PRODUÇÃO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM PARA AULAS DE HISTÓRIA: ENTRE TEORIA E PRATICA*

Eremita Tânia Silva da Paixão**
SEMED
minhapoesia@hotmail.com

Introdução

A presente comunicação vem apresentar o trabalho desenvolvido para o IAT-Instituto Anísio Teixeira, órgão em regime especial da Secretaria de Educação do Estado da Bahia, quando participei como consultora da equipe multidisciplinar na concepção de Objetos de Aprendizagem (OA) para o ensino de História no ano de 2010. "O Banco de Objetos Educacionais é um ambiente colaborativo, em formato de repositório de arquivos, criado no Portal do Educador Baiano, que disponibiliza conteúdo de interesse pedagógico."[1] Esse banco de dados foi criado para subsidiar a prática pedagógica dos professores de História e de outras áreas do conhecimento da rede estadual de ensino e demais profissionais da educação ampliando a possibilidade de uso das novas tecnologias da informação e comunicação (TIC) nas escolas do ensino básico.

A produção colaborativa serve para reforçar o desenvolvimento de trabalhos multidisciplinares e favorece o diálogo entre diferentes áreas do conhecimento na articulação de diversos saberes que se afastam e se cruzam no processo do ensino de e aprendizagem.

Durante a produção dos objetos, se fez necessário revisitar conteúdos no sentido de agregar valores ao conhecimento já adquirido. Por outro lado, não somente conteúdos foram revistos, mas também metodologias de trabalho foram questionadas a fim de responder as inquietações que foram surgindo no decorrer da elaboração dos OA de História.

---

*O Presente trabalho é fruto das reflexões mantidas durante a produção de Objetos de Aprendizagem para o Instituto Anísio Teixeira (IAT).

**Possui graduação em História licenciatura e Bacharelado pela Universidade Católica do Salvador, Especialização em História e Cultura Afrobrasileira pela Faculdade Visconde de Cairu. Docente da rede estadual de ensino do Estado da Bahia. Coordenadora de área do ensino de História e Cultura Afrobrasileirada Secretaria Municipal de Educação de Vera Cruz (SEMED), desenvolve pesquisa sobre a história da ilha de Itaparica, formação professores e ensino de História.

[1]Disponível em http://www.iat.educacao.ba.gov.br/node/1236. Acessado em 10.04.2012

A partir do primeiro encontro da equipe multidisciplinar se fez necessário realizar uma seleção de textos teóricos acerca da produção desses objetos, foi realizado também a consulta a sites da RIVED – Rede Interativa Virtual de Educação (2007)[2] e Microsoft que têm diversas produções em ambiente virtuais. Para elaboração dos objetos ficou acertado todas as terças-feiras encontros entre os técnicos da educação e de informática, programadores e web designers, para socialização das produções.

Nesta fase inicial do projeto, para fundamentar a escolha dos temas a serem trabalhados consultei os PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino de História nos níveis Fundamental e Médio e as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino de História e Cultura Afrobrasileira. A partir desses dois norteadores fui para uma nova fase: seleção de conteúdos, os quais foram escolhidos através do diálogo com professores de História do Município de Vera Cruz acerca do uso das novas tecnologias, em particular, Objetos de Aprendizagem em sala de aula como ferramenta pedagógica para o ensino dos conteúdos propostos.

A partir de então mantive um ciclo de conversas/entrevistas com os alunos do nono ano da escola estadual professor Germano Machado Neto, localizada no bairro de Marechal Rondon, nesse encontro os estudantes apresentaram sugestões para os conteúdos que foram selecionados vir a interagir com eles através de um ambiente virtual de aprendizagem e apresentaram quais eram suas principais dificuldades acerca desse mesmo conteúdo.

Após essa fase de organização das ideias iniciei a construção dos Projetos e posteriormente Roteiros dos objetos de aprendizagem descrevendo cada passagem do mesmo de forma a favorecer a vetorização pela equipe técnica responsáveis por dar forma aos espaços, movimento, aparência e cores.

