

SOARES, DORIS DE A. Objetos de aprendizagem e o ensino de língua inglesa para fins específicos a distância – Anais do 7º Encontro de Educação e Tecnologias de Informação e Comunicação- Universidade Estácio de Sá, Setembro, 2009. p.1-16.

OBJETOS DE APRENDIZAGEM E O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA PARA FINS ESPECÍFICOS A DISTÂNCIA

Doris de Almeida Soares
Doutoranda em Estudos da
Linguagem (PUC-Rio)

RESUMO

O objetivo deste artigo é discorrer sobre a natureza formal e pedagógica dos materiais digitais denominados de *Objetos de Aprendizagem*. Estes fazem uso de diversas mídias (texto, som e imagem) e são criados com fins educacionais para compor material instrucional em cursos mediados pelo computador, tanto para contextos de ensino presencial quanto a distância, cujas atividades podem ser realizadas tanto *on-line* ou *off-line*. Além de tecer considerações acerca das características dos *Objetos de Aprendizagem* em geral, tais como a granularidade e a reusabilidade, o artigo levanta questões sobre a sua construção para o ensino da língua inglesa e apresenta dois *Objetos* de um módulo piloto para um curso de inglês naval, que se encontra em fase de elaboração, para ilustrar os pontos aqui abordados.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino mediado por computador, Objeto de Aprendizagem, Inglês para fins específicos

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, as *Novas Tecnologias de Informação e Comunicação* (NTICs) têm despertado o interesse dos mais variados profissionais ligados à educação, inclusive aqueles envolvidos com o ensino e aprendizagem de línguas maternas e estrangeiras no Brasil e no mundo.

Partindo do princípio de que “o poder e a atração da tecnologia on-line estão no seu potencial para dispor de *todas* as formas de mídias”, ou seja, texto, som, dispositivos e imagem (Moore e Kearsley, 2007, p.7), é natural que se busque estudar as possibilidades de uso pedagógico destas, gerando, assim, material instrucional digital que tem potencial para ser distribuído, armazenado, compartilhado, modificado e re combinado com outros, constituindo módulos independentes de instrução. A este tipo de material digital criado para ser usado *on-line* ou *off-line* dá-se o nome de *Objetos de Aprendizagem* (OAs).

Tendo como norte a presente definição, o objetivo deste trabalho é tecer algumas considerações acerca da natureza desses objetos, bem como discutir parâmetros para a sua

elaboração visando à aplicação destes para o ensino de língua inglesa em cursos a distância mediados pelo computador.

A título de exemplificação, serão apresentadas duas atividades elaboradas por meio de uma ferramenta de autoria e que fazem parte de um módulo piloto de inglês naval em um curso a distância para oficiais da Marinha do Brasil.

2. OBJETOS DE APRENDIZAGEM: QUESTÕES INICIAIS

Uma rápida revisão da literatura (Leffa, 2006a; Maceviciute e Wilson, 2008; Wiley, 2000, entre outros) deixa claro que parece não haver um consenso com relação à definição do termo *Objeto de Aprendizagem*. Contudo, segundo McGreal (2004, p.24) “um exame dos vários termos revela que, apesar das diferenças de opinião, quatro tipos de sentido podem ser distinguidos (...) partindo-se do mais geral para o mais específico”. De modo geral, há um entendimento de que estes poderiam ser agrupados em a) qualquer objeto; b) qualquer objeto digital; c) qualquer objeto digital com propósito pedagógico ostensivo; e) objetos que são específicos para uma única abordagem ou padrão de propriedade tais como aqueles do SCORM (Shareable Content Object Reference Model Initiative¹) ou do Cisco RLOs (Reusable Learning Objects)².

Apesar de este ser um debate importante nesse campo de estudo, este trabalho não pretende retomar a revisão dos aspectos envolvidos em se adotar cada um desses significados (a-d) pois, como tratamos aqui especificamente de um contexto de aprendizagem mediado por computador, as definições a e b não se aplicam. Portanto, nessa seção apresentamos uma definição de trabalho mais alinhada com o nosso entendimento do que vem a ser um OA e discutimos as características fundamentais deste para o contexto no qual desenvolvemos nosso trabalho como designer de atividades pedagógicas.

2.1 A escolha por uma definição de trabalho

¹ The Sharable Content Object Reference Model (SCORM) é um conjunto de especificações técnicas construídas a partir do trabalho do AICC (Aviation Industry CBT Committee), do IMS (Instructional Management System) e do IEEE (Institute of Electrical and Electronic Engineers) para criar um modelo de conteúdo unificado que permita a reutilização de conteúdo de aprendizagem baseado na *Web*, entre ambientes e produtos múltiplos. [Online] <http://xml.coverpages.org/scorm.html>

² Objetos de aprendizagem reutilizáveis.

Acreditamos que, dentre as quatro definições apresentadas, a que mais se adéqua à tônica deste texto parte do princípio de que o objeto deva ser digital e ter um propósito pedagógico. A esta idéia inicial, acrescentamos a visão de Wiley (2000, p.6) de que este possa ser *reutilizado* para dar suporte à aprendizagem. Para entender o porquê de incluir essa característica na definição do termo, devemos saber, primeiramente, a origem do conceito de *Objeto de Aprendizagem*.

