

Where am I? Desenvolvimento de um Objeto de Aprendizagem para o auxílio de alunos iniciantes na língua inglesa

Deivid Eive S. Silva¹, Vanessa O. Silva¹, Marialina Correa Sobrinho²

¹ Curso de Sistemas de Informação – Centro Universitário Luterano de Santarém (CEULS/ULBRA) Santarém – PA – Brasil – Acadêmico do trabalho Interdisciplinar

² Curso de Sistemas de Informação – Centro Universitário Luterano de Santarém – PA – Brasil – Orientadora do projeto
deivid.eive@gmail.com, vanessaperola19@gmail.com,
linasobrinho@gmail.com

Abstract This paper aims to teach prepositions in English making use of Learning Objects – LO, because it has multimedia resource, it can generate interest in the subject. The difficulty in understanding the prepositions is still big, the produced object will mainly emphasize the place ones (Out, in, on, under, behind, in front of, besides, between, the middle of). As part of the methodology, the LO will be applied using web technology, enabling a more recreational development. This application will allow students to visualize and to understand the use of prepositions correctly. The object will serve, in this sense, as an additional tool in the teaching of this language. This work is in modeling phase.

Resumo Esse trabalho tem o objetivo de ensinar preposições em língua inglesa fazendo uso dos Objetos de aprendizagem - OAs, pois como comporta recurso multimídia, consegue gerar interesse pela disciplina. A dificuldade na compreensão das preposições ainda é grande, o objeto produzido enfatizará principalmente as de lugar (out, in, on, under, behind, in front of, besides, between, a middle of). Como parte da metodologia, o OA será desenvolvido usando tecnologias web, possibilitando um desenvolvimento mais lúdico. Essa aplicação permitirá ao aluno visualizar e compreender o uso das preposições corretamente. O objeto servirá, nesse sentido, como uma ferramenta auxiliar no ensino deste idioma. Este trabalho encontra-se em fase de modelagem.

1. Introdução

A tecnologia permite criar material didático cada vez mais interativo. Nesse processo, surge um recurso digital conhecido como Objeto de Aprendizagem (OA) que deriva do inglês “Learning Objects” - LO, com a finalidade de tornar as aulas mais dinâmicas. Segundo Willey (2000), OA é qualquer recurso digital que pode ser reutilizado para apoiar a aprendizagem.

Os docentes, nesse contexto, passam a ter uma ferramenta com a capacidade de despertar o interesse pelo conteúdo, de reter a atenção dos seus alunos e inclusive de gerar prazer nos processos de ensino e aprendizagem, além de servir para aulas presenciais quanto a distância. Conforme Moran (1995) Uma mudança significativa, que vem acentuando-se nos últimos anos, é a necessidade de comunicar-nos através de sons, imagens e textos, integrando mensagens e tecnologias multimídia.

A proposta deste trabalho é apresentar o desenvolvimento de um material educativo baseado no conceito de Objeto de Aprendizagem para o ensino de preposições em língua inglesa. O Objeto a ser apresentado será desenvolvido com o objetivo de ensinar este conteúdo com um OA que sirva para o cotidiano do aluno, onde as aplicações aprendidas possam ser praticadas fora da sala de aula, assim, fortalecendo o aprendizado adquirido, pois acredita-se que fazendo uso diariamente e tendo a noção da aplicação no meio será mais difícil de ser esquecida.

A metodologia a ser utilizada para a implementação do mesmo são ferramentas *web*, aplicando um modelo de processo adaptado de engenharia software –P@PSEduc (Processo Ágil para Sistemas Educativos). Onde o mesmo será detalhado na seção três.

O artigo está organizado em seções. A próxima seção trata sobre a importância dos OAs na escola. Na seção três será apresentada a metodologia utilizada. Na quarta seção contém a modelagem do produto e por fim a conclusão.

2. A Importância dos OAs na Escola

A inserção de recursos digitais no ambiente educacional se explica pelo fato de a atual geração já nascer sob grande influência das tecnologias. Conforme Mendelsohn (1997), “as crianças nascem em uma cultura em que se clica, e o dever dos professores é inserir-se no universo de seus alunos”. Segundo Vasconcelos (2014) em um “levantamento do Ibope, 17% dos jovens das capitais e regiões metropolitanas têm tablet. Dos que usam celular, 47% têm smartphone. Destes, 82% navegam na web pelo smartphone, enquanto 28% ficam com seus tablets”.

Com a proliferação das novas tecnologias, o espaço escolar é definitivamente atingido pelas novas formas de informar e de se comunicar. Deste modo, o docente passa a usar OAs como suporte no desenvolvimento de seu trabalho junto ao aluno.

