

## Objeto de aprendizagem Biotrilha

Rafaela Agustini Vieira<sup>1</sup>; Vanessa Farias dos Santos<sup>2</sup>; Francisca Brum Tolio<sup>3</sup>; Jamile Fabrin Gonçalves<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Acadêmica do curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal Farroupilha – Campus Alegrete, <sup>2</sup> Acadêmica do curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal Farroupilha – Campus Alegrete,

<sup>3</sup> Docente colaboradora do PIBID do Instituto Federal Farroupilha – Campus Alegrete, <sup>4</sup> Docente coordenadora de área do PIBID do Instituto Federal Farroupilha – Campus Alegrete,

e-mail: rafaelaagustinivieira@gmail.com, vanessa.farias.santos@hotmail.com, francisca.tolio@iffarroupilha.edu.br, jamile.fabrin@iffarroupilha.edu.br

**Resumo.** O presente trabalho apresenta a criação e aplicação do objeto de aprendizagem Biotrilha que foi produzido por bolsistas do Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID) e aplicado na Escola Estadual de Educação Básica Dr. Lauro Dornelles com turmas do Ensino Fundamental II sobre o tema gerador Bioma Pampa, que deu origem ao nome “Biotrilha”. Com o intuito de alcançar um dos objetivos propostos pelo PIBID, que é a inserção de discentes de licenciaturas no cotidiano das escolas da rede pública de ensino, oportunizando a participação em experiências metodológicas, tecnológicas e práticas docentes de caráter inovador e interdisciplinar, o desenvolvimento e aplicação da Biotrilha permitiu a verificação das contribuições que o uso da tecnologia proporciona como metodologia como o aumento do envolvimento dos alunos na oficina aplicada e também o despertar da curiosidade quanto ao tema abordado, auxiliando assim no processo de ensino-aprendizagem. O desenvolvimento do jogo foi realizado no Laboratório Interdisciplinar de Formação de Educadores (LIFE) após a capacitação realizada no minicurso “A utilização de TIC’s (Tecnologia da Informação e Comunicação) na elaboração de material didático: Objetos de Aprendizagem”. A estrutura utilizada para construir o jogo permite a reutilização do mesmo para que seja trabalhado outros temas.

**Palavras Chave:** Aprendizagem, Jogos, Tecnologia.

## Introdução

O Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID) tem como objetivo anteciper o vínculo entre os futuros docentes e os alunos da rede pública, porém permitindo aos alunos dos cursos de licenciatura elaborar e aplicar oficinas utilizando metodologias diversificadas. Durante as reuniões de preparação dessas oficinas os discentes têm a oportunidade de aprender diferentes metodologias, uma delas é a construção de objetos de aprendizagem. Este trabalho, tem o propósito de expor a criação da Biotrilha que é um jogo de tabuleiro feito de forma virtual para testar os conhecimentos de seus jogadores sobre um determinado tema, que neste caso foi o Bioma Pampa.

O tema gerador foi escolhido pelo fato do público alvo, no caso alunos da Escola Estadual de Educação Básica Dr. Lauro Dornelles na cidade de Alegrete - RS, estar inserido no espaço geográfico do Bioma Pampa que é restrito ao estado do Rio Grande do Sul, esse Bioma caracteriza-se por paisagens variadas, de serras a planícies de morros rupestres a coxilhas, por ser um conjunto de ecossistemas muito antigos, o Pampa apresenta flora e fauna próprias e grande biodiversidade, ainda não completamente descrita pela ciência, mas o maior problema que vem enfrentando é a perda de biodiversidade que compromete o potencial de desenvolvimento sustentável da região. Desta forma as oficinas do PIBID ampliarão os conhecimentos desses alunos quanto as características específicas da região em que vivem e a necessidade de preservá-la.

O objeto de aprendizagem Biotrilha foi elaborado com o objetivo de utilizar uma metodologia diferenciada para o desenvolvimento do tema escolhido, porém a estrutura com que foi criado permite que a sua utilização possa variar entre outros temas e com outras finalidades.

## Referencial Teórico.

Segundo Garcia (2006) “o crescente desenvolvimento das tecnologias da informação e da comunicação (TICs) em nossa sociedade atual não pode deixar de ser percebido no processo de internalização do conhecimento pelos indivíduos”, dessa forma é necessário integrar às atividades escolares essas tecnologias que podem intensificar o processo de mediação entre o ser humano e o conhecimento.

Ao apresentar a oportunidade de integrar as tecnologias digitais ao processo de ensino- aprendizagem o PIBID permite que se faça inovações quanto a interação entre educador e educando, para que não seja apenas uma transmissão do conhecimento, mas sim uma troca. Segundo Bacich, Neto e De Mello Trevisani:

O objetivo é que, gradativamente, ele planeje atividades que possam atender às demandas reais da sala de aula, identificando a necessidade de que o processo de ensino e aprendizagem ocorra de forma colaborativa, com foco no compartilhamento de experiências e na construção do conhecimento a partir das interações com o grupo. Essas interações, em alguns momentos, são feitas por meio de tecnologias digitais e, em outros, acontecem nas discussões de questões levantadas em sala de aula e na utilização dos mais variados tipos de materiais. (BACICH, NETO & DE MELLO TREVISANI. 2015, p.20)

## Metodologia

A Biotrilha foi elaborada no segundo semestre de 2018 durante os encontros do PIBID no Laboratório Interdisciplinar de Formação de Educadores (LIFE), tendo como formação prévia o minicurso: “A utilização de TIC’s na elaboração de material didático: Objetos de Aprendizagem”, a ferramenta utilizada para a criação do objeto de aprendizagem foi o *PowerPoint*, após a decisão por uma atividade que avaliasse os conhecimentos dos alunos utilizamos como base o modelo de trilha da ferramenta para a construção do jogo.

Em seguida fizemos as alterações necessárias para que ficasse de acordo com as regras do jogo, por conta da necessidade de um número maior de casas formulamos então uma nova trilha, cada casa do jogo possui um hiperlink que encaminha o jogador a um conjunto de perguntas de acordo com a sua respectiva cor (azul: específica; verde: verdadeiro ou falso e rosa: aleatória). Vejamos a seguir na Figura 1.



**Figura 1: Tabuleiro virtual do jogo. Fonte: Elaborada pelo autor do resumo.**

## **Resultados**

Ao aplicar esta atividade foi possível constatar que ao envolver a tecnologia, que está presente no cotidiano do aluno, porém não muito na sala de aula, os alunos apresentaram um maior interesse pelo conteúdo trabalhado despertando o desejo de alcançar um melhor desempenho ao participar do jogo, envolvendo-se no tema para responder corretamente as perguntas.

Faz-se necessário para a execução desta atividade um conhecimento prévio sobre construção de objetos de aprendizagem, uma vez construído o jogo pode ser utilizado para trabalhar diversos temas auxiliando no processo de ensino-aprendizagem.

## **Conclusão**

Com a execução deste trabalho concluiu-se que a utilização de Tecnologias desperta o interesse dos alunos, propiciando uma melhor aprendizagem e outras formas de trabalhar qualquer conteúdo em qualquer disciplina.

O tema gerador envolvido, serviu para conhecimento da região onde os alunos participantes residem, bem como um aprendizado interdisciplinar.

## **Referências**

BACICH, Lilian; NETO, Adolfo Tanzi; DE MELLO TREVISANI, Fernando. Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação. Penso Editora, 2015.

GARCIA, Simone Carboni. Objetos de aprendizagem: investindo na mediação digital do conhecimento. *Círculo de Estudos Linguísticos do Sul*, v. 7, p. 1-8, 2006.