

OBJETOS DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA NO CONTEXTO DA *M-LEARNING*

Carlos Felipe da Silva Melo ¹
Alexandra Nascimento de Andrade ²

RESUMO

Esta pesquisa visa descrever uma análise de conceitos sobre Objetos de Aprendizagem (OA) integrada a *M-learning* (Aprendizagem Móvel) em prol da construção de conhecimentos na disciplina de Língua Inglesa, com alunos do ensino médio. O presente trabalho parte da premissa que práticas pedagógicas com *smartphones* podem promover não somente o acesso à informação e a comunicação, mas também, permite ao aluno acesso a diferentes OAs, mediante aplicativos – diversificando a maneira de aprender os conteúdos da disciplina. Tendo em vista a escassez de materiais que promovam a interatividade, a autonomia, a síntese, a contextualização e a difusão de conhecimento em nossa cidade, surgiu então a alternativa de integrar OA a *M-learning*. Foram empregados três tipos de OAs – com o intuito de ampliar a maneira de transformar informações em conhecimento através de imagem, áudio e vídeo. Com relação ao estado da arte, Behar (2005), Braga (2015), Fabre (2003), Koohang (2007) e Wiley (2000) fundamentam o conceito de OA, enquanto a propedêutica referente a *M-learning* está ancorada nos seguintes teóricos: Bernardo (2013), Kenski (2003), Traxler (2005), Lima (2012), Saccol (2011). Trata-se de uma pesquisa ação no campo das tecnologias e educação. Após a pesquisa e intervenção, os alunos puderam conceituar, classificar, produzir conhecimentos sobre a disciplina por meio de imagem (infográficos e mapas mentais), áudio (*Podcast*) e vídeo (*InShot*), ampliando a maneira de aprender um assunto sob várias óticas, interagindo e compartilhando saberes inerentes à disciplina.

Palavras-chave: Objetos de aprendizagem, Língua Inglesa, *M-Learning*.

INTRODUÇÃO

Sabe-se que dentre as tecnologias digitais de informação e comunicação, a mais acessível pelos docentes e discentes na atualidade é o celular. Esse aparato tecnológico se faz presente em nosso cotidiano e possui tantas funcionalidades, que é quase impossível descrever cada função específica que esse aparelho possui. Visando diversificar a forma de aprender os conteúdos da língua inglesa, optou-se na busca de objetos de aprendizagem que fossem viáveis com a utilização do celular - pois o aparelho possibilita a gravação de áudio, edição de vídeo, criação de infográficos e ainda permite o acesso a pesquisa e a outras ferramentas que podem

¹Especialista em Letramento Digital pela Universidade Estadual do Amazonas – UEA, carlos.felipe.edu20@gmail.com;

²Mestra em Educação e Ciências na Amazônia pela Universidade do Estado do Amazonas – alexandra_deandrade@hotmail.com.



ser úteis para a aprendizagem do idioma. A proposta do trabalho foi analisar o uso de objetos de aprendizagem e a integração da *Mobile Learning* ou *M-learning* – como alternativa de acesso à informação e a comunicação em prol da construção do conhecimento na disciplina de língua inglesa, com alunos do 2º ano do ensino médio, com o trabalho desenvolvido com os alunos foi possível descrever e conceituar os objetos de aprendizagem (OA) e *M-learning*; com a utilização do celular como ferramenta pedagógica e tecnológica; foi possível avaliar o emprego de três tipos de objetos de aprendizagem nas aulas de língua inglesa, diversificando e ampliando o modo de transformar informações em conhecimento por meio da contextualização de um mesmo assunto em objetos de aprendizagens diferentes – identificando e classificando objetos de aprendizagem – imagem, áudio e vídeo – que podem ser úteis para o ensino e aprendizagem na disciplina de Língua Inglesa.

METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa ação, que segundo Thiollent (2011, p.85) é uma estratégia metodológica que consiste na pesquisa social que estabelece uma interação entre os pesquisadores e as pessoas envolvidas na investigação, apontando uma ordem de prioridade dos problemas a serem pesquisados e das soluções a serem encaminhadas através de uma intervenção, com a ação pretende-se aumentar o conhecimento tanto do pesquisador assim como do grupo de pessoas inseridas na pesquisa.