Os objetos educacionais atuam como facilitadores nos processos de ensino e aprendizagem, auxiliando professores em suas propostas pedagógicas. Para Nunes (2004), “os objetos de aprendizagem são um recurso a mais. Em alguns casos eles não são a melhor pedida. Em outros, são ideais. É o professor quem decide”.

A tecnologia construiu um caminho sem volta, precisa-se então procurar conhecer meios que permitam atingir as expectativas da nova geração digital.

2.1. Agregando OAs na Disciplina de Língua Inglesa

O professor que desenvolve ou usa OAs, pode preparar a sua aula com mais prazer e motivação, conseguindo maior facilidade em aumentar o desempenho e atingir índices satisfatórios de seus alunos, utilizando sons, figuras e animações; pois, a aplicação midiática passa ganhar à atenção de alguém para aquilo que é proposto comunicar.

Tradicionalmente, nas aulas de inglês, usam-se livros, filmes, músicas, propõem atividades com a finalidade de atingir uma melhor compreensão do conteúdo ministrado na disciplina, tornando as aulas mais entretidas e agradáveis. Segundo Leffa (2006):

Durante muito tempo, essa unidade foi a palavra: dava-se ao aluno uma lista de palavras da língua a ser aprendida [...]. Já em outro período, a unidade operacional foi a frase: dividia-se a língua em frases padrão que deveriam ser automatizadas pelo aluno. Houve também uma época em que se privilegiou o evento comunicativo [...] ensinava-se ao aluno o que ele deveria dizer em

determinadas situações, tais como apresentar um amigo, registrar-se num hotel, fazer um pedido no restaurante. [LEFFA 2006].

Pode-se notar que esses traços mencionados por Leffa ainda são vistos dentro da sala de aula na ministração desta disciplina.

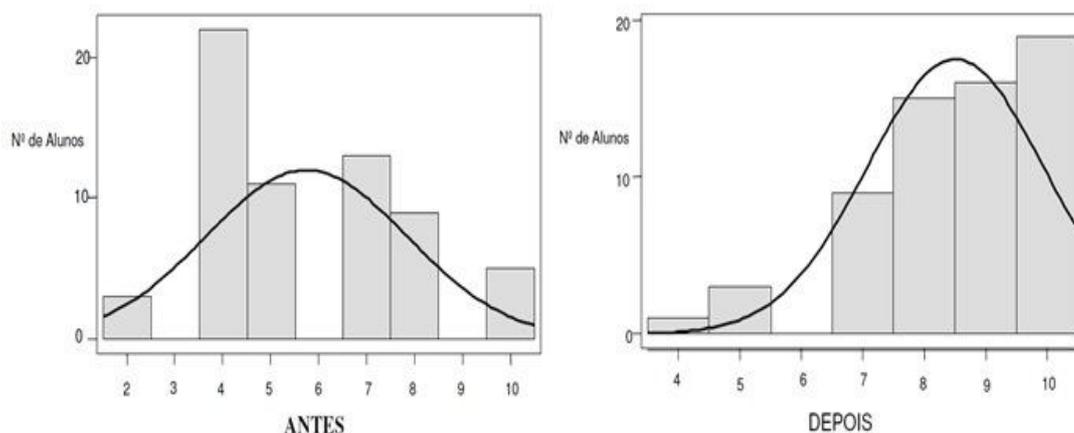
Os recursos midiáticos, nesse sentido, tem chamado a atenção dos pesquisadores inclusive para o ensino de língua inglesa, pois, como visto anteriormente, o professor busca elementos que sejam mais eficazes na consolidação do conhecimento e que sirvam de apoio ao discente dentro quanto fora da sala de aula.

Para validar tal ideia um grupo de pesquisadores de uma cidade X aplicaram Objetos de Aprendizagem desenvolvidos para alunos do 2° ao 4° ano de uma escola Y, a fim de fazer uma retomada dos conhecimentos adquiridos em sala de aula.

As aplicações das atividades geraram valiosas informações, visto que os comentários dos alunos, que posteriormente foram divididos em categorias, tornaram-se instrumento fundamental para a percepção do auxílio desses objetos de aprendizagem no processo de ensino infantil. Durante a aplicação, foi possível ouvir comentários como: “Isso é bem melhor que ficar fazendo os exercícios da apostila que nem as outras professoras de inglês nos mandavam”, o que mostra o grau de satisfação e motivação dos alunos em ter aulas lúdicas, que fogem do ensino tradicional. Também foi possível observar a contribuição desse tipo de atividade para a aprendizagem, através de comentários como: “Tia Fernanda, gostei desse jogo! Eu não lembrava como era “olho” em inglês e no jogo tinha o desenho do olho e eu tinha que dizer se era true ou false e eu marquei errado, mas agora eu sei que é eye porque apareceu pra mim.”. (SAGGIOMO, BINSFELD e IRALA, 2010).