O termo *Objeto de Aprendizagem* originou-se da noção de *programação e computação orientada para o objeto*, que sugere que a forma ideal de construir um programa de computação, ou qualquer componente digital, é montá-lo a partir de pequenos grupos de códigos que são padronizados e intercambiáveis (Nash, 2005). É justamente essa valorização da criação de componentes, ou *objetos*, que podem ser reutilizados em contextos múltiplos, que permeia a idéia básica de que os objetos de aprendizagem (OAs) devam ser entidades digitais pequenas, reutilizáveis e disponíveis para acesso e uso simultâneo por um grande número de usuários. Esses usuários, por sua vez, podem destrinchar o objeto de modo a obter as suas partes constituintes, que podem ser remontadas de forma diversa e como outros constituintes, de acordo com o seu objetivo pedagógico específico (Wiley, 2000).

Para que esse processo se torne viável, é necessário observarmos dois elementos. O primeiro está relacionado à construção desses *objetos* e o segundo ao seu armazenamento e distribuição.

2.2 Construção, armazenamento e acessibilidade do objeto

Conforme afirma Leffa (2006a, p.8), os Objetos de Aprendizagem (OAs) “se constroem dentro de certas especificações técnicas, como peças em um mobiliário, que podem ser encaixadas umas nas outras, formando blocos maiores ou menores conforme a necessidade do usuário”³.

Deste modo, é interessante distinguir cinco tipos de OA, segundo a taxonomia apresentada em Wiley (2000, p.20). Uma imagem de uma mão ao piano, por exemplo, é um *objeto fundamental*. Um vídeo de uma mão tocando o piano com seu respectivo áudio é um *combinado-fechado*, já esta mesma imagem, combinada ao vídeo respectivo em uma página da web com legenda textual é um *combinado-aberto*. Sofisticando um pouco mais, podemos pensar em um *Java applet* que gera graficamente as notas musicais, formando acordes em

³ Essa propriedade é denominada *granularidade*.

uma pauta, para apresentar ao aluno um problema de identificação. Neste caso, temos um OA *generativo-apresentador*. Por fim, podemos imaginar uma transação instrucional do tipo executável com ambas a instrução e a prática para qualquer tipo de procedimento. Este é um OA *generativo-instrucional*.

Com relação às características dos OAs, McGreal (2004, p. 21) explica que no nível mais simples, está o conteúdo, a informação ou o objeto de conhecimento, que pode estar materializado na forma de um documento de texto, fotografia, vídeo *clip*, imagem tridimensional, um *Java applet* ou qualquer outro objeto digital, que se torna um OA quando uma lição é adicionada a ele. Devido à sua granularidade e ao seu potencial para reutilização, um mesmo objeto digital pode levar à construção de lições variadas para assuntos e contextos variados. Para Downes (2001, p. 8), cada atividade dessas é um OA e facilita a vida do professor, pois “é muito mais fácil, e de maior qualidade, preparar uma aula, ou uma série de aulas, a partir desses materiais do que criar algo partindo do zero”.

Contudo, para que possamos atuar sobre esses OAs, alguns padrões e especificações internacionalmente aceitos devem ser obedecidos visando torná-los interoperáveis e reutilizáveis por diferentes aplicações e em diversos ambientes de aprendizagem (McGreal, 2004, p. 21.). Quanto a essa questão, o *Institute of Electrical and Electronics Engineers*, através do *IEEE Learning Technology Standards Committee* (LTSC), muito citado na literatura, esclarece que

Hoje o treinamento baseado no computador (CBT⁴) está sendo escrito por um diverso número de instituições usando diversas ferramentas ou sistemas de autoria. Muitas das aulas desenvolvidas podem complementar e trabalhar bem com aulas desenvolvidas em locais diferentes, com ferramentas distintas, e por pessoas distintas. Há uma necessidade de permitir que essas lições complementares sejam agrupadas e usadas em um único curso. Entretanto, isso não pode ser feito sem a definição de um padrão para um conjunto de funções de instrução gerenciada por computador (CMI)⁵ e um conjunto correspondente de funções de treinamento baseado no computador (<http://ieeeltsc.wordpress.com/working-groups/computer-managed-instruction/>).

Visando padronizar esses procedimentos, o órgão desenvolveu uma lista com padrões internacionalmente validados, práticas recomendadas e guias para a tecnologia da aprendizagem para que, por exemplo, a) os cursos possam ser movidos de um sistema para outro com esforço mínimo, b) as modificações e expansões em cursos possam ser feitas por

⁴ Computer Based Training, em inglês.

⁵ Computer Managed Instruction, em inglês.

qualquer instrutor com as suas ferramentas preferidas, e c) uma análise mais fácil dos dados dos alunos em lições diferentes seja possível.

Ao observar essas normas, mais usuários poderão se beneficiar dos objetos já criados e usá-los do jeito que foram inicialmente concebidos, ou agregá-los a outros objetos, ou adaptá-los. Isso nos leva à nossa segunda questão: como e onde armazenar e disponibilizar esses objetos?

