

BOY OR GIRL?: PLANEJANDO UM OBJETO DE APRENDIZAGEM DIGITAL NO TeDed

*Michelle Andressa Vieira Ramos¹
Samantha Gonçalves Mancini Ramos²*

Resumo: Este artigo relatou/analizou um conjunto de atividades produzidas para a disciplina *Objetos de Aprendizagem Digitais nas aulas de Línguas Estrangeiras* ministrada em 2016 no Mestrado Profissional de Ensino de Línguas Estrangeiras (MEPLEM) da Universidade Estadual de Londrina. Nosso objetivo foi apresentar as etapas do planejamento de um Objeto de Aprendizagem Digital (OAD) intitulado *Boy Or Girl?* que explorou as potencialidades do TedEd e a temática de identidade de gêneros. A partir desta experiência, pretendeu-se analisar potencialidades e problemáticas envolvidas na criação de OAD para o ensino de Língua Inglesa no Ensino Médio. Este foi um estudo qualitativo no qual faremos uma análise temática (BRAUN; CLARKE, 2006) de forma a identificar, analisar e relatar padrões dentro dos dados a partir do referencial teórico que deu sustentação a esta produção: Ambientes informatizados de aprendizagem (COSTA; OLIVEIRA, 2004), Tecnologia Educacional (MATTOS, 1997; MAGGIO, 1997), Letramento Digital (MARTIN, 2008; ESHET-ALKALAI, 2004), Objetos de Aprendizagem Digitais (WILEY, 2002; SILVA, 1998) e Repositórios Digitais (SCHWARZELMÜLLER; ORNELLAS, 2006; SANTOS, 2013).

Palavras-chave: Objetos de aprendizagem digitais. Línguas estrangeiras.



¹ Mestre em Letras Estrangeiras Modernas (Universidade Estadual de Londrina), Professora de Língua Inglesa e Língua Portuguesa no Instituto Federal do Paraná - Campus Ivaiporã.
Email: michelle.ramos@ifpr.edu.br

² Doutora em Estudos da Linguagem (universidade Estadual de Londrina). Professora no Departamento de Letras Estrangeiras Modernas (LEM) e no Mestrado Profissional em Letras Estrangeiras Modernas da Universidade Estadual de Londrina. Email: saramos@uel.br

BOY OR GIRL?: PLANNING A DIGITAL LEARNING OBJECT AT TedEd

Abstract: This article reports/analyzes a set of activities produced for the course *Digital Learning Objects in Foreign Language Classes* taught in 2016 at the Professional Master of Foreign Language Teaching (MEPLEM) in the State University of Londrina. Our goal is to present the stages of planning a Digital Learning Object (DLO) entitled *Boy Or Girl?* that explored the potentialities of TedEd and aspects of gender identity. From this experience, we intend to analyze potentialities and problems involved in the creation of DLO for teaching English in high school. This is a qualitative study in which we will develop a thematic analysis (BRAUN; CLARKE, 2006) in order to identify, analyze and report patterns within the data from the theoretical framework that supported this production: Computerized Learning Environments (COSTA; OLIVEIRA, 2004), Educational Technology (MATTOS, 1997; MAGGIO, 1997), Digital Literacy (MARTIN, 2008; ESHET-ALKALAI, 2004), Digital Learning Objects (WILEY, 2002; SILVA, 1998) and Digital Repositories (SCHWARZELMÜLLER; ORNELLAS, 2006; SANTOS, 2013).

Keywords: Digital learning objects. Foreign languages.

BOY OR GIRL?: PLANEANDO UN OBJETO DE APRENDIZAJE DIGITAL EN TedEd

Resumen: Este artículo informa/analiza un conjunto de actividades producidas para la disciplina *Objetos de aprendizaje digital en clases de lenguas extranjeras* impartida en 2016 en el Master profesional de enseñanza de lenguas extranjeras (MEPLEM) de la Universidad Estatal de Londrina. Nuestro objetivo es presentar las etapas de planificación de un Objeto de Aprendizaje Digital (OAD) titulado *Boy or Girl?* que explora las potencialidades de TedEd y el tema de la identidad de género. A partir de esta experiencia, tenemos la intención de analizar las potencialidades y los problemas relacionados con la creación de la OAD para la enseñanza del idioma inglés en la escuela secundaria. Este es un estudio cualitativo en el que haremos un análisis temático (BRAUN; CLARKE, 2006) para identificar, analizar e informar patrones dentro de los datos del marco teórico que apoyó esta producción: Entornos de aprendizaje computarizados (COSTA; OLIVEIRA, 2004), Tecnología educativa (MATTOS, 1997; MAGGIO, 1997), Alfabetización digital (MARTIN, 2008; ESHET-ALKALAI, 2004), Objetos de aprendizaje digital (WILEY, 2002; SILVA, 1998) y Repositorios digitales (SCHWARZELMÜLLER; ORNELLAS, 2006; SANTOS, 2013).

Palabras clave: Objetos de aprendizaje digitales. Lenguas extranjeras.

Introdução

No cenário de ensino público brasileiro, novas propostas governamentais³ apontam para um ambiente que prevê a inserção de tecnologias educacionais que transformem a sala de aula tradicional em ambientes permeados por tecnologias permitindo avanços no processo de ensino/aprendizagem e colocando o professor como condutor do processo pedagógico apoiado em ferramentas digitais.

A integração de novas tecnologias educacionais em processos de ensino/aprendizagem cria novas demandas aos professores, entre elas: a) selecionar materiais digitais que já se encontram disponíveis em repositórios digitais, b) editar tais recursos (quando editáveis) e, até mesmo, c) criar materiais digitais inéditos. Neste contexto, surgem alguns questionamentos: O que os professores precisam saber para efetivar essa integração? Como eles podem alcançar este conhecimento? O que podem produzir a partir deste conhecimento?

