



## ***Textando*: Uma nova forma de oferecer aprendizado para alunos do IFPB – Campus Cajazeiras**

**Diego Pessoa<sup>1</sup>, Luana Mayara Fernandes<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Informática - UFPB. E-mail: diego.pessoa@ifpb.edu.br

<sup>2</sup>Graduando em Análise e Desenvolvimento de Sistemas – IFPB, Campus Cajazeiras. e-mail: lumayara.ads@gmail.com

**Resumo:** Em um mundo globalizado e com o frequente uso das tecnologias digitais, é necessário inserí-las em sala de aula, pois os alunos sentem a necessidade de dinamização e aprendizado inseridos no contexto computacional. Este artigo apresenta a importância dos Objetos Digitais de Aprendizagem (ODAs) para a sociedade, nos contextos educacionais, sociais e sustentáveis. Apresenta o ODA “*Textando*” que está sendo desenvolvido pelo IFPB Cajazeiras, mostrando como será utilizado e quais são seus requisitos atuais e futuros. O *Textando* está em estudo no IFPB –Campus Cajazeiras e foi abordado como ele será utilizado e quais requisitos ele apresenta e irá apresentar ao longo do estudo. É esperado um entendimento e apoio a iniciativa de inserir os ODA em sala de aula como um complemento para as aulas das mais diversas disciplinas, pois estes podem ajudar a motivar ou contextualizar um novo assunto a ser tratado oferecendo uma experiência inédita para alunos e professores no ensino digital.

**Palavras-chave:** tecnologia, objeto digital de aprendizagem, educacional.

### **1. INTRODUÇÃO**

Com os avanços tecnológicos e a necessidade de dinamizar as aulas, está sendo questionado o modelo de ensino que há séculos é adotado, pois é visto que este não valoriza e nem acompanha a criatividade e a dinâmica de cada estudante, além de estar ultrapassado se comparado com o mundo em que a maioria das coisas tornam-se cada vez mais digitais, “o mundo está cada vez mais conectado, gerando a ideia de que o mundo está menor e, portanto, deve imprimir outro modelo de aprendizagem” (OLIVEIRA, 2011).

Para Pessoa (2009) a internet chama a atenção dos educadores por ser uma grande fonte de pesquisa e de distribuição de informações. Porém, utilizar os recursos da web de maneira eficiente ao processo de ensino-aprendizagem tem sido um desafio diário para os educadores modernos.

O uso de Objetos Digitais de Aprendizagem (ODA) na educação condiz com as necessidades que as escolas apresentam de tentar prender mais a atenção do estudante nas disciplinas, além de apresentar uma alternativa sustentável para o aprendizado, visto que com sua utilização, serão dispensados o uso de, por exemplo, papel e tinta para resolução e correção de exercícios; outra vantagem é o encurtamento de distâncias, com a possibilidade da aplicação de exercícios pela web, descartando os deslocamentos; e a alta disponibilidade, no qual o aluno poderá acessar o ambiente de qualquer lugar, a hora que quiser o material desejado, ao invés de ficar restrito ao local da instituição e seus respectivos horários de funcionamento.

Wiley (2000) define um objeto de aprendizagem como qualquer recurso digital que possa ser reutilizado no processo para assistir à aprendizagem e Muzio (2001) completa dizendo que um objeto digital de aprendizagem é um granular e reutilizável pedaço de informação independente de mídia, ou seja, pode ser aplicado em vários tipos de interações sem nenhum tipo de dependência com suas mídias (áudio, vídeo, imagem, etc.).

Outra definição de ODA dada pela IEEE apud Wiley (2000) é que podem ser entendidos como “uma entidade digital que pode ser usada, reusada ou referenciada durante o ensino com suporte tecnológico. Exemplos de ensino com suporte tecnológico incluem sistemas de treinamento baseados no computador, ambientes de aprendizagem interativa, sistemas instrucionais auxiliados por computador, sistemas de ensino a distância e ambientes de aprendizagem colaborativa. Exemplos de Objetos de Aprendizagem incluem conteúdo multimídia, conteúdos instrucionais, objetivos de ensino,



software instrucional e software em geral e pessoas, organizações ou eventos referenciados durante um ensino com suporte tecnológico.”