Segundo explica Nash (2005, p.218), em meados dos anos 90, OAs simples tais como planos de aula e atividade de aprendizagem começaram a ser disponibilizados informalmente. Mais tarde, museus, jornais e revistas, TVs educativas e outras organizações começaram a colocar materiais na rede com objetivos pedagógicos, disponibilizando-os para *download*. A seguir, apareceram sites dedicados à produção de OAs que, ao invés de armazená-los nos seus próprios servidores, geralmente estabeleciam apenas links para acessá-los a partir de outro local.

Hoje em dia, cresce vertiginosamente o número de locais na *Web* que fornecem acesso aos mais variados tipos de OAs para os mais variados contextos educacionais. Esses locais são denominados de *repositórios de objetos de aprendizagem* e são como bibliotecas, onde cada OA é catalogado de modo que os *metadados* que o descrevem facilitem as buscas e os tornem mais acessíveis. Quanto à manutenção, podemos classificar os repositórios em três tipos a) públicos, mantidos pelos governos de diferentes países, b) universitários, mantidos por instituições de nível superior; e c) privados, mantido por empresas particulares.

Segundo Leffa (2006a, p.15), um dos repositórios internacionais mais conhecidos é o MERLOT (Multimedia Educational resources for learning and online teaching⁶), mantido por um consórcio de faculdades, universidades, instituições governamentais. Lá encontramos quatorze tipos de materiais de aprendizagem em diversos formatos tais como simulações, animações, tutoriais, testes, palestras, estudos de caso, entre outros, que atendem a dezoito áreas de conhecimento, dentre elas: Biologia, Química, Engenharia, História, Matemática, Música, Línguas e Formação de professores. No Brasil, Maia e Mattar (2007, p.77) destacam os projetos da *Rede Interativa Virtual de Educação (RIVED⁷)*, coordenado pela SEED, que contem OAs para diversas séries do nosso sistema educacional, e o *Laboratório Didático Virtual (LabVirt)*, coordenado pela *Escola do Futuro*.

⁶ <http://www.merlot.org/merlot/index.htm>

⁷ <http://rived.mec.gov.br>

Já no campo de ensino de língua inglesa, é enorme o número de páginas da *Web* que arquivam recursos digitais para professores e alunos. Dentre elas podemos citar o *Dave's ESL Café*⁸, com uma vasta quantidade de materiais, e o *CALL@Hull*⁹, uma coleção de recursos *on-line* para o contexto universitário. Uma rápida visita a esses repositórios demonstra quão variados podem ser os objetos de aprendizagem. Portanto, passo agora a discutir algumas questões pedagógicas relacionadas com a construção de OAs para o ensino de língua inglesa.

3. OBJETOS DE APRENDIZAGEM E AS QUESTÕES PEDAGÓGICAS

Apesar de haver uma discussão sobre a importância ou não de se basear a construção de OAs em alguma teoria de ensino e aprendizagem (*c.f.* Wiley, 2000; Leffa 2006a), partilho da idéia de Martinez (2000, p.3) de que os OAs devem ser desenhados usando um enquadramento conceitual inserido em teorias, estratégias e metodologias instrucionais. Caso contrário, esse objeto será apenas um *objeto de conteúdo* e não um *objeto de aprendizagem*.

Portanto, para a autora supracitada,

para desenhar objetos com sucesso é necessário levar em conta os muitos fatores que impedem ou facilitam a aprendizagem, além de identificar e combinar as teorias, os enquadres conceituais, os processos, as relações, as metodologias, os tratamentos e os ambientes que melhor influenciem a aprendizagem de sucesso para diferentes tipos de aluno (Martinez, 2000, p.4).

Essa proposta representa, sem dúvida, um desafio para aqueles que se dispõem a criar OAs que integram cursos de instrução voltados para uma grande massa de alunos de diferentes contextos, como é o caso dos cursos de inglês *on-line*, onde a variedade sócio-histórica e cultural dos alunos é imensa. Um exemplo é o *Learnenglish*¹⁰ da BBC, que é um curso gratuito, não monitorado por um tutor, e que está disponível para qualquer cidadão do mundo que deseje aprender inglês.

Não obstante, há certos preceitos que devem ser seguidos e que podem garantir que o OA será útil para o aluno. Nash (2005, p.226), por exemplo, sugere que tomemos por base certas práticas para o desenho instrucional usando OAs.

Primeiramente, devemos manter em mente as teorias sobre o que leva os seres humanos a se sentirem motivados ou desmotivados para aprendizagem e como a mente

⁸ <http://www.eslcafe.com/>

⁹ <http://www.fredriley.org.uk/>

¹⁰ <http://www.learnenglish.org.uk/>

produz sentido. Deste modo, devemos compreender como os *objetos* podem estabelecer conexões entre a experiência do aprendiz e os conceitos apresentados no curso para alcançar os objetivos de aprendizagem. É também importante entender quais são os valores sócio-culturais dos aprendizes em questão para não criar objetos que conflitem com estes, ofendendo-os ou desmotivando-os.

Uma outra questão está ligada ao uso da tecnologia. Isso envolve a escolha da plataforma e do sistema de gerenciamento de aprendizagem (LMS), a opção por desenhar objetos de aprendizagem para um curso baseado na *Web* ou que será disponibilizado em CD-ROM e decidir quais plug-ins, por exemplo, serão necessários para viabilizar a execução dos objetos. A escolha desses aspectos deve ser realista, levando em conta o perfil do usuário final com relação ao seu letramento digital e aos recursos tecnológicos aos quais ele deve ter acesso.