O trabalho foi dividido em cinco etapas: monitoramento e diagnóstico dos alunos; pesquisa bibliográfica e estudo da arte; análise de dados e planejamento das ações; implementação de ações – utilização dos objetos de aprendizagem; observação, avaliação e relatório final. Os materiais utilizados na pesquisa foram: celulares, notebook, pincéis coloridos, *Chroma Key*, *headphones*, aplicativos (*SimpleMind*, *Anchor*, *InShot*, *Kinemaster*). Trata-se de uma pesquisa ação de cunho qualitativo no campo das tecnologias e educação

De natureza qualitativa, a pesquisa busca a qualidade na forma de aprender novos conhecimentos na língua inglesa por múltiplos objetos de aprendizagem.

A intervenção ocorreu em três turmas do 2º ano do ensino médio de uma escola pública e estadual da cidade de Manaus -AM, sendo exequível no período de julho à outubro de 2022.

REFERENCIAL TEÓRICO



A UTILIZAÇÃO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM PARA IMPULSIONAR A APRENDIZAGEM POR MÚLTIPLAS ÓTICAS

Sobre o conceito de OA, Wiley (2000, p. 23) a define como “qualquer recurso digital que pode ser reusado para suportar a aprendizagem”. Fabre (2003) conceitua como qualquer recurso, complementar ao processo de aprendizagem, que pode ser reutilizado para apoio. Behar et al. (2009, p. 65) classificam os textos, animações, vídeos, imagens e páginas da *web* como objetos de aprendizagem. Nessa perspectiva, podemos deduzir que todo recurso físico, midiático e digital – seja uma ferramenta utilizável para a produção e edição de vídeo; gravação de áudio; esquematização de mapas mentais e conceituais; aplicativo gerador de memes ou de elaboração de HQs, bem como a utilização de textos em PDF, links, gráficos, dentre outros recursos que fomentem a aprendizagem, configuram-se como OA.

Nesse viés, todo recurso utilizado para fins educacionais – seja físico ou digital – pode ser compreendido como objeto de aprendizagem. Sabe-se que há diversos recursos empregados no cotidiano, que auxiliam no processo de aprendizagem, principalmente nas aulas de língua estrangeira. A Base Nacional Comum Curricular (2018) menciona algumas habilidades pertinentes a utilização de objetos de aprendizagem no ensino de linguagens, a saber:

(EM13LGG701) - Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos. (EM13LGG703) – Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais. (BRASIL, 2018, p. 497).

Se um recurso/ferramenta oportuniza e facilita a aprendizagem, logo podemos deduzi-lo como um objeto de aprendizagem. Podendo ser reutilizado para aprimorar o conhecimento – ampliando a maneira de aprender um determinado assunto por múltiplas óticas. Em outras palavras, a utilização de diversos OA possibilita ao aluno compreender os conteúdos de acordo com suas habilidades cognitivas, seja pela prática da escrita, por meios auditivos, por um método visual, pela simulação, interatividade, ou até mesmo por meios lúdicos e mescla de objetos que valorizem múltiplos sentidos. A teoria do cone de aprendizagem de Dale (1969), a pirâmide da aprendizagem de Glasser (1986) e a teoria das múltiplas inteligências proposta por Gardner (1995) evidenciam a importância do abordar variadas formas de ensinar e avaliar no processo de aprendizagem, pois cada sujeito é ímpar – aprende de uma maneira singular.



Koohang e Harman (2007) declaram que as OAs podem servir como ancoras – permitindo ao estudante explorar e aplicar seus conhecimentos em várias situações.

Moran (2007) articula que “as tecnologias permitem mostrar várias formas de captar e mostrar o mesmo objeto representando-o sob ângulos e meios diferentes”. Os objetos de aprendizagem contemplam tanto a linguagem verbal assim como a corporal, visual, sonora, digital no contexto da aprendizagem da língua inglesa, explorando as habilidades e trabalhando diferentes tipos de inteligências ligadas ao desenvolvimento cognitivo dos alunos e aos estudos sobre como a mente humana adquire o conhecimento. Por meio das interfaces, mídias, aplicativos e softwares o ensino e aprendizagem ganham novas perspectivas.

