

# 1 | INTRODUÇÃO

Interatividade surge como termo para identificar a dinâmica na comunicação e nos inter-relacionamentos nos dias de hoje (BARROS, 2011, p. 212). Seu princípio é identificar o modo dialógico como interage a sociedade, o qual vem modificando sua constituição atual. Isso porque há uma grande quantidade de dados disponíveis e de fácil acesso (ASSMANN, 2000, p. 8), tornando-nos uma Sociedade da Informação.

As novas tecnologias facilitadoras de acesso a essas informações mudaram a relação das pessoas com o conhecimento, principalmente as relações na escola, em sala de aula (BARROS, 2011, p. 219). A possibilidade de o aluno interagir com um fenômeno extramuros, antes mesmo que seja apresentado a ele pelo professor, tornou-se uma realidade que implica ao docente a necessidade de ampliar seu papel como mediador da aprendizagem.

O professor, a todo momento, necessita aplicar vários recursos pedagógicos para promover a autonomia dos alunos e orientá-los na conexão do conhecimento existente com os novos fatos adquiridos, mediante interação com as diversas fontes de informação. Esse modelo de relação provoca uma mudança no papel do professor, tornando-o um sistematizador de experiências (BARROS, 2011, p. 219). O professor no papel de organizador do ambiente social, criando possibilidades para o aprendizado por meio de situações de contradição e conflito, levando as pessoas a buscarem possíveis soluções, que, ao serem alcançadas, geram a aprendizagem (VYGOTSKY, 1989, p. 97).

Contudo, se a interação promove a aquisição do conhecimento, a aplicação de uma sistematização pode favorecer uma melhor eficácia desse processo; e o Letramento Informacional (LI) vem contribuir com essa dinâmica (GASQUE; COSTA, 2010, p. 32). Nas ações de localizar, selecionar, acessar, organizar, usar a informação e gerar conhecimento, está ocorrendo o LI (GASQUE, 2010, p. 7), cuja força motivadora é a interação entre as pessoas e as coisas. Essas ações buscam auxiliar na resolução de problemas e nas tomadas de decisões que nos acompanham ao longo da vida. O termo LI tem sua origem nos EUA, a partir da década de 1970, como Information Literacy, e sua finalidade é identificar um conjunto de habilidades que uma pessoa possa desenvolver, com o intuito de reconhecer as informações que possam ser utilizadas de forma eficaz.

Na sociedade da aprendizagem, o LI vem auxiliar na adaptação e na socialização das pessoas por meio das seguintes capacidades: reconhecer o limite em que a informação é necessária; acessar as informações de forma efetiva e eficiente; criticar a informação e suas fontes, de forma construtiva; somar ao conhecimento prévio as novas informações acessadas; saber usar a informação de forma efetiva com objetivos específicos e usá-la de forma ética, legal e social, contribuindo assim com a sociedade em que vive (GASQUE, 2010, p. 4).

Tais capacidades, sendo utilizadas de forma efetiva, podem levar as pessoas a deixarem de ser consumidoras de conteúdos e passarem a ser transformadoras, colaboradoras e/ou indivíduos

participativos na criação de novas informações. Isso já ocorre na sociedade, porém, de forma mais lenta nos ambientes educacionais (RIBEIRO; GASQUE, 2015, p. 7). Para acompanhar essas mudanças, profissionais da área do ensino devem procurar auxílio em novos recursos pedagógico-tecnológicos que auxiliem na interação entre professor, aluno e conteúdo (informações), buscando assim promover o LI (RIBEIRO; GASQUE, 2015, p. 13).

A utilização de tecnologias digitais com propósitos educacionais não é recente. Com a popularização dos computadores a partir do fim da Segunda Guerra Mundial e a criação de programas para facilitar o seu uso, desenvolveram-se os primeiros modelos de programas para auxiliar o ensino. A partir dos anos 1950, com as inovações que foram surgindo na área de desenvolvimento de software, houve um grande crescimento de propostas educativas que incorporavam técnicas utilizadas em estudos científicos e comerciais. Esses programas estão classificados conforme seus objetivos educacionais a serem alcançados, que podem ser: ensino assistido por computador; ambientes interativos de aprendizagem; modelagem e simulação; ambientes de programação; micromundos; sistemas de autoria e aprendizado socialmente distribuído (VALENTE, 2006, p. 71).