Com relação à produção de OAs para o ensino de língua, Leffa (2008, p.16) acrescenta que devemos partir de uma análise das necessidades dos alunos, incluindo seu nível de adiantamento no idioma e o que precisam aprender. É importante antecipar qual tipo de conhecimento prévio é esperado do aluno para que o que é sabido sirva de andaime para a construção do novo conhecimento. Também é crucial lembrarmos que, em muitos casos, o material será usado diretamente pelo aluno, sem a presença do professor. Portanto, as instruções devem ser muito claras e os objetivos da tarefa devem ser explícitos, auxiliando-o a entender o porquê de realizar dada atividade e a saber o que é esperado que ele atinja ao fim da execução do material. Além disso, o OA pode incluir mecanismos de ajuda automática, que auxiliam com dicas, explicações, simulações, etc., caso o aluno sinta que há dificuldades tanto com relação ao conteúdo apresentado quanto com relação à manipulação do OA.

3.1 Ferramentas de Autoria

Para produzirmos uma atividade a partir de um *objeto* digital, é necessário selecionarmos uma *Ferramenta de Autoria* que nos ofereça os instrumentos necessários para desenvolvermos a atividade pedagógica que temos em mente.

Segundo Leffa (2006b, p. 190) uma *Ferramenta de Autoria* é um programa de computador que possibilita o uso de diversas mídias (texto escrito, imagem, som e vídeo) para a produção de arquivos digitais que podem ser armazenados em CD, disquete, *pen drive* ou disco rígido (do usuário ou do servidor da *Internet*). Conforme explicam Maia e Mattar (2007, p.73), “estas ferramentas podem ser divididas em dois grandes grupos: a) as que servem para

construir elementos individuais a serem incluído em um curso e b) as que permitem a construção de um curso completo”.

No primeiro grupo, encontramos ferramentas do tipo *painting programmes*, (*Paintbrush*, *Adobe Photoshop*, entre outros) ou *drawing programmes* (*Corel Draw*, por exemplo) que possibilitam a criação e edição de objetos gráficos. Além disso, há programas para produzir, gravar e editar áudio e vídeo, como o *Windows Media Encoder*; para criar simulações, tutorias e exercícios, tais como o *Adobe Captivate*; e para criar documentos de texto em *pdf* tais como o *Adobe InDesign*.

No segundo grupo, encontramos os *softwares* para construção de *Websites*, utilizados também quando o curso em questão é produzido para um CD. Leffa (2006b, p.190) destaca o *Dreamweaver*, da *Macromedia*, ou o *FrontPage*, da *Microsoft*, enquanto Maia e Mattar (2007, p.74) explicam que o *Flash* tem se tornado um padrão para a construção de conteúdo para EaD, pois, além de produzir animações que podem ser exportadas para outros programas, possui dupla interface (visual e de programação), que pode ser manipulada sem que o designer saiba programação *html*.

Com relação ao primeiro grupo, as ferramentas são úteis para compor cursos a distância visto que os objetos nelas produzidas podem ser executados em qualquer computador, sem a necessidade de instalar programas específicos, além de não requerem que o usuário esteja conectado a *Internet* para executá-los.

Com essas ferramentas, o professor de línguas pode criar, por exemplo, atividades de leitura, de compreensão oral, de escrita e de vocabulário na forma de exercícios de múltipla escolha, de preenchimento de lacunas, de ordenação de seqüência textuais, de associação e de perguntas subjetivas.

4. CRIANDO OBJETOS DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA A DISTÂNCIA

Para criar os OAs que apresentamos a seguir, trabalhamos com uma ferramenta de autoria que permite a execução de texto, imagem e som sem a necessidade de o usuário estar conectado a *Internet*. Este é um fator importante a ser considerado no *design* de cursos para o contexto naval, pois, em muitos casos, o aprendiz só dispõe de tempo para estudar quando embarcado em um navio ou submarino, sem conexão a *Internet*. Mesmo quando essa existe, em certas Organizações Militares (OMs) ela é precária. Assim, a proposta da criação de um curso básico de inglês naval em CD-ROM parece ser a mais viável.

Com relação aos objetivos, uma análise das necessidades dos alunos revelou que deveríamos trabalhar para o desenvolvimento de vocabulário especializado para o Corpo da Armada, léxico este apresentado de forma contextualizada, a partir de pequenos textos sobre assuntos marítimos, e revisão de alguns pontos gramaticais recorrentes no gênero *manual de procedimentos*. Ao mesmo tempo, seria desejável trabalhar junto ao aluno suas estratégias de leitura e compreensão oral para fins específicos. Como suplemento, em algumas unidades é dada ao aluno a oportunidade de escrever redações, caso ele esteja trabalhando sob a supervisão de um de nossos tutores *on-line*.

Os OAs que ilustram esse trabalho são parte da primeira unidade piloto desse curso. A fim de proceder a uma análise informada, apresentaremos cada objeto a partir das recomendações feitas pelo RIVED para a produção de OAs, ilustrando também alguns dos conceitos teóricos discutidos no presente trabalho.