Outro grupo de pesquisadores de uma cidade A, adotaram um método em duas turmas do 5° ano, equivalente a 63 alunos, para validar, seu material desenvolvido. No primeiro momento, a professora de inglês ensinou os conteúdos normalmente, sem conhecimento de OA, e ao final, aplicou uma prova de 10 questões referente aos assuntos ministrados. No segundo momento, a mesma docente utilizou o laboratório de informática para trabalhar a sua disciplina, mas desta vez, utilizando os OAs disponíveis, após isso, aplicou uma nova avaliação também de 10 questões com o mesmo grau de complexidade que a anterior. O resultado obtido foi que o teste usando o material digital surtiu maior efeito. (Corrêa Sobrinho, Cardoso e Favero, 2006). A figura 1 demonstra a comparação gráfica entre o antes e o depois deste processo.

Figura 1. Histograma dos resultados antes e depois do uso de Objetos de Aprendizagem.



Fonte: Correa Sobrinho, Cardoso e Favero, 2006.

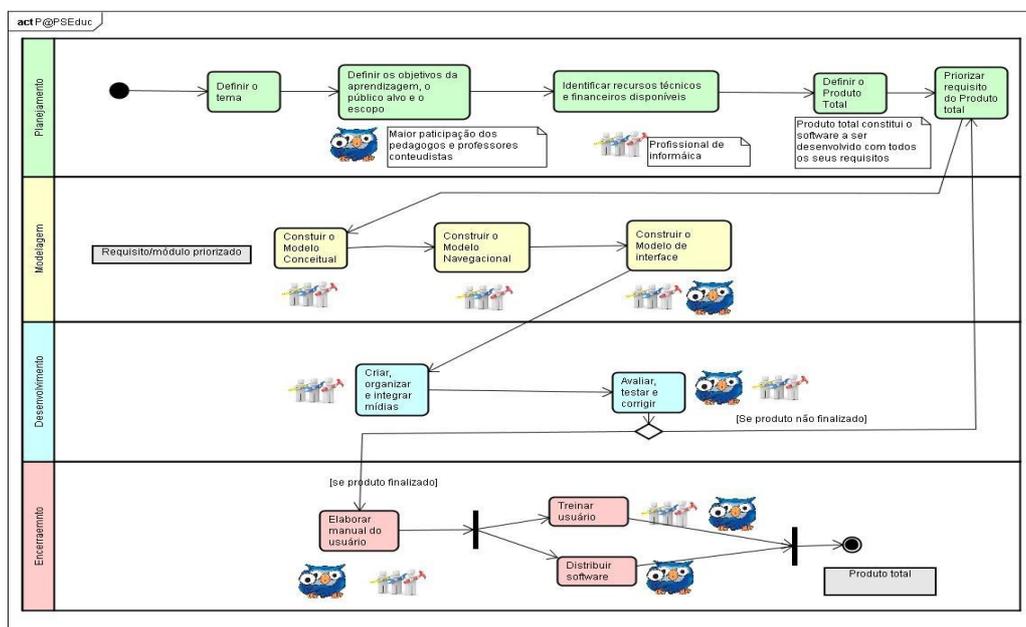
Então, sabendo do potencial desse material é de fundamental importância a sua inserção nas disciplinas de língua inglesa, em razão de que estes artifícios podem ajudar na aprendizagem da criança, podendo ser mais uma ferramenta para contribuir com o ensino de idiomas.

3. Metodologia

Com o objetivo de cumprir exigências, optou-se por um Processo Ágil para Desenvolvimento de Software Educativo – P@PSEduc, pois garante estabilidade no desenvolvimento e possibilita organizar as atividades. (Geller, Corrêa Sobrinho e Araújo, 2009).

A figura 2 mostra o diagrama de atividade do processo P@PSEduc.

Figura 2. Diagrama de atividades do P@PSEduc.

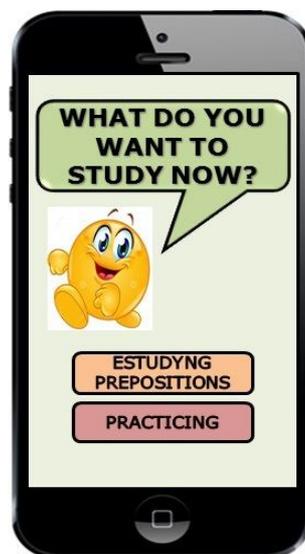


Fonte: Geller, Correa Sobrinho e Araújo, 2009.