Ana Cecília Togni, no artigo *construindo objetos de aprendizagem* salienta que:

> [...] precisamos assegurar que haja comunicação clara entre o grupo de trabalho, até que se obtenha o produto final. Essa comunicação, "é registrada em *documentos de especificação". (*Filatro 2008:58), Entre esses documentos se encontram roteiros escritos ou storyboards. [3]

---

[2] http://www.rived.mec.gov.br, neste site do MEC há várias informações sobre objetos de aprendizagem, como artigos, cursos e vários objetos disponíveis para serem usados.

[3] TOGNI, Ana Cecília. *Construindo Objetos de Aprendizagem*. Disponível em: //http: www.univates.br/ppgece'docs/materiais_2010/construindo_objetos.pdf. Acessado em: 03 de maio de 2012.

Nesses roteiros foram descritos o objetivo, o resumo e os passos do objeto. No Storyboard foi feito a descrição detalhada de cada cena, texto, imagem, botões, som e ações que o objeto deveria conter.

Durante a execução dos roteiros surgiram algumas inquietações: Como os objetos de aprendizagem de história poderiam contribuir para a construção de saberes dos estudantes? Qual a relação dos professores de história com os saberes que ensinam e a proposta pedagógica do uso de objetos virtuais de aprendizagem em suas aulas? Como o professor poderá aliar sua experiência à tecnologia trazendo novas propostas pedagógicas para a sala de aula?

Propondo uma nova dinâmica da relação escola com o uso das novas tecnologias para o ensino, Silva (2001) "vislumbrando a possibilidade de vitalização da sala de aula" como um espaço de interatividade propõe uma nova dinâmica entre o professor (a), o aluno (a) e o que é ensinado através das novas tecnologias.

> A sala de aula interativa seria o ambiente em que o professor interrompe a tradição falar/ditar, deixando de identificar-se com o *contador de histórias*, e adota uma postura semelhante a do *designer* de *software* interativo. Ele constrói um conjunto de territórios a serem explorados pelos alunos e disponibiliza co-autoria e múltiplas conexões, permitindo que o aluno também *faça por si mesmo*.[...] O aluno, por sua vez, passa de espectador passivo a ator situado num jogo de preferências, de opções, de desejos, de amoré, de ódios e de estratégias, podendo ser emissor e receptor no processo de intercompreensão. E a educação pode deixar de ser um produto para se tornar processo de troca de ações que cria conhecimento e não apenas o reproduz. (p.23)

Neste contexto, ensinar é uma prática que exige do(a) professor(a) entender que seu papel vai além de um ensino de transmissão de conteúdos, ele é peça fundamental no processo de construção do conhecimento e o ato de aprender faz do estudante sujeito do processo que participa, cria e produz informação.

> O reconhecimento do professor como autor do seu texto de saber, mesmo que essa autoria esteja inserida num contexto de autonomia relativa, como afirma Chevallard (1991), implica o reconhecimento da sala de aula como espaço de ação e produção de saberes, onde há possibilidades de criação, dúvidas, incertezas, situações inesperadas e desconcertantes.[...] (MONTEIRO, 2007, p.115)

Nessa trama de troca mútua, elaborei objetos de aprendizagem para o ensino de história, de forma que o estudante ao se apropriar do conteúdo possa estabelecer interações, relações, interpretações aplicando-os a diferentes contextos de aprendizagem – em história há uma relação de interdependência entre o antes e o depois, a causa e efeito.

> Para Moniot, ela [a história] fornece conhecimentos, referenciais para compreender o mundo e seu caos, compreender as diferenças, os conflitos, avaliar as mudanças e as permanências, ver na longa duração o jogo das instituições. Ela fornece um método, não aqueles dos historiadores, strictu sensu, mas um método geral de análise e avaliação crítica para aprender a lidar com os acontecimentos em sua complexidade, pelo exame dos discursos e das crenças, nos diferentes contextos (MONTEIRO, 2007, p.109)

Portanto, entre a teoria ensinada em sala de aula e sua transposição e interpretação através dos objetos de aprendizagem, espera-se que este último seja elemento de motivação, curiosidade e agregue valores por meio da interatividade na construção dos saberes em sala de aula e fora dela.