A MOBILE LEARNING E OS OBJETOS DE APRENDIZAGEM COMO FORTE ALIADAS PARA O PROCESSO DE AQUISIÇÃO DO CONHECIMENTO

Mobile learning/M-learning – é um termo que designa a aprendizagem que ocorre por meio de dispositivos eletrônicos móveis (notebooks, computadores, tablets e celulares) -que são exemplos de aparatos móveis que oportunizam a criação de ambientes de aprendizagem, por meio do acesso à informação, interatividade, partilha e produção de conteúdo.

Torres (2009, p. 393) aduz que o celular oferece recursos avançados similares aos de um notebook. Lima (2012, p. 19) enfatiza sobre a disposição de recursos tecnológicos para aprender e ensinar. Para Kukulsha-Hume e Traxler (2005) o smartphone é uma combinação de telefonia, computação, envio de mensagem e multimídia.

Na M-learning, a informação, a aprendizagem e o conhecimento surgem num imbricamento: em determinado momento, o sujeito, ao se sentir perturbado por alguma situação externa, busca informação (...) de forma que possa construir o conhecimento relativo àquela situação, ou seja, aprender. (SACCOL; SCHLEMMER; BARBOSA, 2011, p. 13).

Com a utilização do celular, é possível ter acesso a diversos objetos de aprendizagem, tais como: podcasts, vídeos, infográficos, *flashcards*, fóruns *on-line*, HQs, *e-books*, aplicativos, jogos educativos, simuladores, redes sociais, dentre outras alternativas presentes em um só aparelho tecnológico móvel. Bernardo (2013, p. 6) argumenta que “na era digital, a *M-learning* surge como impulsionamento do uso das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem”. Nota-se que por um lado a escassez de recursos na escola, o baixo nível cognitivo dos alunos, demanda novas alternativas de aprendizagem. Por outro viés, percebe-se a portabilidade do

celular por parte dos alunos e professores – fazendo parte da rotina, dentro e fora da sala de aula. Castro (2012, p. 67) aponta que, “nas classes menos favorecida a porta de entrada para o mundo digital costuma ser o celular, seguido pelo computador”. Portanto, a tecnologia móvel – o celular – que é acessível a maioria dos discentes e está presente no cotidiano do docente, é uma forte aliada junto com os objetos de aprendizagem e são de grande utilidade para o processo de aquisição de conhecimento, principalmente na língua inglesa – onde encontramos recursos que valorizam as diversas formas de aprender, seja por meios visuais, auditivo ou cinestésico – cabe ao aluno descobrir a menor maneira de fixar conteúdos, estudando de acordo com o seu nível cognitivo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram empregados três tipos de OAs com o intuito de ampliar a maneira de transformar informações em conhecimento por meio de imagem, áudio e vídeo – possibilitando uma maior imersão com o assunto estudado, facilitando o processo de aprendizagem do idioma - ampliando a maneira de aprender sob várias óticas um determinado assunto, além de proporcionar a interatividade e o compartilhar de saberes inerentes à disciplina.

Os objetos de aprendizagem utilizados nas aulas de língua inglesa, foram: o aplicativo *SimpleMind* e *Canvas* - para a criação de mapas mentais e conceituais de modo colaborativo; aplicativo *Anchor* – para gravação de áudios em formato de entrevista; *InShot* e *Kinemaster* – para edição de vídeos. Todos esses recursos são compatíveis com o celular, assim como podem ser utilizados com computadores. Os temas abordados nas aulas foram profissões – *professions*; utilização do verbo haver - *There to be*; e o como fazer perguntas em inglês – *wh questions*.

Kenski (2003, p. 11) declara que nos processos colaborativos todos dependem de todos para a realização de atividades. Braga (2015) afirma que é necessário metodologias apropriadas para organizar, padronizar e facilitar a comunicação entre a equipe.