Considerando este cenário, o Mestrado Profissional de Ensino de Línguas Estrangeiras da Universidade Estadual de Londrina (MEPLEM_UEL) oferta a disciplina *Objetos de Aprendizagem Digitais nas aulas de Línguas Estrangeiras* na qual os participantes são convidados a estudar os processos de ensino/aprendizagem de LE situados em ambientes informatizados e constituídos por Objetos de Aprendizagem Digitais (doravante OAD). Dentre os objetivos da disciplina está a elaboração de OAD inéditos para apoiar a prática pedagógica de Línguas Estrangeiras em contextos diversos.

Neste estudo, iniciaremos apresentando o referencial teórico que deu sustentação a produção do OAD. Em seguida, apresentaremos o passo a passo da elaboração de um dos OAD desenvolvidos durante a disciplina em 2016 (criado para ser

³ PROINFO - Programa Nacional de Tecnologia Educacional com o objetivo de promover o uso pedagógico da informática na rede pública de educação básica (BRASIL, 2018). UCA - Projeto Um Computador por Aluno foi implantado com o objetivo de intensificar as tecnologias da informação e da comunicação (TIC) nas escolas, por meio da distribuição de computadores portáteis aos alunos da rede pública de ensino (BRASIL, 2017a). PROUCA - tem por objetivo promover a inclusão digital pedagógica e o desenvolvimento dos processos de ensino e aprendizagem de alunos e professores das escolas públicas brasileiras, mediante a utilização de computadores portáteis denominados laptops educacionais (BRASIL, 2017b). CONECTADOS 2.0 - iniciativa da Secretaria de Estado da Educação do estado do Paraná que tem por objetivo favorecer e ampliar a discussão e o uso de tecnologias educacionais junto à comunidade escolar (PARANÁ, 2019). Diretrizes para o uso de Tecnologias Educacionais (PARANÁ, 2010).

implementado em aulas de Língua Inglesa em contexto público de ensino) que aborda a temática de identidade de gêneros⁴. O próximo passo será o desenvolvimento de uma análise temática (BRAUN; CLARKE, 2006) de potencialidades e problemáticas acerca do OAD produzido de forma a identificar, analisar e relatar padrões deste objeto a partir do referencial teórico. Por fim, teceremos nossas considerações finais.

Os conceitos que embasaram a produção do OAD

Dentre os conceitos teóricos utilizados para a elaboração do referido OAD, exploraremos aqui: Ambientes informatizados de aprendizagem (COSTA; OLIVEIRA, 2004), Tecnologia Educacional (MATTOS, 1997; MAGGIO, 1997), Letramento Digital (MARTIN, 2008; ESHET-ALKALAI, 2004), Objetos de Aprendizagem Digitais (SILVA, 1998; WILEY, 2002) e Repositórios Digitais (LOUREIRO, 2015; SCHWARZELMÜLLER; ORNELLAS, 2006).

De acordo com Costa e Oliveira (2004, p. 120), um Ambiente Informatizado de Aprendizagem (doravante AIA) é caracterizado pela inserção de tecnologia de informática, principalmente o computador, como recurso pedagógico dentro da sala de aula, considerando que a condução do processo ensino/aprendizagem não está na tecnologia, mas no professor. Os autores afirmam que em um AIA, o computador pode ser utilizado para viabilizar interações, apresentações de trabalhos, desenvolvimento de pesquisas e trabalhos acadêmicos, estudos de conteúdos e atividades de ensino presencial e a distância. Em outras palavras, AIA é um ambiente tradicional de aprendizagem caracterizado pela inserção de novas tecnologias educacionais.

Destacamos que o OAD analisado neste artigo foi criado visando a utilização de recursos e metodologias do ensino a distância (EaD) através do uso das novas tecnologias de comunicação de informação. Nossa proposta é um material para apoio ao ensino presencial de forma a manter o enfoque na prática do professor,

⁴ Neste artigo não teremos “espaço” para nos aprofundar na complexa temática da Identidade de Gêneros e suas implicações na Educação Básica. Entretanto, ressaltamos nossa compreensão de que, assim como mencionado nas DCE/LEM (PARANÁ, 2008, p. 55), a sala de aula de Língua Estrangeira é um local privilegiado para se contemplar relações entre “cultura, sujeito e identidade” e que “ensinar e aprender línguas é também ensinar e aprender percepções de mundo e maneiras de atribuir sentidos, é formar subjetividades”.

diferentemente de materiais para elaborados para EaD que muitas vezes se caracterizam pela disponibilização de informações ao aluno que, diante do conteúdo, irá desenvolver individualmente suas reflexões e interpretações deslocando a ênfase do processo de ensino/aprendizagem para a tecnologia.

O trabalho em AIA nos remete ao termo Tecnologia Educacional (doravante TE), definido por Mattos (1997) como toda e qualquer aplicação ou utilização sistemática de conhecimentos científicos ou dessa natureza a situações ou problemas educacionais, ressaltando tratar-se de inovações no processo educacional, materializando na viabilidade de novas teorias, conceitos, ideias e técnicas.

Segundo Maggio (1997), a TE possui duas visões coexistentes: 1) a restrita, que dá ênfase ao emprego de novas tecnologias, utilização de aparelhos e meios de comunicação, e 2) a ampla, segunda a qual a TE constitui um conjunto de procedimentos, princípios e lógicas para atender os problemas da educação. A partir destas perceptivas, Silva (1998) afirma que qualquer que seja a visão de TE adotada, o uso atual de Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (doravante NTIC) no processo educacional ou sistema aprendente deve estar a serviço da educação para a multimídia, para o desenvolvimento do conhecimento tecnológico, para a aprendizagem operativa, mediante a utilização das novas tecnologias das imagens, dos bancos de dados, das telecomunicações, dos novos produtos de hardware e *software*, das *hipermídias* pedagógicas, das redes de computadores (*Internet e Intranet*) tecnologia aplicável à Educação Presencial ou a Distância.

