



# SEMINÁRIO INSTITUCIONAL DO PIBID UNISC

Formação de Professores, Práticas Pedagógicas e Saberes Docentes

## O OBJETO DE APRENDIZAGEM E SUA CONTRIBUIÇÃO NA EDUCAÇÃO

Joseane Reis Werner - [joseanewerner@mx2.unisc.br](mailto:joseanewerner@mx2.unisc.br) - UNISC

Lúcia Rosângela Frantz - [lucia\\_rosa5@hotmail.com](mailto:lucia_rosa5@hotmail.com) - UNISC

Jackson Artur Colombo Gass - [jagass@mx2.unisc.br](mailto:jagass@mx2.unisc.br) - UNISC

Marcia Kniphoff da Cruz - UNISC

Viviane Muller - UNISC

### RESUMO

Uma ferramenta bastante utilizada para auxiliar no desenvolvimento de atividades em diversas áreas do conhecimento é o Objeto de Aprendizagem – OA que se caracteriza por um software, disponível *online* ou residente, com a finalidade de apresentar conteúdos e atividades aos estudantes. Durante as atividades no Programa de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID, apoiado pelo Ministério da Educação - MEC/CAPES, uma das atividades dos bolsistas do Subprojeto de Informática é desenvolver Objetos de Aprendizagem para o Ensino Fundamental e Médio. Os OA podem possuir diversos formatos de conteúdo como textos, imagens, animações, simulações, propiciando várias experiências educativas. A escolha de um OA deve ser definida a partir do objetivo que se pretende alcançar na aprendizagem de um determinado conteúdo, assim, ele pode ser um excelente aliado do professor em sala de aula. A metodologia com a qual o OA é utilizado será um dos diferenciais determinantes para que sua utilização propicie ao aluno o desenvolvimento do pensamento lógico. Estes OA serão utilizados em nossas oficinas do PIBID, além de ficarem disponíveis de forma *online*, pois são desenvolvidos com a ferramenta Prezi, podendo ser acessados pelo endereço [www.prezi.com](http://www.prezi.com). Cada vez mais escolas têm acesso à tecnologia, e o professor deve procurar ou criar materiais didáticos para o uso em sala de aula. Sendo assim, é fundamental que ele saiba buscar recursos educacionais adequados, e é preciso criar recursos educacionais abertos que possam ser reutilizados.

**Palavras-Chave:** PIBID, Objeto, Aprendizagem, Subprojeto de Informática.