Durante a intervenção, notou-se um maior interesse com relação ao uso do celular em prol da aprendizagem. Alguns alunos apresentaram certa habilidade na edição e gravação de vídeos, assim como na gravação de áudio, domínio na utilização dos aplicativos e demais tecnologias empregadas. Acredita-se que um dos maiores desafios foram a conectividade - visto que tais aplicativos de vídeo e áudio demandam uma boa conexão. Porém, na medida que era produzido mais materiais, o aluno pode revisar conteúdos de múltiplas formas. De acordo com Rojo (2013, p. 185) “hoje, vídeos, imagens, sons, cores, tornam-se manipuláveis em diferentes programas, ambientes e suportes, ao mesmo tempo em que impõem resistências e criam



possibilidades para a significação”. Portando, torna-se necessário a capacitação de professores, mais debates sobre a utilização de objetos de aprendizagens, mais incentivos e recursos para a promoção da aprendizagem, com um simples celular podemos potencializar a forma de aprender, do compartilhar saberes e construir conhecimentos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A integração de diferentes objetos de aprendizagem, bem como a intervenção por meio do *mobile learning*, propiciaram uma experiência inovadora, dinâmica promovendo uma aprendizagem mais significativa nas aulas de língua inglesa, pois permitiu ao aluno tornar-se um protagonista no processo de aprendizagem de forma criativa, interativa, analítica. Ampliando a visão dos discentes sobre um determinado assunto da disciplina por múltiplos aspectos, valorizando habilidades e inteligências – garantido uma maior retenção de informações, seja por meios lúdicos, visuais, auditivos, práticos e interativos.

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos à Fundação de Amparo a Pesquisa do Estado do Amazonas – FAPESAM pelo apoio financeiro ao desenvolvimento desta pesquisa no âmbito do Programa Ciência na Escola; SEDUC e Governo do Estado do Amazonas.

REFERÊNCIAS

BEHAR, P. A. **Objetos de aprendizagem para educação à distância**. In: BEHAR, P. A. (Cols.). Modelos Pedagógicos em Educação à Distância. V. 1. Porto Alegre: Artmed, 2009, p. 33-65.

BERNARDO, J. C. O. **Dispositivos móveis digitais na incrementação do processo de ensino e aprendizagem: mobile – learning no rompimento de paradigmas**. Revista EDaPECI, s.1., v. 13, n. 1, p. 141-157, ago. 2013.

BRAGA, J. C. **Objetos de Aprendizagem**. Vol. 2: Metodologia de desenvolvimento. Santo André: Editora da UFABC, 2015.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a base**. Brasília, DF. MEC/CONSED/UNDIME, 2018.



CAMARGO, F.; DAROS, T. **A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo.** Porto Alegre: Penso, 2018.

CASTRO, G. S. **Screenagers: entretenimento, comunicação e consumo na cultura digital.** In: BARBOSA, L. *Juventudes e gerações no Brasil contemporâneo.* Porto Alegre: Editora Sulina, 2012.

DALE, E. **Audio-visual methods in teaching.** 3. Ed. New York: Dryden Press, 1969.
FABRE, M.; TAROUCO, L.; TAMASIUNAS, F. R. Reusabilidade de objetos educacionais. In: RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação. Porto Alegre: CINTED/UFRGS, v.1, n.1, fev. 2003.

GARDNER, H. **Inteligências múltiplas: a teoria na prática.** Trad. Maria Adriana Veríssimo Veronese. – Porto Alegre: Artmed, 1995.

GLASSER, W. **Control theory in the classroom.** New York: Perennial Library, 1986.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e ensino presencial e a distância.** Campinas, São Paulo: Papirus, 2003.

KOOHANG, A.; HARMAN, K. **Learning Objects: theory, praxis, issues and trends.** Santa Rosa, CA: Informing Science Press, 2007.

KUKULSHA-HULME, A.; TRAXLER, J. **Mobile learning: a handbook for educators and trainers.** London: Open & Flexible Learning, 2005.

LIMA, P. **O uso do celular como recurso didático.** Monografia. Curso de Especialização Mídias e Educação. UFRGS, 2012.

MORAN, J. M. **As mídias na educação. Desafios na Comunicação Pessoal.** 3ª Ed. – São Paulo: Paulinas, 2007.

ROJO, R. H. R. **Escola conectada: os multiletramentos e as TICs.** – 1. ed. – São Paulo: Parábola, 2013.

SACCOL, A.; SCHLEMMER, E.; BARBOSA, J. **M-learning e u-learning: novas perspectivas da aprendizagem móvel e ubíqua.** São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa ação.** 18ª ed. São Paulo: Cortez, 2011.

TORRES, C. **A Bíblia do Marketing Digital.** São Paulo: Novatec Editora, 2009.

WILEY, D. A. **Learning object design and sequencing theory.** (Tese de Doutorado). Brigham Young University, 2000.