Neste cenário educacional permeado por AIA e TE e amplamente propício a mudanças, surge a necessidade de **Letramento Digital** (doravante LD) dos participantes envolvidos: alunos e professores. Martin (2008) descreve uma pessoa digitalmente letrada como aquela que tem a habilidade de identificar, acessar, gerenciar, integrar, avaliar, analisar e sintetizar recursos digitais. Ao relatar o que está envolvido no conceito de LD, Eshet-Alkalai (2004, p. 1) aponta que:

Letramento Digital envolve mais do que a mera habilidade de utilizar um software ou operar um instrumento digital; inclui uma vasta variedade de habilidades complexas cognitivas, motoras, sociológicas e emocionais que os usuários precisam para funcionar efetivamente em ambientes digitais. As tarefas solicitadas neste contexto incluem, por exemplo, “ler” as instruções de gráficos em interfaces de usuário; utilizar reprodução digital para criar materiais novos e significativos de

outros pré-existentes, construir conhecimento a partir de uma navegação hipertextual não linear, avaliando a qualidade e validade da informação e tendo um entendimento maduro e realista do entendimento das “regras” que prevalecem no ciberespaço. Este conceito emergente de letramento digital pode ser utilizado como medida da qualidade do trabalho dos aprendizes em ambiente digital e prover aos estudiosos e desenvolvedores meios mais eficazes de comunicação no desenho de ambientes que melhor orientem o usuário.

Para os professores inseridos em AIA, cria-se a necessidade de acessar/ editar / criar novos recursos de aprendizagem de seus alunos que envolvam propostas de TE e LD. Inicia-se, portanto, a etapa na qual os professores devem se familiarizar com **Objetos de Aprendizagem Digitais** e seus Repositórios.

Mas afinal, o que são estes OAD? Em 2001, o termo Objetos de Aprendizagem foi definido como “qualquer entidade, digital ou não digital, que possa ser utilizada para aprendizagem, educação e treinamento⁵” pelo Comitê de Padrões tecnológicos de Aprendizagem da IEEE⁶. Em 2002, Wiley definiu um OA como: ⁷

Qualquer recurso digital que pode ser utilizado para dar suporte à aprendizagem. Esta definição inclui tudo que pode ser entregue a partir da rede, seja grande ou pequena. Exemplos de pequenos recursos digitais reutilizáveis incluem imagens e fotos digitais, *feeds* de informação ao vivo, vídeos ao vivo ou pré-gravados, áudios, pequenos textos, animações e aplicativos de pequeno porte da web (como uma calculadora Java). Exemplos de grandes recursos digitais reutilizáveis incluem páginas inteiras da web que combinam textos, imagens e outras mídias e aplicações que oferecem experiências completas, como um evento instrucional completo (WILEY, 2002, p. 85).

Silva (1998) apresenta tipologias de OAD que consideramos pertinentes para esta pesquisa, são elas: a) Exercício e Prática, b) Tutorial e c) Simulação e Modelagem. No que se refere a OAD elaborados como *Exercícios e Práticas*, estes possibilitam o estudo

⁵ Tradução nossa para: “[...] a Learning Object is defined as any entity, digital or non-digital, that may be used for learning, education or training” (IEEE, 2001).

⁶ The Institute of Electrical and Electronics Engineers.

⁷ Tradução nossa para: “[...] a Learning Object[...] [is] ‘any digital resource that can be reused to support learning.’ This definition includes anything that can be delivered across the network on demand, be it large or small. Examples of smaller reusable digital resources include digital images or photos, live data feeds (like stock tickers), live or prerecorded video or audio snippets, small bits of text, animations, and smaller web-delivered applications, like a Java calculator. Examples of larger reusable digital resources include entire web pages that combine text, images and other media or applications to deliver complete experiences, such as a complete instructional event”

de materiais vistos em classe e visam a uma aprendizagem que envolve a memorização através da repetição do conteúdo a ser dominado. OAD *Tutoriais* são atividades que transmitem informações organizadas a partir de uma determinada ordem ou sequência. São programas que visam à aquisição de novos conceitos, apresentados através de lições e/ou exercícios. Por fim, *Simulações e Modelagens* são modelos de OAD que envolvem situações do mundo real como, por exemplo, manipulação de substância química, realização de experiências com fenômenos físicos, vivência de situações difíceis ou arriscadas, oferecendo um espaço ao aluno para desenvolver hipóteses, testá-las, analisar resultados e refinar conceitos.

Mas afinal, onde estes OAD podem ser encontrados/ estão disponibilizados? Nos **Repositórios Educacionais Abertos (REA)**⁸ que armazenam diferentes formatos de recursos pedagógicos tais como textos; livros; multimídia; dentre outros, para serem implementados em sala de aula. Conforme define o guia básico sobre recursos educacionais abertos da Unesco, REA (em inglês, a *Open Educational Resources* ou OER) são “recursos de ensino, aprendizagem e pesquisa que estejam em domínio público, ou que tenham sido disponibilizados com uma licença de propriedade intelectual que permita seu uso e adaptação por terceiros” (UNESCO, 2002 apud SANTOS, 2013, p. 21).

Os REA fazem uso da *Web* para ofertar “uma gama de recursos, que variam desde o gerenciamento das atividades acadêmicas, como a criação de turmas e inscrição de alunos, o fornecimento de ferramentas para a comunicação entre os usuários, até a interatividade, como no caso dos jogos” (HAGUENAUER, 2007 apud LOUREIRO, 2015, p. 3). Todo e qualquer conteúdo que seja utilizado para fins educacionais pode ser considerado um REA. São livros, planos de aula, softwares, jogos, resenhas, trabalhos escolares, vídeos, áudios, imagens e outros recursos compreendidos como bens educacionais essenciais ao usufruto do direito de acesso à educação e à cultura. A característica principal de um REA é a possibilidade de reutilização e recombinação por outros usuários, aumentando a circulação e a produção de conhecimento coletivo.

⁸ Existem outras terminologias para se referir a tais ambientes educacionais virtuais: Repositórios de Objetos de Aprendizagem (ROA), Recursos Educacionais Digitais (RED).

