

Objetos de aprendizagem como ferramenta para uma educação criativa

Fecha de recepción: agosto 2020

Fecha de aceptación: octubre 2020

Versión final: diciembre 2020

Lubia Telma Garcia Wustrow Souza ^(*), Francisco Nilton Gomes de Oliveira ^(**), Josiane Bertoldo Piovesan ^(***) y Ana Maria da Luz Schollmeier ^(****)

Resumen: Se pretende discutir a partir de la literatura y de un relato de experiencia sobre los nuevos métodos de enseñanza para la Educación Profesional y Tecnológica. Esto se hace importante, ya que la tecnología avanza diariamente, ocupando los diversos espacios, incluso el aula. Esta inmersión impulsa a los profesores a hacer uso de recursos digitales y no solo de ellos, sino que de forma creativa consiguen introducir actividades relacionadas con los contenidos llamando la atención de los estudiantes a aprender. Ante la inserción de nuevas tecnologías educativas, cabe al profesor, no solo hacer uso de los objetos de aprendizaje (OA), sino trabajar dentro de una perspectiva creativa, estimulando mayor interés e interacción de los educandos. La inserción de los OA en el aula hace que los estudiantes, además de aprender de manera interactiva, tengan una enseñanza y aprendizaje más eficaces, haciendo que sean más participativos, reflexivos e interactivos a los objetivos propuestos.

Palabras clave: Objetos de aprendizaje - educación profesional y tecnológica - educación creativa - relato de experiencia - nuevas tecnologías

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 97]

Introdução

A tecnologia tem evoluído constantemente e está inserida em todos os lugares. Além disso, não se resume somente a smartphones e computadores. Na área educacional, por exemplo, pode estar relacionada a um objeto que consiga facilitar e/ou potencializar o ensino e aprendizagem. Como valiosa ferramenta de aprendizagem e instrução, pode ser utilizada para o ensino de diversos conteúdos e revisão de conceitos.

O estudante está situado em um ambiente totalmente tecnológico e, muito diferente de décadas atrás, pois agora são outros interesses, novos recursos e relações sociais, educacionais e até mesmo pessoais influenciadas pela Revolução Tecnológica na área de informação e comunicação.

Mas, a escola não acompanhou essas mudanças, em que ainda utiliza antigos métodos para ensinar, estes muitas vezes são ineficazes e desinteressantes, altamente teóricos e conteudistas, carecendo de práticas que preparem o aluno para o mundo do trabalho. É necessário que a escola se modifique e também acompanhe a evolução tecnológica, fazendo uso dos recursos disponíveis que a tecnologia vem contribuindo no ensino e aprendizagem (RIBEIRO et al, 2016).

Os objetos de aprendizagem (OA) são produtos da tecnologia no meio educacional e podem ser considerados entidades, digitais ou não, utilizados com o objetivo de ensinar. A metodologia com a qual o Objeto de aprendizagem será utilizado será um dos fatores-chave a determinar se a sua adoção pode ou não levar o discente ao desenvolvimento do pensamento crítico. Para isso, deve conter um objetivo educacional bem definido e seja traçado um planejamento para sua execução. Podem ser considerados objetos de aprendizagem: artigos, filmes, jogos, imagens, podcasts, mapas, animações, simulações.

Ao utilizar objetos de aprendizagem o educador proporciona que o estudante internalize os assuntos estudados em aula de uma maneira mais atrativa, porém é necessário que o professor saiba avaliar e selecionar o objeto a ser utilizado, pois os aspectos técnicos e pedagógicos devem ser levados em consideração, anteriormente ao uso dos objetos de aprendizagem.

A inserção dos objetos de aprendizagem nas instituições, por mais que muito discutido sobre seus benefícios, ainda impera dificuldades. Os professores, por vezes, não conseguem fazer a inserção em sala de aula. Isso pode ocorrer devido ao fato da dificuldade em pensar novas estratégias, ou, pela ideia de modelo tradicional de ensino ainda muito pautado.

Metodologicamente, este papper apresentará um relato de experiência das autoras elencando a bibliografia. O relato de experiência é trazido a partir de um objeto de aprendizagem confeccionado em uma das disciplinas do Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica da Universidade Federal de Santa Maria.

