

O LUGAR DOS OBJETOS DE APRENDIZAGEM NO CONTEXTO EDUCACIONAL

Luciana do Amaral Teixeira
luciana.teixeira@globocom.com

O avanço da tecnologia não traz somente inovações no âmbito dos equipamentos, mas também no que é possível fazer com eles. Com a difusão da informática e, por conseguinte, do uso de computadores no contexto educacional, um novo conceito passa a integrar o conjunto das tecnologias educacionais: o de objetos de aprendizagem (OA). Dentre as pesquisas já realizadas, há um grande número de definições que tentam dar conta do que seria um OA. Parece, entretanto, existir uma tendência a classificá-lo como sendo qualquer conteúdo digital com fins educativos passível de reutilização (Wiley, 2004). A necessidade de ser reutilizável, todavia, faz com que um OA precise satisfazer também outras características como granularidade, interoperabilidade e recuperabilidade. No Brasil, as disciplinas exatas fazem amplo uso de OA's na produção de materiais didáticos. De forma diferente, a área de humanas parece fazer um uso mais restrito de OA's. Diante do exposto, esta comunicação pretende apresentar o conceito de OA e discutir o papel dinamizador que este novo recurso digital pode assumir nos ambientes de aprendizagem que façam uso do computador. Serão demonstrados alguns objetos produzidos no Brasil e os repositórios a partir de onde eles podem ser acessados, bem como os projetos existentes no país que envolvem a criação de novos objetos. Por fim, abordaremos a escassez de OA na área de línguas e discutiremos as possíveis estratégias para reversão desse quadro.