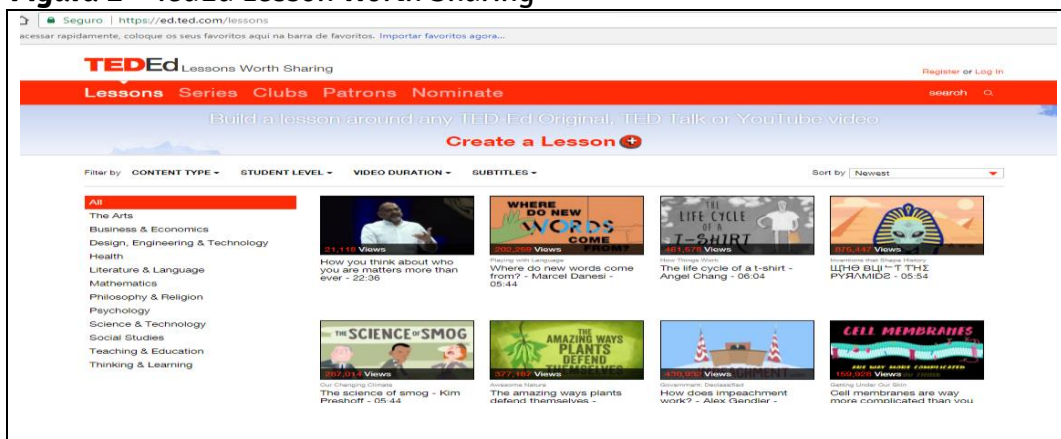
Os **REA** são iniciativas que corroboram para o compartilhamento dos OAD produzidos, tendo em vista que os disponibiliza em um ambiente estruturado permitindo a recuperação e compartilhamento dos OA, aumentando as chances de serem descobertos, reutilizados e republicados por outras comunidades. Para Schwarzelmüller e Ornellas (2006), os objetos e ambientes de aprendizagem surgem com o papel de serem instrumentos para uma nova forma de educar, facilitando a disponibilidade e acessibilidade dessa informação no ciberespaço.

É importante lembrar que um ponto positivo da utilização dos repositórios está relacionado com o fato de que muitos professores argumentam que não possuem tempo suficiente para pesquisar materiais na internet. No entanto, os repositórios otimizam o tempo de busca e localização de materiais, já que eles estão organizados e identificados.

Com seu crescimento e aprimoramento, **os REA** estão se tornando uma alternativa a mais aos materiais didáticos tradicionais. Todavia, as mudanças não são determinadas apenas pela inserção das NTIC, mas sim pela perspectiva pedagógica adotada e pela utilização efetiva e criativa dos recursos que o meio oferece.

O REA escolhido para hospedar o OAD apresentado neste artigo foi o *TedEd - Lesson Worth Sharing*, no qual os professores/usuários podem utilizar as aulas disponibilizadas em Língua Inglesa e classificadas a partir das seguintes temáticas: Artes, Negócios e Economia, Design, Engenharia e Tecnologia, Saúde, Literatura e Linguagem, Matemática, Filosofia e Religião, Psicologia, Ciências, Estudos Sociais, Ensino e Educação.

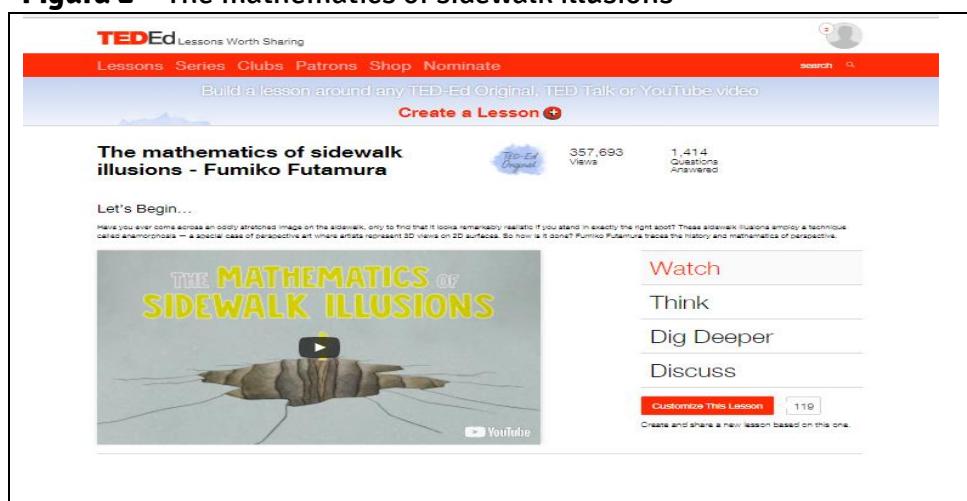
Figura 1 – TedEd Lesson Worth Sharing



Fonte: TEDED (2019a).

Cada aula disponível é composta por um vídeo do *YouTube* e atividades desmembradas nas seguintes etapas: *Let's Begin* (texto introdutório que situa o aprendiz sobre a temática do vídeo que será assistido), *Watch* (indicação para o aprendiz assistir o vídeo), *Think* (atividades elaboradas pelo criador da atividade para testar a compreensão do aprendiz através de questões abertas ou de múltipla escolha sendo possível retornar ao vídeo e assisti-lo integralmente ou parcialmente quantas vezes forem necessários), *Dig Deeper* (repositório de links para textos ou novos vídeos referentes a temática da aula), *Discuss* (discussões guiadas em fórum digital) e *And Finally* (a partir da discussão no fórum, o aprendiz é direcionado a uma produção final).

Figura 2 – The mathematics of sidewalk illusions



Fonte: TEDED (2019b).

A plataforma, através do botão *Customize This Lesson*, possibilita aos professores/usuários fazer intervenções/ editar as aulas incluindo/substituindo as questões abertas e de múltiplas escolhas, adicionando links para os conteúdos extras e reformulando os fóruns. Além da customização das aulas, é possível que os professores/usuários criem vídeo-aulas inéditas através de qualquer vídeo disponível no *YouTube*. Para dar início ao processo de criação basta clicar em *Create a Lesson*.

