

BIZ 0307 – Contextos e Práticas em Ensino de Zoologia

Docente: Rosana L F Silva

Aula 6 – Materiais didáticos para o ensino de Zoologia

Grupo:

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 – Discutindo experiências anteriores

Descrever se já vivenciaram alguma atividade didática como aluno ou já utilizaram em alguma regência um objeto educacional virtual. Como foi a experiência?

Parte 2 – Conhecendo e/ou avaliando bancos de objetos educacionais

Vocês deverão entrar em todos os bancos de objetos educacionais apresentados abaixo:

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/>

Escolher o indicado para seu grupo e avaliar a partir dos seguintes critérios: é de fácil acesso? Tem sistema de busca? A busca é facilitada por alguma(s) categorias? É necessário registro?

Parte 3 – Escolha e análise de um objeto relacionado a temas de ensino de Zoologia

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 de Zoologia. Vocês devem avaliar do objeto selecionado em termos de confiabilidade pedagógica, preenchendo a tabela abaixo:

Atualidade: o conteúdo está atualizado?	
Corretude: há erros de digitação, grafia e gramática e outras inconsistências? Se sim, identifique.	
Motivação: vocês acreditam que o OA é interessante e desafiador para o aluno? Por quê?	
Percepção do objetivo: é possível perceber qual seria o objetivo do aprendizado? Descreva.	
Feedback: a ferramenta fornece feedback suficiente para o aprendizado do aluno?	
Imagens: as imagens são adequadas e bem distribuídas, auxiliando na compreensão do conteúdo?	
Linguagem: o conteúdo é escrito em estilo de linguagem clara e consistente que está de acordo com o público-alvo? São utilizadas analogias? Quais?	
Coerência: o objeto apresenta conteúdo contextualizado e coerente com os objetivos pedagógicos específicos da área e do nível de ensino?	

<p>Alto grau de interatividade: o objeto oferece grau de interatividade alto para o aluno, permitindo que ele interfira bastante na resolução do problema?</p>	
<p>Adequação ao tempo: o objeto apresenta uma carga de conteúdo didaticamente adequada para o tempo previsto no uso?</p>	
<p>Adequação ao conteúdo curricular: o objeto trabalha a Zoologia em uma perspectiva ecológica e/ou evolutiva, conforme proposto nos PCNs?</p>	
<p>Adequação à perspectiva da alfabetização científica: o objeto permite explorar qual(is) aspectos da alfabetização científica (natureza da ciência; linguagem científica; contextualização social)?</p>	
<p>Outras observações que considerarem relevantes</p>	

Parte 4 – Apresentação para a turma de como foi feita a busca, do banco, do objeto de aprendizagem escolhido e da análise.

Parte 5 – Conhecendo outros Objetos educacionais

<http://calangos.sourceforge.net>

<http://www.ludoeducajogos.com.br>

Parte 6 – Criando objetos educacionais

Nessa parte o grupo deverá tentar criar um objeto educacional simples, relacionado a um tema da Zoologia, 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 auto-explicativos, 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.

1.- Para instalar Ardora primeiro deve baixar e instalar o programa da página

http://webardora.net/descarga_ing.htm.