1. A experiência de produzir os Objetos de Aprendizagem

Produzir um material multimídia interativo é a ação de unir informações em forma de texto, animação, imagens, simulação para ser usada como suporte a aprendizagem. Esse material oferece a possibilidade de explicar os conteúdos ao selecionar trechos que podem ser reutilizados em diferentes contextos de aprendizagem.

Ao tratar dos assuntos, escolhi os pontos considerados como tema de conflito ou ponto de tensão para ser contemplado no ambiente virtual de aprendizado. Destarte conteúdos extensos podem proporcionar vários objetos diferentes em um único repositório que pode armazenar vários objetos a serem utilizados por diferentes professores em diferentes instituições de educação assim como pelos estudantes.

Em história a produção do objeto se torna mais complexa por partir da subjetividade – para produzir bons objetos e auxiliar a construção do conhecimento há de se levar em conta o público alvo, a aplicabilidade do conteúdo escolhido e o conhecimento que esse objeto irá proporcionar, além de ter bem definido o objetivo que deseja ser alcançado tendo o cuidado de aliar: comunicação visual e interpretação da narrativa histórica

Mas o que podemos definir por objeto de aprendizagem? O que significa essa tecnologia como campo da educação? Acredito que os objetos servem para despertar no educando o interesse de aprofundar uma pesquisa sobre o tema visto. Funciona como um elo entre o estudo disciplinar e as novas tecnologias da informação – o professor pode a partir de um objeto para criar um ambiente de aprendizado colaborativo favorecendo a troca ou compartilhamento de informações.

Pimenta & Batista (2004, p.102), ao tratarem sobre sistema de gestão na aprendizagem na pesquisa em que se mencionam à contextualização da internet e seus principais serviços no âmbito do e-learning[4] faz referência a objetos de aprendizagem como:

> Uma unidade de aprendizagem de pequena dimensão, desenhada e desenvolvida de forma a fomentar a sua reutilização, eventualmente em mais do que um curso ou em contextos diferenciados, e passível de combinação e/ou articulação com outros Objetos de Aprendizagem de modo a formar unidades mais complexas e extensas.

No entanto, essa não é uma única definição para os objetos de aprendizagem por sua importância existem diversas definições.

2. O Objeto de Aprendizagem na aula de História

Utilizando o banco de objetos educacionais disponibilizado pelo IAT, escolhi para explorar em sala de aula o objeto de aprendizagem que produzi *Lutas e Conquistas – A Revolta dos Malês, do banco de objetos educacionais disponibilizados pelo IAT* (figura ao lado)[5]. Minha intenção ao trabalhar com esse objeto foi colocar o estudante em contato com um dos conteúdos que fez parte do ciclo de estudos sobre Movimentos Sociais e Resistência Negra no Brasil, para efeito das discussões na escola Estadual Desembargador Julio Virginio de Santana em Vera Cruz/Ba referente ao dia da Consciência Negra durante o mês de

[4] Ensino através da tecnologia da informática: Virtual e a distância;
[5] Disponível em http://www.iat.educacao.ba.gov.br/banco_de_objetos, acesso em 20.04.2012

novembro de 2011, cujo sujeitos experimentais foi a turma composta por estudantes do 2º ano do ensino médio.

> O historiador realiza um processo de construção do conhecimento – graças às suas próprias capacidades cognitivas, à sua consciência metodológica e ao valor que reconhece ao conhecimento histórico – e, através da investigação, chega ao texto historiográfico; o aluno, por sua vez, realiza um processo de construção do conhecimento mediante o uso das fontes ou mediante o estudo de textos e deve chegar a compreender não só o conhecimento, mas também como procede o historiador e como funciona o conhecimento (MATTOZZI, 1998, p. 38).

Na construção do conhecimento os objetos de aprendizagem têm como diferencial uma nova forma de comunicar o conteúdo, provocando o estudante para a se debruçar para pesquisa. Nesse processo, o estudante elabora outras formas de apropriação desse conhecimento.