O Planejamento do OAD *Boy Or Girl?* no TedEd

Conforme mencionado anteriormente, este OAD foi elaborado no decorrer da disciplina intitulada *Objetos de Aprendizagem Digitais nas aulas de Línguas*

Estrangeiras do MEPEM_UEL em 2016 a partir dos pressupostos teóricos explorados na seção anterior. Todos os participantes da disciplina eram professores de Línguas Estrangeiras (Inglês, Espanhol, Francês, Português para Falantes de outras Línguas e Libras) e atuavam em contextos diversos (Institutos de Línguas, Educação Básica, Ensino Médio, setor público e setor privado).


Os componentes e as etapas da elaboração de um OAD foram pesquisados/debatidos no decorrer da disciplina, sendo que, a partir destas leituras e debates, criamos coletivamente uma Grade de Planejamento para OAD. Concordamos que cada participante criaria um OAD para ser utilizado em seu próprio contexto de ensino considerando um grupo determinado de alunos e os recursos tecnológicos disponibilizados nos respectivos ambientes escolares. Ao considerar um grupo de alunos, público-alvo deste OAD, os participantes estariam definindo previamente o nível linguístico e de letramento digital que direcionaria a elaboração das atividades assim como as temáticas de interesse. Os recursos tecnológicos disponibilizados pela escola definiriam/limitariam os tipos de atividades e as plataformas nas quais os OAD poderiam ser disponibilizados. A carga horária de implementação de cada OAD também seria definido de acordo com a viabilidade de cada contexto.

O OAD apresentado neste artigo foi elaborado para o ensino de Língua Inglesa no 1. ano do Ensino Médio de uma escola pública no norte do Paraná. Para o desenvolvimento das atividades, os alunos utilizariam seus próprios smartphones e caberia à escola disponibilizar acesso à internet via *wifi* aos alunos durante a realização das atividades.

A primeira etapa da Grade de Planejamento produzida coletivamente se concentra nas informações gerais sobre o OAD produzido tais como: área de conhecimento, nível de conhecimento, título do OAD, conteúdos a serem apreendidos e revisados, link de acesso ao OAD, descrição do contexto no qual o OAD será implementado, pré-requisitos (o que os alunos devem saber antes de ter acesso ao OAD), objetivos a serem atingidos com a utilização do OAD, tecnologias utilizadas pelos alunos para ter acesso ao OAD e tempo previsto para que os alunos desenvolvam as atividades do OAD. No que se refere ao OAD relatado neste artigo, a planificação das informações gerais foi apresentada conforme o quadro 1, a seguir.

Quadro 1 – Informações Gerais sobre o OAD produzido

INFORMAÇÕES GERAIS / DESCRIÇÃO TÉCNICA	
Área de Conhecimento:	Língua Inglesa
Nível de conhecimento:	Básico/Intermediário
Repositório Digital:	TedEd https://ed.ted.com
Tipologia do OAD:	Exercício e Prática
Título do OAD:	Boy or Girl?
Temas a serem debatidos:	Gender X Sex;
Conteúdo a serem introduzidos:	Vocabulário relacionado à temática de gêneros;
Conteúdos a serem revisados:	WH questions;
Design do OAD:	O OAD será realizado em formato de lição da plataforma Ted Ed, com a inserção de um vídeo disponibilizado no <i>YouTube</i> e atividades referentes a essa mídia, de modo a guiar os alunos no caminho a ser seguido para a resolução das atividades.
Link do OAD:	https://ed.ted.com/on/aVGZR5sx
	
Descrição do contexto no qual o OAD será implementado:	Este OAD foi desenvolvido para ser utilizado por alunos do 1º ano do Ensino Médio da Educação Básica durante as atividades do 3.Bimestre de 2016. A atividade será desenvolvida em trios, ou grupos maiores, de acordo


	com a quantidade de dispositivos móveis apresentados para uso.
Pré-requisitos (o que os alunos devem saber antes de ter acesso ao OAD):	<ul style="list-style-type: none"> • Estar apto a acessar a um site específico da internet por meio de um link disponibilizado; • Conhecer e compreender a utilização das “WH question words”; • Saber utilizar dicionários online para resolver eventuais dúvidas sobre vocabulário.
Objetivos a serem atingidos com a utilização do OAD:	<ul style="list-style-type: none"> • Refletir sobre o tema a ser abordado (gênero); • Aprofundar seu conhecimento acerca das “WH question words”, de modo contextualizado; • Articular o que está sendo aprendido com sua própria realidade; • Levar a uma ação que possa interferir em seu meio de maneira positiva.
Tecnologias utilizadas pelos alunos para ter acesso ao OAD:	Os alunos deverão utilizar seus smartphones e a internet disponibilizada pela escola ou 3G.
Tempo previsto para que o aluno desenvolva as atividades do OAD:	A atividade deverá ser efetuada em duas aulas de 45 minutos, sendo cada grupo responsável pelo gerenciamento de seu tempo para a manipulação do OAD proposto.
Licenças	<p>Atribuição - CC (Creative Commons): O objeto pode ser distribuído e readaptado, para fins comerciais ou não, desde que os créditos sejam atribuídos pela criação original.</p> 