Dentre os vários produtos de software que podem ser criados nas classificações citadas anteriormente, existem os Objetos de Aprendizagem (OA). Sua proposta consiste em apresentar um conteúdo educacional, do simples ao complexo, de forma fragmentada, embora o conjunto ou o agrupamento desses fragmentos vá proporcionar um melhor entendimento do assunto que se deseja expor (WILEY, 2000, p. 20). Tais fragmentos instrucionais podem ser identificados conforme as características apresentadas na Tabela 1.

<b>Granularidade</b>	É a apresentação dos objetos de aprendizagem em módulos, maiores ou menores.
<b>Reusabilidade</b>	É a capacidade de reaproveitar um objeto de aprendizagem de uma prática de ensino em outra.
<b>Interoperabilidade</b>	É a capacidade de funcionar em diferentes suportes/ computadores e sistemas operacionais.
<b>Recuperabilidade</b>	É a facilidade com que o objetivo pode ser encontrado ou recuperado em acervos ou repositórios.
<b>Adaptabilidade (Granulidade + Reusabilidade)</b>	O objeto pode ser modificado de uma situação para outra, encaixando-se melhor em outros objetos de diferentes contextos educacionais.

Tabela 1. Características de um objeto de aprendizagem

Fonte: Wiley (2000, tradução livre)

Essa abordagem propõe um ensino-aprendizagem voltado às necessidades imediatas do aluno. Busca alcançar o aprendizado de um conteúdo complexo a partir da menor unidade instrucional, cuidadosamente integrada não somente com a área de conhecimento no qual o OA foi criado, mas com outras áreas afins e até mesmo com outros OA.

Esse conceito busca apropriar o aluno da competência de aprender-a-aprender, defende que um OA pode oferecer a ele a capacidade de buscar mais informações, tendo como referência o conteúdo apresentado e as indicações dos próximos conteúdos, instigando-o a ser um pesquisador. Para alcançar esse objetivo, é necessária a participação de professores e outros profissionais no desenvolvimento dos OA.

Conforme Gasque (2016, p. 5), OA é qualquer recurso digital que possa ser reutilizado e disponibilizado na internet, com acesso livre e compartilhado, favorecendo assim um suporte à aprendizagem em diferentes contextos. Para que essa dinâmica possa ocorrer, é necessário que esses objetos possuam alguns requisitos funcionais como norteadores em seu desenvolvimento: acessibilidade, reutilização e interoperabilidade. Em sua concepção, um objeto pode ser animação, vídeo, imagem, apresentação de slides ou simulação, em qualquer tamanho, formato ou mídia. O processo de criação de um OA que abarque todas as características apresentadas torna-se uma demanda complexa e difícil para um único profissional. Assim, é necessária uma equipe multidisciplinar, composta por professores, alunos e profissionais das áreas de design gráfico e de tecnologia.

A multidisciplinaridade presente nos OA pode ser observada também em diversas áreas (CAPURRO, 2007, p. 19), e a Educação não poderia ficar alheia a esse assunto. Com o objetivo de identificar a contribuição da Educação sobre a temática dos OA, foi realizado um estudo bibliométrico nas bases de dados Scielo Educ@, Scielo BR, Scopus, Redalyc, DOAJ, IRESIE e BBE. Conforme os critérios de classificação Qualis/Capes (CAPES, 2017), essas bases disponibilizam os resultados de diversas pesquisas acadêmicas e de como os docentes estão conduzindo suas pesquisas. Revistas científicas indexadas nessas bases são consideradas pelo sistema Qualis/Capes como relevantes e podem ser classificadas até o nível Qualis A1, conforme a sua área de conhecimento.

Com o presente estudo, foi possível mapear em quais países a comunidade científica, na área da Educação, está desenvolvendo pesquisas sobre OA que abordem os metadados e os repositórios onde esses objetos estão sendo disponibilizados. Foram considerados somente artigos científicos publicados em periódicos ou eventos, indexados nas bases de dados selecionadas e que tenham sido escritos em português, inglês ou espanhol.

---

Revisão #1

Criado 13 outubro 2021 12:12:59 por Valerio Augusto Lopes Passos

Atualizado 13 outubro 2021 12:13:31 por Valerio Augusto Lopes Passos