com o visual, diante de tantas linguagens contemporâneas, ache “natural” que se *escreva* a História *apenas* por meio das linguagens verbal. (OLIVEIRA, 2010)

Dia após dia há inovações nas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) ao mesmo tempo tem-se a pretensão de que a forma de educar, tanto em casa quanto na escola, permaneça estática, imutável, sem considerar as diferentes informações oferecidas pelo meio.

As mídias na educação é uma temática que até os dias de hoje é estudada e discutida com pouca ou nenhuma ênfase nos cursos de formação inicial de professores, tornando-se uma questão recorrente nas formações continuadas dos profissionais da educação. Daí, a urgente e necessária importância do debate, estudos e pesquisas nesta área. Principalmente, na articulação deste conhecimento com as aprendizagens necessárias à sociedade atual. (OLIVEIRA, 2010)

A escola deve acompanhar a modernização da sociedade, as mudanças ocorridas na forma de apreensão dos conhecimentos pelos alunos. Principalmente no concernente ao modo como ocorreram essas mudanças, os estágios do desenvolvimento histórico, para que fosse possível, hoje, desfrutar de todos os benefícios trazidos pela tecnologia. Afinal história como ciência permite, através de diversos olhares, que haja uma investigação minuciosa dos eventos ocorridos, dessa forma os professores poderão encaminhar para a sociedade cidadãos capazes de compreender e atuar criticamente nos acontecimentos presentes e futuros.

### **3 OBJETOS DE APRENDIZAGEM**

Uma boa aula expositiva traz excelentes resultados, permite ao professor atingir alguns de seus objetivos. Associar a esta aula os objetos de aprendizagem aguça o interesse dos alunos ao objeto estudado e compreensão de toda a história que envolve o mesmo. Mas, em pleno século XXI com toda a gama de informações proporcionadas pelo meio se faz necessária uma atualização dos educadores quanto aos métodos e recursos de ensino.

Um dos principais significados apontados para a aprendizagem histórica é transformar informações em conhecimentos, apropriando-se das idéias históricas de forma cada vez mais complexa, no sentido da construção de uma *literácia* histórica, ou seja, de seu próprio processo de alfabetização histórica significativa. (SCHIMIDT; CAINELI, 2009).

Segundo Schimidt e Caineli (2009, p.67) a literácia histórica tem como objetivo a apropriação de todo conjunto da construção do saber histórico para que os indivíduos possam pensar historicamente e não transformarem-se em historiadores, ou seja, a compreensão do passado a partir de acontecimentos do presente e vice - versa. Para que se dê esta compreensão o professor de história deve procurar os mais variados recursos para auxiliar seus alunos na construção de seu próprio saber histórico, recursos estes presentes no cotidiano como a história oral, história iconográfica, estudo da cultura material e o livro didático.

A modernização da sociedade e o advento da tecnologia só vieram trazer contribuições para o estudo da história, já que o uso de televisores e aparelhos de DVD permite que o aluno tome conhecimento de fatos e acontecimentos, visualize-os e use a imaginação a fim de transportá-lo para qualquer época sem precisar se deslocar fisicamente. A introdução do uso do computador e da internet no ensino da história permite que o mesmo vá além da visualização e imaginação, possibilita a interação do aluno com o objeto de aprendizagem levando-o a pensar e repensar sobre o mesmo, concluir a respeito daquilo que vê e ouve construindo seus saberes próprios.

Deve-se perceber que o uso do computador e da internet no ensino da disciplina de história não serve para reproduzir o ensino instrucionista ainda vigente na educação, ou seja, não basta ligar a máquina e solicitar a leitura de determinado texto almejando obter respostas prontas retiradas do mesmo, essa maneira de ensinar é a mesma usada com o livro e com textos escritos no quadro de giz. O emprego destes recursos proporciona uma “exploração” muito maior do potencial dos alunos, pois eles oferecem uma gama de opções a serem utilizadas.