4.1 Objetos de aprendizagem para o curso *Inglês Naval- Módulo 1*

O que vemos a seguir é a página do menu principal deste módulo piloto (ainda em fase de elaboração). Nesta página, o aluno encontra o título da atividade, o tipo de exercício a ser realizado e o seu conteúdo. Para este artigo, vamos nos concentrar em dois OAs da *Unidade 1- Parte 1 Navy Ships*, ou seja, OA 1 - um texto lacunado para revisão gramatical, seguido de uma atividade opcional de redação e OA 2 - um jogo da memória que revisa o vocabulário que aparece no texto (tipos de navios) do OA 1 e que também é seguido por uma atividade opcional de redação.

<p style="text-align: center;">Inglês Naval -Módulo 1</p> <p style="text-align: center;">Exercícios de leitura, vocabulário, escrita e compreensão oral para a Armada.</p> <p style="text-align: center;">Professora Responsável: Doris Soares</p> <p style="text-align: center;">Escola Naval</p>
<p style="text-align: center;">Unidade 1- Parte 1</p> <p style="text-align: center;">Navy Ships -</p> <p style="text-align: center;">Texto para completar as lacunas, revisar gramática, e praticar redação. Jogo da memória com vocabulário do texto</p>
<p style="text-align: center;">Unidade 1 - Parte 2</p> <p style="text-align: center;">Sea Operations - Texto para leitura e interpretação. Atividade de redação Navy Categories- Texto para leitura e interpretação. Atividade com palavras cognatas.</p>
<p style="text-align: center;">Unidade 2 -</p> <p style="text-align: center;">Weapon Handling 1 - Texto para compreensão escrita. Elementos de coerência e coesão textual. Weapon Handling 2 - Texto para compreensão oral e interpretação.</p>

Tela 1: Menu do curso

4.1.1. Objeto de Aprendizagem I- Texto lacunado.

O manual RIVED sugere que alguns aspectos sejam levados em conta na hora de produzir um OA. São eles, a *escolha do tópico*, o *escopo*, a *interatividade* e o *tipo de atividade sugerida*. Vamos analisar alguns desses elementos nos OAs do curso em questão.

Com relação à escolha do tópico para a produção do OA, o manual RIVED sugere que o *designer* reflita sobre **as** seguintes questões: O que o aluno para o qual se está planejando esse objeto de aprendizagem acharia de interessante nesse tópico? Que aplicações / exemplos do mundo real podem ser utilizados para engajar os alunos dentro desse tópico? O que pode ser interativo neste tópico?

Deste modo, escolhemos o tópico “*Embarcações navais*”, já que os alunos são da Armada, e já tem algum conhecimento prévio não adquirido em sala de aula de idiomas com relação aos nomes dos diferentes tipos de navios em língua inglesa. Em termos pedagógicos, o texto propicia a oportunidade de sistematizar esse conhecimento, ao mesmo tempo em que é um contexto discursivo natural para a ocorrência da voz passiva, uma estrutura gramatical recorrente nos manuais de procedimento e que desejamos revisar. Conforme a *Tela 2* indica, temos aqui um texto onde todos os exemplares do verbo *to be* foram retirados e onde os itens lexicais referentes aos tipos de embarcação se encontram grafados em cor diferente da fonte do texto.

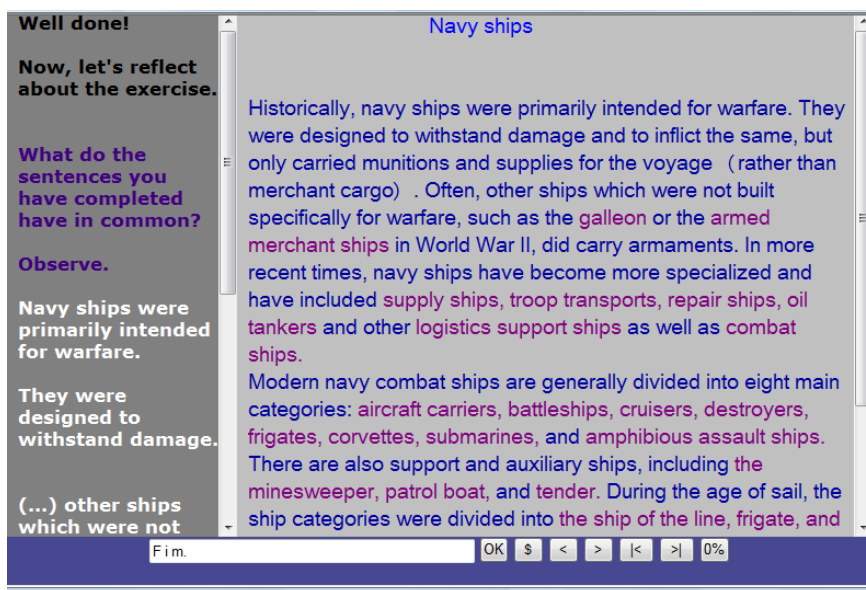
O objeto faz uso da mídia textual para apresentar o vocabulário em contexto e da imagem como um suporte ao assunto tratado. As instruções iniciais, ao mesmo tempo em que convidam o aluno a ler o texto (*Would you like to learn more about...*), situam-no quanto ao assunto a ser tratado (*...navy ships?*), estabelecendo assim um contato amistoso e informal com o usuário. Abaixo da figura, aparece a instrução sobre a atividade em si (*complete a lacuna com a forma correta do verbo to be*). Para tanto, o aluno deve digitar sua resposta e clicar em *OK*. Caso tenha dúvida, ele pode ver a resposta clicando em *\$*. Para avançar ou pular a lacuna, basta clicar *< >*. Essas instruções são fornecidas na introdução ao curso.



