

**Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Artes Visuais**

ALERANDRA LORENA DA SILVA FONSECA

OBJETOS DE APRENDIZAGEM:
ALUNOS COMO PROTAGONISTAS DO APRENDER

Brasília
2018

ALERANDRA LORENA DA SILVA FONSECA

OBJETOS DE APRENDIZAGEM:
ALUNOS COMO PROTAGONISTAS DO APRENDER

Trabalho de conclusão de curso em Artes Visuais, habilitação em licenciatura, do Departamento de Artes Visuais no Instituto de Artes da Universidade de Brasília.

Orientadora:

Prof Dra. Maria Del Rosário Tatiana Fernández Mendez.

Brasília
2018

ALERANDRA LORENA DA SILVA FONSECA

OBJETOS ARTÍSTICOS:
ALUNOS COMO PROTAGONISTAS DA APRENDIZAGEM

Trabalho de conclusão de curso em Artes Visuais, habilitação em licenciatura, do Departamento de Artes Visuais no Instituto de Artes da Universidade de Brasília.

Prof Dra. Maria Del Rosário Tatiana Fernández Mendez.

Cristina Azra Barrenechea

Ana Paula Aparecida Caixeta

Brasília, 2018

RESUMO

Este trabalho é uma investigação da utilização dos Objetos de Aprendizagem nas aulas de Artes, com grupos focais compostos de alunos do 1º ano de uma escola pública de Brazlândia-DF, que desenvolveram Objetos de Aprendizagem referentes à Arte Medieval, para uso em aula. Foram utilizando como referência os autores: Magda Pischetola e Tatiana Fernández. Através dos trabalhos desenvolvidos foram analisados os seguintes aspectos: a relação que eles têm com a prática de pesquisa, uso do design em trabalhos escolares e motivação. Identificou-se após a análise que os estudantes tiveram dificuldade em realizar pesquisas escolares, mesmo que seja comumente considerados como “autodidatas digitais” e que não consideram o uso de imagens como um aspecto relevante em seus trabalhos.

Palavras-chave: Arte, Arte-Educação, Objetos de Aprendizagem, TIC

"O aprendizado se dá quando compartilhamos experiências, e isso só é possível num ambiente democrático, onde não haja barreiras ao intercâmbio de pensamento"

John Dewey

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Roteiro de Pesquisa.	22
Figura 2 -Busca de referências para produzir AO	23
Figura 3 - Roteiro de Apresentação	25
Figura 4- Estudantes apresentam seu trabalho	26
Figura 5 - Símbolos utilizados em mapa construído para temas abordados em seus trabalhos	27
Figura 6 - Mapa conceitual de conteúdo abordado pelos alunos	27
Figura 7 - Apresentação do jogo do grupo 1	28
Figura 8 - Grupo 2 apresentando seu trabalho	29
Figura 9 - Grupo 3 em apresentação	30
Figura 10 - Grupo 4 apresentando	31
Figura 11 - Alunos acessando objetos de aprendizagem produzidos pelos colegas	32
Figura 12 - Trecho de slide produzido pelos alunos do grupo 1	33
Figura 13 - Trecho retirado de slide produzido por alunos do grupo 1	34
Figura 14 - Trecho retirado de slide do grupo 2	34
Figura 15 - Slide retirado de apresentação do grupo 2	35
Figura 16 - Slide retirado de apresentação do grupo 2	36
Figura 17 - Slide retirado de apresentação do grupo 3	36
Figura 18 - Slide retirado de apresentação do grupo 3	37
Figura 19 (A) - Manual produzido pelos integrantes do grupo 4	
(B) Jogo produzido pelos alunos, tabuleiro, manual e cartas	38

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

TIC	Tecnologias da Informação e Comunicação
OA	Objeto de Aprendizagem
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
ProInfo	Programa nacional de informática na educação
Rived	Rede Internacional Virtual da Educação

SUMÁRIO

SUMÁRIO	8
INTRODUÇÃO	9
1. COMPARTILHANDO CONCEITOS. POR ONDE COMEÇAR?	11
1.1 O que são Objetos de Aprendizagem?	11
1.2 Características e tipos	12
1.3 Design de aprendizagem	13
1.4 Como e por que utilizar	14
1.5 TIC na sala de aula	15
2 APLICANDO OS CONCEITOS	18
2.1 Como foi feito	19
2.2 Desenvolvendo o roteiro de pesquisa	20
2.3 Desenvolvimento dos Objetos de Aprendizagem	23
2.5 Apresentação	24
2.6 Apresentando os OA para a turma	27
	27
3. ONDE CHEGAMOS?	33
3.1 Análise geral dos dados	33
3.2 Análise dos OA segundo os critérios estabelecidos	40
3.2.1 Habilidade de Pesquisa	40
3.2.2 Design	42
3.2.3 Motivação	42
CONSIDERAÇÕES FINAIS	44
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45

INTRODUÇÃO

A escola tem papel essencial na formação social e intelectual dos estudantes, e deve possibilitar práticas para desenvolver sua autonomia, expressão e criação. Com o advento de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), pode ser importante que os educadores e artistas se aproveitem desses recursos de maneira dinâmica para expandir as possibilidades na sala de aula.

Segundo Christiane Tomasi (2016) “A escola necessita estar preparada para utilizar as tecnologias de maneira a auxiliar o ensino através das ferramentas e possibilidades mais variadas” (p.10). A difusão da internet possibilitou que os estudantes tenham acesso a diversas informações, além da oportunidade de realizar pesquisas de forma rápida e objetiva.

Durante a realização do Estágio Supervisionado III conheci os Objetos de Aprendizagem (OA), que são recursos que possibilitam essa junção entre educação e tecnologia, sendo ferramentas criadas para aprender e ensinar. Partindo dessa experiência na disciplina de estágio essa pesquisa propõe-se a investigar como os Objetos de Aprendizagem podem auxiliar no ensino e aprendizado de artes no ensino médio.

A pesquisa foi realizada na mesma escola onde fiz o estágio e pode contribuir para a comunidade escolar de Brazlândia e de outras regiões, tanto educadores quanto alunos, que vão ter acesso aos objetos desenvolvidos pelos estudantes, através de uma plataforma virtual e também poderá contribuir para que novos OA sejam desenvolvidos. Esses OA podem servir para que as pessoas que o acessem tenham contato com o conteúdo pela primeira vez ou para que possam revisá-lo.

Com base nas ideias de Juliana Braga (2014), Tatiana Fernández (2017) e Magda Pischetola (2016) essa pesquisa tem como objetivo analisar a influência da dos Objetos de Aprendizagem voltados para as Artes para alunos do ensino médio, além de identificar que relação os alunos têm com a prática da pesquisa.

Para Katyuscia Sosnowski (2016) os OAs voltados para a área de Artes apresentam novas possibilidades para ampliação do repertório estético e visual dos estudantes. Através da internet, já é possível que o internauta faça visitas a museus de todo mundo, estreitando, mas não acabando com as barreiras que boa parte dos estudantes tem quando a questão são visitas a museus e galerias.

A pesquisa que se caracteriza por grupo focal de caráter exploratório, foi realizada com grupos heterogêneos de alunos que estudam no 1º ano de uma escola localizada em Brazlândia. Será analisado os benefícios da utilização dos OA no ensino e aprendizado de Artes no Ensino Médio.

Essa metodologia foi escolhida por ampliar as possibilidades de discussão e reflexão, de forma dinâmica, o que irá contribuir para o estudo da utilização dos Objetos de Aprendizagem no ensino médio.

No capítulo 1 são apresentados os Objetos de Aprendizagem e os conceitos relacionados a eles, abordando também as TIC e sua utilização nas salas de aula. No capítulo 2 o leitor tem acesso aos relatos da experiência que os alunos do 1º ano do Ensino Médio tiveram com o desenvolvimento de OAs. Já no 3º capítulo são analisadas as produções dos alunos, com base nos conceitos estabelecidos no capítulo 1.

1. COMPARTILHANDO CONCEITOS. POR ONDE COMEÇAR?

Nesse primeiro capítulo são abordadas as definições que permeiam os Objetos de Aprendizagem, voltados para as Artes Visuais, de forma que o leitor possa compreendê-los e refletir sobre sua utilização, com a intenção de evidenciar seus benefícios e incentivar sua produção. Além de discutir sua prática, pensando em suas possibilidades de uso e criação. E por fim pensar na motivação do aluno em relação aos conteúdos trabalhados em sala.

1.1 O que são Objetos de Aprendizagem?

Objetos de Aprendizagem (OA) são instrumentos elaborados para auxiliar o processo de aprendizagem, colaborando na construção do conhecimento de forma autônoma e lúdica. Segundo Fernández (2017, p. 13), “Os OA são criados para aprender e, portanto, são pensados para processo de ensino - aprendizagem. Caracterizam-se por serem objetos para pequenas unidades de aprendizagem, estruturadas para exercício ou aprendizagem autônoma”.

Wiley (2000, s/n) um dos mais conhecidos pesquisadores da área diz que os OA são “qualquer recurso digital que pode ser reutilizado para assistir à aprendizagem”, sendo essa uma das definições mais conhecidas. Para Silva (2011, p.28), os OA “guardam estreita ligação com a internet”, esse é um meio que facilita sua criação e seu compartilhamento, porém para ser considerado um OA, o recurso não precisa ser propriamente digital.

Minha experiência com Objetos de Aprendizagem aconteceu durante o Estágio Supervisionado III, onde pude desenvolver objetos que foram aplicados com uma turma de 1º ano do Ensino Médio, de uma escola pública de Brazlândia.

Por meio dessa experiência pude notar que os alunos se sentiram mais motivados e participaram mais das aulas que tiveram a utilização desse recurso, os OA possibilitaram que eles pudessem trabalhar de forma mais autônoma e as aulas se tornaram mais dinâmicas.