A importância da inserção dos Objetos Digitais de Aprendizagem no dia-a-dia do estudante é pelo fato da interação que ele exige entre aluno, OA e professor, o que possibilita elevar o aprendizado a outro patamar, onde seja possível que os alunos aprendam fora da sala de aula, exigindo deles ainda reflexão, ação e interação e o professor irá fazer uma melhor contextualização de suas aulas, tendo novos recursos para enriquecer o ensino.

## 2. CONHECENDO O TEXTANDO

O *Textando* é uma plataforma voltada ao ensino através da manipulação de textos interativos. Este nome foi escolhido justamente para enfatizar que pelo uso do ambiente será possível “testar” – mesclamos a palavra “texto” à palavra “teste” em um significado relacionado aos objetivos do sistema – a habilidade dos alunos trabalharem com textos, seja interpretando ou redigindo (PESSOA, 2009).

O *Textando* possibilita aos professores a criação de modalidades de atividades contendo textos e reunindo recursos que permitam a interação do aluno com a atividade, fazendo com que haja participação ativa dos alunos e o acompanhamento do professor. Atualmente a versão do *Textando* possui os seguintes recursos:

a) Completar texto: Um dos recursos do *Textando* é o de completar lacunas, onde são digitados e salvos textos na plataforma e o professor os utiliza ocultando as palavras que achar necessário. O professor, se quiser, pode oferecer dicas que vão de dicas textuais até arquivos de mídia, como um som, um vídeo, um página na Web, etc. (PESSOA, 2009). O aluno pode verificar se acertou palavra por palavra. Ao realizar o preenchimento da palavra e clicar no botão “ok”, se a palavra estiver errada, será exibida uma mensagem de alerta informando que a tentativa está errada e se estiver correta uma mensagem de alerta aparecerá informando que está correta e em qual tentativa a palavra foi acertada.

b) Associação de lacunas: O recurso de associação de lacunas está embutido no exercício de completar texto, podendo ele ser habilitado ou não. A diferença está que as palavras que foram ocultadas aparecerão ao lado do texto, embaralhadas, no qual o aluno deve arrastá-las para o seu devido local no texto. Além disso, o aluno não tem a opção de ver se ele acertou palavra por palavra, o resultado só exibe a mensagem de preenchimento correto se todas as palavras forem postas e estiverem no seu devido lugar.

c) Questionário Objetivo: Com este recurso, o professor cria perguntas sobre o texto, onde as respostas serão objetivas e a correção será feita manualmente. O professor cria as perguntas sobre o texto, quando o aluno abrir sua atividade, o questionário aparecerá ao lado do texto, e o aluno terá uma única tentativa para responder: Após o aluno responder e submeter sua resposta, o professor ao acessar o recurso irá ver as respostas enviadas, efetuar a correção e enviar a nota correspondente.

## 3. APLICAÇÃO DO TEXTANDO

Atualmente está sendo realizado um projeto no IFPB – Campus Cajazeiras, que envolve 15(quinze) professores já confirmados. O título do projeto é *Utilização de objetos digitais de aprendizagem como instrumento de apoio ao ensino* e consiste na construção e auxílio à utilização de sistemas computacionais como ferramenta de apoio ao ensino dos alunos de ensino médio. Foi escolhido o *Textando* para ser utilizado em sala de aula e o foco é pesquisar junto aos professores, maneiras de adaptar o *Textando* à cada disciplina.

O projeto se encontra na fase intermediária, onde junto aos professores já foram encontrados alguns pontos a serem desenvolvidos no objeto digital de aprendizagem:

a) Introduzir acessibilidade à página, inserindo opções como a *lente* que serve para aumentar e diminuir os textos;

b) Inserir um *timer* aos exercícios para o professor ter a noção de quanto tempo o aluno levou para resolver os exercícios;

c) Inserir a opção de questionários de múltipla escolha;



d) Inserir uma opção de fórum com chat integrado, para possibilitar a interação entre alunos e professor.