Tela 2: Instruções para o OA-I

As respostas são processadas de modo automático, sendo que a lacuna somente desaparece quando a resposta certa é inserida. Ao chegar ao final da atividade, o aluno é parabenizado e convidado a refletir sobre algumas frases que ele completou no texto. O objetivo é levá-lo a pensar na estrutura da frase e, então, sugerir que siga para a seção *GRAMMAR CHECK*¹¹ (em fase de elaboração) para fazer uma revisão contextualizada, a partir deste texto inicial, sobre a voz passiva (c.f. *Tela 2* e *Tela 3*).

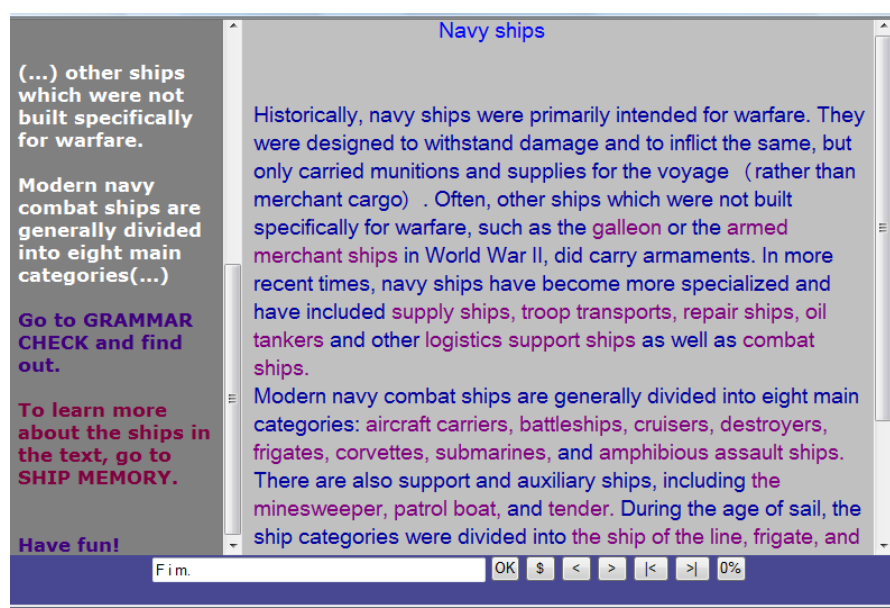
¹¹ Caso fosse necessário realizar o curso hoje, o aluno poderia consultar o endereço <http://www.english-hilfen.de/en/grammar/passive.htm> enquanto o material próprio do curso não fica pronto.



Tela 3: Visão parcial da última tela do OA-I.

Deste modo, pensamos nesse objeto como um recurso para a pré-apresentação do conteúdo gramatical por método de *indução*, onde o aluno é levado a pensar sobre as regras, depreendendo padrões de similaridade ou diferença entre os expoentes a serem trabalhados.

Há também a opção de o aluno realizar uma atividade lexical por meio de associação num jogo da memória (*ship memory*). O aluno tem a liberdade de decidir o que ele gostaria de fazer primeiro, flexibilizando, assim, o objeto.



Tela 4: Visão parcial do fim da última tela do OA-I

Portanto, esse OA se liga a dois outros, formando, assim, um bloco maior. Além disso, há sempre a possibilidade de o *designer* trabalhar em cima do objeto, recriando-o para novas estruturas. Por exemplo, esse objeto pode ser modificado criando lacunas no lugar dos nomes dos diferentes tipos de navios de acordo com sua categoria, ou retirando seus elementos de pontuação, até mesmo lacunando os artigos definidos (the) e introduzindo lacunas em outras partes. O aluno teria, então, que repor o artigo no local correto e digitar *x* nas outras lacunas para indicar onde o artigo não é utilizado. Este OA se tornaria, assim, elegível como componente em um curso de escrita em língua inglesa, por exemplo, para níveis mais avançados, pois é notória a dificuldade do aluno brasileiro em usar o artigo *the* corretamente. Além disso, o mesmo texto pode ser usado para fazer atividade de compreensão, reconstrução ou múltipla escolha, por exemplo, revisando assim, seu conteúdo.