1.2 Características e tipos

Alguns autores, como Juliana Braga (2014) e Robson Santos da Silva (2011) pensam que os Objetos de Aprendizagem são exclusivamente digitais. Para Braga, “Os objetos de aprendizagem podem ser vistos como componentes ou unidades digitais, catalogados e disponibilizados em repositórios na Internet para serem reutilizados para o ensino”, mas Fernández (2017) não limita que os OA sejam apenas digitais, “o que melhor define os OA é que são objetos especialmente desenhados e produzidos para aprender algo”(p.12).

Os Objetos de Aprendizagem podem ter formas distintas, desde jogos de cartas a softwares de simulação. Dentre as características que podemos pensar ao desenvolver um OA estão: A granularidade: um sistema dividido em partes, unidades, onde o Objeto pode ser fracionado, o que pode facilitar sua utilização e seu compartilhamento. Usabilidade: simples, com facilidade de uso. E a reusabilidade: um OA deve ser pensado para ser utilizado várias vezes, por pessoas diversas em situações diferentes.

Além dessas características, Braga (2014) pontua que os objetos de aprendizagem possuem as seguintes especificidades:

Interatividade: indica se há suporte às consolidações e ações mentais, requerendo que o aluno interaja com o conteúdo do OA de alguma forma, podendo ver, escutar ou responder algo. Autonomia: indica se os objetos de aprendizagem apoiam a iniciativa e tomada de decisão. Cooperação: indica se há suporte para os alunos trocarem opiniões e trabalhar coletivamente sobre o conceito apresentado. Cognição: refere-se às sobrecargas cognitivas alocadas na memória do aluno durante o processo de ensino-aprendizagem. Afetividade: refere-se aos sentimentos e motivações do aluno com sua aprendizagem e durante a interação com o OA. (2014, pág. 34)

A motivação dos alunos deve ser sempre trabalhada dentro da sala de aula. Quando o aluno vê sentido no que está fazendo ele costuma interessar-se mais, por isso a vida de cada estudante deve ser levada em conta quando são trabalhados os conteúdos.

O professor pode estabelecer uma relação entre o cotidiano dos estudantes e a matéria ensinada, “se a necessidade de pesquisa do aluno não for desencadeada por uma semente de curiosidade pessoal, o ato de pesquisar vai acabar se situando na categoria das habilidades técnicas” (PISCHETOLA, P.54).

Os Objetos de Aprendizagem possibilitam que haja uma interação maior, sendo uma forma de manter a relação entre casa, motivação e escola: “para se alcançar um objetivo de aprendizagem, a atividade e o seu percurso didático podem continuar a proporcionar desafios e momentos de satisfação das necessidades que compõe a motivação interna” (PISCHETOLA, 2016, P. 64), os OA em formato de jogos podem atrair os jovens que estão cada vez mais habituados a essa forma de entretenimento.

É importante que a sala de aula seja percebida como um ambiente enriquecedor, onde jovens encontrem tarefas e atividades focadas no desenvolvimento de suas capacidades. Com esse intuito, as mídias e as tecnologias digitais podem ser encaradas como um elemento crucial na geração de motivação para aprender” (PISCHESTOLA, 2016, P.62)

Os Objetos de Aprendizagem costumam apresentar uma forma mais lúdica e interativa, sendo esse um dos pontos positivos de sua utilização, fogem de uma educação mais tradicional e ainda aumentam a possibilidade de ter o aluno como centro do processo de aprendizado.

1.3 Design de aprendizagem

A estrutura em que o conteúdo se encontra pode influenciar na maneira que o espectador se relaciona com o mesmo. Flora Alves (2016) através do método Trahentem¹, faz a análise de um ciclo de aprendizagem, onde a solução de aprendizagem é dividida em ciclos: análise do cenário, design, implementação e medir resultados.

Os OA possibilitam que o design seja explorado e utilizado em prol do ensino e da aprendizagem, sendo que para nós artistas, esse costuma ser um recurso de grande importância.

Ter o olhar de um Design de Aprendizagem significa exercitar a visão de quem aprende, pensando em suas atribuições e desafios. É se despir da autoridade do conhecimento e se disponibilizar para encontrar maneiras de ajudar o outro a aprender o que ele precisa e não aquilo que você gostaria de ensinar. (2016, p. 31)

¹ “A metodologia Trahentem para Design de Aprendizagem com uso de Canvas é uma ferramenta que utiliza três modelos de Canvas, que foram elaborados para facilitar o processo de diagnóstico, a seleção de conhecimentos e conteúdos e o Design de Soluções focadas na maneira como as pessoas aprendem e na performance dessas pessoas. Dessa maneira o método atende às necessidades dos Designers Instrucionais ao aliar velocidade, criatividade e otimização de resultados para a criação de soluções de aprendizagem completas.” (Flora Alves, 2017)

A forma como as informações estão dispostas e inseridas no Objeto influenciam na forma como ele será recebido. As cores e formas são instrumentos que podem chamar e prender a atenção dos estudantes, além do uso de imagens, sons e vídeos.

O Design de Aprendizagem auxilia na organização e na aplicação do conteúdo, além de influenciar na motivação.

Para Alves (2016),

A performance de um indivíduo, ou um grupo de indivíduos, pode ser afetada por fatores diversificados. Compreender este fato é uma premissa para o sucesso de uma intervenção focada em aprendizagem. É preciso lembrar que treinamos as pessoas para que elas aprendam algo relevante para sua performance e sejam capazes de transferir este aprendizado para a prática em sua vida profissional. Dessa forma, contribuimos positivamente para a vida dessas pessoas, pois facilitamos a execução dessa forma. (2016, p. 47)

O Design de Aprendizagem é um caminho que facilita a aprendizagem e a compreensão do conteúdo, podendo organizá-los de forma que pareça de mais fácil assimilação, além de poder deixá-lo mais atraente e divertido.

1.4 Como e por que utilizar

Os professores são parte essencial para a construção do conhecimento e podem guiar os alunos durante o processo de desenvolvimento dos OA, dando atenção às suas individualidades, proporcionando experiências onde eles possam conseguir cumprir seus objetivos de aprendizado de forma autônoma.

Segundo as análises feitas a partir dos estudos de Dewey, é possível identificar que o professor é uma espécie de tutor, com poder de estimular que os alunos aprendam de forma autônoma, valorizando seus conhecimentos prévios. Os OA fazem com que isso se torne mais fácil, e podem se adaptar ao interesse dos alunos e se focar na solução de problemas, uma das propostas de Dewey.

O artista tem seus problemas e pensa enquanto trabalha. Mas seu pensamento se incorpora de maneira mais imediata ao objeto. Em função do caráter comparativamente remoto de seu fim, o trabalhador científico opera com símbolos, palavras e signos matemáticos. O artista desenvolve seu raciocínio nos meios muito qualitativos em que trabalha, e os termos ficam tão próximos do objeto que ele produz que se fundem diretamente com este. (1934, p.12)

Para Dewey a escola deve ser relevante para o contexto do estudante, obtendo uma relação de continuidade entre a vida escolar e a vida fora da escola, estimulando a inteligência criativa e as experiências, experiências essas que podem ser realizadas através do desenvolvimento de OAs.

Toda experiência é uma força em movimento que pode incitar o desejo de crescimento em experiências futuras ou pode estagnar esse crescimento em determinado momento de desenvolvimento. A tarefa do adulto educador é a de saber para que e para onde se move a experiência. Para tanto, ele é desafiado a conciliar o controle externo com a intenção de crescimento a partir da situação experienciada, o que requer interação com os sujeitos da experiência, percebendo as nuances contextuais que os envolvem. (PONTES 2018, s/n)

John Dewey aborda a experiência estética, onde busca relações entre pensar e agir. De acordo com Pontes (2018) “Dewey concebe a experiência como interação do sujeito com as condições que o rodeiam; desse modo, a experiência tem um caráter prático e articula-se com a vida e com a cultura”,

Quando o tema é de interesse do aluno ou está ligado de alguma forma a sua realidade eles se sentem mais envolvidos e motivados na busca do conhecimento, segundo Pischetola (2016) “a qualidade da aprendizagem é muito diferente em presença de um ou outro tipo de motivação” (p.65).

1.5 TIC na sala de aula

Dentre as competências que devem ser atingidas durante o Ensino Médio, segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) está a utilização e compreensão das tecnologias, com fins didáticos.

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. (2017, p. 11)

Nos estudos analisados foi possível identificar que as mídias digitais estão se tornando um dos maiores “suportes” para o desenvolvimento de OAs. Para

assegurar que a tecnologia seja parte do cotidiano escolar, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) vêm sendo inseridas nas escolas públicas através do Programa Nacional de Informática na Educação (ProInfo)².

Alexandra Cristina Caetano (2008) propõe a integração de diversas mídias na criação dos OAs, aumentando as possibilidades e não deixando-os limitados apenas no uso de imagens ou textos. Ainda exemplifica com jogos computacionais em 2D e 3D na sala de aula, que podem ser utilizados com diversos grupos, até mesmo simultaneamente.

Já Tomasi (2016) faz uma abordagem sobre as imagens digitais, que são bastante pertinentes no campo das artes,

Todas essas iniciativas, vêm demonstrando a grande relevância do contato dos alunos com as obras de arte, mesmo que sejam em um ambiente virtual. Para isso que se faz necessário utilizar-se das tecnologias como forma de agregar conhecimento aos alunos, com o auxílio da internet é possível trazer até os alunos durante as aulas, obras famosas com quais nem mesmo o professor teve o contato sem ser no mundo virtual, e assim proporcionar o desenvolvimento do conhecimento artístico. (2016, p. 32)

A maior parte dos autores discutem a falta de familiaridade que alguns educadores têm ao uso da tecnologia, o que dificulta a criação de OAs em ambientes virtuais. Os OA em ambientes virtuais facilitam o compartilhamento e aumentam as possibilidades de serem disseminados entre docentes e estudantes. Sosnowski (2015) discorre sobre esse fenômeno e enfatiza a importância sobre o uso das tecnologias na formação de professores de arte.