Na primeira etapa do trabalho foi definido o tema. Em seguida, foram ouvidos 8 professores que lecionam língua inglesa nas escolas particulares da cidade de Santarém, para definição do conteúdo a ser abordado. Foi identificado um grau de dificuldade maior no aprendizado das preposições de lugar, elas serão o foco desse trabalho (*out, in, on, under, behind, in front of, besides, between, a middle of*).

Em seguida, definiu-se o objetivo, o público alvo, como o objeto será usado e a sua respectiva finalidade (com a ajuda de uma pedagoga foi possível ter uma visão mais característica do aluno). Para a produção do OA foram identificados os recursos disponíveis e o formato para o desenvolvimento. Além disso, foram pesquisados o uso dos OAs e as formas existentes no ensino do idioma na web. Com base nisso, foi possível definir o produto total, um objeto de aprendizagem que facilite o ensino de preposições em língua inglesa de uma maneira interativa e agradável. O requisito a ser priorizado é a tela de menu vista na figura 3 com intuito de apresentar o que será proposto no OA.

Figura 3. Ilustração da tela de menu.



Fonte: Arquivo Pessoal.

4. Modelagem

O objeto será apresentado desta maneira: primeiro – tela de apresentação; segundo - tela de menu. Na última tela, o aluno precisará responder a seguinte pergunta: *What do you want to study now?* (O que você deseja estudar agora?), precisando decidir por preferência ou prioridade o que fará: (1) *studying prepositions* (estudando preposições), (2) *practicing* (praticando). Deste modo, em apenas um clique o mesmo será direcionado para a página solicitada.

Se o estudante (escolher 1), aparecerão as telas, uma de cada vez, explicando o conteúdo de forma dinâmica, contendo animações que o aluno poderá visualizar e compreender o uso das preposições corretamente, tendo a possibilidade de ouvir e ler. Assim, reforçando o que o professor ministrou, ou não, em sala de aula. Se o estudante (escolher 2), surgirá uma próxima tela com alguns ícones representando ambientes distintos, em que o usuário poderá escolher para onde quer ser direcionado: *bedroom* (quarto), *kitchen* (cozinha) ou *classroom* (sala de aula), com intuito de mostrar a utilização, o contexto de uso das preposições em sua rotina (em lugares onde o estudante costuma frequentar), inserindo, então, o conteúdo no universo do estudante, através de atividades propostas, como encaixe de termos visto na figuras 5 o esquema do *practcing*.

Figuras 5. Esquemática de telas referente a opção 2 da tela de menu e suas respectivas atividades propostas nos ambientes escolhidos.



Fonte: Arquivo pessoal.

Além dessa, terá outra atividade em que o mesmo precisará deixar o lugar escolhido organizado, (o aluno terá um tempo para visualizar os objetos, logo depois, tudo sairá do lugar e o mesmo precisará colocar as coisas em ordem novamente, apenas lendo e ouvindo as dicas dispostas, visto na figura 6).

Figura 6. Simulação de atividade do OA.



Fonte: Arquivo pessoal

Visando o público almejado e o contexto da aplicação proposta no estudo de língua, foram identificados recursos midiáticos, interatividade, acessibilidade em armazenamento e navegação. Com base nisso, foi selecionado o *Framework* Laravel, que Segundo Imasters Box (2013) é “um framework PHP com uma sintaxe elegante e expressiva, focado em trazer uma experiência de programação agradável, criativa e reconfortante.”, levando em consideração o suporte oferecido para o desenvolvimento do OA (produtividade e interatividade), por ser de código aberto e permitir alterações e implementações necessárias na aplicação.

Para que sejam feitas essas implementações precisas, se faz necessária a instalação de ferramentas adicionais, que somadas darão todo o suporte ao Laravel. Com base na pesquisa, foi encontrado o *WampSever*, um ambiente de desenvolvimento web que quando instalado fornece as ferramentas que serão necessárias e utilizadas neste processo, como: *PHP*, *MySQL* e *Apache*.

A ferramenta PHP é uma linguagem muito utilizada para o desenvolvimento de aplicações *web* embutível dentro do *HTML* (Linguagem de Marcação de Hipertexto). Como dito anteriormente, optou-se pelo *MySQL* para o desenvolvimento do banco de dados com a função de armazenar as informações relevantes das atividades ocorridas no objeto educacional. O *Apache*, neste processo, como mencionado, será utilizado como servidor. Outra ferramenta que também comportará no desenvolvimento do OA é o software *Audacity*, um programa que permite editar, gravar, importar e exportar diversos formatos diferentes de arquivos de áudio.

