

O USO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM COMO RECURSO PEDAGÓGICO NAS DISCIPLINAS QUE UTILIZAM PROGRAMAÇÃO

OLIVEIRA, Oloacir¹; SANTANA, Bruna²

Palavras-chave: Educação. Objetos de Aprendizagem. Programação

1 RESUMO

O público alvo desta palestra são alunos das disciplinas que utilizam programação. A princípio será apresentado os conceitos sobre os objetos de aprendizagem. Logo após, iremos exibir alguns exemplares, explicando como utilizá-los em sala de aula em determinados conteúdos . Muitas são as dificuldades de aprendizagem em sala de aula, segundo Araújo, Falckembach, principalmente nas disciplinas de algoritmos e lógica de programação nos cursos técnicos, bacharelado e Licenciaturas.

Utilizar novas alternativas em sala de aula é muito importante e os professores podem utilizar objetos de aprendizagem que podem servir para fixar e converter um conteúdo em aprendizagem significativa, dando maior sentido aos conceitos transmitidos.

Existem variadas definições a respeito das características de um objeto de aprendizagem e de acordo com o grupo Learning Objects Metadata Workgroup do Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE, 2005), são definidos como qualquer entidade, digital ou não digital, que possa ser utilizada, reutilizada ou referenciada durante o aprendizado suportado por tecnologias.

Um cartaz, uma maquete, uma canção, um ato teatral, uma apostila, um filme, um livro, um jornal, uma página na web. Todo objeto que é utilizado como meio de ensino/aprendizagem pode ser conceituado como sendo um objeto de aprendizagem. A maioria destes podem ser reutilizados, modificados ou não e servir para outros objetivos que não os originais. GUTIERREZ (2004, pág. 6).

Tarouco (2014, pág 12) e seus colaboradores acreditam que, os objetos de aprendizagem funcionam como uma ferramenta de aprendizagem e instrução muito importante, que pode ser utilizada para o ensino de diversos conteúdos, em várias modalidades de ensino, como também para revisão e fixação de conceitos. A metodologia utilizada com os objetos de aprendizagem determinará se a sua adoção pode ou não levar o aluno ao desenvolvimento do pensamento crítico.

¹ Oloacir Silvestre Santos de Oliveira; Graduando em Licenciatura em Computação; Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA). E-mai: lenosilvestre@gmail.com

² Bruna Souza Santana; Graduando em Licenciatura em Computação; Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA). E-mai: b.santana@gmail.com

Os professores das disciplinas que utilizam a programação, tradicionalmente utilizam computadores como ferramenta principal, entretanto, há outras ferramentas que auxiliam o professor a socializar os conteúdos que compõem cada disciplina. A ideia não é excluir os computadores das salas de aula, mas, trazer novas ferramentas que podem servir como alternativas para realizar uma aprendizagem significativa para os alunos.

Com isso, espera-se que o ensino da programação que compõem a grade curricular de diversos cursos técnicos, bacharelado e licenciaturas seja cada vez mais inovador e desperte nos alunos a curiosidade utilizando objetos do seu cotidiano para entender os conteúdos.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, Fabrício Viero de; FALCKEMBACH, Gilse A. Morgental. Aprendizagem de algoritmos: Dificuldades na resolução de problemas. **UFRGS Lume repositório digital**, [s. l.], 2015. Disponível em: <http://periodicos.unesc.net/sulcomp/article/view/916/909>. Acesso em: 25 set. 2019.

GUTIERREZ, Suzana de Souza. DISTRIBUIÇÃO DE CONTEÚDOS E APRENDIZAGEM ON-LINE. **RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**, [s. l.], 2004. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/13685/16027>. Acesso em: 25 set. 2019

IEEE. **Learning Technology Standards Committee (LTSC). Draft Standard for Learning Object Metadata**. Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc. LTSC. (2000). Learning technology standards committee website. Disponível em: <<http://ltsc.ieee.org/>>. Acesso em: 23 de maio de 2019.

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach; COSTA, Valéria Machado da; AVILA, Bárbara Gorziza; BEZ, Marta Rosecler; SANTOS, Edson Felix dos. **Objetos de Aprendizagem: teoria e prática**. 1. ed. Porto Alegre: Evangraf, 2014. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/102993>. Acesso em: 25 set. 2019.