Os estudos analisados focaram-se prioritariamente na teoria, desvincilhada da prática. Apenas Tomasi (2016) analisou resultados de uma prática produzida durante e para a pesquisas. Talvez isso se reflita no baixo número de objetos encontrados em repositórios, como no Banco Internacional

². " O Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo) foi criado pelo Ministério da Educação, em 1997, para promover o uso da tecnologia como ferramenta de enriquecimento pedagógico no ensino público fundamental e médio. A partir de 12 de dezembro de 2007, mediante a criação do Decreto nº 6.300, foi reestruturado e passou a ter o objetivo de promover o uso pedagógico das tecnologias de informação e comunicação nas redes públicas de educação básica." (2017, FNDE)

de Objetos Educacionais, do MEC comparados a outras disciplinas, como Química e Matemática.

Muitos artistas já vêm inserindo a tecnologia em suas produções, o mesmo vem acontecendo com os educadores. De qualquer forma, como aponta Sosnowski (2015), ainda “é necessário ampliar as discussões e as ofertas de formação para, além da atualização referente a assuntos sobre Educação e Arte, questões que envolvam o uso das TICs, integradas ao componente curricular, no espaço escolar” (p. 251).

Van Dijk (2005 apud PISCHETOLA 2016 p.42) fala sobre os tipos de competência digital, dividindo-as em três: Operacionais compreenderiam as habilidades básicas de acessar aplicações em TICs; Informativas incluiriam pesquisas, seleção e elaboração de informações dos recursos da rede e ainda estratégicas, determinando habilidades de alcançar metas específicas para chegar a outras mais amplas, para manter ou melhorar sua posição social.

Pischetola (2016) comenta então que a aquisição de habilidades digitais efetivas, está além de apenas saber utilizar as TICs em níveis operacionais, e isso seria importante para conscientizar os adultos e jovens que há uma geração que entende as tecnologias atuais totalmente porque já nasceu com elas, pois a parte técnica é apenas uma faceta do mundo atual.

Vale ainda acrescentar que:

De modo geral, pesquisar sobre um assunto, seja ele qual for, pressupõe dar uma série de passos prévios. Em primeiro lugar, deve-se entender o porquê da pesquisa que se quer empreender. Em um mundo em que quase todas as informações encontram-se no Google, o que poderá acrescentar ao assunto pesquisado nossa ação de pesquisadores? Essa reflexão pode parecer supérflua, pois é claro que quem se beneficia dos resultados da pesquisa é o próprio sujeito que a realiza; porém, na prática, o jovem muitas vezes não encara dessa forma o ato de investigar. A pesquisa não é vista por ele como leitura e incorporação de novas informações para a construção de um conhecimento, mas como uma ação de acesso puro porque as informações estão sempre disponíveis na internet, sobretudo agora, com a generalização da internet móvel. PISCHETOLA (2016, p. 53)

Para o aluno é importante saber a relevância da tarefa que ele irá realizar, motivando-o a se dedicar durante o processo, podendo trazer o conteúdo da aula para um contexto mais pessoal.

Na visão de Pischetola (2016), cabe ao professor instigar o aluno com perguntas motivadoras, para guiá-los durante o processo de pesquisa, para que o aluno obtenha respostas significativas.

2 APLICANDO OS CONCEITOS

A discussão realizada pelos grupos de estudantes foi transcrita e está disponível, sendo que a partir disso, foi feita a análise sobre o que foi colocado pelos estudantes, além da avaliação dos objetos de aprendizagem por critérios pré-estabelecidos, que são: design, habilidade de pesquisa e motivação.

2.1 Como foi feito

A pesquisa foi realizada com a utilização de grupos focais, e é de caráter qualitativo.

Luciana Kind pontua que o Grupo Focal é “um procedimento de coleta de dados no qual o pesquisador tem a possibilidade de ouvir vários sujeitos ao mesmo tempo, além de observar as interações características do processo grupal” (2004, p.126). Esse método foi escolhido por se diferenciar dos outros no quesito abertura de diálogo, revelando a percepção de seus participantes, podendo assim ampliar a compreensão acerca dos Objetos de Aprendizagem em Arte.

Já a pesquisa qualitativa “tem sua ênfase na interpretação das informações do entrevistado. Ela atribui grande importância ao contexto do universo investigado, defendendo maior proximidade do pesquisador em relação aos fenômenos estudados.” (LIMA; MOREIRA, 2015), esse método se adequa melhor para essa pesquisa que o quantitativo, pois não analisa os números e sim a situação em um contexto geral.

Durante a realização da pesquisa foram analisados os benefícios do desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem para alunos de Ensino Médio. Onde foram apresentados os OA aos estudantes, para que eles pudessem desenvolver um OA referente ao conteúdo programático do semestre. Com a análise dos dados obtidos foram explorados os benefícios acerca da contribuição dos mesmos para o ensino de Artes.

A pesquisa foi realizada em uma escola pública de ensino médio, da cidade de Brazlândia, com os estudantes do 1º ano, em aulas cedidas pelo professor de artes e o professor de informática. A aula em Laboratório foi escolhida por possibilitar que os alunos pudessem realizar as pesquisas no computador, além de produzir os OA.

No primeiro encontro, mostrei para os estudantes o que são os Objetos de Aprendizagem, conversamos sobre essa ferramenta e eles falaram sobre algumas experiências que tiveram com os OA, aplicados por professores em outras disciplinas.

Decidi pedir que os alunos fizessem seus próprios OAs, mesmo que sejam estudantes do Ensino Médio e não precisem ter domínio sobre isso, afinal,

não é algo previsto no conteúdo programático. Porém, achei importante para estimular e motivar os estudantes a realizarem pesquisas e utilizar TICs.

Em face dessa padronização nos modelos de 'fazer pesquisa' on-line, nossa proposta é que a escola trabalhe com perguntas em lugar de respostas, e que elas sejam formuladas pelos alunos a partir de uma provocação do professor, de uma informação em seu estado embrionário. PISCHETOLA (2016, p. 54)

Ao final foi avaliada a forma com que os alunos estão utilizando as ferramentas de busca, sem minha influência. Eles não foram instruídos de como realizar pesquisas. Decidi analisar como já estavam na utilização dessas ferramentas.

A coleta de dados foi realizada nos seguintes momentos:

- 1º Encontro: Entrega do roteiro de pesquisa e conversa sobre os Objetos de Aprendizagem- Encontro realizado em duas aulas de 40 minutos cada
- 2º Encontro: Planejamento e desenvolvimento dos OA- Encontro realizado na aula de informática 40 minutos
- 3º Encontro: Planejamento e desenvolvimento dos OA- Encontro realizado na aula de informática 40 minutos
- 4º Apresentação dos OA- Encontro realizado em duas aulas de 40 minutos cada

2.2 Desenvolvendo o roteiro de pesquisa

O primeiro contato que tive com os estudantes foi no dia 19/09/2018. A finalidade desse encontro foi apresentar os OA, utilizando um Objeto de Aprendizagem feito em PowerPoint, e discutir sobre o assunto através de uma roda de conversa, realizar um roteiro de pesquisa para norteá-los no desenvolvimento de um OA referente ao conteúdo programático do semestre, além de ser um momento propício para conhecê-los.

A sala estava cheia, pois eles teriam uma prova de redação no mesmo dia. Por esse motivo inicialmente pareceram dispersos, mesmo assim houve uma grande participação na roda de conversa.

Durante a exibição de um OA de apresentação, conversamos sobre o que eles pensavam ser os Objetos de Aprendizagem, sua finalidade e se conheciam algo que seria dessa categoria. Houveram respostas como “joguinhos para aprender”, “tipo material dourado³” e “perguntados⁴”, “joguinho da aula de matemática” e “jogo de encaixar bolinhas para construir moléculas na aula de química”.

Partiu dos alunos a análise de que Objetos de Aprendizagem podem deixar as aulas menos maçantes e cansativas, sendo que eles poderiam aprender de forma mais “divertida”. Pontuaram também que isso seria útil nas disciplinas ditas como as mais difíceis, como as exatas.

Segundo Fernández (2017), em uma pesquisa realizada no ano de 2017, apenas 1% dos OA existentes na Rede Internacional Virtual da Educação (Rived)⁵ eram voltados para as Artes naquele momento, perdendo para 34% de OAs relacionados à Física (p.16).

Ao realizar pesquisa na RIVED em novembro de 2018, delimitando a área de conhecimento como artes e o nível de ensino para “Ensino médio”, sem utilizar palavras-chaves, encontrei apenas um objeto, relacionado ao ensino de geometria. Ao retirar a delimitação de nível de ensino, pude encontrar mais dois objetos direcionados ao ensino fundamental.

Os estudantes ficaram alarmados com tais dados, pois achavam que a quantidade seria maior, por considerarem as aulas de Artes mais “divertidas”. após conversarmos sobre o assunto eles avaliaram a possibilidade desse fenômeno ocorrer pela maior familiaridade que os profissionais da área de exatas

³ “O Material Dourado Montessori destina-se a atividades que auxiliam o ensino e a aprendizagem do sistema de numeração decimal-posicional e dos métodos para efetuar as operações fundamentais (ou seja, os algoritmos). No ensino tradicional, as crianças acabam “dominando” os algoritmos a partir de treinos cansativos, mas sem conseguirem compreender o que fazem.” (2016, NEIDE PRANDINI)

⁴ “Perguntados/ Trivia Crack é um aplicativo móvel que permite aos usuários competir contra amigos e pessoas ao redor do mundo. Criado a partir de jogos populares como Trivial Pursuit, tornou-se o jogo mais baixado em dezembro de 2014 da Apple App Store.” (2018, ETERMAX)

⁵ “RIVED: O RIVED é um programa da Secretaria de Educação a Distância - SEED, que tem por objetivo a produção de conteúdos pedagógicos digitais, na forma de objetos de aprendizagem. Tais conteúdos primam por estimular o raciocínio e o pensamento crítico dos estudantes, associando o potencial da informática às novas abordagens pedagógicas.” (s.d, MEC)

tem com a tecnologia. Disseram que pela sua percepção da escola, os professores da área de humanas utilizam menos os recursos tecnológicos.