O computador permite o uso de diferentes programas – *softwares*, e aplicativos direcionados a educação, o professor pode fazer uso também daqueles que já acompanham a máquina, instalados no sistema operacional – editores de texto, jogos, folhas de cálculo (criação de planilhas e gráficos). O uso da internet permite ao professor ir além, o formato de textos disponíveis não são apresentados de forma linear e o aluno tem a oportunidade de consultar a partir de termos presentes nesses textos assuntos relacionados e assim subsequentemente, são o que se chama de hipertexto. Para que a aula fique mais dinâmica é possível a criação de atividades *on-line* através das *webquest*, criação de espaços destinados a

publicação de suas atividades, interação de aluno - aluno e aluno – professor, são os *blogs*, *flogs* e *vlogs*.

Disponível para o professor já estão os *softwares* educacionais gratuitos na rede de internet onde o professor pode obtê-lo pra criar determinadas atividades e depois publicá-las *on-line* proporcionando ao aluno realizar as atividades quantas vezes forem necessárias a partir do que aprendeu em aula ou pesquisou com auxílio da internet. Ou, até mesmo, realizar atividades que exijam seu raciocínio, observação e interpretação desta de acordo com o grau de dificuldade proporcionado pela mesma. Podem ser os chamados *softwares* tutoriais, os *softwares* de modelagem e simulação, *softwares* de autoria, todos com suas características próprias de funcionamento as quais podem ser utilizadas para desenvolver diferentes habilidades dos estudantes.

De fato, [...] não basta apenas assumir teoricamente que a tecnologia é ou pode ser um recurso epistemológico e educacional estratégico: é preciso sugerir e testar na prática caminhos para seu uso. Mais do que falar sobre tecnologia, é preciso usá-la para falar. (OLIVEIRA, 2010, p.10).

A subseção a seguir irá apresentar o *software HotPotatoes* que possibilita a construção de objetos de aprendizagem a serem disponibilizados *on-line* e *off-line*.

### **3.1 FERRAMENTA PARA A CONSTRUÇÃO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM: *HOT POTATOES***

*Hot Potatoes* é um conjunto de seis ferramentas de autoria, desenvolvidas pela equipe da *University of Victoria CALL Laboratory Research and Development*, que possibilitam a elaboração de seis tipos básicos de exercícios interativos utilizando páginas *web* para aplicações voltadas ao uso educacional.

A interatividade dos exercícios é obtida através do uso de *JavaScript*. As ferramentas de autoria admitem também caracteres acentuados, o que possibilitará a criação de exercícios em qualquer língua baseada no conjunto de caracteres do alfabeto romano, incluindo o francês, o alemão e outras línguas européias.

O *HotPotatoes* possibilita a elaboração de cinco tipos básicos de exercícios interativos usando páginas da *Web*: *Quiz* (Módulo que realiza testes de múltipla escolha e resposta simples), *Jmix* (Sopa de palavras), *JCross* (Palavras cruzadas), *JMatch* (Exercícios de correspondências) e *JClose* (Exercícios de preenchimento de espaço). A Tabela 1 apresenta os exercícios e suas extensões desenvolvidos com a ferramenta *Hot Potatoes*.

Tabela 1. Exercícios desenvolvidos com a ferramenta *Hot Potatoes*.

Tipo de exercício
JQuiz (*.jqz) Resposta curta.
JCross (*.jcw) Palavras cruzadas.
JCloze (*.jcl) Preenchimento de espaços.
JQuiz (*.jqz) Resposta curta.
JCross (*.jcw) Palavras cruzadas.
JCloze (*.jcl) Preenchimento de espaços.

Existem três passos fundamentais para elaborar um exercício: A introdução dos dados (perguntas, respostas, etc.), A configuração do aspecto final (preparação dos nomes dos botões, as instruções e outras características de suas páginas *Web*) e a elaboração das páginas *Web* (organizar seus exercícios em páginas HTML).

#### 4 METODOLOGIA

O presente artigo foi desenvolvido a partir da pesquisa, desenvolvimento e aplicação de um objeto de aprendizagem para o ensino da disciplina de história. O *software* foi aplicado a alunos e professores da Escola Municipal de Ensino Fundamental Cabo Luiz Quevedo da cidade de Uruguaiana no Rio Grande do Sul.

Inicialmente verificou-se o laboratório de informática, se havia internet disponível em tais laboratórios e se os professores da disciplina de história incluíam em seu planejamento atividades que integrassem tais recursos. A opinião tanto dos alunos quanto a dos professores referente à importância da informática na educação, mais precisamente de seu uso na disciplina de história também foi solicitada, devido ser esta o foco da pesquisa.