O objeto educacional, logo, terá base para ser desenvolvido com grande ludicidade, favorecendo para um melhor rendimento e aproveitamento escolar.

4. Conclusão

Diante de todo o processo de pesquisa desenvolvida é possível dizer que a educação baseada em multimídia aprimora em muito a educação tradicional, “criando uma atmosfera de diversão e entusiasmo que permeia todos os aspectos da aprendizagem”, [STARFALL 2002].

Neste processo, entende-se que os objetos de aprendizagem são recursos tecnológicos que contribuem para uma melhor compreensão de conteúdos para uma criança, por exemplo, em razão de que o aparato tecnológico pode influenciar diretamente no aprendizado do mesmo, fazendo-o mais participativo e interessado, principalmente para aqueles que apresentam déficit de atenção.

Eles são vistos, hoje, como peças chave na melhoria e no aumento da aprendizagem. Então, é importante pensar, a partir desta pesquisa, em formas de ensinar e aprender, de modo que os discentes possam ser também autores de sua própria aprendizagem.

Este trabalho encontra-se em fase de modelagem. O teste de aceitação deste produto será feito nos laboratórios de informática com as turmas dos professores de língua inglesa entrevistados para produção deste projeto e que expressaram suas dificuldades em fazer o aluno entender o conteúdo aqui apresentado - preposições.

Por conseguinte, o objeto descrito nesse artigo servirá como um fator relevante e adicional no meio educacional para a disciplina de Língua Inglesa.

5. Referencias

- Corrêa Sobrinho, M.; Cardoso, P. C. F.; Favero, E. L. (2006) “Objetos de Aprendizagem no Ensino de Inglês”. Porto Alegre: UFRGS, vol. 4, n.2. 2006. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14137>>. Acesso em: 10 mar. 2014.
- Geller, M. T. B; CorrêaSobrinho, M; Araújo, C. A. P. (2009) “Proposta de Customização de um Processo para desenvolvimento de Software Educativo”. Florianópolis: SBIE - Simpósio Brasileiro de Informática naEducação. Disponível

- em: <<http://www.niee.ufrgs.br/eventos/SBIE/2009/artresumidos.html>>. Acesso em: 10 ago. 2014.
- Imaster Box: Laravel (2013). Disponível em: <<https://imasters.com.br/box/ferramenta/laravel/>>. Acesso em: 23 mai. 2014.
- Leffa, Vilson. (2006) “Nem tudo que balança cai: Objetos de Aprendizagem no Ensino de Línguas”. Polifonia: Revista de Periódicos Científicos. Cuiabá: UFMT, vol. 12, n. 2. Disponível em: <<http://www.periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/polifonia/article/viewFile/1069/841>>. Acesso em: 10 jan. 2014.
- Mendelsohn, Patrick. "suplemento de informática de *L'Hebdo*". 1997, Extraído do livro, Novas Competências para Ensinar, Philippe Perrenoud.
- Moran, José Manuel. (1995) “Novas tecnologias e o reencantamento do mundo”. Revista tecnologia educacional. Rio de Janeiro: UNICAMP, vol. 23, n. 126. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_educacao/novtec.pdf>. Acesso em: 11 mai. 2014.
- Nunes, César. (2004) “Objetos de aprendizagem a serviço do professor”. Microsoft Educação. Entrevista publicada em: 19 nov. 2004. Disponível em: <http://www.microsoft.com/brasil/educacao/parceiro/objeto_texto.msp>. Acesso em: 19 mai. 2014.
- Saggiomo, F. L.; Binsfeld, A. F.; Irala, V. B. (2010) “Os Objetos de Aprendizagem no Ensino de Língua Inglesa Para Crianças”. Unipampa: Anais do Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão. Disponível em: <<http://seer.unipampa.edu.br/index.php/siepe/article/view/4572>>. Acesso em: 15 Out. 2014.
- Starfall: "Objetos Educacionais" (2002). Disponível em: <www.starfall.com.br>. Acesso em: 12 nov. 2013.
- Vasconcelos, N. (2014) “Déficit de atenção? Eu?”. Brasil econômico. Disponível em: <<http://brasileconomico.ig.com.br/tecnologia/coluna-nelson/2014-07-22/deficit-de-atencao-eu.html>>. Acesso em: 16 Out. 2014.
- Wiley, David A. (2000) “Connecting learning objects to instructional design theory: a definition, a metaphor, and a taxonomy. Utah StateUniversity”. Disponível em: <<http://reusability.org/read/chapters/wiley.doc>>. Acesso em: 10 mar. 2014.