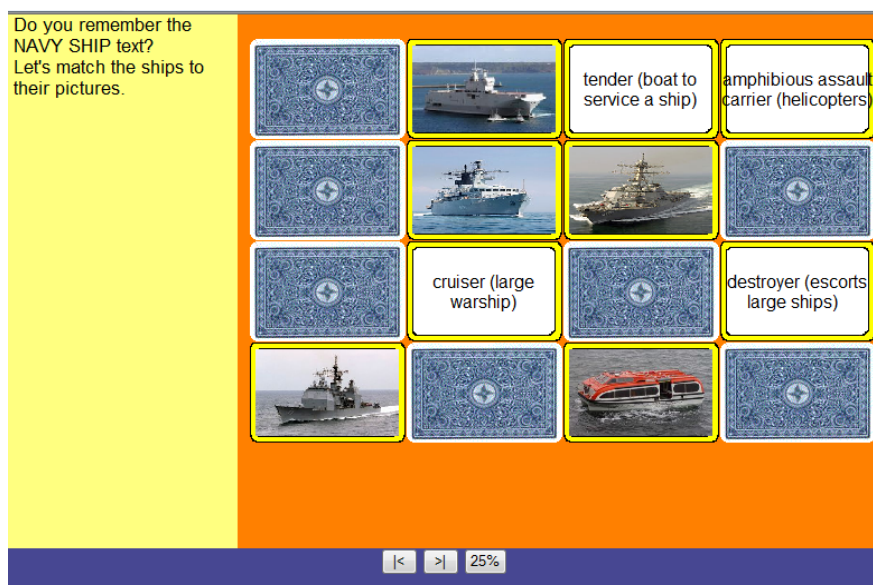
Com relação a essa atividade, alguns professores podem argumentar que, como existem apenas duas opções de resposta e como essas são dadas ao aluno nas instruções, não há necessidade de um engajamento cognitivo alto, bastando tentar ou uma ou outra. No entanto, como o curso é eletivo, entendemos que o usuário deseje realmente ler e pensar se o trecho lacunado se refere ao presente ou ao passado, além de querer saber mais sobre um assunto relacionado à sua carreira. Além disso, entendemos este OA como um recurso para despertar a curiosidade do aluno para a revisão gramatical a seguir, para sistematizar seu vocabulário naval e praticar a leitura na língua-alvo.

Já a seção *GRAMMAR CHECK* será desenhada de modo a exigir um maior envolvimento do aluno, no que diz respeito as atividade propostas.

4.1.2 Objeto de aprendizagem II- JOGO DA MEMÓRIA

A partir do vocabulário apresentado em AO-I foi possível preparar um jogo da memória (*c.f. Tela 5*) onde o nome de alguns tipos de embarcação, seguido de uma característica descritiva, está em uma carta e a sua imagem está em outra.

Novamente, as instruções foram pensadas de modo a estabelecer um diálogo com o usuário e a mostrar explicitamente o *link* entre esse OA e o anterior.



Tela 5: Jogo da memória

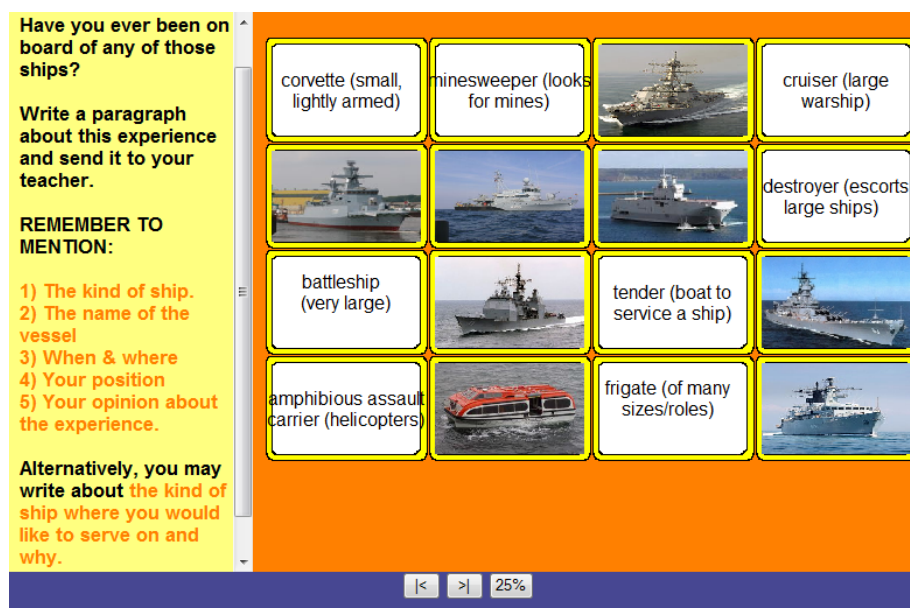
Para resolver a tarefa, o usuário clica sobre a carta, que é revelada, e tenta encontrar seu par. Na medida em que o aluno vai clicando nos pares corretos, as cartas vão ficando com sua face para cima.

Vale notar que, cada vez que o jogo é iniciado, o programa embaralha automaticamente as cartas. Deste modo, ele pode ser jogado infinitas vezes sem que as cartas fiquem com suas posições marcadas. Esse AO apresenta um caráter lúdico, ao mesmo tempo em que usa texto e imagem para fixar o léxico apresentado no texto *Navy ships*. Como foi dito sobre a atividade anterior, antecipamos que o aluno que se engaja no curso o faz porque deseja aprender algo. É claro que o jogo pode ser realizado com cliques aleatórios até que os pares estejam completos. Porém, esse procedimento é mais demorado, na maioria dos casos, do que olhar atentamente para a posição das imagens e buscar identificar os textos que a elas se relacionam.

