

IPAD EM SALA DE AULA?

Carollini Silva Thomaz Graciani
carollinigraciani@hotmail.com
Associação Educacional Dom Bosco

RESUMO

O presente artigo é fruto de uma experiência profissional em um colégio particular da cidade de Resende reconhecido por sua tradição e qualidade de ensino. A partir de uma reunião pedagógica, surgiu a necessidade da elaboração de atividades e projetos que tivessem como principal recurso: o iPad. Sendo professora auxiliar do 1º ano do Ensino Fundamental no Colégio Dom Bosco, cursando o 3º ano de Pedagogia na Associação Educacional Dom Bosco, Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras, deu-se início a uma pesquisa exploratória para maior fundamentação sobre o assunto. Este relato irá apresentar as vantagens e desvantagens do dispositivo; a conceituação e contribuição dos Objetos de Aprendizagem (OA) e culminar com a discussão sobre o uso do iPad no 1º ano do Ensino Fundamental (reconhecido como a antiga classe de alfabetização).

Palavras-Chave: iPad. Objetos de Aprendizagem. Experiência profissional (classe de alfabetização).

1. INTRODUÇÃO

De maneira geral, a tecnologia sempre provocou grandes mudanças na sociedade. A escola enquanto principal agente transmissora da cultura não poderia ficar alienada.

A tecnologia é o pano de fundo, o próprio quadro referencial no qual todos os outros fenômenos sociais ocorrem. Ela molda nossa mentalidade, nossa linguagem, nossa maneira de estruturar o pensamento, inclusive a nossa maneira de valorar. (VINHOLI, p.2)

Todos os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem têm consciência desta necessidade atual de dispor dos recursos tecnológicos em sala de aula. A grande discussão que paira em torno deste assunto está em como aplica-los pedagogicamente. Martina Roth¹ (2013) afirma que formar alunos para atender as exigências da atualidade requer modificações no sistema educacional, desde interferências no ambiente escolar ao currículo:

[...] é essencial pensar em meios de desenvolver nas escolas as habilidades que as crianças precisarão para enfrentar o século 21, como pensamento crítico, capacidade para resolver problemas e tomar decisões, boa comunicação e disposição para o trabalho colaborativo.

¹ Pedagoga alemã que participou de diversas implantações de programas envolvendo Educação e Tecnologia.

O Colégio Dom Bosco (escola de estágio remunerado da acadêmica) ciente destas questões e preocupado em manter sua qualidade de ensino vem instigando o corpo docente, por meio de palestras e reuniões, a elaborar atividades e projetos que utilizem o mais avançado e acessível recurso tecnológico conhecido como: iPad. Sabendo da abertura dada pelo colégio a sugestões de atividades que conduzissem ao uso do iPad em sala de aula, surge a inquietação (enquanto estagiária do 1º ano do Ensino Fundamental e acadêmica do 3º ano do Curso de Pedagogia da AEDB) em realizar uma pesquisa exploratória sobre o assunto, a fim de buscar maior fundamentação teórica, uma vez que a própria estagiária e acadêmica não tinha contato com este recurso. A questão que surge é: iPad em sala de aula? Para responder a esta pergunta o presente artigo tem por objetivo apresentar as vantagens e desvantagens do dispositivo escolhido: iPad; conceituar e demonstrar as contribuições de um termo que surge na ciência pedagógica: Objetos de Aprendizagem (OA) e fecha esta questão com a discussão sobre o uso do iPad no 1º ano do Ensino fundamental (classe de alfabetização).

2. IPAD EM SALA DE AULA?

2.1 POR QUE IPAD?

O iPad é definido como um dispositivo semelhante ao tablet, no entanto é desenvolvido pela empresa Apple². Lançado em 2010 (o que é algo recente), Steve Jobs³ o indicou como um aparelho revolucionário e apresentou suas funções da seguinte maneira: “navega na internet, checa e-mails, compartilha imagens, exibe vídeos, toca música, roda games e livros”. Seria um dispositivo que faria a mediação entre o smartphone e o computador portátil.