Estes requisitos serão implementados e todos os professores participantes do projeto utilizarão o *Textando* como meio de exercícios e avaliação.

Ao utilizar esses recursos, os professores contribuem pedagogicamente para a própria inclusão e a de seus alunos na utilização da informática para a aprendizagem, através de disponibilização de materiais, recursos computacionais e multimídia, contribuindo também para inclusão digital.

O uso do *Textando* na educação contribuirá de forma vantajosa tanto para o professor quanto para o aluno, o professor irá fazer uma melhor contextualização de suas aulas, tendo novos recursos para enriquecer o ensino. O aluno, por sua vez, terá uma interação maior, visto que todos os alunos participarão e poderão ser analisados um a um pelo professor, além da maior possibilidade de exploração de um determinado tema que antes era visto apenas em sala de aula ou em livros.

Segundo Behar (2009), no contexto educacional brasileiro, a produção de materiais educacionais na forma de objetos de aprendizagem (OA) tem sido uma boa opção para a apresentação de conceitos e conteúdos de forma mais dinâmica e interativa. A utilização de OADs remete a um novo tipo de aprendizagem apoiada pela tecnologia, na qual o professor abandona o papel de transmissor de informação para desempenhar um papel de mediador da aprendizagem.

Com a aplicação do *Textando* em sala de aula serão observados e comparados o rendimento dos alunos com os seus rendimentos anteriores, para ser estudada e investida a aplicação de objetos digitais de aprendizagem em sala de aula.

Além disso, o professor se aproximará mais dos alunos, podendo mapear o perfil de cada um, de acordo com o desempenho em cada avaliação realizada, descobrindo assim quais as melhores tarefas que podem ser aplicadas, usando a tecnologia em prol de tornar o ensino mais flexível, sem impor um projeto fechado de curso, mas sim um programa com as grandes diretrizes delineadas, onde serão construídos caminhos de aprendizagem em cada etapa, estando atentos - professor e alunos - para avançar da forma mais rica possível em cada momento. Procurando assim a motivação para aprender, e descobrir a importância da sua participação, para o processo de aula-pesquisa e para as tecnologias utilizadas (PESSOA, 2009).

#### 4. CONCLUSÕES

A ideia do projeto no IFPB foi abraçada pelos docentes do instituto que há muito tempo esperavam uma iniciativa que introduzisse tecnologia à sala de aula, já que no IFPB Campus Cajazeiras existe laboratório de informática, mas estes são pouco utilizados nas aulas dos alunos do ensino médio e quando for posta em prática a utilização do *Textando* as aulas poderão estender-se aos laboratórios de informática e à fora do instituto, aproximando alunos e professores da tecnologia.

O *Textando*, em termos didático-pedagógicos, parece ser poderoso e rico. Ao longo do projeto serão pensados novos requisitos, bem como estratégias didático-pedagógicas, de modo que os professores construam textos/objetos mais interativos e os apliquem em atividades de ensino a distância e em sala de aula com o auxílio do computador, ou seja, em atividades que proporcionem uma interação mediada pelo computador, seja como auxílio às aulas presenciais ou como ferramenta para educação a distância.

O uso de ferramentas computacionais no ensino traz “empolgação”, tanto dos professores quanto dos alunos que não estão acostumados em utilizar de ambientes digitais de educação, mas abraçam a ideia devido a experiência de ensino diferenciada e aos benefícios de dinâmica, interação, sustentabilidade e reconhecimento que vem como consequência de sua utilização. Oliveira (2011) ressalva o uso da tecnologia na educação enfatizando que diversas temáticas podem ser desenvolvidas a partir da utilização das tecnologias atuais, colocando ao alcance do professor e do aluno inúmeras possibilidades de aprendizagem.