Objetiva-se com este trabalho, demonstrar um exemplo de objeto de aprendizagem que foi elaborado durante uma disciplina do mestrado profissional, e também, elencar a importância de utilizá-los em sala de aula como uma opção de educação inclusiva e criativa que possibilita aos alunos serem protagonistas, reflexivos e ativos ao seu processo de ensino e aprendizagem.

Referencial teórico

Objetos de Aprendizagem: características e aspectos relevantes

Atualmente no cenário educacional, ao utilizar estratégias de ensino que contemplem os objetos de aprendizagem, há contribuição para que o estudante seja mais autônomo e criativo, proporcionando que cada discente

avance conforme o seu ritmo de aprendizagem. Pois, com os OA os educandos tornam-se os protagonistas de sua aprendizagem (RIBEIRO et al, 2016)

Braga (2014, p. 20) quando aborda o significado e conceito de objetos de aprendizagens relacionadas a Ciência da computação, cita que “os objetos de aprendizagem são componentes ou unidades, catalogados e disponibilizados em repositórios na Internet. Assim, podem ser utilizados em diversos contextos de aprendizagem, de acordo com o projeto instrucional”.

A autora também cita que o Comitê de Padrões para Tecnologia, que faz parte do Instituto de Engenheiros Eletrônicos e Eletricistas, definiu os objetos de aprendizagem como “qualquer entidade, digital ou não, que pode ser usada, reutilizada ou referenciada durante o aprendizado apoiado pela tecnologia” (BRAGA, p.21, 2014).

Há diversos tipos de recursos digitais que podem ser considerados como objetos de aprendizagem, como: imagens, vídeos, animações, softwares, hipertexto, entre outros.

Os objetos de aprendizagem podem auxiliar e contribuir para o processo educativo sempre que bem utilizados. Pois, o educador deve planejar as aulas com o máximo de cuidado ao fazer uso do objeto de aprendizagem, devendo saber primeiramente qual é o objetivo que deseja alcançar para posteriormente pesquisar e selecionar as estratégias que irá utilizar para fazer uso dos objetos de aprendizagem em suas aulas (BRAGA, 2014).

Reflexões sobre a escolha do Objeto de aprendizagem

Freire (1996), menciona que a formação do professor é um exercício de reflexão e crítica constante sobre a sua prática. Ao elaborar ou utilizar um OA o educador tem uma situação desafiadora, que exige que o docente tenha a persistência na busca interminável por uma educação continuada e de qualidade. na disposição por mudanças, no ânimo para o enfrentamento diário de adversidades, da verificação de erros e acertos que devem convergir em uma prática que vá além da “transmissão de conhecimentos”.

Segundo Wiley (2002, p. 120) a intencionalidade ao assumir uma posição crítica quanto a produção, em profusão, de recursos digitais que vêm sendo referidos como “objetos de aprendizagem”, mas que servem tão somente para a glorificação do ensino on-line, porém é indispensável para um ensino “atual” segundo o autor. Nesse ínterim, os OA são instrumentos importantes tanto digitais como não-digitais. Mas, o que proporciona a sua eficiência é que este objeto seja adequado ao público e utilizado em toda a sua capacidade, além de exigir que o educador conheça ao máximo o Objeto de aprendizagem em estudo.

Os objetos de aprendizagem são elaborados em formas variadas de apresentação conceitual como textos, imagens, animações, simulações e jogos, entre outros. Corroborando com isso, Singh (2001), afirma que um OA deve ser estruturado e dividido em três partes bem definidas:

Objetivos: quais objetivos pedagógicos norteiam o uso do objeto, para além disso, quais pré-requisitos ou lis-

ta de conhecimentos prévios necessários para um bom aproveitamento do conteúdo que se deseja produzir e/ou apresentar;

Conteúdo instrucional: é a apresentação do material didático necessário para que o aluno possa atingir os objetivos propostos;

Prática e feedback: permite ao aluno utilizar e receber retorno sobre o atendimento dos objetivos então propostos no OA.