Após a conversa sobre os OA a sala foi dividida em subgrupos. Não houveram critérios de divisão e então foram entregues roteiros de pesquisa para guiar os alunos durante a produção. Dewey defende a teoria do “aprender fazendo” (PISCHETOLA, P.54), onde a educação é um processo de reorganização dos conhecimentos já adquiridos, partindo desses conceitos veio a ideia de elaborar o roteiro.

Roteiro de Pesquisa

AULA 1- _____ AULA 2- _____ AULA 3- _____

ONDE PESQUISAR? _____

ONDE PESQUISAR? _____

PARA ONDE ENVIAR MEU OBJETO? alerandralorena@gmail.com

POSSO UTILIZAR O LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA?

Figura 1 - Roteiro de Pesquisa. Fonte: autoria própria

Os roteiros (Figura 1) foram pensados para auxiliar os alunos durante a pesquisa e os estudos sobre o conteúdo, para que conseguissem sistematizar os assuntos e organizar melhor o que deveriam pesquisar.

Os interesses para serem pesquisados com base no tema foram distintos, como contexto histórico, estilo de arte, dança, música e cultura no geral. Mostraram dificuldades para decidir e pesquisar os assuntos escolhidos para o desenvolvimento do OA. Pediram para que eu delimitasse o que deveria ser pesquisado.

Cada grupo discutiu como faria seu OA e foi iniciado um roteiro de construção do mesmo. Alguns grupos pontuaram a necessidade de terem algo físico, então decidiram manter seu objeto não apenas no meio virtual.

2.3 Desenvolvimento dos Objetos de Aprendizagem

O segundo encontro foi realizado no laboratório de informática, onde os alunos têm mais facilidade para realizar pesquisas e desenvolver o projeto.

O Grupo 1, disse já ter tido experiência com Objetos de Aprendizagem na aula de matemática, avaliaram como uma forma mais divertida de aprender. Planejam fazer um quiz, juntamente com um OA, para o espectador ter acesso às explicações antes de responder as perguntas.

Já o Grupo 2 avaliou os OA como algo apenas para entretenimento, mas após a mediação os alunos concluíram que o fato de ser mais dinâmico e interativo não faz com que algo não seja um instrumento de estudo. Planejaram desenvolver um jogo na forma física e disponibilizá-lo via web para impressão.

O Grupo 3 é composto por uma quantidade menor de estudantes. Foram os primeiros a começar a realizar a atividade proposta. Planejaram utilizar uma plataforma online para desenvolver um webquest. Também pontuaram a importância de dar “explicações” para as questões erradas pois disseram que não queriam apenas um jogo de certo e errado.

O Grupo 4, composto apenas por meninas, planejou fazer um jogo da memória com imagens e datas de acontecimentos históricos, conversamos sobre o tema e então decidiram repensar o que realmente seria relevante abordar sobre a Arte na Idade Média, deixando o jogo mais complexo, ao mesmo tempo menos focado no “decoreba⁶”. Discutimos a importância e a diferença do contexto histórico e de saber as exatas datas em que os fatos ocorreram.

O 5º e último grupo interessou-se em explorar os recursos do PowerPoint e realizar um OA de apresentação. Foram pontuados alguns temas de interesse

⁶ “Pessoa que decora sem se preocupar em compreender o que memoriza.” Decoreba”, in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013, <https://dicionario.priberam.org/decoreba> [consultado em 02-12-2018].

do grupo acerca do conteúdo proposto, esses foram: cultura, gastronomia e música.

No geral os grupos parecem ter se interessado bastante pela produção dos OA, porém uma queixa geral foi da falta de familiaridade com alguns recursos que ao meu ver seriam de domínio deles, como o PowerPoint® e o Windows Movie Maker®.

No encontro que antecedeu a entrega dos OA fui surpreendida por um filme que os alunos deveriam ver durante a aula no Laboratório de Informática. Eles se mostraram dispersos e não realizaram as tarefas referentes ao desenvolvimento do OA. Apenas alguns alunos tiraram dúvidas sobre como utilizar os Softwares escolhidos para a produção e mostraram algumas referências (Figura 2).

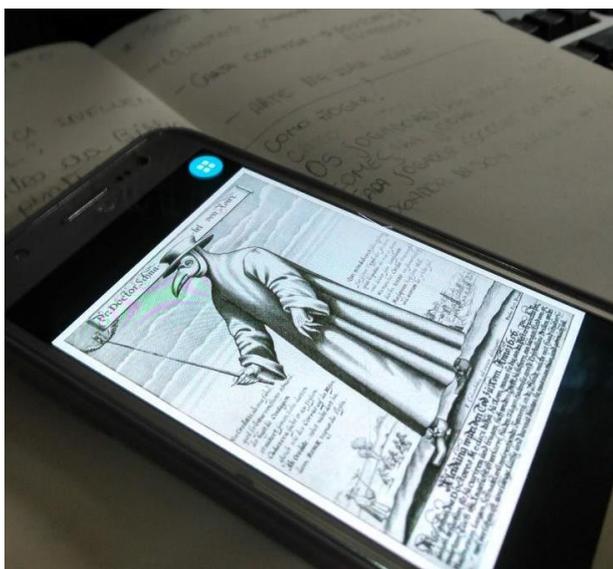


Figura 2 -Busca de referências para produzir OA. Fonte: acervo pessoal

2.5 Apresentação

Esse encontro foi realizado no dia 25/10, cerca de um mês após o primeiro, sendo que os OA produzidos pelos alunos já deveriam estar prontos, esse dia foi destinado para a apresentação dos mesmos.

Os alunos estavam bastante ansiosos para a exposição dos Objetos de Aprendizagem feitos por eles e ao mesmo tempo um pouco preocupados com seu desempenho. Após tranquilizá-los, partimos para as apresentações.

Para as apresentações foram formulados roteiros de pesquisa (Figura 3), para que os alunos se organizassem e também para guiá-los durante a exposição dos OA.

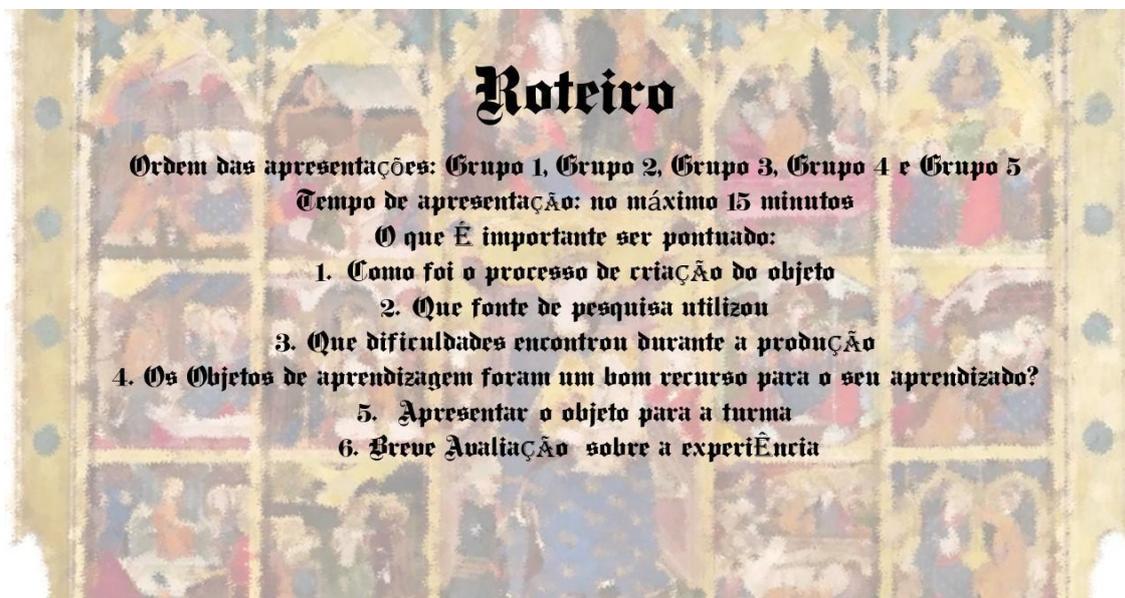


Figura 3 - Roteiro de Apresentação. Fonte: Autoria própria

O roteiro foi enviado previamente, para que os alunos pudessem se preparar melhor.

Estava previsto que cinco grupos apresentariam, mas um deles não realizou a tarefa, segundo eles por dificuldade que tiveram durante a divisão de funções entre si, mas se propuseram a enviar posteriormente. Dois dos grupos desenvolveram seus OA através da ferramenta PowerPoint®, o outro grupo utilizou a ferramenta de pesquisa online Survio®, já o terceiro também utilizou o PowerPoint, porém como ferramenta para criar um jogo impresso.

Todos os jogos, sem exceção, foram de perguntas e respostas objetivas, talvez por já estarem condicionados a isso em suas avaliações. Talvez essa seja a única forma de avaliação que conhecem e consideram adequada.

Ao final do 4º encontro os alunos tiveram a oportunidade de aprender um com os outros, vendo assim que são aptos a repassarem seus conhecimentos uns para os outros, foi uma atividade bastante prazerosa e produtiva para todos.

