

O Objeto de Aprendizagem Linha do Tempo para a Disciplina de Sociologia

Luís Guilherme Eich¹, Vinicius Hartmann Ferreira²

¹ Aluno do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio

² Orientador

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – Campus Feliz
95770-000 – Feliz – RS – Brasil

gui.eich@hotmail.com, vinihf@gmail.com

Abstract. *This paper presents a Learning Object (LO) which aims to facilitate the understanding of theoretical concepts related to classical sociology. Given that the discipline of sociology is still emerging in school curriculum of high school, lacks interactive learning resources. The LO developed consists of a timeline in which the student must associate chronologically the thinkers with certain fundamental ideas related to his theory. This LO has two versions, one to be used as a practical activity in the classroom and the other being an evaluative instrument.*

Resumo. *Este artigo apresenta um Objeto de Aprendizagem (OA) que tem por objetivo facilitar a compreensão de conteúdos teóricos relacionados à Sociologia clássica. Tendo em vista que a disciplina de Sociologia está ainda se consolidando no currículo escolar do Ensino Médio, carece de recursos didáticos interativos. O OA desenvolvido consiste em uma linha do tempo na qual o estudante deve associar de forma cronológica determinado pensador com ideias fundamentais relacionadas a sua teoria. Este OA possui duas versões, uma para ser utilizada como atividade prática em sala de aula e a outra sendo um instrumento avaliativo.*

1. Introdução

Os recursos digitais interativos proporcionam benefícios para o processo de ensino e de aprendizagem ao passo que atraem a atenção dos alunos e os motivam a realizar investigações e experimentos relacionados a conteúdos curriculares [Silva e Melo 2013]. A disciplina de Sociologia ainda está se consolidando no currículo do Ensino Médio e carece destes recursos, visto que os alunos do Ensino Médio têm um perfil diferente dos alunos do Ensino Superior. Ainda que existam alguns recursos digitais para esta disciplina nos principais repositórios, todos envolvem apenas vídeos ou sugestões de textos, sites e livros [Leite, Hubler e Junior, 2013; Pereira, 2009].

Este artigo apresenta o desenvolvimento de uma Linha do Tempo interativa na forma de Objeto de Aprendizagem (OA) para a disciplina de Sociologia do Ensino Médio, descrito através do padrão OBAA [Vicari et al. 2010]. A construção do recurso didático na forma de OA se vale dos benefícios proporcionados por ele, como reusabilidade e portabilidade, e isto justifica a escolha do desenvolvimento deste recurso como tal [Wiley 2000].

2. A Linha do Tempo

O OA foi desenvolvido em Java e consiste em uma linha do tempo na qual devem ser associados os principais autores com palavras-chave relacionadas à sua contribuição à Sociologia de forma cronológica. Tanto os autores quanto as palavras-chave são apresentadas embaralhadas ao usuário quando inicia-se o OA (Figura 1).

Desenvolveu-se o OA em duas modalidades: (i) atividade, na qual o usuário associa os autores com suas contribuições na linha do tempo e ao finalizá-la são apresentados em verde seus acertos e em vermelho seus erros; e (ii) avaliação, na qual ao finalizar o OA apresenta-se a nota do usuário de acordo com seus erros e acertos. Além disso, para que fosse possível ao professor adicionar novo conteúdo ao OA (autores e palavras-chave) e acompanhar o rendimento dos alunos na modalidade de avaliação, foi desenvolvida uma interface para manipular os arquivos XML que armazenam estas informações.

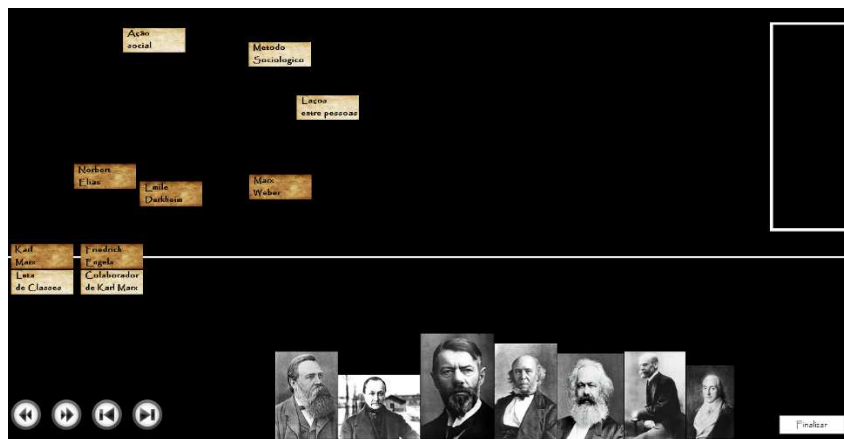


Figura 1. Autores e informações que devem ser relacionadas na linha do tempo (exemplo selecionando autores localizados entre os anos de 1800 e 1900)

3. Conclusão

Este artigo apresentou um novo recurso didático interativo para a área de Sociologia (disponível em www.vhflabs.com.br/projetos.html). Alunos da disciplina de Sociologia de uma turma de Ensino Médio farão uma avaliação do mesmo respondendo a um questionário, através do qual poderá ser avaliado como os alunos receberam o recurso, identificar necessidades de adaptação e perceber os impactos da sua utilização.

Referências

- LEITE, C. A. C.; HUBLER, P. N.; JUNIOR, A. C. G. R. A inovação no ensino de sociologia com a utilização de objetos de aprendizagem. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE SOCIOLOGIA, 16, 2013, Salvador. *Anais...* Salvador: SBS. 2013.
- PEREIRA, L. H. Por uma sociologia da sociologia no ensino médio. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE SOCIOLOGIA, 14, 2009, Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro: SBC, 2009.
- SILVA, T. S. C. e MELO, J. C. B. Cidade dos bits: um game para auxiliar no aprendizado dos fundamentos da ciência da computação a nível médio. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 24, 2013, Campinas. *Anais...* Campinas: SBC, 2013. p. 915-919.
- VICARI, R. M. *et al.* (2010). Proposta Brasileira de Metadados para Objetos de Aprendizagem Baseados em Agentes (OBAA). *RENOTE: Revista Novas Tecnologias na Educação*, Porto Alegre, v. 8, n. 2.
- WILEY, D. A. Connecting learning objects to instructional design theory: a definition, a metaphor, and a taxonomy. Disponível em: <http://reusability.org>. Acesso em: 12 set. 2014.