Faz-se necessário citarmos algumas características essenciais e seus elementos compositores dos objetos de aprendizagem, sua estrutura e funcionalidade, assim como a operacionalidade. Acerca destas características mencionadas, o autor Mendes (2004), resume em sequência estas:

Reusabilidade: OA deverá ser reutilizável diversas vezes em diferentes contextos de aprendizagem;

Adaptabilidade: OA deverá adaptar-se a qualquer ambiente de ensino, independente da instituição possuir ou não recursos digitais e/ou acesso à Internet;

Granularidade: OA de maior ou menor granularidade, ou seu tamanho, como um texto ou fragmento de áudio, ou ainda, uma página Web inteira, combinados entre si, com imagens e vídeos, por exemplo.

Acessibilidade: OA, deverá ser facilmente acessível via Internet para ser usado em diversos contextos de aprendizagem;

Durabilidade: OA deverá apresentar possibilidades de reuso, independente de mudanças tecnológicas.

Interoperabilidade: OA poderá operar através de uma variedade de hardwares, sistemas operacionais e browsers, com intercâmbio efetivo entre diferentes sistemas. Metadados (dados sobre dados): descrevem as propriedades de um objeto, como título, autor, data e assunto, facilitando a busca de um objeto em um repositório.

Saviani (1992), incentiva ao professor em formação, que busque uma formação sólida com amparo teórico, pela prática e para a reflexão. Ensinar e aprender faz parte de um processo onde saberes são mediados por novos conhecimentos o tempo todo, numa constância e busca evolutiva para uma educação resiliente e expansiva. Como “materiais” resistentes e duradouros, o professor da atualidade precisa “dobrar-se” com a pressão exercida pela sociedade, mas nunca “quebrar-se” diante das imposições e desafios.

Metodologia

Metodologicamente este artigo se caracteriza como relato de experiência e possui o objetivo de explanar sobre a criação de um objeto de aprendizagem realizado em sala de aula do Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica - UFSM, além disso apresenta reflexões teóricas sobre os OA.

Durante as aulas da disciplina de Experimentação para Educação Profissional e Tecnológica no Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, desenvolvidas no segundo semestre de 2018, todos os estudantes do Mestrado acadêmico da turma 4, foram desafiados por meio da avaliação da disciplina, confeccionar um objeto de aprendizagem, além disso, era

proposto descrever em forma de artigo a experiência, as dificuldades e o processo de criação do objeto.

Assim sendo, durante o diálogo dos mestrandos e professores, acerca da preparação do trabalho envolvendo a pesquisa e a elaboração propriamente dita acerca dos objetos de aprendizagem que seriam posteriormente apresentados, o ponto em comum, era, primeiramente que não se perdessem durante a trajetória de elaboração, momentos de reflexão sobre nossos objetivos e nosso olhar composto, se é que assim podemos chamar, enquanto alunos e professores.

A turma do Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica foi dividida em grupos de três pessoas, em que se poderia criar um objeto de aprendizagem digital ou não e deveria ser apresentado para todos os colegas após a finalização.

O objeto de aprendizagem escolhido necessitava de comprometida pesquisa por parte dos mestrandos envolvidos na criação do mesmo, desde a concepção do objeto, da fase gestacional de produção, até a forma de apresentação aos demais colegas e professores presentes.

Assim, para criar e desenvolver o OA, primeiramente foi necessário adequar-se aos aspectos citados por Singh (2001) e Mendes (2004), levando em consideração ações que deixassem claro para a assistência e utilização do objeto por parte dos estudantes, o que este aspecto deve ter suma importância ao professor quando se propõe a trabalhar com um objeto de aprendizagem, para que este sirva ao aluno, e não apenas ao que o professor considera apropriado.

No momento de apresentação houve a conversa sobre os aspectos positivos e negativos sobre cada OA desenvolvidos pelos discentes, em que analisou-se a elaboração e eficiência de cada interface juntamente com todos os participantes da disciplina.

Os Objetos de Aprendizagem (OA) elaborados pelos mestrandos somaram um total significativo, sendo trazido a este paper um exemplo confeccionado:

Denominado como “EcoGame” (Jogo de memória digital), o jogo aborda a relação da química presente nos materiais eletrônicos de computador, contemplando os elementos químicos que estão presentes nos equipamentos eletrônicos acoplados em computadores, articulando a química e a informática, abordando temas relacionados ao contexto da educação ambiental, bem como a sensibilização e conscientização sobre o descarte correto desses equipamentos.

