

Objetos de Aprendizagem

Para começarmos a nossa discussão, vamos fazer um exercício de memória! Ao longo de sua jornada educacional, seja no papel de aluno ou de professor, quais recursos você já utilizou para promover a aprendizagem? Será que você sempre aprendeu/ensinou por meio de aulas expositivas ou lançou mão de outros recursos além do texto oral/escrito? Assim, provavelmente, você já utilizou muitos objetos de aprendizagem!



Mas o que são objetos de aprendizagem?

O Learning Technology Standards Committee (LTSC) definiu um objeto de aprendizagem como “qualquer entidade, digital ou não, que pode ser usada, reutilizada ou referenciada durante o aprendizado apoiado pela tecnologia.” (BRAGA, 2014).

Para Audino e Nascimento (2010), objetos de aprendizagem “são recursos digitais dinâmicos, interativos e reutilizáveis em diferentes ambientes de aprendizagem elaborados a partir de uma base tecnológica.” Uma definição menos ampla indica que os objetos de aprendizagem são “qualquer recurso digital que possa ser reutilizado para apoiar a aprendizagem.” (WILEY, 2000).

Sendo assim, podemos considerar os objetos de aprendizagem qualquer recurso digital como textos, vídeos, podcasts, imagens, jogos, animações, simulações, aplicações, ou seja, todos os recursos que destinam-se a apoiar o aluno no processo de aprendizagem.



Para saber mais, assista ao vídeo “Objetos de Aprendizagem” do Centro de Ensino e Aprendizagem em Rede – CEAR.

Para saber mais, acesse a página “Objetos de Aprendizagem” do Núcleo de Tecnologia Digital Aplicada à Educação da UFRGS.

Para saber mais, leia o texto “Objetos de Aprendizagem: da Definição ao Desenvolvimento, Passando pela Sala de Aula” de Ayla Dantas Rebouças, Dennys Leite Maia, Pasqueline Dantas Scaico.

Vamos conferir alguns objetos de aprendizagem que podemos utilizar?



Imagem

A imagem é uma representação de algo ou alguém. Assim, uma imagem digital pode ser utilizada para apoiar a aprendizagem e pode ser considerada um objeto de aprendizagem.

Áudio e vídeo

Recursos de áudio, como podcasts, e de vídeo, como animações ou videoaulas, também podem ser utilizados para apoiar a aprendizagem e são considerados objetos de aprendizagem.



Atividades

Quando apresentamos desafios que demandam uma resolução ou tomada de decisão por parte do aluno, o aluno recebe informações que o ajudarão e tem um retorno (feedback) de suas respostas. Esses são objetos que podem facilitar a aprendizagem do aluno!

Um objeto de aprendizagem possibilita maior interatividade quando permite ao aluno maior intervenção sobre o conteúdo ensinado. Sendo assim, quanto mais o recurso educacional permite que o aluno se aproprie de informações, reflita e seja ativo em seu processo de aprendizagem, mais interativo ele é.

“A aprendizagem mais eficaz é realizada em ambientes que combinam as representações do conhecimento em verbais (palavras impressas, palavras faladas) e não verbais (ilustrações, fotografias, vídeo e animação), utilizando a modalidade mista para as apresentações desse conhecimento (visuais e auditivas).”

(FLÔRES e TAROUÇO, 2008 apud BRAGA, 2014)

Referências bibliográficas:

- AUDINO, D. F.; NASCIMENTO, R. S.; Objetos de aprendizagem: diálogos entre conceitos e uma nova proposição aplicada à educação. Revista Contemporânea de Educação, 128 – 148, vol. 5, n. 10 , jul/ dez 2010. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/view/1620/1468>. Acesso em: jul. 2021.
- BRAGA, Juliana Cristina (Org.). Objetos de aprendizagem: introdução e fundamentos. (vol. 1). Santo André: Editora da UFABC, 2014. Disponível em: <https://pesquisa.ufabc.edu.br/inter/wp-content/uploads/2015/12/objetos-de-aprendizagem-v1.pdf>. Acesso em: jul. 2021.
- WILEY, David A. Connecting learning objects to instructional design theory: a definition, a metaphor, and a taxonomy. In: WILEY, D. A. (ed.). The instructional use of learning objects. Bloomington: AECT, 2002. Disponível em: <http://reusability.org/read/>. Acesso em: jul. 2021.