O uso dos objetos de aprendizagem pressupõe um ambiente colaborativo, nesse ambiente há a integração do professor-aluno mediada pelo computador, que aparece como um significativo recurso pedagógico para o aprendizado. Contudo, muito embora o estudante possa acessar aos objetos e produzir suas próprias interpretações e conclusões a presença do professor durante esse processo de maturação do conhecimento é fundamental, pois, elabora a aula com *intencionalidade* para promover a aprendizagem.

O uso da intencionalidade no planejamento das aulas requer que o professor (a) esteja atualizado (a), atento a essa nova linguagem tecnológica. Que conheça o "movimento contemporâneo das técnicas" diz SILVA (2001, p.69) ao referir-se ao autor Pierre Levy. Esse é um movimento cíclico de interdependência: ao professor (a) cabe planejar suas aulas; a escola cabe disponibilizaros laboratórios de informática; e ao estudante cabe o espírito investigativo, curiosidade, e vontade de conhecer.

Nesse contexto, uma sala de aula interativa, requer um professor pesquisador e motivador da construção do conhecimento que "em sala de aula, pode garantir a confrontação coletiva e a aprendizagem atentando para a teia de interações constituída por ele mesmo, pelos alunos, conteúdos curriculares e instrumentos pedagógicos (meios de comunicação, equipamentos de ensino, etc.)" (SILVA, 2001, p.176)

A metodologia adotada teve como proposta discutir sobre a importância da Revolta dos Malês para a história da Bahia e dos brasileiros: O que faz dela exemplo de

organização de resistência dos africanos no Brasil? No primeiro momento os alunos receberam um roteiro com os passos para abrirem o objeto de aprendizagem, que pode ser acessado on line ou baixado para o computador, em uso off line. Segundo os PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais, o uso dos computadores em sala de aula como ferramenta pedagógica "possibilita a criação de ambientes de aprendizagem em que os alunos possam pesquisar fazer antecipações e simulações, confirmar idéias prévias, experimentar, criar soluções e construir novas formas de representação mental" (BRASIL, 1998, p.141).

No segundo momento os alunos reunidos em grupo discutiram sobre o objeto, destacaram o que mais lhes chamou à atenção. Em seguida cada grupo recebeu o texto do historiador João José Reis sobre a Revolta dos Malês em 1835. Os grupos deveriam sistematizar o conteúdo e produzir um esquete para apresentaram à turma. A trama de cada apresentação estava amarrada a interpretação do objeto de aprendizagem, sistematização do texto e lógica do roteiro para a encenação dos grupos.

Para chegar a esse resultado, alguns procedimentos foram tomados no sentido de criar um ambiente favorável a minha atuação como professora e dos meus alunos(as):

- Ao planejar a aula definir qual o objetivo que quero atingir com o estudo do objeto de aprendizagem. Saber aonde quer chegar é essencial para o educador;

- Levantei com os estudantes os conhecimentos prévios sobre o tema; Conscientizar a turma da relevância do tema que iriam estudar;

- Definir o que os alunos poderiam produzir após o contato com o conteúdo do objeto? (vídeos, textos, animação de slides, cartazes, apresentações, quadrinhos, teatro, etc);

- Realizar com os mesmos para sinalizarem o que mais gostaram na investigação do objeto;

- Definir os recursos que iria aliar ao trabalho pedagógico: filmes, textos, links da internet, enfim uma gama de possibilidades;

A partir do contato com o objeto ocorreram várias proposições sobre a Revolta dos Malês. Um elemento do Objeto que motivou os alunos inicialmente foi à música (disponível no site *a cor da cultura)* e as imagens da cidade de Salvador no século XIX, o contato visual com o passado, com a sua história. Outro elemento importante para construção do imaginário do educando foi o texto. Puderam conhecer através de uma narrativa dialógica uma parte da história do levante dos Malês na cidade de Salvador.

O objeto foi pensado para crianças e adolescentes e tem como característica importante a personagem negra, apresentando o tema, no sentido de fortalecer a identidade dos estudantes. Nesse objeto, os elementos que o compõe têm a função de despertar a criticidade do educando. Um objeto de aprendizagem de história não deve unicamente apresentar os fatos, mas, sobretudo, despertar inquietações nos estudantes no sentido que possam fortalecer o seu senso crítico.