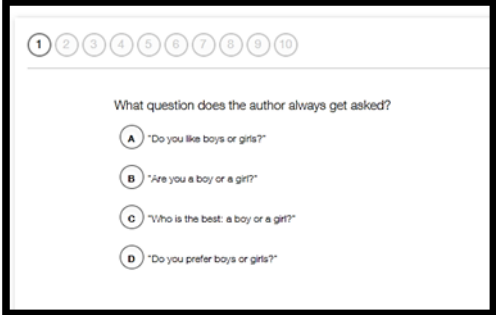
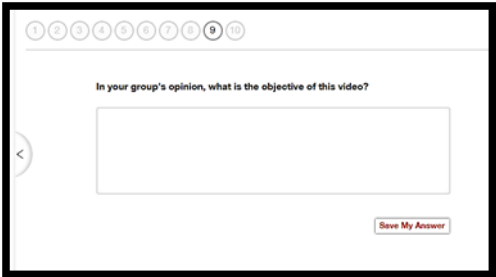
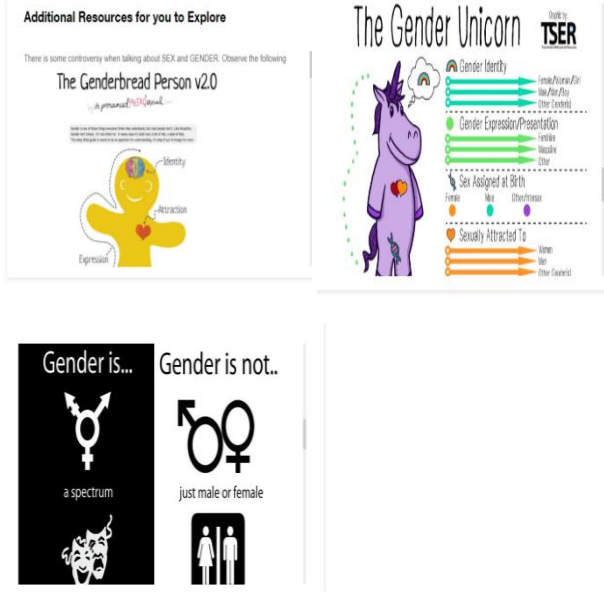
Fonte: As autoras

A segunda parte da Grade de Planejamento prevê a descrição de aspectos metodológicos e o preenchimento de um quadro descritivo (*Storyboard*) contendo o “passo a passo” das atividades a serem realizadas. Este era o momento de descrever quais ações seriam realizadas por alunos e professores durante a realização das atividades propostas no OAD elaborado, assim como, relatar como seria avaliada a eficácia do OAD diante dos conteúdos propostos. Neste OAD específico, as etapas do

quadro descritivo são concomitantes àquelas propostas pelo próprio repositório digital escolhido, o TedEd (Watch, Think, Dig Deeper, Discuss, And Finally).

Quadro 2 – Metodologia prevista para o OAD produzido

METODOLOGIA / QUADRO DESCRITIVO (STORYBOARD)		
LET'S BEGIN	Professor introduz o tema da aula e direciona os alunos a conectar-se ao TedEd disponibilizando o link pretendido.	<p><i>Hey, guys! This short video is about what people usually understand as 'gender', and the author's opinion about it. Watch it and answer the following questions.</i></p> <p>Let's Begin...</p> <p><small>Hey, guys! This short video is about what people usually understand as "gender", and the author's opinion about it. Watch it and answer the following questions.</small></p> 
WATCH	Alunos seguem as instruções	
THINK	<p>Professor tira dúvidas dos alunos em relação à utilização dos recursos digitais e confere seu desempenho</p> <p>Alunos interagem com seu grupo para realizar as atividades propostas, buscando um consenso quanto às respostas de múltipla escolha e demonstrando reflexão e criticidade ao responder as questões.</p> <p>Para as questões de múltipla-escolha, o TedEd proporcionará correções automáticas que serão</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. What question does the author always get asked? 2. Which is the author's answer to this question? 3. How is the author self-defined? 4. What does "Non Binary" mean? 5. What did past society base gender on? 6. According to the author, where is sex? 7. What do people really mean when they ask the "boy or girl question"? 8. How does the author define "gender"?

	<p>visualizadas pelos alunos que, durante todo o processo, poderá retomar o vídeo para solucionar possíveis dúvidas.</p> <p>As respostas abertas serão salvas e o Professor poderá oferecer “feedback”.</p>	 <p>9. In your group's opinion, what is the objective of this video?</p> <p>10. Do you think Non Binary people suffer prejudice? If so, what kind of?</p> 
<p>DIG DEPPER</p>	<p>Professor explora os recursos adicionais explorando oralmente o entendimento dos alunos a respeito da temática de gêneros.</p> <p>Alunos tentam interpretar as imagens, compreender os textos e expressar seu entendimento oralmente.</p> <p>A capacidade de compreensão dos alunos aos recursos adicionais será avaliada pelo próprio professor durante as interações.</p>	

<p>DISCUSS</p>	<p>Professor direciona os alunos em uma discussão guiada na qual deverão opinar a respeito das ideias propostas pelo autor do vídeo participando de um fórum virtual.</p> <p>Alunos articulam suas opiniões para participam do referido fórum a partir dos questionamentos propostos.</p> <p>As inserções no fórum ficaram disponíveis ao Professor para futura avaliação.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Do you agree with the author's opinion? Why? 2. Some Non Binary people are afraid to assume what they are. Imagine you have friends in this situation, what could you do to help them?
<p>... AND FINALLY</p>	<p>Professor direciona os alunos a uma produção final</p> <p>Alunos seguem os direcionamentos participando da elaboração de um pôster.</p> <p>Professor e alunos avaliam os pôsteres produzidos.</p>	<p>According to the answers on the forum, let's join the whole class to discuss concrete actions we can develop in order to AVOID PREJUDICE and raise AWARENESS</p> <p>Prepare a POSTER on the subject to be displayed in the school (Optional - also access https://memegenerator.net/ and create a meme about gender X sex, demonstrating your group reflections about it, and post it on our Facebook)</p>

Fonte: As autoras

Nesta seção relatamos todos os passos seguidos no planejamento do OA *Boy Or Girl?*. Na sequência, focaremos na análise deste OAD com vistas aos pressupostos teóricos apresentados focando em potencialidades e problemáticas.