O jogo “EcoGame” é composto por fases sendo que em cada uma delas, contém vinte e quatro cartas, onde o jogador para completar a etapa deverá encontrar os doze pares de cartas correspondentes, durante o ato de jogar. O jogo teve por sua funcionalidade principal proporcionar ao jogador a visualização das cartas relacionadas aos seus respectivos elementos, possibilitando que o mesmo possa optar pela posição correspondente, disposta no tabuleiro virtual.

O jogo foi criado para se jogar sem necessidade de acesso a Internet, necessitando apenas do uso de um navegador. Optou-se pela plataforma Web por ela ser de fácil distribuição e acessível, uma vez que não é necessário realizar a instalações. Esta característica otimiza sua

utilização, mesmo em instituições educacionais onde o acesso à Internet esteja deficiente, universalizando sua operação.

O jogo foi desenvolvido em linguagem HTML, javascript e CSS, sendo compatível com as mais recentes versões dos navegadores como Google Chrome, Mozilla Firefox e Microsoft Internet Explorer. Existem muitas tecnologias disponíveis no mercado para desenvolvimento de jogos, isto inclui a linguagem HTML5, que através das melhorias adicionadas a sua última versão, proporciona a criação de aplicações para multiplataformas, e também incluiu mudanças quanto a usabilidade de plugins e elementos gráficos, o que facilita muito a criação de games mais interativos e visualmente atraentes [W3C, 2016].

Por meio, da conversa e discussão foi possível observar a importância do professor escolher criteriosamente o OA de acordo com o objetivo que deseja alcançar e este deve estar contemplando os conceitos científicos da melhor forma possível para a compreensão do educando.

O assunto abordado em sala de aula por meio de Objetos de aprendizagem deve ser muito bem elaborado, com ampla pesquisa sobre o conteúdo a ser estudado, o que cabe ao educador estudar e analisar a eficácia da interface criada e/ou utilizada.

Ao ouvir as apresentações dos colegas houve um espaço de reflexão sobre a importância de criar e utilizar jogos educativos, dinâmicas, bem como softwares e outros que tenham relação com a vida do estudante, em que não seja apenas o “jogar por jogar”, somente o divertido, mas sim que o OA escolhido e utilizado em sala de aula seja sempre um instrumento que estimule a aprendizagem e a construção do conhecimento de maneira prazerosa, divertida e criativa.

Discussão

As contribuições da elaboração, experimentação e aplicação do Objeto de Aprendizagem que discutimos, veio agregar em nossas práticas pedagógicas enquanto professores em formação e mestrandos em educação profissional e tecnológica, pois através dele foi possibilitado o contato direto com a práxis docente, baseando nossa pesquisa e posterior prática, dentro de um processo de ação-reflexão-ação, onde o professor deixa de ser um mero objeto de investigação tornando-se o próprio sujeito da investigação, não sendo limitado apenas a generalizações dos conteúdos abordados, mas apropriando-se dos saberes e fazeres de um agente de mudanças, capaz de com senso crítico adaptar o método conforme a situação dos alunos, e das suas necessidades educacionais.

Enquanto estudantes, aprendizes e professores, buscamos discutir nas “rodas de Interação”, durante a elaboração do nosso trabalho, os problemas que dificultam uma práxis docente que possa transpor as barreiras da comodidade na qual, a maioria dos professores e também, dos cursos de licenciaturas que estão a “formar” novos docentes, repetindo ações, que há muito tempo são realizadas em sala de aula, e que vem justamente a contrariar um paradigma crítico, cuja finalidade é a utilização de métodos plurais e reflexivos, como forma de entender a realidade e compreender o mundo do trabalho, pois sabemos que ao terminarem um ciclo de estudos e conqui-

tarem o tão sonhado diploma de graduação, ou mesmo de pós-graduação, o discente, inicia um novo ciclo, em busca de uma colocação digna de sua formação, no mercado concorrido de vagas de trabalho.