As desvantagens são mínimas: a mais relevante está no custo, pois apresenta um valor mais elevado do que um tablet; outra desvantagem é que os aplicativos de qualidade geralmente precisam ser pagos, mas podem ser supridos por outros gratuitos; a falta de aplicativos em língua portuguesa também dificulta o uso para crianças que ainda não dominam a língua inglesa, mas este problema pode ser resolvido com aplicativos que oferecem versões em outros idiomas ou com aplicativos desenvolvidos em nosso próprio país. Existem críticas com relação ao uso destes aplicativos e jogos na escola, com o risco de reduzir-se apenas a um ato semelhante ao de jogar videogame. Esta última crítica refere-se a uma desvantagem que envolve não só o iPad, mas todos os recursos tecnológicos presentes na escola que é a necessidade de aplica-los pedagogicamente. Segundo Gustavo Nogueira de

² “Apple Inc” é uma empresa multinacional, norte-americana, seu principal representante é Steve Jobs.

Paula, mestre em linguística aplicada (Unicamp), que desenvolve estudos em prol dos jogos na escola: "Se bem fundamentado, se bem orientado, o aluno vai ter noção de que ele está jogando na escola para aprender. O professor vai fazer o aluno ter um olhar mais crítico sobre o jogo". Já as vantagens são visíveis no site da empresa Apple. Em uma área criada especificamente para apresentar e divulgar as novidades do produto, Apple Educação faz sua propaganda:

Uma tela Multi-Touch⁴ incrivelmente ágil. Uma grande tela IPS⁵ de alta resolução retro iluminada por LED⁶. E um design leve e fino para que você possa levar tranquilamente para onde quiser. O iPad não é apenas o melhor dispositivo na sua categoria, mas um tipo de dispositivo totalmente novo. E que tem tudo para mudar o cenário do aprendizado.

Mesmo apresentando a desvantagem de ter quase o dobro do valor de um tablet, o iPad conseguiu ganhar preferência devido a uma gama de vantagens: sincronia de e-mails; navegação com função de qualidade para leitura; mesmo não tendo o programa Flash⁷, apresenta um aplicativo que permite funcionalidade semelhante; roda vídeos e devido à sua qualidade gráfica (iOS⁸) consegue competir igualmente com empresas especializadas em videogames; não utiliza o sistema Windows, no entanto oferece aplicativos que suprem estas funções; possui GPS e pode ser localizado em caso de roubo; apresenta uma maior variedade de aplicativos (Apps⁹), sendo tanto pagos quanto gratuitos.

Em contexto escolar: Qual o principal motivo que levou às escolas adotarem este dispositivo? Por que a empresa Apple afirma em sua propaganda que ele tem tudo para mudar o cenário da aprendizagem? A princípio, seu design leve e fino aliado aos iBooks¹⁰ resolveria um grande problema enfrentado pelos alunos: o peso excessivo das mochilas, devido à necessidade de se carregar os vários livros exigidos pela escola. Aos poucos, com o desenvolvimento de aplicativos (Apps) específicos para o processo de ensino-aprendizagem, o iPad ganha novas utilidades na educação, garantindo maior ludicidade aos conteúdos escolares e possibilitando aos alunos uma aprendizagem diferenciada, de forma interativa. Em uma frase de efeito, de puro marketing do site da empresa Apple, a resposta para a pergunta

³ Steve Jobs, em linhas gerais, tem sido um grande nome da área tecnológica, por meio das revoluções que a empresa Apple ofereceu aos dispositivos atuais.

⁴ "Multi-Touch" é uma tecnologia que permite realizar mais de um toque na tela, variando nos comandos, uma versão melhorada do touch screen.

⁵ "IPS" (In-Plane switching) é uma tecnologia que permite maior ângulo de visão do que as telas de LCD.

⁶ "Retro iluminada por LED" é um tipo de iluminação mais eficaz.