> "O sujeito conhece na interação e não na recepção passiva submetida ao falar-ditar. Ele constrói o conhecimento à medida que estabelece trocas com o meio e com os objetos e isto confirma a prioridade da construção do conhecimento sobre a transmissão de informações. Assim, o conhecimento vem das interações e não da assimilação de enunciado." (SILVA, 2001,p.177)

Com o desenvolvimento das atividades, inicialmente prevista para três aulas, o projeto que inicialmente seria feito com breves esquetes, ganhou uma dimensão maior e as dramatizações foram realizadas para outros grupos de alunos (as) da escola.

Além do OA Revolta dos Malês, há no banco de objetos educacionais de história do IAT outros objetos produzidos por mim que contam a história do Brasil à partir da ótica da História Social, dentre eles: Cordel da Guerra de Canudos, Tambores de Engenho, O trabalho como mercadoria (figura ao lado)[6] dentre outros objetos educacionais como o objeto "Estante Viva da História do Brasil" citado no artigo de Daniel R. de Lima:

> [...] Acreditamos que esse objeto pode ser interessante como recurso para o ensino da disciplina de História do Brasil, onde cabe ao professor ter o domínio não só do objeto em si, mas acima de tudo das propostas de assuntos/temas aulas que este objeto propõe para que sua utilização funcione como um instrumento didático-pedagógico auxiliar que dinamize as aulas, instigando questionamentos e discussões.[7]

---

[6] Disponível em http://tecnologia.iat.educacao.ba.gov.br/objeto/1312, acesso em 20.04.2012.

[7] Lima, Daniel R. de. Informática na Educação: O *Uso de Objetos Virtuais de Aprendizagem no Processo Didático Pedagógico Da Disciplina De História do Brasi*l. Disponível em http://www.infoeducativa.com.br/imprimir.asp?id=742 acesso em 20.04.2012

Considerações finais

O computador como ferramenta pedagógica tem importante papel na produção do conhecimento, Fernandes (2009) sinaliza que "não temos como ignorar o seu potencial pedagógico no processo de ensino e aprendizagem escolar." (p.84)

Os jovens cada vez mais estão inseridos no mundo digital e os educadores não podem perder essas mudanças de vista, bem como, a própria dinâmica do processo ensino-aprendizagem requer do professores uma mudança de postura em sala de aula: unir materiais digitais aos conteúdos à dinâmica de sala de aula, isso requer do profissional investimento na formação, leitura e apropriação dos novos saberes aliando a experiência a essas novas Tecnologias da Informação.

Referências Bibliográficas

BRASIL, MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. *Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana.* Parecer CNE/CP 3/2004. D.O.U. 19 de maio de 2004.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do Ensino Fund*amental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

MATTOZZI, I. A História Ensinada: educação cívica, educação social e formação cognitiva. In: *O Estudo da História, n.3. Actas do Congresso "O ensino de História: problemas da didáctica e do saber histórico*". Braga: APH, p. 23-50.

MONTEIRO, Ana Maria. *Professores de História: Entre saberes e práticas*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2007.

PIMENTA, P; BAPTISTA, A. A. Das plataformas de E-leaning aos objetos de aprendizagem. In. DIAS, Ana Augusta Silva e GOMES, Maria João. *E-Learning para e-formadores.* Minho,TecMinho, 2004, p. 97-109.

SILVA, Marco. *Sala de aula interativa*. Rio de Janeiro: Quartet, 2ª Ed. 2001.

SILVA, R. M. D. da; FERNANDEZ, M. A. Recursos informáticos projetados para o ensino de ciências: bases epistemológicas implicadas na construção e desenvolvimento de objetos de aprendizagem. In *Objetos de Aprendizagem: uma proposta de recurso pedagógico*. Organização: Prata, C. l; Nascimento, A. C. A. A. Brasília: MEC, SEED, 2007. Disponível em: http://www.RIVED.mec.gov.br/artigos/livro.pdf. Acessado em: 07.07.2010.