

EXE LEARNING: UMA FERRAMENTA DE AUTORIA PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM

Ana Marli Bulegon

Doutoranda do PGIE/UFRGS, anabulegon@gmail.com

Eunice Maria Mussoi

Doutoranda do PGIE/UFRGS, emmussoi@yahoo.com.br

Liane Margarida Rockenbach Tarouco

Profª.Drª. PGIE/UFRGS, liane@penta.ufrgs.br

Resumo

O presente trabalho destina-se a relatar a possibilidade de uso do eXe Learning como apoio pedagógico ao ensino. O eXe Learning é uma ferramenta de autoria que contém elementos de aprendizagem (*iDevices*), cujos objetivos perpassam pela informação, realização de atividades e/ou avaliação. Essa ferramenta possibilita ao professor criar e/ou reusar os conteúdos educacionais, as quais incorporam diversas mídias escrita, visual e geométrica.

Palavras-chave: Conteúdos educacionais, objetos de aprendizagem, diversas mídias, *iDevices*.

Introdução:

As dificuldades de aprendizagem que os estudantes apresentam em algumas áreas do conhecimento, reforçam que a utilização de métodos tradicionais de ensino e a ausência de metodologias inovadoras constituem-se razões deste problema. Diante disso, a busca por recursos pedagógicos inovadores é uma necessidade.

O uso dos computadores e da Internet no ensino, associados às ferramentas computacionais (softwares educacionais), fundamentadas em paradigmas educacionais, podem tornar-se poderosos contribuintes no processo de ensino e de aprendizagem.

Os ambientes de aprendizagem gerados por aplicativos informáticos podem dinamizar os conteúdos curriculares e potencializar o processo de ensino e da aprendizagem (BORBA, 1999), porém, os conteúdos educacionais produzidos nesses ambientes não garantem a aprendizagem do aluno por si só.

Segundo Mussoi et al(2010) “...a tecnologia pode ser usada como instrumento de apoio para enriquecer as aulas inovando as atividades didático-pedagógicas.”

Segundo Moran (2000) “Uma mudança qualitativa no processo de ensino/aprendizagem acontece quando conseguimos integrar dentro de uma visão inovadora todas as tecnologias: as telemáticas, as audiovisuais, as textuais, as orais, musicais, lúdicas e corporais.”

A sugestão é usar softwares que auxiliem o docente a criar conteúdos dinâmicos e dar um novo sentido para o ensino, agregando recursos capazes de gerar informação, realizar atividades de ensino e de avaliação.

Existem inúmeros softwares educacionais disponíveis para a construção de conteúdos dinâmicos.

O eXe Learning apresenta-se como uma ferramenta de autoria, onde os docentes podem desenvolver e publicar materiais de aprendizagem, agregando diversas mídias e potencializando a aprendizagem de seus educandos.

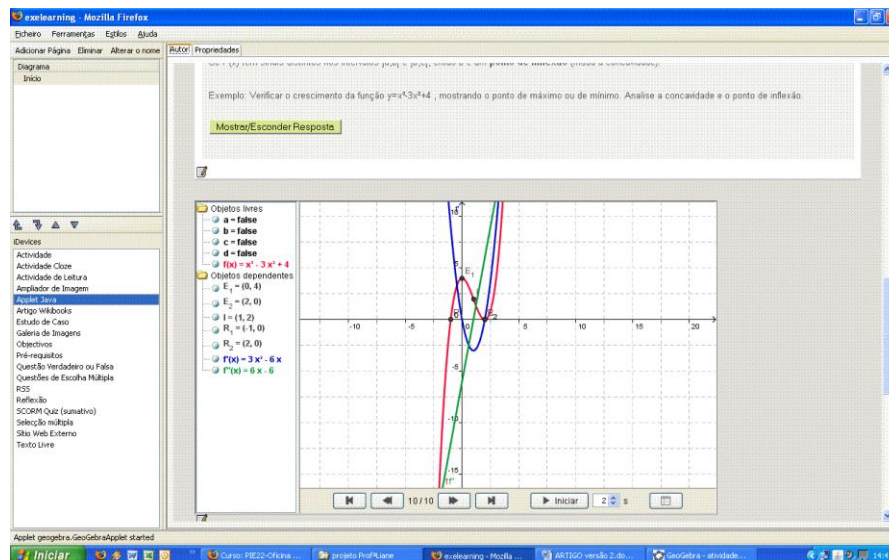
O presente trabalho tem como objetivo mostrar as potencialidades do eXe Learning para a construção de conteúdos educacionais.