⁷ "Flash" é um programa que auxilia no desenvolvimento de animações, áudios e vídeos, bastante utilizado para jogos.

⁸ "iOS" é o sistema operacional mais avançado para dispositivos móveis desenvolvido pela Apple.

⁹ "Apps" seria a abreviação em inglês para aplicativos, programas específicos que podem ser baixados e instalados nos dispositivos móveis.

¹⁰ "iBooks" é um aplicativo para leitura da Apple que funciona como uma "prateleira", um lugar para comprar, baixar e armazenar livros em PDF.

“Por que iPad em sala de aula?” se encaixaria perfeitamente nesta afirmação: “Com o iPad, a sala de aula fica literalmente nas pontas dos seus dedos”.

2.2 QUE SÃO OBJETOS DE APRENDIZAGEM (OA)?

O exemplo mais atual de um Objeto de Aprendizagem são os famosos “Apps”, aplicativos apresentados como grandes aliados do iPad. O termo é algo recente na ciência pedagógica, logo ainda não há um consenso suficiente com relação à sua definição. O conceito mais utilizado compreende Objeto de Aprendizagem como: “qualquer recurso digital que possa ser utilizado para o suporte ao ensino” (WILEY, 2000, p.3). Wiley (2000) ainda descreve os objetos de aprendizagem como representações de abstrações do mundo real. Sendo assim, um objeto de aprendizagem pode dispor de qualquer mídia ou formatação, pode ser uma simples animação, uma apresentação de slides, ou ainda algo complexo como uma simulação. Segundo uma publicação da Secretaria de Educação a Distância - “Objetos de aprendizagem: uma proposta de recurso pedagógico” – OA pode dispor de:

[...] utilizam-se de imagens, animações e applets, documentos VRML (realidade virtual), arquivos de texto ou hipertexto, dentre outros. Não há um limite de tamanho para um Objeto de Aprendizagem, porém existe o consenso de que ele deve ter um propósito educacional definido, um elemento que estimule a reflexão do estudante e que sua aplicação não se restrinja a um único contexto (BETTIO; MARTINS, 2004).

Esta publicação, de acordo com Carlos Eduardo Bielschowsky, na época secretário de educação à distância, demonstra o esforço da Secretaria de Educação a Distância, juntamente com o Ministério da Educação, em divulgar esta discussão que surge no campo educacional, buscando estimular a produção de recursos educacionais multimídia interativos em forma de objetos de aprendizagem. Estes “recursos educacionais multimídia interativos” pertencem a uma categoria de OA reconhecida como Objetos Virtuais de Aprendizagem (OVA). De forma geral, diante dos diversos recursos tecnológicos, os objetos de aprendizagem chamam a atenção na educação:

Há diversos fatores que favorecem o uso dos OA na área educacional como: a flexibilidade, a facilidade para atualização, a customização, a interoperabilidade, o aumento do valor de um conhecimento e a facilidade de indexação e procura (LONGMIRE, 2001).

No entanto, a grande questão em torno dos objetos virtuais de aprendizagem está em seu processo de criação e disponibilização. O Ministério da Educação criou o projeto RIVED (Rede Interativa Virtual de Educação) que tem por objetivo criar e disponibilizar materiais digitais em um Repositório On-line. Os objetos de aprendizagem encontrados neste site são voltados, a maioria, para conteúdos de Ensino Fundamental II e Ensino Médio, ainda são

poucos os objetos virtuais de aprendizagem elaborados para desenvolver conteúdos do Ensino Fundamental I (1º ao 5º ano). A grande característica deste site está na criação dos objetos de aprendizagem, a fim de intensificar este processo. O Projeto RIVED criou a Fábrica Virtual uma parceria entre a Secretaria de Educação a Distância com as Instituições de Ensino Superior. Também existe, como referência no site do MEC, o Banco Internacional de Objetos Educacionais, que tem como principal característica apenas a disponibilização de objetos de aprendizagem. A busca pode ser feita em uma lista de OA de vários países, os recursos disponíveis são: animação e simulação, áudio, experimento prático, hipertexto, imagem, mapa, software educacional e vídeo. Neste site também, ainda não é encontrado uma variedade de objetos virtuais de aprendizagem específicos para o Ensino Fundamental I.