O objeto de Aprendizagem utilizado de forma criativa e objetiva, comportou-se como peça fundamental nessa discussão, propiciando que se ultrapassassem barreiras, mostrando nossa motivação e esforço na busca de um diálogo pedagógico com nossos colegas que priorizasse a criticidade e a reflexão.

Durante a apresentação do objeto de aprendizagem aos presentes, incluindo nosso professor orientador, surgiram questionamentos valiosos, acerca da usabilidade e reusabilidade do OA, assim como da experiência em elaborar algo que nos apresentasse um resultado positivo para nosso objetivo central que era a demonstração prática de que o ensino pode ser uma prática criativa e que o professor não necessita dominar todas as ferramentas tecnológicas que surgem como possíveis facilitadoras dos processos de ensino e aprendizagem, mas conforme o que nos mostrou Saviani (1992), o professor precisa utilizar processos em que os saberes são continuamente revistos, sendo mediados por novos conhecimentos o tempo todo.

Reategui (2010), em seus estudos sobre avaliação dos objetos de aprendizagem considerando seus aspectos pedagógicos e técnicos, dá-nos diretrizes acerca de como podemos avaliar um OA, sob os aspectos pedagógicos, mencionando que este é um primeiro passo a fim de alinharmos seu modo de utilização em diferentes níveis escolares, que vão desde a educação infantil até o ensino superior. Ele menciona que:

“(...) para os estudantes, qualidades como funcionalidade, eficiência e confiabilidade são de extrema importância. Mas em se tratando de um material educacional, a definição e adequação da perspectiva epistemológica e a facilidade de utilização dos materiais torna-se fatores fundamentais.” (REATEGUI, 2010, p. 2).

Importante salientar no lócus desta discussão acerca de um ensino criativo, o que Reategui, em seu mesmo artigo, destaca aspectos técnicos, que durante a pesquisa, definição e elaboração do nosso objeto de aprendizagem, levamos seriamente em consideração, os aspectos técnicos do objeto, uma vez que indicam qualidades relativas a sua robustez, sua portabilidade e interfaces de utilização.

O autor conduz a reflexão sobre os cuidados no momento de criação e utilização dos Objetos de Aprendizagem e nos ajudou a refinar o OA elaborado, refletindo acerca da robustez dessa ferramenta, no sentido de compreendermos que assim como ocorre com softwares de computação, para ser considerado robusto, este precisa atender inúmeros critérios, como a ausência de erros, assim como a capacidade de contornar problemas abruptos e que possam causar episódios de pane, algo desconcertante para o professor diante do aluno impaciente e/ou curioso, tornando o momento de aprendizagem frustrante. Essa pauta esteve ativa em nossa discussão, assim como se fez presente nas problematizações sine qua non para atingir nosso objetivo de expormos uma educação mais criativa e não sucumbirmos como já mencionamos no desenvolvimento deste relato, a mera “transmissão de conhecimento”.

Freire (1996), em sua obra *Pedagogia da Autonomia*, poetisa e incentiva para todos os professores, que a docência seja desafiadora encantadora, e isso é o buscamos desvelar, elucidando que é possível praticar na aprendizagem um ensino criativo e motivador, apesar das dificuldades que se apresentam no cenário educacional brasileiro.

A partir dessas considerações, refletimos sobre o quão importante a partir de um cenário tecnológico e inovador estar incentivando e confeccionando objetos de aprendizagem a ser inseridos no contexto escolar. Este por sua vez, não necessariamente tecnológico, pode ser manual, se apresentar em forma de atividades extraclasse, mas que contemple o objetivo da disciplina de forma diferenciada.

Ainda bastante discutido, nos deparamos com um cenário educacional, seja de escolas ou universidades, onde a tecnologia é uma realidade distante, trazendo mais à tona essa relação de inserir os objetos de aprendizagem de forma criativa na sala de aula, oportunizando com que os alunos aprendam de forma mais motivadora e que reflitam além do que está posto tradicionalmente, a técnica reprodutiva.

