

1. Introdução

Há muito se fala sobre a necessidade de adequação do contexto escolar à realidade do aluno. Um dos tópicos mais recorrentes dentro dessa discussão trata da inserção da tecnologia nas escolas, mais especificamente sobre a inclusão do computador. Briga-se pela criação de laboratórios de Informática com máquinas modernas e acesso à Internet, mas, quando tudo está disponível, não são raros os casos nos quais não se sabe muito bem o que fazer com todo o aparato.

Dentre os problemas na utilização de computadores em contextos escolares está o da preparação das atividades a serem realizadas pelos alunos. Muitos ainda são os professores que não conhecem os recursos dos quais poderiam fazer uso em suas aulas. A maior parte deles sequer imagina que uma eficiente busca na Internet poderia resultar em uma enorme quantidade de atividades prontas para o uso que muito pouco exigiriam do professor com relação a conhecimentos de Informática.

As atividades prontas às quais nos referimos, disponíveis para reuso em diferentes contextos, são largamente conhecidas como objetos de aprendizagem (OsA) ou *learning objects* (LOs). Embora a primeira iniciativa brasileira para desenvolvimento deste tipo de recurso date de 2000, estamos caminhando a passos muito lentos se compararmos os esforços das iniciativas do Brasil com aqueles das instituições estrangeiras.

Com vistas o refletir sobre o que nos faz ficar tão para trás em relação ao que tem sido feito na área de desenvolvimento e reutilização de objetos de

aprendizagem, esta dissertação se baseia na avaliação de quatro LOs produzidos por alunos da formação continuada em Mídias na Educação. Este curso teve seu início em 2005 e é oferecido pela Secretaria Estadual de Educação do Rio de Janeiro em conjunto com a Secretaria de Educação a Distância do Ministério de Educação. O objetivo de formar professores para o uso das diferentes mídias contemporâneas em consonância com o projeto pedagógico das escolas em que atuam.

De forma resumida, a finalidade desta pesquisa é investigar o quanto os objetos de aprendizagem desenvolvidos pelos professores brasileiros se aproximam ou se distanciam dos padrões que envolvem a criação desse tipo de atividade. Em especial, refletimos sobre as questões que envolvem o reuso e a neutralidade teórica dos mesmos. Para tanto, quatro perguntas de pesquisa norteiam a dissertação aqui apresentada:

- (1) Qual a expressividade da produção brasileira de objetos de aprendizagem?
- (2) Qual a contribuição dos professores de Língua Inglesa nessa produção?
- (3) O quão próximos dos padrões estão os objetos de aprendizagem avaliados?
- (4) O quão teoricamente neutros são os objetos de aprendizagem investigados?

Ao todo, cinco capítulos tentam dar conta de responder as perguntas anteriores. Os dois primeiros integram a fundamentação teórica sobre objetos de aprendizagem e teorias de aprendizagem de segunda língua. No primeiro deles, o Capítulo 2, tratamos de OsA, ou seja, de conteúdos digitais educacionais passíveis de reutilização. O grande atrativo desse tipo de recurso é a possibilidade de reutilizar blocos educacionais criados por outros profissionais e, assim, economizar no tempo empreendido na implementação dos mesmos. Dentre suas características mais relevantes estão a granularidade, a reusabilidade, a

interoperabilidade e a recuperabilidade. De modo a garantir que se cumpram as especificidades relativas a tais características, existem diversas instituições que trabalham na criação de padrões que orientem a criação e o armazenamento dos objetos. Com relação à possibilidade de reuso, instituições de diferentes origens organizam repositórios a partir dos quais disponibilizam os recursos para usos futuros. Encerramos o capítulo com algumas opiniões relacionadas à possível neutralidade teórica dos OsA, tema principal desta pesquisa.

O Capítulo 3 traz as principais perspectivas teóricas sobre a aprendizagem de segunda língua, a saber: a behaviorista, a inatista e a cognitivista. Comentamos as características principais dessas abordagens teóricas e as relacionamos ao ensino de línguas, em especial o da língua estrangeira. Ainda neste capítulo, discutimos o conceito de Aprendizagem de Línguas Assistida por Computador (em inglês, *Computer Assisted Language Learning – CALL*) e apresentamos os três módulos nos quais a CALL costuma ser dividida: CALL Behaviorista, CALL Comunicativa e CALL Integrativa. A discussão sobre o aprendizado assistido por computador fez-se necessária pois foi a partir das características principais de cada uma das fases da CALL que avaliamos os objetos de aprendizagem selecionados para esta pesquisa.

A metodologia que seguimos ao longo deste estudo é apresentada no Capítulo 4. Começamos por descrever o tipo de estudo conduzido e passamos à descrição do contexto de pesquisa. Em seguida, fazemos uma breve descrição dos objetos selecionados para nosso estudo e justificamos a seleção dos três OsA aqui apresentados em detrimento dos outros catorze rejeitados. Encerramos o capítulo abordando os procedimentos de coleta e análise dos dados e apresentando os

grupos de perguntas que guiaram nossa avaliação com respeito à neutralidade teórica dos objetos.

As considerações feitas a partir da análise dos objetos de aprendizagem selecionados são apresentadas no Capítulo 5. As primeiras três seções são responsáveis por detalhar o funcionamento dos OsA e as seções subsequentes apresentam as respostas para as perguntas que guiaram a análise com relação à hipótese da neutralidade teórica de cada um dos OsA.

O sexto capítulo deste estudo traz algumas considerações finais às quais chegamos ao longo desta pesquisa e faz recomendações sobre encaminhamentos futuros com relação à produção de objetos de aprendizagem.

Finalmente, o último capítulo apresenta as referências bibliográficas citadas ao longo do texto desta dissertação. Há ainda três anexos que trazem uma lista de iniciativas nacionais e estrangeiras voltadas ao desenvolvimento e oferta de objetos de aprendizagem.