Diante do texto publicado pelo MEC: “Criando interfaces para objetos de aprendizagem” é possível compreender, porque a criação de objetos virtuais de aprendizagem não apresenta tanta difusão para alcançar todos os anos e conteúdos de ensino. Para que um OVA seja criado é preciso parceria de três equipes: pedagógica, tecnológica e de design:

A equipe pedagógica inicia o processo de criação de um dos OA com a escolha do conteúdo que será abordado, decidindo por temas com os quais os alunos apresentam mais dificuldades de aprendizado. Essa equipe então elabora um design pedagógico, escolhendo como será abordado o tema, estabelecendo objetivos e descrevendo as atividades, aliando a um contexto. As ideias desenvolvidas no design pedagógico precisam ser estruturadas em um roteiro para que o Objeto de Aprendizagem possa ser implementado pela equipe de design gráfico e tecnológica. O roteiro é então apresentado aos orientadores e demais membros do grupo e inicia-se o desenho da interface do Objeto de Aprendizagem [...].

Analisar as contribuições dos Objetos de Aprendizagem e entender seu processo de criação faz com que um espaço de discussão seja aberto e exige, não somente do Ministério da Educação, mas de todos os professores, propostas para torna-los uma realidade. Um exemplo está em uma plataforma criada recentemente denominada: “Escola Digital”, foi elaborada pelo Instituto Inspirare e pelo Instituto Natura em parceria com o Instituto Educadigital e a Secretaria de Educação do Estado de São Paulo, este site vem trazendo objetos de aprendizagem voltados para a Educação Básica e seu repositório está organizado com base nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). A categorização em ano, disciplina, tema curricular e tipo de mídia facilita a seleção dos objetos de aprendizagem pelos professores, atendendo às suas necessidades de sala de aula. Outro site, que merece destaque, conhecido como “Escola Games”, não é um repositório digital, mas apresenta jogos on-line gratuitos e com o diferencial de oferecer jogos referentes aos conteúdos do Ensino Fundamental I, alcança todas as disciplinas: Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, História e Geografia e inglês. Todos os objetos virtuais de aprendizagem disponíveis nestes

sites podem ser utilizados no iPad. Há ainda o site da Apple que oferece Apps para a Educação, aplicativos que podem ser baixados gratuitamente ou pagos, específicos para serem desenvolvidos no iPad sem a necessidade de estar conectado à internet.

2.3 IPAD NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL (CLASSE DE ALFABETIZAÇÃO)

O iPad conseguiu conquistar um espaço diferenciado na educação enquanto recurso tecnológico. Os Objetos de Aprendizagem conseguiram transformar os recursos digitais em ferramentas pedagógicas de fato. A parceria entre iPad e Objetos Virtuais de Aprendizagem representa a mais atual possibilidade de aplicar pedagogicamente os recursos tecnológicos disponíveis em nossa sociedade.

A experiência profissional da acadêmica volta-se para o 1º ano do Ensino Fundamental, turma conhecida como “classe de alfabetização”. A fim de aliar fundamentação teórica e prática, a inquietação que surge é a necessidade de dispor do iPad e dos Objetos Virtuais de Aprendizagem no 1º ano do Ensino Fundamental. Ainda há uma grande falta de objetos virtuais de aprendizagem específicos para o processo de alfabetização, porém o iPad na escola já é realidade. A solução é desenvolver uma atividade permanente com o iPad, para que ele possa ser implantado progressivamente em sala de aula. Destinar um dia da semana para que os alunos possam manusear o iPad e, por meio de jogos e aplicativos, realizar a fixação dos conteúdos referentes ao 1º ano do Ensino Fundamental, uma espécie de: “Dia do iPad”. Por ser classe de alfabetização, a ênfase deve ser em jogos e aplicativos de Língua Portuguesa e Matemática. A plataforma “Escola Digital” e o site “Escola Games” formam a mais valiosa fonte para encontrar jogos e aplicativos nesta área.