A única restrição está no número de pares que podem ser inseridos no jogo (no máximo oito), o que pode ser um fator limitante para elaborar o OA.

Ao final da atividade (*c.f. Tela 6*), há uma sugestão de tarefa de redação onde o aluno é convidado a associar a sua experiência de vida a bordo de alguma dessas embarcações ou a escolher uma na qual ele gostaria de servir. A idéia de fornecer duas opções de texto se deve ao fato de não conhecermos exatamente quem é o aluno. Ele pode já ter servido a bordo de alguma destas embarcações ou ainda estar servindo em terra, em preparação para embarcar. Deste modo, a escolha da tarefa irá depender da preferência do aluno. Em ambos os casos, são sugeridos alguns pontos a serem abordados no texto, o que não significa que o tutor não

incentive a criação por parte do aluno. O mínimo é fornecido para que ele possa realizar a tarefa, contudo, cabe ao tutor estimular o aluno para além do mínimo sugerido como guia pelo OA.



Tela 6: finalizando o jogo

5. PALAVRAS FINAIS

A cada dia, as novas tecnologias ganham força no campo da aprendizagem de idiomas. Prova disso é o grande número de cursos de línguas que já fazem uso das mídias digitais (texto eletrônico, imagem, som e vídeo). Estas têm sua utilidade tanto na preparação de materiais e atividades pedagógicas como suporte ao processo de ensino-aprendizagem na sala de aula presencial, quanto no ensino a distância, tanto em ambientes virtuais de aprendizagem (*Teleduc, Moodle*) ou em situações de auto-instrução.

Neste cenário, os *objetos de aprendizagem* têm destaque como recursos educacionais que podem ser empregados para a aprendizagem mediada por computador. Portanto, é imprescindível que os profissionais de educação busquem conhecer melhor as características desses objetos para que, ao prepararem material pedagógico para o contexto digital, não façam uma simples transposição de atividades impressas para a tela do computador.

Esperamos que os dois objetos descritos neste trabalho tenham ilustrado como um OA pode se ajustar a outros de várias maneiras, formando um conjunto homogêneo e funcional, aproveitando, assim, sua granularidade, ao mesmo tempo que pode ser reutilizado e recriado, na medida em que é reestruturado em uma unidade maior.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DOWNES, S. Learning Objects: Resources for Distance Education Worldwide. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, v. 2, n. 1 online July 1, p.1-35. 2001. Disponível em <<http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/32/81>> Acessado em 23 de setembro de 2009.

LEFFA, V. J. Nem tudo que balança cai: Objetos de aprendizagem no ensino de línguas. *Polifonia*. Cuiabá, v. 12, n. 2, p. 15-45. 2006a. Disponível em <http://www.leffa.pro.br/trabalhos/obj_aprendizagem.pdf> Acessado em 23 de setembro de 2009.

LEFFA, V. J. Uma ferramenta de autoria para o professor: o que é e o que faz. *Letras de Hoje*. v. 41, no 144, p. 189-214. 2006b. Disponível em <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/view/599/430>> Acessado em 23 de setembro de 2009.

LEFFA, V. J. Como produzir materiais para o ensino de línguas. In: LEFFA, Vilson J. (Org.). *Produção de materiais de ensino: teoria e prática*. 2. ed. Pelotas: EDUCAT, 2008, p. 15-41. Disponível em <http://www.leffa.pro.br/trabalhos/prod_mat.pdf> Acessado em 23 de setembro de 2009.

MACEVICIUTE, E.; WILSON T. D. Evaluation of Learning Objects from the User's Perspective: The Case of the EURIDICE Service. *Interdisciplinary Journal of E-Learning and Learning Objects*, v. 4, p. 83-95. 2008. Disponível em <<http://ijkl.org/>> Acessado em 23 de setembro de 2009.

MAIA, C.; MATTAR, J. *ABC da EaD: A educação a distância hoje*. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

MARTINEZ, M. Designing learning objects to mass customize and personalize learning. In: D. A. Wiley (Ed.). *The Instructional Use of Learning Objects: Online Version*. 2000, p. 1-27. Disponível em <<http://reusability.org/read/chapters/martinez.doc>> Acessado em 23 de setembro de 2009.

MCGREAL, R. Learning objects: a practical definition. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, v.9, n.1, p. 21-28. 2004. Disponível em <http://www.itdl.org/Journal/Sep_04/Sep_04.pdf#page=25>. Acesso em 23 de setembro de 2009.

MOORE, M. G.; KEASRLEY, G. *Educação a distância: Uma visão integrada*. Tradução Roberto Galman. São Paulo: Thompson Learning, 2007.

NASH, S.S. Learning Objects, Learning Object Repositories, and Learning Theory: Preliminary Best Practices for Online Courses. *Interdisciplinary Journal of Knowledge and Learning Objects*, v 1, p. 217-228. 2005.

Disponível em <<http://www.ijkl.org/Volume1/v1p217-228Nash.pdf>> Acessado em 23 de setembro de 2009.

WILEY, D. A. Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy. In: D. A. Wiley (Ed.) *The Instructional Use of Learning Objects: Online Version*. 2000, p. 1- 34.

Disponível em <<http://reusability.org/read/chapters/wiley.doc> > Acessado em 23 de setembro de 2009.