Após cuidadosa leitura e análise das questões respondidas, foi apresentado a alguns dos professores o *software* educacional *Hot Potatoes* e solicitado aos mesmos que experimentassem criar uma atividade com um dos aplicativos disponíveis no mesmo. Finalizada a tarefa proposta o professor enviaria a tela da atividade criada bem como suas considerações sobre a experiência realizada com *Hot Potatoes* (opinião sobre o *software*, criação das atividades e possíveis resultados com o uso desta ferramenta em sala de aula).



Não obstante, foi realizada uma oficina com alunos entrevistados, foram escolhidos dois alunos das 4 séries dos anos finais do ensino fundamental da Escola Municipal de Ensino Fundamental Cabo Luiz Quevedo. Nesta oficina os alunos também conheceram o *software* e seu funcionamento. Em duplas, devido à escassez de computadores em funcionamento, os alunos devidamente auxiliados realizaram as atividades criadas com o objeto de aprendizagem desenvolvido. Estes registraram sua opinião sobre a oficina realizada

## 5 O OBJETO DE APRENDIZAGEM DESENVOLVIDO

O Objeto de aprendizagem “Zumbi dos Palmares” integrou 3 diferentes tipos de atividades, sendo que a atividade desenvolvida com a ferramenta *JQuiz* era composta de 6 questões de múltipla escolha, como pode ser visto na Figura 2. O assunto Zumbi do Palmares foi escolhido por pertencer ao estudo da cultura negra e do negro na formação da identidade nacional, o estudo da disciplina de história contemplado no capítulo dois, seção um, artigo 26-A, parágrafo 1º da LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional- podendo ser ensinado em qualquer uma das séries ou anos do ensino fundamental ou médio. As atividades propostas envolveram interação do usuário por meio de questões textuais respondidas em tempo determinado.

O objeto de aprendizagem Zumbi dos Palmares<sup>4</sup> pode ser acessado nos seguintes navegadores: *Internet Explorer*, *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, dentre outros. Conforme observado na Figura 1, o usuário tem acesso à página inicial que apresenta o objeto com o botão “Avançar”.

A atividade *JQuiz* integra perguntas e respostas de múltipla escolha, respostas curtas, respostas híbridas- mescla de resposta curta e múltipla escolha ou seleção múltipla. O número de questões a serem criadas é ilimitado. A Figura 2 ilustra a tela de um exercício para a disciplina de história, tendo como tema Zumbi dos Palmares, de múltipla escolha criado com esta ferramenta.

---

<sup>4</sup> <http://ideal.inf.br/moodle/pamela/index.html>



Figura 1 – tela Inicial

Próxima questão

**Olá, seja bem vindo!**

Quiz

**Zumbi dos Palmares**

Numa noite qualquer do ano de 1597, quarenta escravos fugiram de um engenho no sul de Pernambuco. Eram homens, mulheres, jovens, velhos e crianças. Caminharam durante vários dias, na direção do sol poente, subindo e descendo serras e precipícios. Depois de vinte dias de caminhada, encontraram um lugar seguro: dali podiam enxergar quem viesse dos quatro cantos; havia água e muitas palmeiras. Estava sendo criado, ali, o Quilombo dos Palmares e começava uma guerra que durou cem anos entre os donos dos engenhos (brancos) e os escravos negros que fugiram e fundaram o quilombo.

Os fundadores do Quilombo dos Palmares eram liderados por um negro muito valente chamado Ganga Zumba, que significa "grande chefe". Em 1670, quando Palmares já reunia muito mais escravos fugidos, passou a ser chefiado por um líder muito mais forte e ousado, de 23 anos, chamado Zumbi.

A grande diferença entre Zumbi e Ganga Zumba é que Zumbi já nasceu, livre, dentro do Quilombo de Palmares. Por ter nascido ali, sabia que deveria lutar para defender a sua gente e que era possível fugir da escravidão. Afinal já fazia muito tempo que eles resistiam e venciam os soldados que atacavam o quilombo.

