

BIZ 0307 – Contextos e Práticas em Ensino de Zoologia

Docente: Rosana L F Silva

Monitores: Rafael Kawano e Percia Paiva Barbosa

Aula 6 - Objetos educacionais para o ensino de Zoologia

Atividade - Buscando e avaliando materiais didáticos em bancos de objetos educacionais

Objetivos

- conhecer e explorar alguns bancos de objetos educacionais existentes atualmente;
- ter critérios para avaliar um objeto educacional do ponto de vista pedagógico;
- selecionar objetos educacionais relacionados ao ensino de Zoologia na educação básica e às sequências didáticas propostas pelo grupo;
- socializar as análises dos grupos para toda a sala.

Parte 1 - Explorando os bancos de objetos educacionais e fazendo escolhas

- A) Vocês deverão entrar em todos os bancos de objetos educacionais apresentados abaixo e avaliar a partir dos seguintes critérios: é de fácil acesso? Tem sistema de busca? A busca é facilitada por alguma(s) categoria(s)? É necessário registro?

Projeto Teia da Vida – Universidade Federal de Goiás:

<http://webeduc.mec.gov.br/portaldoprofessor/biologia/teiadavida/conteudo/index.html>

Projeto Rived – Fábrica Virtual – Universidade Federal de Santa Maria:

<http://www-usr.inf.ufsm.br/~rose/rived/>

Banco Internacional de Objetos Educacionais:

<http://objetoseducacionais2.mec.gov.br>

Banco de OE da UNICAMP:

<http://www.ggte.unicamp.br/e-unicamp/public/>

Outros:

<http://www.wisc-online.com/>

<http://www.casadasciencias.org/>

<http://curriculomais.educacao.sp.gov.br/>

<https://www.merlot.org/merlot/viewMaterial.htm?id=469511>

- B) Vocês podem explorar objetos relacionados a Zoologia em todos os bancos, que possam ser aplicáveis na educação básica. Escolham um que seja relacionado ao tema da SD do grupo e/ou que poderia ser utilizado em alguma aula. Vocês devem avaliar do objeto selecionado em termos de confiabilidade pedagógica (*o conteúdo está atualizado?*); motivação (*é interessante para o aluno?*); *feedback* (*dá retorno para o aluno?*); linguagem, imagem e outros temas que consideraram pertinentes.

Parte 2 – Apresentação para a turma de como foi feita a busca, do banco, do objeto de aprendizagem escolhido e da análise.

Sugestões para pensar na Sequência Didática

Criando objetos educacionais:

Nessa parte o grupo poderá tentar criar um objeto educacional simples, relacionado a um tema da Zoologia da SD, usando o Programa Ardora. É um programa que permite a criação de atividades em formato html de forma rápida e fácil. Com ele podemos criar mais de 30 atividades: palavras cruzadas, caça-palavras, painel gráfico, relógios, etc. O professor necessita apenas escolher e preparar os elementos da atividade.

Uma vez introduzidos os elementos da atividade, mediante formulários muito fáceis e autoexplicativos, o programa cria a página web (htm) e o arquivo jar (normalmente um applet Java) que contém a atividade, será necessário apenas um navegador para visualizar e realizar a atividade. Cada atividade precisa ser salva no formato .ard e publicada no formato .htm e .jar, com o mesmo nome. Todos os arquivos devem estar na mesma pasta. O formato .ard permite que a atividade seja editada posteriormente. Os formatos .jar e .htm permitem a visualização. Para abrir no navegador clique duas vezes no arquivo *.htm. Para publicar na internet faça upload dos arquivos *.jar e *.htm.

Para instalar Ardora primeiro deve baixar e instalar o programa da página

http://webardora.net/descarga_ing.htm

Outros exemplos de objetos educacionais:

<http://professor.ufabc.edu.br/~natalia.lopes/jogosmarinhos/index.php/prototipos-2>

<http://calangos.sourceforge.net>

<http://portal.ludoeducativo.com.br/pt/>