De acordo com Valente (2002), a informática pode ser um recurso auxiliar para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem, no qual o foco da educação passa a ser o aluno, construtor de novos conhecimentos, em um ambiente Construcionista, Contextualizado e Significativo, definido por Schlünzen (2000) como um ambiente favorável que desperta o interesse do aluno e o motiva a explorar, a pesquisar, a descrever, a refletir, a depurar as suas ideias. Tal ambiente propicia a resolução de problemas que nascem em sala de aula e os alunos, juntamente com o professor, decidem desenvolver, com auxílio do computador, um projeto que faça parte de sua vivência e contexto (SCHLÜNZEN, 2000).

Patrícia Gallo, mestrandia em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) em sua tese: “Objetos Virtuais de Aprendizagem dedicados à alfabetização – uma construção colaborativa” desenvolveu o site “Saber Interativo” divulgando especificamente objetos de aprendizagem para a alfabetização. Patrícia Gallo defende o uso de Objetos Virtuais de Aprendizagem em Classe de Alfabetização:

Em ambientes hipermediáticos como os OVA, a exploração e a navegação envolvem “atividades cognitivas que estão relacionadas à maneira como o aluno adquire, codifica, armazena, decodifica, processa e aplica o conhecimento”. (Golledge, apud Padovani & Moura, 2008, p.21). Desta forma, a escolha pelo OVA como interface dedicada à alfabetização deu-se em função dos processos cognitivos que são desencadeados durante a exploração e navegação em sistema hipermídia, proporcionando suporte ao processo de ensino-aprendizagem e um novo estímulo para o aluno alcançar o sucesso escolar.

Abaixo serão descritos alguns dos jogos e aplicativos selecionados para serem desenvolvidos no 1º ano do Ensino Fundamental, tendo como principal recurso o dispositivo iPad:



Descrição: O ABC do Bita é um abecedário interativo que contribui para a alfabetização inicial.

Figura 1: ABC do Bita, aplicativo disponível na Apple Educação.



Descrição: Formação de palavras. A criança terá que organizar as letras para formar a palavra indicada na figura.

Figura 2: Forma Palavras – jogo de português, disponível no site Escola Games.



Descrição: Formação de palavras. A criança terá que formar palavras unindo sílabas.

Figura 3. Laboratório de sílabas – jogo de português, disponível no site Escola Games.



Descrição: Acentuação. A criança terá que identificar o acento correto (agudo ou circunflexo).

Figura 4: Bruxa dos acentos – jogo de português, disponível no site Escola Games.



Descrição: Comparar os números apresentados em maior ou menor que.

Figura 5: Batalha dos números – jogo de matemática, disponível no site Escola Games.



Descrição: Contagem de 0 a 100.