Zumbi foi o grande herói da luta contra a escravidão. Ele combateu durante vinte e cinco anos, até que em 1695 os soldados conseguiram destruir o Quilombo de Palmares. Ninguém tem certeza, até hoje, do que aconteceu com Zumbi, pois ninguém mais o viu depois do dia 20 de novembro de 1695. Mas ele continuou vivo na memória incentivando os negros a lutarem pela liberdade. Por isso o dia 20 de novembro é hoje considerado o "Dia da consciência negra", para nos lembrar a luta de Zumbi.

Joel Rufino dos Santos

Mostrar todas as perguntas

1 / 6 Próxima

Quando foi fundado o Quilombo dos Palmares?

A.  No século XXI

B.  No ano de 1597.

C.  No dia 20 de novembro.

D.  No Dia da Consciência Negra.

Próxima questão

Figura 2 – Atividade criada com JQuiz

A Figura 3 apresenta uma atividade desenvolvida com a ferramenta *JMix*, a qual possibilita a criação de exercícios com frases desordenadas. A seguir é ilustrada uma atividade criada para disciplina de história sobre Zumbi dos Palmares, com esta ferramenta.



Figura 3 - Tela de exercício criado com JMix

A ferramenta *JCross* permite a criação de exercícios de palavras cruzadas. A Figura 4 mostra a tela de um exercício criado, para disciplina de história sobre Zumbi dos Palmares, utilizando esta ferramenta.

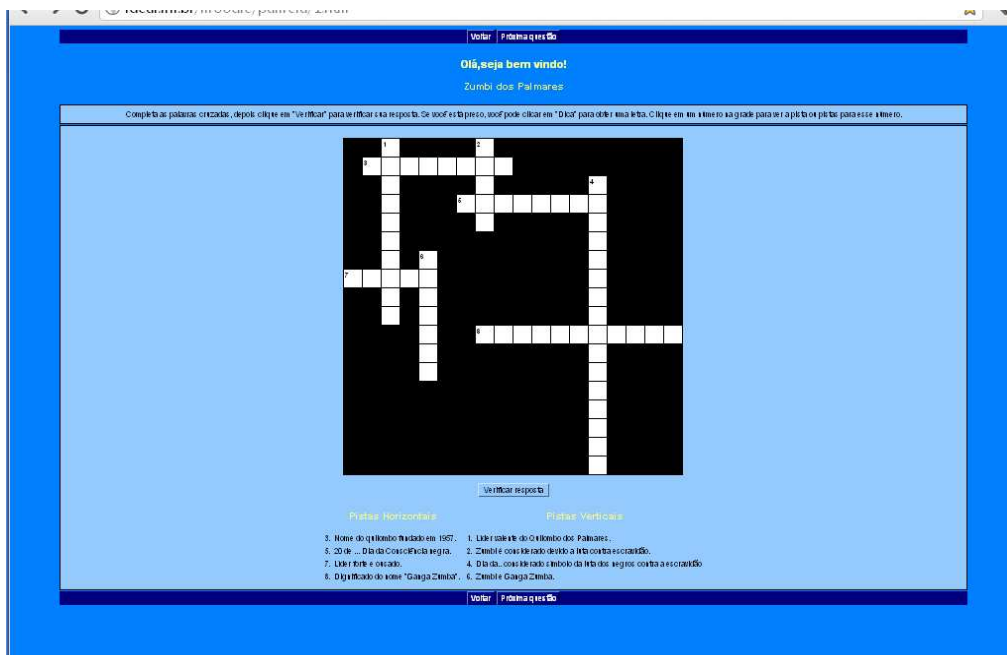


Figura 4 – Tela de exercício criado com JCross.

Sabendo que a aprendizagem se dá de diferentes formas de acordo com cada indivíduo, o professor pode usar as ferramentas disponíveis no *software* criando diferentes tipos de atividades utilizando-se do mesmo assunto, porém o aluno se vê estimulado a investigar a respeito deste assunto para alcançar a resposta correta. Ao programar a atividade

o professor tem a liberdade de escolher diferentes opções para que o aluno possa compreender seu objeto de estudo, como por exemplo, os *feedbacks* personalizados para erros e acertos, diferente de usar o X para respostas errada e o C para certa como ocorre em provas ou atividades escritas, pode incluir mensagens de estímulo a prosseguir e encontrar a resposta correta.