Essa inserção do objeto de aprendizagem em sala de aula se torna um desafio aos professores, uma vez que, eles necessitam de maior preparação para estar à frente do aluno e aplicar essa metodologia de ensino. A aplicação dos objetos de aprendizagem e criação, requer preparação do professor, preparação do ambiente a ser elaborado, objetivo claro e pertinente quanto a sua aplicabilidade dentro de uma determinada disciplina ou assunto e estudo do professor para as possíveis falhas ou reflexões que poderão ser geradas a partir disso. Esses aspectos que necessitam de tempo e empenho do professor, se torna um empecilho, fazendo com que ainda se perpetue, o modelo tradicional de ensino, pautado na reprodução daquilo que aprenderam, ou, em métodos engessados que não permitem explorar além as habilidades dos alunos de pensar e de expandir suas ideias.

Além dessas questões do professor, vê-se questões institucionais presentes que ainda repercutem na dificuldade de implantação e utilização do OA em seus ambientes. As escolas e universidades por vezes, não permitem que o professor faça essa modificação e inovação em suas metodologias, considerando as atividades com uso dos OA como “o professor não está dando aula”, ou como se o método tradicional fosse o que obtivesse mais acertabilidade.

Todas essas discussões foram realizadas durante a confecção e elaboração dos objetos de aprendizagem, demonstrando a importância da disciplina na construção de conhecimento dos alunos em formação para docência sobre os objetos de aprendizagem.

Observa-se que os objetos de aprendizagem quando utilizados de forma criativa e com objetivos claros, levando em conta os aspectos técnicos e pedagógicos, tem muito a contribuir em sala de aula. Oportunizando os alunos a pensarem e refletirem de forma diferenciada e se tornarem ativos no seu processo de ensino-aprendizagem. Para que isso aconteça, é necessário o empenho dos professores, das instituições, gestores possibilitando espaços e oportunizando trocas entre os pares. Dessa maneira,

com empenho, disponibilidade e interação, é possível transformar as metodologias de ensino de forma com que chame atenção dos alunos, tornando-os mais engajados em seu processo de ensino aprendizagem.

Conclusão

O ambiente educacional está diretamente relacionado ao bem-estar e desenvolvimento da sociedade, sendo assim, a sala de aula se considera um ambiente de desenvolvimento pessoal e de ensino e aprendizagem. Todas as ações ali realizadas devem ser participativas e autônomas, em que através do comprometimento os alunos sejam ativos em suas funções.

Sendo assim, os docentes em exercício da sua função, devem propiciar que os processos de desenvolvimento sejam naturais e benéficos para ambos os atores do processo. E observou-se que os objetos de aprendizagem se constituem em ferramentas de inovação, criatividade e interação possibilitando auxílio nas ações didáticas. Enfatiza-se que para a ocorrência dessa ação pedagógica no ambiente escolar o professor deve pautar um objetivo claro para a atividade.

Neste relato de experiência buscamos mostrar a relevância dos OAS como ferramentas de ensino eficazes que podem ser utilizadas beneficiando e estimulando a aquisição de habilidades e conteúdos. Além de demonstrar aspectos pedagógicos e técnicos de avaliação dos objetos de aprendizagem.

Buscar e adequar essa inovação para estar atuando em sala de aula, demonstra interesse por parte dos professores ao contemplarem vários tipos de aprendizagem, pois permite assimilação com os conteúdos ministrados. Essa inserção dos objetos de aprendizagem permite que o estudo seja prazeroso, transformando todos atores envolvidos em agentes passíveis de reflexão, autonomia e criatividade.

Referências bibliográficas

- Braga, J. C. (2014). *Objetos de aprendizagem, introdução e fundamentos*. Santo André: Editora da UFABC. Disponível em: http://nte.ufabc.edu.br/cursos-internos/ntme/wp-content/uploads/2015/09/FundamentosEaD_Unidade6.pdf. Acesso em: 11 abr. 2019.
- Freire, Paulo. (1996). *Pedagogia da Autonomia. Saberes necessários á prática educativa*. Rio de Janeiro: paz e terra.
- Mendes, R. M, VI; Caregnato, S. E. (2004). *A propriedade intelectual na elaboração de objetos de aprendizagem*. In: *Cinform- Encontro Nacional da Informação*, 5. Salvador. Anais, Salvador: UFBA. Disponível em: http://www.cinform.ufba.br/v_anais/artigos/rozimarandenes.html. Acesso em 05 de Abr. 2019.
- Saviani, D. (1992). *Pedagogia Histórico- Crítica: primeiras aproximações*. São paulo: Cortez.
- Singh, H. (2001). *Introduction to Learning Objects*. Disponível em www.imsproject.org/content/packing/ims-cp_bestv1.html . Acesso em 09 abr. 2019.
- Reategui, E; FINCO, M. D. (2010). *Proposta de Diretrizes para Avaliação de Objetos de Aprendizagem Considerando Aspectos Pedagógicos e Técnicos*. Revista Novas Tecnologias na Educação. v. 8 n. 3, dez. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/18066/10653>. Acesso em: 11 abr. 2019.