Figura 6: Aprenda a contar – jogo de matemática, disponível no site Escola Games.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do que inicialmente seria um problema, pois a professora auxiliar não tinha contato com iPad e desconhecia os estudos referentes na área, foi possível driblar a inaptidão para o assunto e por meio de uma pesquisa exploratória, possível até mesmo criar uma proposta de atividade para atender à sua realidade profissional. Quando o assunto é busca por interatividade, o iPad vem demonstrando ser um recurso tecnológico relevante para a Educação. A escola tem consciência e necessidade de dispor de teorias, métodos e dos mais variados tipos de recursos existentes para que sua principal meta seja alcançada: a aprendizagem. De forma mais precisa: uma aprendizagem que seja significativa. Aos poucos, o alto custo dos iPads será superado, como mostra a história de tantos outros recursos tecnológicos. Os Objetos de Aprendizagem, que vão além de aplicativos e jogos, mais do que um novo termo a ser estudado e discutido na ciência pedagógica, contribuem para realizar a união prática entre Tecnologia e Educação. Por meio dos Objetos Virtuais de Aprendizagem (OVA) dispositivos como iPad ganham “vida” na escola. A grande missão que fica está em criar e difundir Objetos de Aprendizagem de qualidade para a Educação Básica, um bom exemplo seria o investimento em objetos de aprendizagem para o processo de alfabetização. Alguns esforços já têm apresentado resultados satisfatórios, a parceria entre Ministério da Educação e Instituições de Ensino Superior sempre será o melhor caminho para vencer os desafios encontrados na educação. A produção científica, fomentada no campo educacional, aliada aos recursos tecnológicos e Objetos de Aprendizagem ganham aplicabilidade real para as necessidades da escola, podendo resolver um grande dilema escolar: dar vida, ludicidade e interatividade aos conteúdos curriculares. Um ensino preocupado com sua didática, conteúdos exigindo ludicidade e uma aprendizagem que precisa ser interativa são os motivos que conduziram a pesquisa exploratória deste presente artigo. iPad em sala de aula? Por que não?

REFERÊNCIAS

APPLE. **Apple na educação**. Disponível em: <www.apple.com/br/education/apps/> Acesso em: 15 dez. 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação a Distância. **Objetos de aprendizagem: uma proposta de recurso pedagógico**. Brasília: MEC, SEED, 2007. Disponível em: <rived.mec.gov.br/artigos/livro.pdf> Acesso em: 08 jan. 2014.

COSTA, José Wilson da. GONTIJO, Flávia Lamounier. **Uma experiência com software educativo na escola: a tecnologia e a prática pedagógica em discussão.** Disponível em: <
http://www.senept.cefetmg.br/galerias/Arquivos_senept/anais/terca_tema5/TerxaTema5Artigo11.pdf> Acesso em: 20 dez. 2013.

DARUGNA, André. **10 boas razões para comprar um iPad.** Disponível em: <
<http://ipaddicas.com/dicas/razoes-para-comprar-ipad/>> Acesso: 08 jan. 2014.

ESCOLA DIGITAL. Disponível em: <<http://escoladigital.org.br/sobre-escola-digital/>> Acesso em: 17 dez. 2013.

ESCOLA GAMES. Disponível em: <www.escolagames.com.br/> Acesso em: 17 dez. 2013.

FOLHA DE SÃO PAULO ONLINE. **Steve Jobs apresenta iPad, o aguardado tablete da Apple.** 27 jan. 2010. Disponível em: < <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u685448.shtml>> Acesso em: 08 jan. 2014.

GALLO, Patrícia. **Objetos virtuais de aprendizagem dedicados à alfabetização: uma construção colaborativa.** Disponível em: < www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/viewFile/2179/1945> Acesso em: 09 jan. 2014.

MÍDIAS NA EDUCAÇÃO. **Vantagens e desvantagens do iPad em educação.** Disponível em: <
<http://blog.midiaseducacao.com/2013/03/vantagens-e-desvantagens-do-ipad-na.html>> Acesso em: 08 jan. 2014.

PORTAL TERRA. Notícias Educação. **Educador defende uso de videogame como ferramenta de ensino.** Disponível em: < <http://noticias.terra.com.br/educacao/educador-defende-uso-de-videogame-como-ferramenta-de-ensino,de3b42ba7d2da310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html>> Acesso em: 08 jan. 2013.

REVISTA GUIA FUNDAMENTAL. **Guia prático para professores do fundamental I: Ipad em sala de aula?** Disponível em: <<http://revistaguiafundamental.uol.com.br/professores-atividades/97/artigo263467-1.asp>> Acesso em: 23 dez. 2013.

REVISTA NOVA ESCOLA. **Martina Roth fala sobre educação e tecnologia.** Disponível em: <
<http://revistaescola.abril.com.br/gestao-escolar/martina-roth-fala-educacao-tecnologia-658386.shtml>> Acesso em: 21 dez. 2013.