Para Silva (2005), o computador e a internet definem um novo modo de produção com a informação digital. A escola que não incluir isso está produzindo, “criminosamente, exclusão social ou exclusão da cibercultura”.



O *Textando* é uma boa opção de uso e pretende-se estender o seu uso para outros institutos de educação, pois ele será uma ótima ferramenta de auxílio a todas as disciplinas.

Um exemplo de duas disciplinas que ele atende são as disciplinas de português e inglês, nas quais pode-se “*textar*” o conhecimento do aluno em atividades referentes à morfologia, gramática, interpretação, entre outros. Um exemplo de atividade que pode ser aplicada está na Figura 1, no qual o recurso de associação de lacunas está desabilitado, cabendo ao aluno digitar a palavra que ele acha correta:

**Revisando o conhecimento..**  
 Publicado por: Diego Pessoa, em 2012-08-09 18:29:42

[1] Mamãe subiu as escadas escorregadias.

Nesta frase o predicativo do sujeito é:

[2] A arrumadeira    as roupas. (Ajeitar)

[3] Conjugue no presente do Indicativo o verbo "Estar":

Eu

Tu

Ele

Nós

Vós

Eles

[4] I am    English. (falo)

Figura 1 – Atividade envolvendo Português e Inglês, com o recurso de associação de lacunas desabilitado.

Na mesma atividade, com o recurso de associação de lacunas habilitado, observa-se ao lado do texto as palavras que completam corretamente a frase, como na Figura 2:

**Revisando o conhecimento..**  
 Publicado por: Diego Pessoa, em 2012-08-09 18:29:42

[1] Mamãe subiu as escadas escorregadias.

Nesta frase o predicativo do sujeito é:   .

[2] A arrumadeira   as roupas. (Ajeitar)

[3] Conjugue no presente do Indicativo o verbo "Estar":

Eu

Tu

Ele

Nós

Vós

Eles

[4] I am   English. (falo)

**Associe estas lacunas ao texto:**

estás	estou	speak	estão
ajeitou	escorregadias	estamos	
está	estais		

Figura 2 – Atividade envolvendo Português e Inglês, com o recurso de associação de lacunas habilitado.





Visando o lado do desenvolvimento, o ambiente contribui para a inovação de uma linha educacional, voltada a manipulação de textos, pouco explorada em outros ambientes existentes. O uso do *Textando* ajudará a atender as necessidades dos professores e alunos, que estarão inclusos no contexto atual e ampliando o aprendizado para além das salas de aula.

## REFERÊNCIAS

Behar, P. A. **Modelos Pedagógicos em Educação a Distância**. Porto Alegre: Editora Artmed, 2009.

IEEE Learning Tecnology Standard Committee (LTSC), 2000. WG12 - **Learning Object**. Metadata. Disponível em: <<http://ieeeltsc.org/>> Acesso em: 23 jul 2012.

MUZIO, J.; HEINS, T.; MUNDELL, R. **Experiences with Reusable eLearning Objects: From Theory to Practice**. Victoria, Canadá. 2001.

OLIVEIRA, Vânia Lúcia. **Cibercultura e Contemporaneidade: Desafios Emergentes na Escola**. Governador Valadares: Minas Gerais, 2011. Disponível em: <<http://www.anpae.org.br/simposio2011/cdrom2011/PDFs/trabalhosCompleto/comunicacoesRelatos/0531.pdf>> Acesso em: 29 jul 2012.

PESSOA, Diego E. Rosa. **“Textando” limites e alcances de textos através de atividades em objetos de aprendizagem**, João Pessoa, Brasil. 2009.

SILVA, Marco. **Internet na escola e inclusão**. In; ALMEIDA, Maria Elizabeth B.; MORAN, José Manuel. **Integração das tecnologias na educação**. Secretaria de Educação a distância. Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2005.

Wiley, D. A., 2000. **Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy**. Em D. A. Wiley (Ed.), *The Instructional Use of Learning Objects: Online Version* (2000). Disponível em: <<http://reusability.org/read/chapters/wiley.doc>> Acesso em: 12 jul 2012.