Explorando as possibilidades/problemáticas de utilização do OAD produzido

O OAD apresentado tem a proposta de “informatizar” o ambiente tradicional de aprendizagem sem tirar o foco da prática do professor em sala de aula ou das interações entre os aprendizes. A proposta leva o aluno a ter acesso ao conteúdo através de material multimodal (texto e imagem) e, posteriormente, conferir seu entendimento por meio da resolução dos exercícios propostos no próprio ambiente

digital, por meio das interações guiadas pelo professor na sala de aula e na comunicação com seus pares durante a produção final.

Durante a realização das atividades, o aluno é convidado a identificar e acessar um RED, gerenciar e integrar os conteúdos apresentados e avaliar seu entendimento ao analisar e sintetizar tais conteúdos. Todo este processo é o que Martin (2008) descreveu como letramento digital. Da mesma forma, coube ao professor familiarizar-se com os conceitos de OAD e RED para a criação de novos recursos de aprendizagem para seus alunos. Para efetivar esta transposição didática, a professora criou um OAD *Tutorial* visando à aquisição de novos conceitos que foram apresentados através de lições e/ou exercícios.

Ao planejar este OAD, a autora teve que considerar questões de acessibilidade. O OAD em questão pode ser encontrado a partir de busca no repositório do Ted Ed, em busca por assunto ou acessado pela disponibilização do link. O próprio repositório induz à padronização do objeto, facilitando sua busca. Da mesma forma, o OAD produzido é inter-operável, pois pode ser utilizado independentemente do software de acesso à Internet ou do sistema operacional instalado no dispositivo em que se está trabalhando.

No acesso e manuseio deste OAD, a autora considerou que seus alunos (neste caso, jovens da geração Z⁹) eram letrados digitalmente a ponto de navegar efetivamente em um ambiente hipertextual não linear. Como material criado para apoiar o ensino presencial, o OAD analisado neste artigo exigiu que o aluno tivesse em mãos um dispositivo no qual pudesse ter acesso à internet e, conseqüentemente, ao site do TedEd.

No entanto, em outros contextos escolares, a utilização de *smartphones* e viabilização de acesso a rede *wifi* pode ser problemática¹⁰. Neste caso, o professor teria que contar com outros dispositivos tais como os computadores das salas de informática e/ou os tablets educacionais. As incertezas envolvidas são: sucateamento dos laboratórios de informática, má qualidade dos tablets educacionais que chegam à escola pública (conforme analisado por ESPURI, 2017) e

⁹ Definição sociológica para definir a geração de pessoas nascidas de 1994 até 2010.

¹⁰ Durante as aulas da disciplina do MEPEM, professores relataram verdadeiro “estado de guerra” para convencer os gestores escolares da necessidade de utilização de laboratórios de informática, de salas áudio visuais e da liberação de senha *wifi* para fins educacionais.

a política escolar de proibição da utilização de celulares pelos alunos durante as aulas e a falta de/ baixa qualidade de conexão *wifi* nas escolas.

No que tange ao **potencial pedagógico**, o OAD produzido é autônomo, ou seja, pode ser apresentado individualmente e ser identificado como um produto educacional. Da mesma forma, pode estar vinculado a uma unidade didática na qual são desenvolvidas diversas atividades sobre a mesma temática. O OAD poderá ser reutilizado em sua íntegra, como disponibilizado, ou apenas algumas de suas unidades de ensino (vídeo, questões, discussão) podem ser trabalhadas, de acordo com o contexto.

Como material editável, o OAD permite que outros professores customizem ou reagrupamento as seções pré-existentes de acordo com a necessidade de seu contexto escolar. Para o aluno, o OAD permite que as tarefas sejam realizadas respeitando sua individualidade, seus limites e suas habilidades.

Outra alternativa de implementação deste OAD é ser utilizado em uma proposta de “sala de aula invertida” sendo acessada e desenvolvida pelos alunos em suas casas, para, em um segundo momento, ser discutida em sala de aula. Para tanto, os alunos devem ter dispositivos tecnológicos e acesso à internet fora do contexto escolar, o que, para muitos, ainda não é uma realidade.

Considerações finais

Neste artigo apresentamos as etapas do planejamento do OAD *Boy or Girl?* produzido para o ensino de Língua Inglesa no 1. ano do Ensino Médio. Tal planejamento foi composto de duas partes: informações gerais/ descrição técnica e metodologia. Entendemos que a Grade de Planejamento criada coletivamente por todos os participantes da disciplina do MEPEM pode servir de modelo para professores que queiram se aventurar na produção de OAD inéditos sendo adaptável a diferentes contextos. Da mesma forma, levantamos potencialidades e problemáticas sobre o OAD produzido (ou em formatos re-editados para novos contextos) ao focarmos sua acessibilidade e em seu potencial pedagógico.

Da mesma forma, o OAD apresentado neste artigo corroborou com o que mencionamos no texto introdutório: a integração de novas tecnologias educacionais em processos de ensino/aprendizagem cria novas demandas aos professores, dentre elas, a seleção de materiais digitais, a edição de tais recursos e, até mesmo, a criação de materiais digitais inéditos. Cremos que podemos agora trazer relances de luz aos questionamentos iniciais.

O que os professores precisam saber para efetivar essa integração? Como eles podem alcançar este conhecimento? Entendemos que os professores devem estar cientes das propostas governamentais em vigor de forma a se posicionar criticamente quando a pretendida “escola informatizada” não passar de um discurso governamental. Os professores precisam estar cientes da existência de Repositórios Educacionais Digitais e ter acesso aos recursos disponibilizados de forma a incorporá-los em sua prática pedagógica, não como um “apêndice”, mas como parte de um conjunto de procedimentos, princípios e lógicas para atender seus objetivos pedagógicos. Da mesma forma, os professores devem compreender que sua disciplina (seja qual for) tem potencial para promover o letramento digital dos aprendizes e, no caso das Línguas Estrangeiras, isto pode se dar a partir de interações reais com usuários da linguagem em diferentes regiões do mundo.

