

APRESENTAÇÃO

A demanda por conteúdo educacional digital tem sido acelerada nos últimos cinco anos, em decorrência da maior disponibilidade de equipamentos para sua utilização.

A última pesquisa do Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação (CETIC.br), intitulada TIC – Educação 2012¹ mostrou que 97% dos professores possuem computador em seus domicílios. Os dados sobre os alunos mostrados nesta mesma pesquisa indicam que 67% dos alunos têm computador no domicílio, mas 92% utilizaram a Internet nos últimos três meses, sendo que 46% destes acessaram a Internet pelo telefone celular. Os professores e coordenadores participantes desta pesquisa opinaram que o número insuficiente de computador dificulta o uso das TIC para fins pedagógicos, mas a crescente instalação de redes sem fio nas escolas, tanto públicas como privadas, permite antever uma situação em futuro próximo em que cada aluno poderá, de forma contínua, utilizar algum tipo de equipamento como apoio no processo de aprendizagem. A pesquisa TIC Educação já mostra que 69% dos alunos envolvidos na pesquisa utilizam computador e a Internet todos os dias. Esta pesquisa utilizou dados de alunos do 9º ano do Ensino Fundamental ou 2º ano do Ensino Médio.

Percebe-se que os computadores de mesas vão dando lugar aos *tablets* – distribuídos no âmbito do programa UCA (Um Computador por Aluno) –,² e aos *smartphones* que cada vez mais estão sendo usados na sala de aula.

Mas se de um lado cresce continuamente no país a disponibilidade de soluções para uso educacional das TIC, o mesmo não se pode afirmar em relação à disponibilidade de conteúdo educacional digital. A despeito de iniciativas governamentais e privadas a quantidade de conteúdos educacionais digitais em língua portuguesa ainda está longe de ser suficiente. Soluções como o Banco Internacional de Objetos Educacionais³ (BIOE) que oferecem um repositório de objetos educacionais de acesso público, em vários formatos e para todos os níveis de ensino.

¹ Disponível em <http://www.cetic.br/educacao/2012/professores/index.html>

² Programa UCA – Um Computador por Aluno. Disponível em <http://www.uca.gov.br/institucional/>

³ Disponível em <http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/>

Mas o que se constata ao procurar um conteúdo educacional digital é que não é fácil encontrar material apropriado para apoiar todas as atividades de ensino e aprendizagem específicas que um professor tenha. Quando um professor planeja uma atividade de ensino e aprendizagem tem objetivos educacionais específicos que possivelmente sejam um tanto diferentes daqueles almejados pelos projetistas e desenvolvedores dos objetos disponíveis no BIOE. Em decorrência, o professor vai precisar adaptar o conteúdo educacional digital encontrado, reusando mediante combinação de objetos educacionais, adaptando ou mesmo criando novos objetos. Esta é exatamente a proposta inerente à estratégia de construção de conteúdo educacional digital de forma estruturada em objetos educacionais, que foram propostos como uma solução para a necessidade de compor ou produzir novos conteúdos educacionais digitais a partir da combinação de partes do material existente, que para facilitar este processo devem ser pequenas, estarem acessíveis facilmente, organizadas em repositórios e devidamente rotuladas e indexadas para que possam ser encontradas.

A capacitação dos docentes para integrarem a força e o trabalho envolvidos na produção de conteúdos educacionais digitais é feita de diversas maneiras, e o programa nacional Mídias na Educação, iniciado pelo MEC em 2005, foi e continua sendo uma estratégia que, em nível nacional, tem procurado formar professores para o projeto e utilização de material educacional multimídia. Em adição à formação ofertada na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, através do curso de especialização Mídias na Educação, desenvolvido com o apoio da CAPES-UAB, este livro reuniu material de apoio e suporte para a capacitação de docentes com vistas à produção de objetos de aprendizagem.

Este livro está organizado em duas partes. Na primeira, oferece subsídios teóricos sobre os objetos de aprendizagem, e na segunda parte, são apresentados estudos de casos envolvendo o uso de conteúdo educacional digital utilizando todas as mídias trabalhadas no curso (turma 2011-2013), o que resultou em um conjunto bastante relevante de novos objetos de aprendizagem. Embora muitos estudos de casos interessantes tenham sido realizados nas monografias do curso de especialização Mídias na Educação, os casos selecionados para inclusão neste livro foram escolhidos em função de representarem, de forma mais aproximada, exemplos de projeto, desenvolvimento ou uso de objetos de aprendizagem.

Este livro é resultado da combinação de esforços dos professores e alunos do Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação e do curso de es-

pecialização em Mídias na Educação, ambos sendo desenvolvidos no Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da UFRGS. Um agradecimento especial cabe aos que colaboraram na organização do conteúdo do livro em si e auxiliaram de forma significativa o trabalho que resultou nesta obra: Valéria Machado da Costa, Bárbara Gorziza Ávila, Marta Rosecler Bez e Edson Felix.

Liane Margarida Rockenbach Tarouco

Organizadora e coordenadora do livro