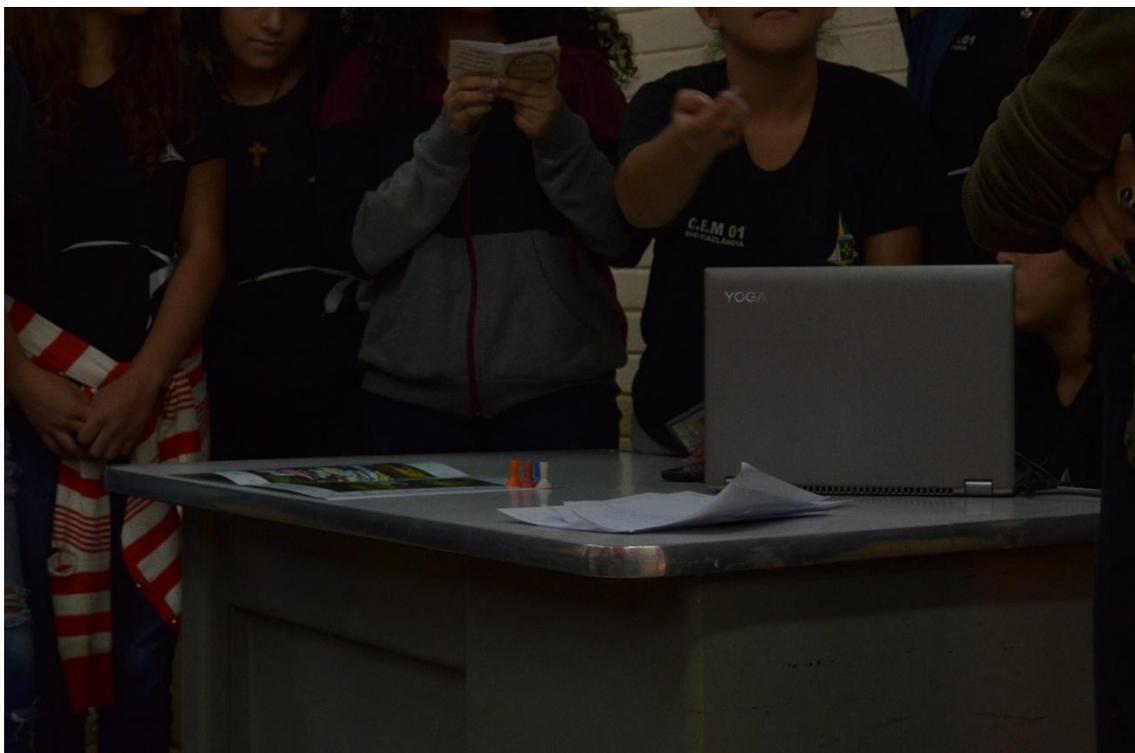


Figura 4- Estudantes apresentam seu trabalho. Fonte: acervo pessoal

2.6 Apresentando os OA para a turma



Figura 5 - Símbolos utilizados em mapa construído para representar grupos e temas abordados em seus trabalhos. Fonte: autoria própria



Figura 6 - Mapa conceitual de conteúdo abordado pelos alunos. Fonte: Autoria Própria

Grupo 1- Os alunos utilizaram tutoriais do Youtube® para fazer a apresentação do PowerPoint se tornar o jogo “Será Você um Especialista em Idade Média?”, utilizando hiperlinks. Segundo os estudantes a dificuldade foi encontrada durante o processo de produção, pois não tinham familiaridade com a ferramenta.

Também encontraram dificuldades para conseguir sistematizar os estudos e elaborar as perguntas, pois não tinham familiaridade em estar do “outro lado”, contudo são acostumados apenas a responder às indagações e não formulá-las.



Figura 7 - Apresentação do jogo do grupo 1. Fonte: acervo pessoal

Utilizaram como referência a Wikipédia e o site Toda Matéria, disseram não ter encontrado o conteúdo no livro didático. Consideraram que foi um bom recurso para aprenderem o conteúdo, por conta da ludicidade envolvida por trás da produção e por terem que pesquisar para elaborar as perguntas e respostas.

Grupo 2- Esse grupo também fez a utilização do PowerPoint para criar o “Quiz do Nosso Passado”. Se queixaram de não ter tido um tempo muito grande para aprender a produzir algo mais “elaborado”, além da falta de familiaridade com as ferramentas, item que foi mencionado por todos os grupos.

Quiseram se focar prioritariamente na culinária da época, disseram ter tido dificuldades para encontrar materiais sobre o assunto. Utilizaram como referência apenas o site História da Arte.



Figura 8 - Grupo 2 apresentando seu trabalho Fonte: acervo pessoal

Os alunos avaliaram a produção dos OA como bastante prazerosa e vantajosa. Disseram ter tido mais facilidade para aprender o conteúdo através das pesquisas que realizaram para elaborar o jogo.

Pontuaram também que pretendem utilizar Objetos de Aprendizagem para aprender e revisar conteúdos de outras disciplinas.

Grupo 3- Esse foi o único grupo que não fez a utilização do PowerPoint®, optaram pela plataforma online Survio®, um software de pesquisa online.

Relataram sentimento de frustração por não terem conseguido realizar a pesquisa da forma que queriam inicialmente. Passaram muito tempo pesquisando sobre o conteúdo e dedicaram menos tempo para a produção. A ferramenta que utilizaram não é um questionário e sim uma pesquisa, diferente do que pretendiam.

Utilizaram como referência os sites Um Olhar Sobre a Arte, EducaBras, Wikiwand, Wikipédia e História da Arte.

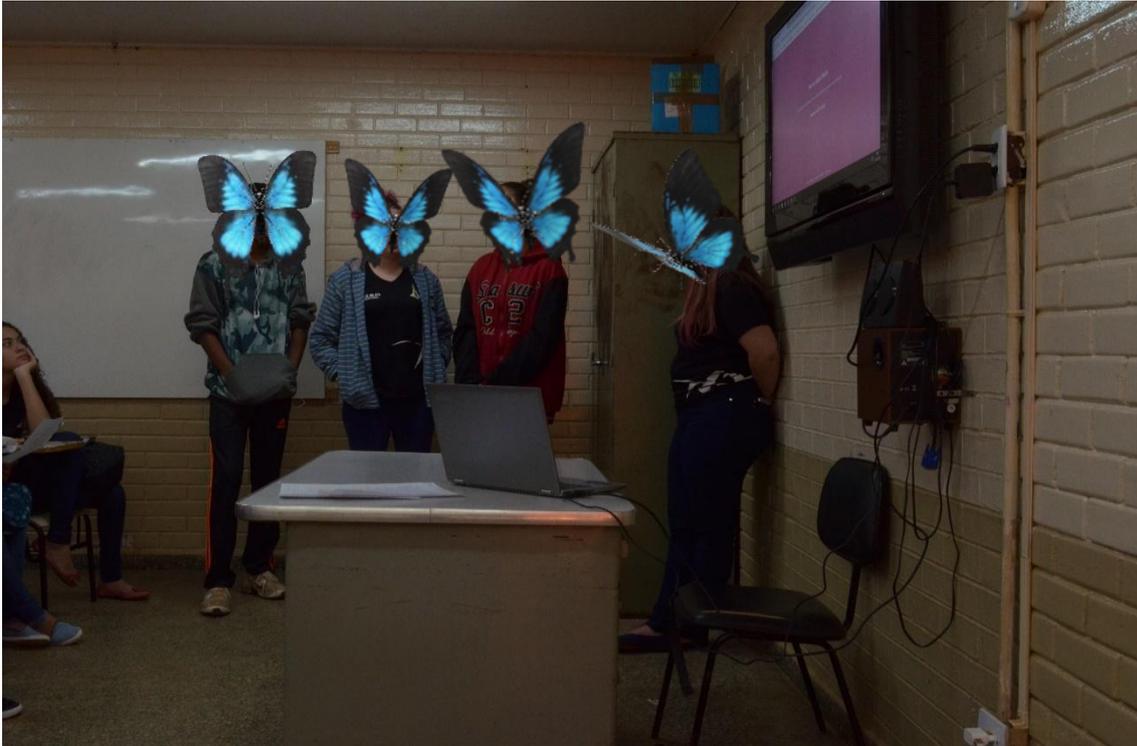


Figura 9 - Grupo 3 em apresentação Fonte: Acervo pessoal

Mesmo não tendo conseguido atingir suas expectativas, o grupo avaliou que o desenvolvimento do OA foi bastante positivo, pois através da produção conseguiram solidificar melhor o conteúdo, além de terem tido a oportunidade de conhecer outros processos para obtenção de conhecimento e poderem compartilhar isso com seus amigos, se tornando mais ativos no processo de ensino e aprendizagem.

Grupo 4- O jogo “Medium Aevum” foi o único impresso, mas os estudantes utilizaram o PowerPoint® para criar seu design. Escolheram um jogo impresso por acreditarem que assim ele seria mais interativo e lúdico.

Utilizaram como referência os seguintes sites: Toda Matéria, Diálogo Livre, SCRIBD e Wikipédia.

Disseram que a produção foi bastante árdua, pois não tinham nenhuma familiaridade com ferramentas como Word e PowerPoint, então tiveram que aprender do zero. Tiveram dificuldades em organizar as tarefas entre os membros do grupo, sobrecarregando alguns deles. Relataram bastante conflitos entre os membros do grupo.

Optaram por perguntas mais fechadas por se assimilarem mais com que os professores costumam cobrar em suas avaliações.



Figura 10 - Grupo 4 apresentando. Fonte: acervo pessoal

Consideraram que a produção foi um meio facilitador para o aprendizado, mesmo com os contratempos encontrados durante o percurso, disseram ter tido mais facilidade para memorizar e compreender o conteúdo após jogarem.