Ribeiro, M. E. M et al. (2016). *Natureza Epistemológica dos Objetos de Aprendizagem para Ensino de Química no Ensino Médio*. Rev. Ens. Educ. Cienc. Human., Londrina, v. 17, n.3, p. 245-250.

Wiley, D.A. (2002). *Learning object design and sequencing theory*. Unpublished doctoral dissertation, Brigham Young University. Disponível em: <http://www.reusability.org/read/chapters/wiley.doc>. Acesso em 09 abr.2019

Abstract: It is intended to discuss from the literature and an experience report on the new teaching methods for Professional and Technological Education. This becomes important, since technology advances daily, occupying the various spaces, including the classroom. This immersion encourages teachers to make use of digital resources and not only them, but to creatively introduce activities related to the content, drawing the students' attention to learn. Faced with the insertion of new educational technologies, it is up to the teacher, not only to make use of the learning objects (LO), but to work within a creative perspective, stimulating greater interest and interaction of the students. The insertion of LOs in the classroom makes students, in addition to learning interactively, have more effective teaching and learning, making them more participatory, reflective and interactive with the proposed objectives.

Keywords: Learning objects - professional and technological education - creative education - experience report - new technologies

Resumo: Objetiva-se discutir a partir da literatura e de um relato de experiência sobre os novos métodos de ensino para a Educação Profissional e Tecnológica. Isso se faz importante, uma vez que, a tecnologia avança diariamente, ocupando os vários espaços, inclusive a sala de aula. Esta imersão impulsiona os professores a fazerem uso de recursos digitais e não somente deles, mas que de forma criativa, consigam introduzir atividades relacionadas aos conteúdos chamando atenção dos estudantes a aprender. Diante da inserção de novas tecnologias educacionais, cabe ao professor, não apenas fazer uso dos objetos de aprendizagem (OA), mas trabalhar dentro de uma perspectiva criativa, estimulando maior interesse e interação dos educandos. Inserir os OA em sala de aula faz com que os discentes, além de aprenderem de modo interativo, tenham um ensino e aprendizagem mais eficaz, fazendo com que sejam mais participativos, reflexivos e interativos aos objetivos propostos.

Palavras chave: Objetos de aprendizagem - educação profissional e tecnológica - educação criativa - história da experiência - novas tecnológias

(*) **Lubia Telma Garcia Wustrow Souza**. Graduada em Administração. Mestranda em Educação Profissional e Tecnológica pela UFSM.

(**) **Francisco Nilton Gomes de Oliveira**. Terapeuta Ocupacional, Mestre em Psicologia, ambos pela Universidade de Fortaleza. Doutor em Linguística pela Universidade Federal de Pernambuco e Pós Doutor em Educação na UFRGS. Professor adjunto na UFSM.

(***) **Josiane Bertoldo Piovesan.** Terapeuta Ocupacional. Mestranda em Educação Profissional e Tecnológica na UFSM. Professora Substituta do Departamento de Terapia Ocupacional da UFSM.

(****) **Ana Maria da Luz Schollmeier.** Graduada em Química pelo Instituto Federal Farroupilha, RS. Mestranda em Educação Profissional e Tecnológica na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

Shakespeare en el aula II

Laura Silva (*) y Walter Sotelo (**)

Fecha de recepción: agosto 2020

Fecha de aceptación: octubre 2020

Versión final: diciembre 2020

Resumen: Dando continuidad a la ponencia realizada en el año 2017 sobre el choque lingüístico y cultural que implica abordar a un autor como William Shakespeare en el aula, el desafío creativo tanto para el docente como para los alumnos, los profesores autores de la presente han decidido abordar una tarea conjunta de investigación en la tarea áulica con la obra *Romeo & Julieta*. La elección del material implica una mirada adecuada para la población de alumnos de los primeros años de una carrera universitaria artística, propiciando una práctica escénica renovadora y re significante, considerando las temáticas transversales actuales con el fin de derribar los prejuicios con el autor.