Metodologia:

O primeiro contato com o eXe Learning foi na disciplina *Projeto, construção e gestão de objetos de aprendizagem*, ministrada pela prof^a Liane M. R. Tarouco, no segundo semestre de 2009, no curso de doutorado em Informática na Educação (PGIE/UFRGS).

Foram realizados diversos experimentos de criação de conteúdos educacionais com essa ferramenta e exportadas em vários formatos no ambiente virtual MOODLE.

A figura abaixo mostra um exemplo de experimento realizado com o *iDevice* Applet Java.



Resultado e discussão:

A partir das experimentações realizadas com o eXe Learning foi possível constatar que ele é uma ferramenta de autoria que possibilita enriquecer os conteúdos e criar atividades com diversos recursos como flash, java, pdf, etc. Os conteúdos criados podem ser exportados em formatos IMS Content Package, SCORM, página web simples, sites web autocontidos, arquivo texto simples ou conjunto de anotações para iPod.

Além disso, cada unidade de aprendizagem criada com o eXe Learning pode ser salva no computador, gravada em alguma mídia e disponibilizada aos estudantes nos ambientes virtuais de aprendizagem.

Os conteúdos criados com o eXe Learning apresentam uma estrutura de nodos. Ao nó principal podem estar ligados vários outros nodos, na forma de seção e sub-seção. Cada parte de um conteúdo pode corresponder a um *iDevice*, que deve ser salvo inicialmente como um arquivo *.elp* (elearning pacote). Os *iDevices* são elementos capazes de gerar:

- Informação: texto livre, artigos wiki, sitio web externo, galeria de imagens, RSS, hiperligações.
- Atividades: estudo de caso, atividades de leitura, applet Java, reflexão, ampliador de imagens.
- Avaliação: escolha múltipla, seleção múltipla, verdadeiro ou falso, preencher espaços em branco, teste SCORM.

Conclusões:

Pelos testes realizados conclui-se que essa ferramenta pode simular fenômenos reais, potencializando as possibilidades pedagógicas de interação entre docente e estudantes, estudantes e estudantes, estudantes e computador, melhorando a percepção dos estudantes diante do conteúdo trabalhado.

O eXe Learning, enquanto ferramenta de autoria, não garante a contextualização do conteúdo e nem a aprendizagem dos estudantes, mas agrega uma nova tecnologia que facilita o processo de aprendizagem e pode contribuir para uma melhor compreensão dos conceitos estudados. Essa ferramenta possibilita ao docente criar e/ou reusar os conteúdos educacionais, os quais incorporam diversas mídias escrita, visual e geométrica.

Referências

BORBA, M. C.- **Tecnologias informáticas na educação matemática e reorganização do pensamento**. In: BICUDO, M. A. V. (org.). Pesquisa em educação Matemática: concepções e perspectivas. São Paulo: UNESP, 1999. P. 285 – 295.

eXe Learning. <http://exelearning.org/wiki>

MUSSOI, E. M.; FLORES, M. L.P; BULEGON, A. M.; TAROUCO, L. M. R. GeoGebra and eXe Learning: Applicability in the Teaching of Physics and Mathematics. In: **International Conference on Society and Information Technologies - ICSIT**. Orlando:Flórida, USA. 2010.

MORAN, J. M. **Informática na Educação: Teoria & Prática**. Porto Alegre, vol. 3, n.1 (set. 2000) UFRGS. Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, pág. 137-144. Disponível em <http://www.eca.usp.br/prof/moran/inov.htm> acesso 14.05.10.