Grupo 5- O grupo não produziu o OA, segundo eles por não terem conseguido sistematizar as tarefas, devido à “líder” do grupo estar viajando. Mas gostaram de participar das atividades propostas pelos colegas de turma. Segundo eles essa foi uma forma mais divertida de aprender, assim facilitando o processo.



Figura 11 - Alunos acessando objetos de aprendizagem produzidos pelos colegas. Fonte: acervo pessoal.

3. ONDE CHEGAMOS?

Com base nos conceitos estabelecidos no capítulo 1, agora no capítulo 3 são analisados e avaliados os Objetos de Aprendizagem produzidos pelos alunos.

3.1 Análise geral dos dados

Segundo Silva um OA “está diretamente relacionado à didática educacional sendo, por isso, definido a partir de abrangência dos assuntos abordados, da sequência da apresentação dos conteúdos e dos recursos que utiliza” (2011, p28), evidenciando então a importância do meio para o desenvolvimento do aprendizado.

Já Fernández, (2017) pontua a importância do feedback do participante, onde ele pode expressar como foi sua experiência com o OA e também “favorecer ou promover resultados não homogêneos” (página), saindo então do modelo que estamos acostumados que busca respostas mais fechadas, limitando a possibilidade de reflexão.

Com base nesses pensamentos são estabelecidos alguns critérios para avaliar os OA produzidos pelos alunos: Design, Habilidade de Pesquisa e Motivação.

O grupo 1 realizou um jogo simples, com perguntas rápidas e respostas objetivas, sem abertura para reflexão acerca do conteúdo. O conteúdo foi inserido da mesma forma que encontrado na internet, assim como os outros grupos. Os estudantes não estão habituados a realizar pesquisas onde podem manifestar seu senso crítico. Isso pode ter se refletido na elaboração das perguntas. Apesar disso o jogo possibilita que os alunos tenham acesso a diversos conteúdos sobre Arte na Idade Média, como história e cultura e podem despertar o interesse pelo assunto.

Fizeram uma boa utilização dos hiperlinks, simulando bem um jogo. Não souberam utilizar bem o contraste entre a cor das letras e a imagem que foi escolhida e inserida em todas as páginas do PowerPoint, tornando difícil que algumas informações fossem visualizadas. Porém não trabalhamos isso antes

do início do desenvolvimento do Objeto, talvez por isso tenha passado despercebido pelos estudantes.



Figura 12 - Trecho de slide produzido pelos alunos do grupo 1. Fonte: acervo pessoal

É um jogo autoexplicativo e de fácil compartilhamento. Mas exige que o participante tenha conhecimento prévio sobre o assunto para que consiga responder às questões.

Os estudantes utilizaram “memes⁷” (Figura 13) como recurso de ludicidade o que pode despertar mais o interesse dos mais jovens, adeptos ao uso de redes sociais.



Figura 13 - Trecho retirado de slide produzido por alunos do grupo 1. Fonte: acervo pessoal

⁷ “O termo é bastante conhecido e utilizado no "mundo da internet", referindo-se ao fenômeno de "viralização" de uma informação, ou seja, qualquer vídeo, imagem, frase, ideia, música e etc, que se espalhe entre vários usuários rapidamente, alcançando muita popularidade.”

O segundo grupo produziu um Objeto bastante semelhante ao primeiro, com a utilização de hiperlinks, que pediram para que eu ensinasse que fizessem durante as orientações. Tiveram dificuldades para encontrar o conteúdo desejado para criação do jogo, que era culinária (Figura 14), então algumas perguntas foram de mais difícil compreensão.

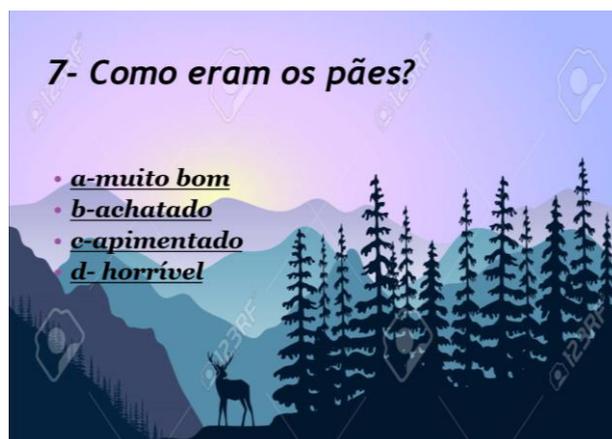


Figura 14 - Trecho retirado de slide do grupo 2. Fonte:acervo pessoal

O jogo possibilita que diversos assuntos sejam trabalhados e desperta o interesse pelo conteúdo de forma lúdica. O grupo mostrou uma variedade maior de escolha de conteúdos para serem trabalhados, mas não conseguiu desenvolvê-los tão bem, por não praticarem tanto o exercício de pesquisas voltadas para a área de artes. O trabalho ajudou para que pudessem refletir sobre esses aspectos, além de terem aprendido um pouco mais sobre a história da arte.



Figura 15 - Slide retirado de apresentação do grupo 2. Fonte: Acervo Pessoal.

Na primeira versão do jogo os alunos não utilizaram nenhuma imagem, então pedi que fizessem essa modificação antes de enviarem a versão final. Após essa sugestão eles inseriram diferentes imagens como plano de fundo, porém nenhuma era referente ao tema do OA, o que pode ter acrescentado pouco ao trabalho. O professor da turma disse ter ensinado os alunos a salvar as imagens no computador, pois os mesmos não sabiam como realizar tal tarefa.

Além das imagens que utilizaram (Figura 16) poderiam ter acrescentado algumas outras referentes ao período artístico trabalhado, somando assim ao conteúdo do Objeto de Aprendizagem desenvolvido.

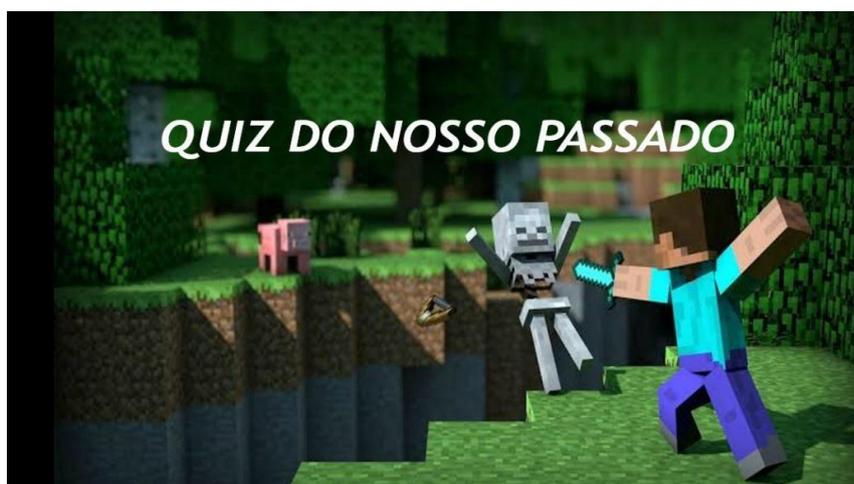
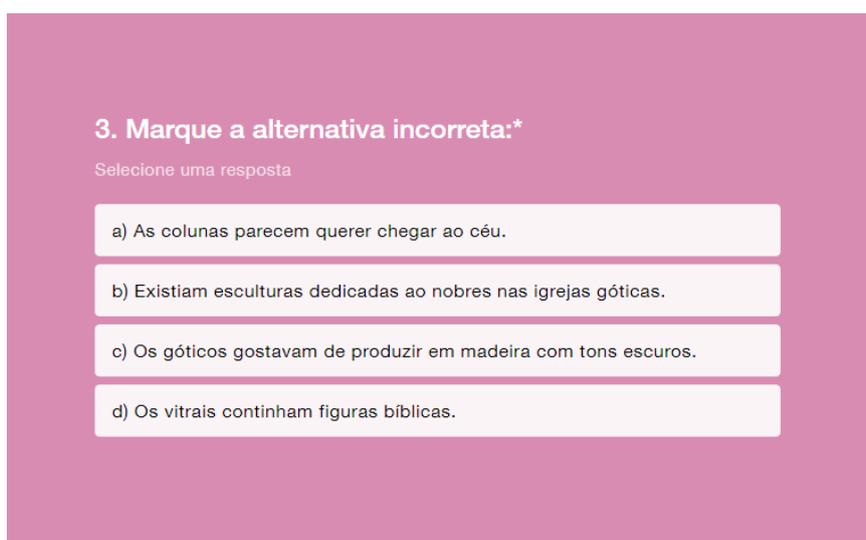


Figura 16 - Slide retirado de apresentação do grupo 2. Fonte: acervo pessoal

O terceiro grupo foi o que mais apresentou domínio no conteúdo estudado, pois durante a apresentação, expressaram entendimento muito significativo a respeito do tema, além de acrescentaram nas outras apresentações.

A plataforma que utilizaram (Figura 17) é destinada a pesquisas, então o participante só sabe se errou ou acertou ao final do questionário.



3. Marque a alternativa incorreta:*

Selecione uma resposta

- a) As colunas parecem querer chegar ao céu.
- b) Existiam esculturas dedicadas ao nobres nas igrejas góticas.
- c) Os góticos gostavam de produzir em madeira com tons escuros.
- d) Os vitrais continham figuras bíblicas.

Figura 17 - Slide retirado de apresentação do grupo 3. Fonte :Acervo pessoal

Os alunos disseram ter se baseado no formato de questões cobrado no ENEM⁸. As questões são fechadas, exigem uma resposta objetiva, mas podem fazer com que o participante reflita sobre o tema exposto. Porém o certame não costuma fazer questões como as produzidas pelos alunos, eles abordam o conteúdo de forma mais interdisciplinar.