## 6 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foi distribuído a alguns alunos dos anos finais da Escola Municipal de Ensino Fundamental Cabo Luiz Quevedo um questionário a fim de verificar a frequência da utilização do laboratório de informática, se os professores de história faziam uso dos recursos disponíveis (computador e internet) em suas aulas e de que forma o faziam.

Recolhidos os questionários verificou-se que a maioria não utiliza com frequência os laboratórios de informática (54,59%). Constatou-se que um dos motivos refere-se ao serviço de internet nem sempre estar disponível devido a problemas de sinal. A Figura 5 ilustra o resultado da pesquisa.

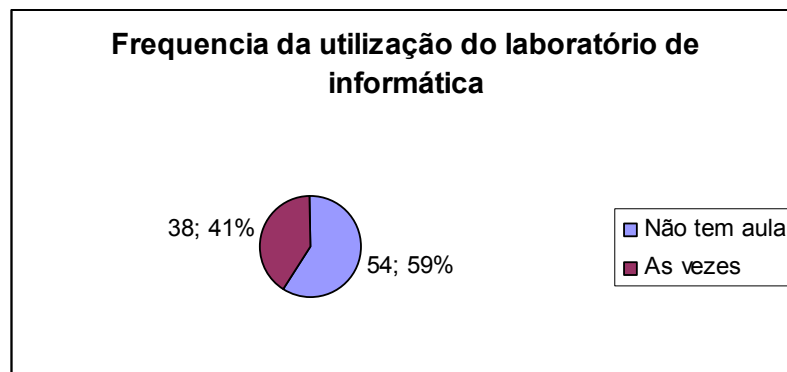


Figura 5 – Frequência da utilização do laboratório de informática

Conforme se observa na Figura 5, dos 92 alunos entrevistados 54 alunos alegam não ter aulas no laboratório de informática sendo que dos 38 restantes são levados às vezes, com pouca frequência, para sala de informática tendo pouco tempo para pesquisa na internet ou apenas realizando leituras de textos prontos nos editores de texto do computador.

Questionados sobre como é realizada a pesquisa na internet, ou seja, se é um tema para todos e possui uma lista de sites direcionados para o tema ou não, a maioria respondeu que o professor apenas os deixava livres para usar os *sites* de busca.

Os mesmos questionamentos sobre a inclusão de aulas utilizando-se do computador e internet no planejamento foram feitos a cinco professores da disciplina de

história, todos, professores dos alunos entrevistados. Todos responderam que incluíam o computador e a internet no seu planejamento para pesquisas e um professor além de utilizar pesquisa na *web* também usa programas existentes no computador como os editores de texto.

Professores e alunos foram questionados quanto à importância que viam no uso da informática para o estudo da disciplina de história e unanimemente responderam que viam a informática como uma ferramenta importante para o estudo desta por possibilitar a expansão do conhecimento e interação com os objetos de estudo. Mais da metade dos alunos acrescentou que as aulas utilizando tal tecnologia podiam ser de maior qualidade com atividades mais específicas e direcionadas onde pudessem perceber inovação.

Percebe-se, nas informações obtidas com alunos e professores, a deficiência da utilização destes recursos tecnológicos aplicados à disciplina e apesar de a informática ser uma grande aliada na utilização dos métodos construtivistas na educação, nesse caso específico não está havendo construcionismo e sim instrucionismo ou então a utilização da proposta exponeísta permeada pelo *laissez-faire*.<sup>5</sup>

Como um dos objetivos dessa pesquisa, senão o principal é medir os benefícios da aplicação das tecnologias para ministrar a disciplina de história primeiramente se fez necessário o desenvolvimento de um objeto de aprendizagem direcionado a disciplina para que fosse possível atingir o objetivo proposto.

Para desenvolvimento do objeto de aprendizagem envolvendo a disciplina em questão foi utilizado o *Software Hot Potatoes*, um *software* de autoria, que possibilita a criação de diversas atividades por possuir seis ferramentas para criação de exercícios diferentes, pode ser utilizado para criar atividades de qualquer disciplina não havendo dificuldade quanto a utilização do mesmo na disciplina de história. É um *software* simples de utilizar e apesar de ter sido criado por canadenses pode ser traduzido para o português, o professor escolhe o tema, e na criação das atividades pode formatar desde a aparência até os *feedbacks* que irão para o aluno de acordo com as respostas escolhidas, corretas ou incorretas.