O que os professores podem produzir a partir deste conhecimento? Os professores podem transpor didaticamente os conteúdos considerando o público-alvo e seus objetivos educacionais específicos através da elaboração de OAD inéditos ou através da customização de objetos já disponíveis em RED.

Finalizamos lançando o desafio de novos estudos sobre o planejamento de OAD. Entendemos que em processos de ensino/aprendizagem, o professor é o mais preparado para selecionar/ confeccionar os produtos educacionais para seus próprios alunos. Na atualidade, é desejável que estes produtos sejam multimodais e disponibilizados em ambientes virtuais. Estas são inspirações audaciosas e a academia deve arcar com seu papel na formação inicial e continuada de professores para a criação de OAD.

Referências

- BRASIL. Ministério da Educação. Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação. *Projeto um computador por aluno (UCA)*. 2017a. Disponível em: <http://www.fnde.gov.br/programas/proinfo/eixos-de-atuacao/projeto-um-computador-por-aluno-uca>. Acesso em: 15 ago. 2019.
- BRASIL. Ministério da Educação. Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação. *Programa um computador por aluno (PROUCA)*. 2017b. Disponível em: <http://www.fnde.gov.br/programas/proinfo/eixos-de-atuacao/programa-um-computador-por-aluno-prouca>. Acesso em: 15 ago. 2019.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Proinfo: apresentação*. 2018. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/secretaria-de-educacao-a-distancia-sp-2090341739/programas-e-acoess?id=244>. Acesso em: 15 ago. 2019.
- BRAUN, V.; CLARKE, V. Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, London, v. 3, n. 2, p. 77-101, 2006.
- COSTA, J. W.; OLIVEIRA, M. A. M. Ambientes informatizados de aprendizagem. In: COSTA, J. W.; OLIVEIRA, M. A. M. (org.). *Novas linguagens e novas tecnologias: educação e sociabilidade*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004. p. 111-138.
- ESHET-ALKALAI, Y. Digital Literacy: a conceptual framework for survival skills in the digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, Charlottesville, v. 13, n. 1, p. 93, 2004.
- ESPURI, P. H. A Política do tablete educacional no ensino de inglês em escolas do Estado do Paraná. In: CONGRESSO LATINO-AMERICANO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE LÍNGUAS, 6., 2017, Londrina. *Anais [...]*. São Paulo: Blucher Education Proceedings, 2017. Disponível em: <http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/a-poltica-do-tablete-educacional-no-ensino-de-ingls-em-escolas-do-estado-do-paran-25511>. Acesso em: 15 ago. 2019.
- IEEE - Institute of Electrical and Electronic Engineers. Learning technology standards committee. *Draft standard for learning object metadata version 6.1*. 2001. Disponível em: <http://ltsc.ieee.org/doc/>. Acesso em: 15 ago. 2019.
- LOUREIRO, V. J. S. A aquisição do espanhol instrumental na plataforma Moodle. *Anais do Encontro Virtual de Documentação em Software Livre e Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online*, Belo Horizonte, v. 4, n. 1, p. 1-6, jun. 2015. Disponível em: http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais_linguagem_tecnologia/article/view/8486/7467. Acesso em: 15 ago. 2019.

MAGGIO, M. O campo da tecnologia educacional: algumas propostas para a sua reconceitualização. *In: LITWIN, E. (org.). Tecnologia educacional: política, histórias e propostas.* Porto Alegre: Artes Médicas, 1997. p. 12-22.

MARTIN, A. Digital literacy and the "digital society". *In: LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. (ed.). Digital literacies: concepts, policies and practices.* New York: Peter Lang, 2008. p. 151-176.

MATTOS, M. Aprendizagem e tecnologia educacional. Separata de: *Revista Tecnologia Educacional*, Rio de Janeiro, v. 22, n. 125, p. 8-11, jul./ago. 1997.

PARANÁ. Secretaria da Educação. *Diretrizes para o uso de tecnologias educacionais.* Curitiba: SEED, 2010. (Série Cadernos temáticos). Disponível em: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/cadernos_tematicos/diretrizes_uso_tecnologia.pdf. Acesso em: 15 ago. 2019.

PARANÁ. Secretaria da Educação. Programas e projetos conectados 2.0. *Dia a Dia Educação*, Curitiba, 2019. Disponível em: <http://www.gestoescolar.diaadia.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=1731>. Acesso em: 15 ago. 2019.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação do Paraná. *Diretrizes curriculares da educação básica língua estrangeira moderna.* Curitiba: Secretaria de Estado da Educação do Paraná, 2008.

SANTOS, A. I. *Recursos educacionais abertos no Brasil: o estado da arte, desafios e perspectivas para o desenvolvimento e inovação.* São Paulo: CETIC.br, 2013.

SCHWARZELMULLER, A.; ORNELLAS, B. Os objetos digitais e suas utilizações no processo de ensino-aprendizagem. *In: CONFERENCIA LATINO AMERICANA DE OBJETOS DE APRENDIZAJE, 1., 2006, Guayaquil. Anais [...].* Guayaquil: [s.n.], 2006.

SILVA, C. Bases pedagógicas e ergonômicas para concepção e avaliação de produtos educacionais informatizados. 1998. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) - Universidade Federal Santa Catarina, Florianópolis, 1998.

TEDED. *Lessons worth sharing: create a lesson.* 2019a. Disponível em: <https://ed.ted.com/lessons>. Acesso em: 15 ago. 2019.

TEDED. *The mathematics of sidewalk illusions.* Fumiko Futamura. 2019b. 1 vídeo (4m 54s). Disponível em: <https://ed.ted.com/lessons/the-mathematics-of-sidewalk-illusions-fumiko-futamura#watch>. Acesso em: 15 ago. 2019.

WILEY, D. Connecting learning objects to instructional design theory: a definition, a metaphor, and a taxonomy. *In: WILEY, D. The instructional use of learning objects.* Bloomington: Agency for Instructional Technology, 2002. p. 1-35.

Recebido em: 15/04/2019

Aceite em: 16/09/2019