Mesmo que de forma breve exploraram o uso de imagens (Figura 18) referentes ao tema.

⁸ “O Exame Nacional do Ensino Médio é uma prova realizada pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, autarquia vinculada ao Ministério da Educação do Brasil, e foi criada em 1998. Ela é utilizada para avaliar a qualidade do ensino médio no país.” (2015, INEP)



Figura 18 - Slide retirado da apresentação do grupo 3. Fonte: acervo pessoal

Me dispus a ajudar todos os grupos, porém o único grupo que solicitou essa ajuda foi o grupo 4. O grupo apenas de alunas produziu o jogo Medium Aevum, que foi o único impresso.

No que diz respeito ao design (Figura 19 A e B) do jogo nota-se que tiveram maior auxílio durante o processo de produção, o que pode evidenciar a importância da mediação feita pelo educador durante os processos de ensino e aprendizado.

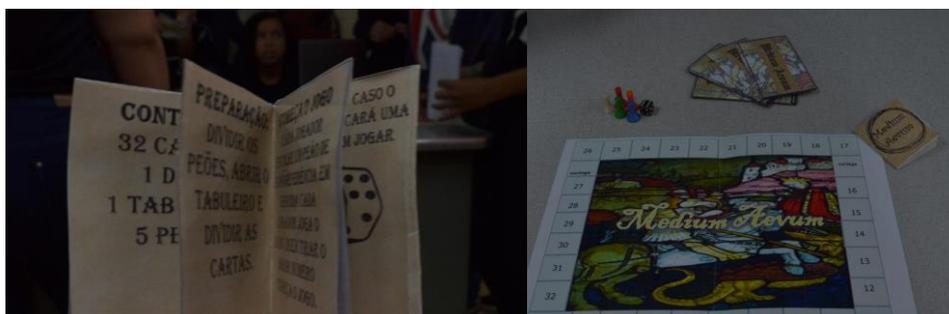


Figura 19 (A) - Manual produzido pelos integrantes do grupo 4 (B) Jogo produzido pelos alunos, tabuleiro, manual e cartas. Fonte: Acervo pessoal

As alunas fizeram mais perguntas que a soma de todas feitas pelos outros grupos. Pareciam estar mais focadas no processo de desenvolvimento do OA por estarem sendo mais tutoradas.

Falei com as alunas sobre a importância da reflexão, abertura de diálogo e aprendizagem significativa⁹, para ajudar na elaboração das perguntas. Elas fizeram as cartas e colocaram suas respostas, não considerando como certa apenas a resposta dada com as mesmas palavras, mas como uma forma de guia para os que não dominam tanto o conteúdo, diferente da ideia que tiveram inicialmente, que era considerar como certa apenas as respostas idênticas ao descrito na carta.

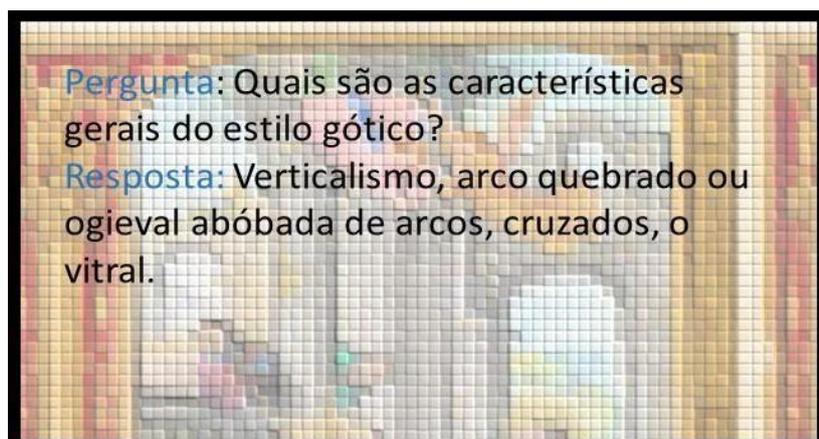


Figura 20 - Pergunta produzidas pelo grupo 4. Fonte: acervo pessoal

As alunas iriam produzir o OA em folhas de papel A4, sem desenhos, nem nenhum tipo de padronização que se assemelhasse a um jogo. Porém, após discutirmos sobre a importância do compartilhamento de ideias e as facilidades de criação de imagens no computador, decidiram utilizar uma plataforma computacional, que primeiramente seria o Canva, porém acabou sendo utilizado o PowerPoint.

Apesar de ter muitas perguntas, o jogo pode ser realizado de forma rápida. Não exige que os participantes tenham conhecimento aprofundado sobre o tema, podem aprender enquanto jogam.

⁹ "Aprendizagem significativa é o conceito central da teoria da aprendizagem de David Ausubel." (2011, Elisângela Fernandes)

3.2 Análise dos OA segundo os critérios estabelecidos

3.2.1 Habilidade de Pesquisa

Pischetola (2016) aborda em sua obra os conhecidos como nativos digitais/*millennials*¹⁰, que fazem parte de uma geração que já nasceu com acesso à internet, concebida popularmente como “uma geração extremamente habilidosa no uso técnico nas mídias digitais e no acesso aos recursos da web” (p. 40), que não precisariam de instruções relacionadas ao uso de recursos digitais.

Também é evidenciado que esses jovens alunos possuem maior controle sob sua educação, pois possuem uma espécie de “autodidatismo”. Podem utilizar esses meios para realizar pesquisas de seu interesse, porém ao longo da experiência descrita no capítulo anterior foi possível constatar que os jovens não pareciam possuir domínio sobre as ferramentas que costumam ser utilizadas para realizar trabalhos e pesquisas escolares.

Mesmo sendo ditos “nativos” de uma era digital, já que se tratavam de alunos nascidos entre 2000 e 2003, tive a impressão que eles não possuem familiaridade com o pacote Office® e nem com ferramentas de busca como o Google®. No geral, os alunos encontraram muitas dificuldades para realizar as pesquisas e produzir os Objetos Aprendizagem.

Mesmo que os alunos tenham encontrado muitas informações na internet não conseguiram aprofundar-se mais no tema, todos os grupos acessaram praticamente os mesmos sites, geralmente os que apareciam primeiro no resultado das pesquisas.

Na figura 5 é possível os temas pesquisados, um dos grupos pesquisou sobre alimentação no período da Idade Média, eles alegaram que não encontraram quase nada sobre isso nos sites, porém realizei uma pesquisa rápida no Google usando as palavras “alimentação na idade média” e consegui encontrar diversas informações sobre o tema.

¹⁰ “A geração Millenium é formada por jovens que nunca viveram sem internet, compartilham suas experiências e acreditam que têm a capacidade de mudar o mundo.” (2016, PISCHETOLA)

De modo geral, os alunos não souberam utilizar os recursos disponíveis, apenas copiaram e colaram as informações encontradas, fazendo com que elas tivessem formato de pergunta.

É interessante notar que Pischetola (2016) afirma que “até o momento não há evidências de que o autodidatismo tecnológico se traduza, automaticamente, em autodidatismo cognitivo” (p.41), o que pode ajudar a explicar a percepção que tive, que apesar de se tratarem de estudantes com um bom autodidatismo tecnológico, isso não significou necessariamente que esse autodidatismo se aplicou inteiramente à pesquisa.

De fato, Pischetola (2016) acredita na necessidade de um letramento digital, contraposto ao conceito de alfabetização digital. Pois sustenta que há maior importância na reflexão e capacidade críticas geradas pelo uso das ferramentas, ao invés de apenas adquirir a capacidade ou o código necessário para a utilização das TICs. Isto é, da mesma forma que Paulo Freire (2010) colocaria alfabetização como a simples habilidade de ler e escrever e letramento como a capacidade de utilizar estas habilidades para uma função social.

Pischetola (2016) afirma que relações de aprendizagem em rede podem ser ferramentas importantes para a aprendizagem, “a partir da troca com o grupo de pares ou da criação de comunidades baseadas em práticas e interesses comuns” (p. 45). Porém ao mesmo tempo afirma que isso pode facilmente se transformar numa crença:

No entanto, é evidente que o discurso sobre as novas formas de aprendizagem em rede pode facilmente transformar-se numa crença, tal como o expressa a ideia de que existe uma ‘geração Internet’, protagonista deste momento histórico. Por isso, interessa-nos, desmistificar a convicção de que todas as práticas sociais dos jovens em rede são realmente práticas de colaboração (2016, p. 45)

Os alunos sabem pesquisar, todavia esse processo poderia ser trabalhado de forma mais frequente em sala de aula, para que sejam obtidos melhores resultados e para que o conteúdo encontrado seja melhor utilizado, as pesquisas precisam ser mais densas e os resultados poderiam ser mais variados.

3.2.2 Design

Os alunos não souberam explorar bem o design dos Objetos de Aprendizagem, mesmo se tratando de um trabalho para a disciplina de Artes. A falta de contraste (Figura 12) entre o texto e o fundo da maior parte dos jogos dificultou a leitura. Os alunos não foram instruídos sobre isso, pois parti do princípio que eles saberiam como fazer.

Quase não foram utilizadas imagens, principalmente as relacionadas Arte na Idade Média, conteúdo trabalhado entre os estudantes. O que de certa forma surpreende, pois foram abordados temas como pintura e escultura (figura 6) no trabalho, mas nenhum foi exemplificado por meio de imagens. O professor da turma afirmou que anteriormente teve de ensinar os estudantes a salvarem imagens no computador, entretanto eles não fizeram a utilização desse recurso.

Os estudantes fizeram o uso de imagens repetidas, em sua maioria fora do período estudado, disseram que esse padrão foi seguido por não acharem que ia interferir na qualidade do Objeto de Aprendizagem.