Fez-se a proposta aos professores de história entrevistados, eles teriam de instalar em seus computadores o *software Hot Potatoes*, ler o tutorial deste e experimentar criar ao menos uma atividade com uma das seis ferramentas disponibilizadas, o tema seria de livre escolha, podendo estar de acordo como trabalho que estivessem realizando nas aulas. Depois de concluída a construção da atividade seria feito o envio das telas para o servidor destinado a

---

<sup>5</sup> É parte da expressão em língua francesa "*laissez faire, laissez aller, laissez passer*", que significa literalmente "deixai fazer, deixai ir, deixai passar".

hospedagem para estar *on line* para os alunos. Juntamente com as atividades criadas deveriam enviar um documento com suas observações sobre a realização da atividade proposta.

Os alunos que participaram da oficina realizando as atividades sobre Zumbi dos Palmares ao fazer suas colocações a respeito da realização das atividades mostraram – se satisfeitos e entusiasmados com a realização destas e mesmo sendo de séries escolares diferentes, portanto, não estando na mesma faixa etária, não tiveram dificuldades em compreender as instruções para execução da tarefa. Consideraram que realizar tarefas utilizando-se de recursos tecnológicos faz a disciplina de história tornar-se mais agradável e atraente, facilitando o entendimento de questões atuais como, por exemplo, o motivo do dia 20 de novembro ser considerado o dia da Consciência Negra.

## **7 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com a realização da pesquisa foi possível identificar que há a utilização dos recursos tecnológicos pelos professores de história, sendo esta, porém, escassa. A partir da análise das respostas de alunos e professores aos questionamentos sobre os recursos tecnológicos disponíveis na escola verifica-se que um dos fatores da não utilização de tecnologias é a indisponibilidade de ambientes estruturados fisicamente com esta finalidade bem como a realização periódica de sua manutenção. Outro fator para a não utilização do computador e da internet pelos educadores na construção de seu planejamento didático é a falta de capacitação para o uso de tais recursos. Ponderando sobre o retorno não obtido no que concerne a proposta feita aos professores da disciplina de história, pode-se perceber que algumas vezes a incapacidade de fazer uso de recursos tecnológicos advém da falta de estímulo e entusiasmo do próprio professor.

A aplicação de um objeto de aprendizagem para ministrar a disciplina de história deu-se de maneira positiva de acordo com os resultados obtidos com a realização da oficina com os alunos da Escola Municipal de Ensino Fundamental Cabo Luiz Quevedo já que estes não tiveram dificuldades em compreender e executar as tarefas, conseguindo fazer a conexão entre um fato ocorrido no século XVII e suas implicações no século XXI. O que torna possível concluir que a utilização do computador e da internet no planejamento das aulas de história utilizando um objeto de aprendizagem adequado especificamente a tais necessidades além de auxiliar o professor instiga o aluno a construir o conhecimento através de esquemas mentais.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. **Tecnologia na escola: criação de redes de conhecimentos.** Disponível em: <<http://inclusao.ibict.br/index.php/biblioteca-de-id?sobi2Task=sobi2Details&catid=3&sobi2Id=336>>. Acesso em: 25 jun. 2011.

COX, Kenia Codel. **Informática na educação escolar.** Campinas, SP: Autores Associados, 2003.

ENGELSTEIN, Marcos. **O uso de diferentes mídias no ensino.** Disponível em: <[www.sbempaulista.org.br/epem/anais/grupos\\_trabalho/gdt07-Marcos.doc](http://www.sbempaulista.org.br/epem/anais/grupos_trabalho/gdt07-Marcos.doc)> Acesso em: 25 jun. 2011.

GREGIO, Bernadete Maria Andrezza. **A informática na educação: As Representações Sociais e o Grande Desafio do Professor Frente ao Novo Paradigma Educacional.** Revista Digital da CVA, Ricesu. Disponível em: <[http://www.ricesu.com.br/colabora/n6/artigos/n\\_6/pdf/id\\_02.pdf](http://www.ricesu.com.br/colabora/n6/artigos/n_6/pdf/id_02.pdf)>. Acesso em: 10 out. 2011.