Palabras clave: Shakespeare – puesta en escena – dirección teatral – creatividad – pedagogía – investigación – *Romeo & Julieta*

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 101]

Introducción

En el año 2017 la Titular de la Cátedra Dirección Teatral III, Profesora Laura Silva, participó del Congreso Interfaces con el trabajo Shakespeare en el aula, publicado en Reflexión Académica en Diseño & Comunicación XXXIII. Los temas abordados se sostuvieron en las experiencias recogidas en las comisiones de los años 2016 y 2017 y la obra en estudio fue *Otelo*, el moro de Venecia de William Shakespeare. El resultado de este trabajo permitió arribar a conclusiones favorables respecto al rendimiento esperado de los alumnos, por ello se decidió profundizar variables de metodología e interiorizarse en los aspectos más complejos del abordaje del material. Con el fin de generar una experiencia pedagógica superadora, en el año 2019 la docente convocó a su colega, el Profesor Walter Sotelo -con quien ya ha trabajado en forma conjunta desde el año 1994 hasta la fecha- como docente adjunto de la Cátedra. El equipo docente tomó la decisión de realizar cambios en el contenido del currículo dando así comienzo al presente proceso de reformulación. Para ella eligió otro material del mismo autor, la obra *Romeo y Julieta*. Dicha elección, pretendió crear un nexo entre las variables pedagógicas utilizadas y la indagación en los aspectos que fomenten en el alumno una comprometida toma de posición sobre el material, siempre atentos a desplegar con conciencia una responsabilidad y apropiación total de su obra. La Cátedra ha priorizado especialmente el acompañamiento del alumno en condición de aprendizaje.

Marco Teórico

John Wain y Harold Bloom en sus libros *El mundo vivo de Shakespeare* y *Shakespeare: la invención de lo humano*, respectivamente, coinciden en que *Romeo y Ju-*

lieta es una obra temprana en el canon shakespeariano que tiene estructura de comedia y que Shakespeare la convirtió en una tragedia casi de manera arbitraria dado que, de no haberse producido el sino trágico preexistente al encuentro de los amantes de Verona y expuesto en el coro que da inicio a la obra, ellos bien podrían haber desarrollado sus vidas en Mantua como vemos en tantas de sus comedias.

Tal es así, que Harold Bloom enmarca a la obra en “las tragedias del aprendizaje”, evidenciando a un Shakespeare que aún está en una etapa creativo dramática donde no domina por completo el arte de la tragedia que lo consagrará luego y que sí vemos en sus producciones más renombradas.

Según los mismos autores, en contraposición: *Otelo* – perteneciente al Período Negro según el canon tradicional o al de las *Grandes Tragedias*, según Harold Bloom- es una obra madura: en la misma Shakespeare plantea una tragedia que comprende al hecho trágico como una acción que también tiene que ver con las decisiones de los seres humanos. Allí Yago es un instigador capaz de promover el asesinato de una mujer por mano de su propio marido. La Cátedra sostiene que todas las obras de Shakespeare y aún en las comedias, plantean -de una forma u otra- una denuncia. Shakespeare siempre está en su aquí y ahora.

En *Otelo* hay una denuncia clara: lo observamos en el texto de Emilia en el acto IV, escena 3, cuando dice “Que sepan los maridos que sus mujeres gozan de sentido, igual que ellos. Ven, y huelen, y tienen paladar tanto para lo dulce como para lo ácido, lo mismo que sus maridos”, texto considerado por Stanley Wells en su libro *Shakespeare: Sex & Love* como el primer manifiesto feminista de la dramaturgia moderna.

Esa denuncia, en nuestro aquí y ahora, es muy vigente, dado el contexto global que estamos atravesando como