Segundo Alves (2016) “Elaborar o Design de Aprendizagem de uma solução significa criar uma solução de aprendizagem pensando na experiência de quem aprende e no que esta pessoa precisa fazer com esse aprendizado” (2016, p. 30). Os alunos criaram estruturas simples para fazer as perguntas nos OA, isso fez com que aumentasse sua usabilidade.

A ferramenta mais utilizada foi o PowerPoint, que possui recursos para criação de animações, que poderiam deixar as apresentações mais interativas, porém isso não foi utilizado por nenhum grupo. Também não foram utilizados recursos de áudio e vídeo.

3.2.3 Motivação

Os alunos sentiram-se motivados em realizar a atividade, pois para isso usaram uma ferramenta que gostam bastante, a internet. O fato de terem utilizado um formato diferente na construção do conhecimento, o OA, também pode ter sido outro fator motivacional.

Segundo Pischetola (2016) “A necessidade de pertencer tem a ver com a percepção de estabelecer relações seguras, dentro de um ambiente no qual o

indivíduo se sinta fazendo parte” (p.63). Os alunos sentiram-se mais livres e protagonistas do processo de aprendizagem com a atividade proposta, algo que no começo os assustou, mas que ajudou que conhecessem outras maneiras de estudar.

Houve um interesse pessoal na realização da atividade, o que possibilitou mais interesse e engajamento por parte dos estudantes. Um dos grupos, porém, não cumpriu a proposta, por não terem conseguido dividir bem as tarefas entre os membros do grupo.

Baseado nas ideias de Pischetola (2016) verificou-se a necessidade dos professores se utilizarem de estratégias mais motivadoras aos estudantes. Nesse caso, o uso de TICs e a criação de OAs. o professor deve induzir os alunos “a se envolverem na resolução colaborativa de problemas” (p.67). Durante o desenvolvimento dos OA os alunos puderam se apoiar nos outros membros do grupo durante a troca de conhecimento, contribuindo para o aprendizado do conteúdo sobre a Arte na Idade Média.

Mesmo que as habilidades de pesquisa não tenham sido totalmente alcançadas, os alunos mostraram bastante contentamento em realizar a atividade e avaliaram que ela ajudou muito para que aprendessem o conteúdo, além de terem achado divertida e de terem conseguido expressar um pouco seu lado criativo.

Diante da transversalidade que essas ferramentas e suas linguagens possuem, o desafio do professor é estabelecer objetivos específicos e formas adequadas para promover processos de ensinar/aprender com novas mídias, de forma significativa. (PISCHETOLA 2016, p. 67)

As TICs e os OA se mostraram como formas muito boas para motivar os estudantes e fazer com que eles pesquisassem mais sobre as Artes, além de dar a eles a oportunidade de exercitar a prática de pesquisa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa permitiu observar a maneira com que os alunos estão lidando com as ferramentas de pesquisa online, além da forma como utilizam as TICs, quando solicitados. Porém, principalmente, a pesquisa se focou na utilização de Objetos de Aprendizagem em um contexto de artes visuais, aliados às ferramentas acima.

Através da análise de grupos focais e dos resultados produzidos a partir de uma proposta de trabalho, foi possível observar melhor a maneira que os estudantes se relacionam com as ferramentas de pesquisa e das TICs. Ao analisar isso em conjunto com uma série de referências, fui levada a propor que apesar dos alunos terem um grande contato com essas ferramentas, não possuem domínio sobre seu uso quando voltado para o seu próprio aprendizado.

Apesar disso, o trabalho com os grupos focais também sugeriu que os alunos se sentiram motivados na realização da tarefa proposta, por estarem mais interessados na utilização de recursos tecnológicos e considerarem isso como uma forma “divertida” de aprender.

Também sugere-se que os estudantes tiveram dificuldade na utilização de imagens em seus trabalhos, apesar de estarmos em constante contato com essas mídias em nosso cotidiano.

Com base em tudo isso, apesar dos reveses acima, eu tendo a chegar à conclusão que os Objetos de Aprendizagem podem auxiliar na construção de aprendizagem em Artes de forma significativa, pois todo o trabalho trouxe resultados promissores quanto à motivação dos estudantes. Deixo como sugestão para expansão da pesquisa deste tema uma investigação mais aprofundada sobre a motivação dos estudantes e sua relação com as TICs, além de um maior aprofundamento sobre a utilização de Objetos de Aprendizagem em Artes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Flora. **Design de Aprendizagem: Com uso de Canvas**. São Paulo: Dvs Editora, 2016.

ALVES, Flora. **Trahentem**. 2017. Disponível em: <<https://canvastrahentem.com/>>. Acesso em: 30 nov. 2018.

BRAGA, Juliana. **Objetos de Aprendizagem: Volume 1 - Introdução e Fundamentos**. Santo André: Editora da Ufacb, 2014.

CAETANO, Alexandra Cristina Moreira. **Game-Arte – Objetos de Aprendizagem em Artes Visuais**. 2008. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2008/tc/552008124400am.pdf>>. Acesso em: 01 set. 2018.

DEWEY, John. **El Arte como experiencia**. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1934.

ETERMAX. **Trivia Crack**. 2018. Disponível em: <<http://www.triviacrack.com/>>. Acesso em: 30 nov. 2018.

FERNANDES, Elisângela. **David Ausubel e a aprendizagem significativa**. 2011. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/262/david-ausubel-e-a-aprendizagem-significativa>>. Acesso em: 29 nov. 2018.

FERNÁNDEZ, Tatiana; FRAIZ, Laura; GUIMARÃES, Cristiany Fernanda. **Os Objetos de Aprendizagem nos processos de formação docente na educação em artes visuais**. Curitiba: Blanche, 2017.

FNDE. **Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo)**. Disponível em: <<https://www.fnde.gov.br/programas/proinfo>>. Acesso em: 29 nov. 2018.

LIMA, Maria do Socorro Bezerra; MOREIRA, Érika Vanessa. **A Pesquisa Qualitativa em Geografia**. Caderno Prudentino de Geografia, Presidente Prudente, v. 2, n. 37, p.27-55, ago. 2015. Disponível em: <<http://revista.fct.unesp.br/index.php/cpg/article/viewFile/4708/3618>>. Acesso em: 17 nov. 2018.

KIND, Luciana. **Notas para o trabalho com a técnica de grupos focais.** Disponível em: <http://portal.pucminas.br/imagedb/documento/DOC_DSC_NOME_ARQUI20041213115340.pdf>. Acesso em: 20 out. 2018.

LOYOLA, Geraldo Freire. **Professor-artista-professor: Materiais didático-pedagógicos e ensino-aprendizagem em Arte.** 2016. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/EBAC-A9GJ98/professor_artista_professor__materiais_did_tico_pedag_gicos_e__ensino_aprendizagem_em_arte.pdf?sequence=1>. Acesso em: 01 ago. 2018.

MIGUEL, Douglas Gregório. **Objetos de Aprendizagem e seu Papel na Construção do Conhecimento.** 2013. Universidade de São Paulo – USP. Disponível em: <<http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=educaonline&page=article&op=view&path%5B%5D=408&path%5B%5D=510>>. Acesso em: 29 ago. 2018.

MEC. **Conheça o Inep.** 2015. Disponível em: <<http://portal.inep.gov.br/conheca-o-inep>>. Acesso em: 1 dez. 2018.

MEC. **Conheça o projeto RIVED.** Disponível em: <<http://rived.mec.gov.br/projeto.php>>. Acesso em: 1 dez. 2018.

OLIVEIRA, Neide Prandini Cardoso de. **Dificuldade na aprendizagem do sistema de numeração decimal e das quatro operações fundamentais no sexto ano do ensino fundamental.** 2016. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_pdp_mat_unioeste_neideprandinicardoso.pdf>. Acesso em: 29 nov. 2018.

PISCHETOLA, Magda. **Inclusão Digital e Educação: A nova cultura da sala de aula.** Rio de Janeiro: Editora Vozes Ltda, 2016.

PONTES, Gilvânia Maurício Dias de. **Reflexões sobre a experiência estética na educação.** Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/gearte/article/download/56448/34865>>. Acesso em: 03 dez. 2018.

PRIBERAM. **Decoreba**. 2018. Disponível em:
<<https://dicionario.priberam.org/decoreba>>. Acesso em: 30 nov. 2018.

SILVA, Robson Santos da. **Objetos de Aprendizagem para educação a distância: Recursos educacionais abertos para ambientes virtuais de aprendizagem**. São Paulo: Novatec, 2011.

ROSA, Jorge Leandro. **Experiência estética**. Disponível em: <<http://www.artecoa.pt/index.php?Language=pt&Page=Saberes&SubPage=ComunicacaoELinguagemArte&Menu2=Autores&Slide=118>>. Acesso em: 25 out. 2018.

SOSNOWSKI, Katyuscia; MOTTA FILHO, Manoel. **Novas tecnologias e a Arte: Algumas reflexões sobre a formação de professores de Arte no Brasil**. 2015. Disponível em: <http://cac.php.unioeste.br/eventos/senieeseminario/anais/Eixo1/NOVAS_TECNOLOGIAS_E_A_ARTE_ALGUMAS_REFLEXOES SOBRE_A_FORMACAO_DE_PROFESSORES_DE_ARTE_NO_BRASIL.pdf>. Acesso em: 30 set. 2015

TOMASI, Christiane Pereira do Amaral. **As mídias contemporâneas e a sua contribuição para o ensino das Artes Visuais através da produção da imagem no ambiente escolar**. 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/169797/TCC_Tomasi.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 28 ago. 2018

VOIGT, Alexandra. **A importância das ferramentas tecnológicas na aprendizagem da Arte através das releituras digitais**. 2016. Universidade Federal de Santa Catarina. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/169795/TCC_Voigt.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 5 set. 2018.