

230

INCUBADORA DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA: COLABORAÇÃO ENTRE COMPUTAÇÃO E EDUCAÇÃO.*Matheus Stival Berlesi, Omar Salib, Simone Rocha da Conceição, Alexandre Andrade Morales, Juliano Vargas Bittencourt, Mônica Baptista Pereira Estrázulas, Italo Modesto Dutra (orient.) (UFRGS).*

De acordo com o Learning Objects Metadata Workgroup (IEEE – Learning Objects Metadata Workgroup – <http://ltsc.ieee.org/wg12/index.html>) os Objetos de Aprendizagem (Learning Objects) podem ser definidos por: “qualquer entidade, digital ou não digital, que possa ser utilizada, reutilizada ou referenciada durante o aprendizado suportado por tecnologias”. No entanto, pode-se observar na literatura existente a predominância de uma perspectiva teórica na qual os objetos de aprendizagem (OAs) se encaixam em um modelo de EAD instrucional no qual se aprende por transmissão: há um autor (de conteúdos) que organiza materiais e seqüências de atividades que são disponibilizadas para os aprendizes as realizarem de acordo com um roteiro bem determinado. Nesta perspectiva, o OA perde sua característica enquanto instrumento de exploração, autoria e aprendizagem, transformando-se em ferramenta de tutoriamento. Tal perspectiva de OA está muito centrada sobre a própria tecnologia e não sobre uma real colaboração entre Computação e Educação. Nesse sentido, o Laboratório de Estudos em Educação a Distância (Le@d.CAp) deu início à implantação de uma Incubadora de Objetos de Aprendizagem para a Educação Básica com o objetivo de produzir OAs que permitam estreita colaboração entre desenvolvedores (programadores), professores e alunos. Este estudo abrange a investigação sobre ferramentas a serem desenvolvidas, técnicas de programação e construção de bancos de dados em Software Livre para atender as demandas do processo complexo desencadeado pela criação de OAs nessa Incubadora.