LOPES, Givanildo Andrade. GARCIA, Henrique Paulo Blanco. OLIVEIRA, Lisngê Santos de. **Informática na Educação.** Disponível em: <<http://www.apostilando.com/download.php?cod=3028&categoria=Outras%20Apostilas>> Acesso em: 14 set. 2011.

MENESES, S. **Escrita histórica e escrita midiática: a produção de sentidos históricos e o acontecimento emblemático contemporâneo.** Revista Eletrônica História em Reflexão, América do Norte, 4, dez. 2010. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufgd.edu.br/index.php/historiaemreflexao/article/view/942/577>>. Acesso em: 01 jul. 2011.

MOCELLIN, Renato. **História e Cinema: educação para as mídias.** São Paulo: Editora do Brasil, 2009.

MORAN, José Manuel. **Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias.** Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/innov.htm>>. Acesso em: 10 out. 2011.

OLIVEIRA, Alice Virginia Brito de. **O uso das mídias na sala de aula: resistências e aprendizados.** Disponível em: <<http://dmd2.webfaccional.com/media/anais/O-USO-DAS-MIDIAS-NA-SALA-DE-AULA-RESISTENCIAS-E-APRENDIZAGENS.pdf>>. Acesso em: 01 jul. 2011.

OLIVEIRA, G. **Quantas grafias compõem a historiografia? Multimídia e novas linguagens em História.** Revista Eletrônica História em Reflexão, América do Norte, 4, dez. 2010. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufgd.edu.br/index.php/historiaemreflexao/article/view/940/596>>. Acesso em: 01 jul. 2011.

PRADO, Maria Elisabette B. B. MARTINS, Maria Cecília. **A Mediação Pedagógica Em Propostas De Formação Continuada De Professores Em Informática Na Educação.** Disponível em: <[http://www2.abed.org.br/visualizaDocumento.asp?Documento\\_ID=12](http://www2.abed.org.br/visualizaDocumento.asp?Documento_ID=12)>. Acesso em: 10 out. 2011.

SCHIMIDT, Maria Auxiliadora. CAINELLI, Marlene. **Ensinar História.** São Paulo: Scipione, 2009.

TAPIA, Jesus Alonso; FITA, Enrique Caturla. **A motivação em sala de aula: o que é, como se faz.** 4. ed. São Paulo: Loyola, 2001.

VALENTE, José Armando. ALMEIDA, Fernando José de. **Visão analítica da informática na educação no brasil: a questão da formação do professor.** Artigo. Disponível em: <[http://infocao.dominiotemporario.com/doc/VISAO\\_ANALITICA\\_DA\\_INFORMATICA\\_NA\\_EDUCACAO\\_NO\\_BRASIL.doc](http://infocao.dominiotemporario.com/doc/VISAO_ANALITICA_DA_INFORMATICA_NA_EDUCACAO_NO_BRASIL.doc)>. Acesso em 13 out. 2011.

VALENTE, José Armando. **Formação de profissionais na área de informática em educação.** Disponível em: <[http://www.nied.unicamp.br/publicacoes/publicacao\\_detalhes.php?id=57](http://www.nied.unicamp.br/publicacoes/publicacao_detalhes.php?id=57)>. Acesso em 13 out. 2011.

VALENTE, José Armando. **Por Quê o computador na educação?** Disponível em: <[http://pan.nied.unicamp.br/publicacoes/publicacao\\_detalhes.php?id=51](http://pan.nied.unicamp.br/publicacoes/publicacao_detalhes.php?id=51)> Acesso em 09 out. 2011.

VALENTE, José Armando. Organizador. **O computador na sociedade do conhecimento.** Campinas, SP. Unicamp/NIED. 1999.

VENDRUSCOLO, Franciele Liliane. **Escola TRI-Legal - Um Ambiente Virtual como Ferramenta de Apoio ao Ensino Fundamental através de Jogos Educacionais.** Disponível em: <[http://www.ricesu.com.br/colabora/n9/artigos/n\\_9/pdf/id\\_03.pdf](http://www.ricesu.com.br/colabora/n9/artigos/n_9/pdf/id_03.pdf)>. Acesso em: 12 out. 2011.