

Utilização dos OVAs (Objetos Virtuais de Aprendizagem) no processo de aprendizagem de alunos desde as séries iniciais utilizando Power Point.

Romário Lopes Alcântara ¹.

¹ Universidade Regional Integrada Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUI)
Cep – 98.700-000 – Ijuí – RS – Brasil

romario@unijui.edu.br

Resumo: Neste artigo é abordado o uso de **Objetos Virtuais de Aprendizado (OVAs)** para crianças de séries iniciais, propiciando que seus professores construam os mesmos com ferramentas disponíveis como o Power Point da Microsoft ou assemelhados, sem a necessidade de ter que se envolver com linguagens de programação, proporcionando assim a construção do conhecimento para as crianças de uma forma mais divertida. Com esta sistemática certamente os alunos poderiam se dedicar mais aos conteúdos transmitidos pelo professor, havendo aí um ganho de aprendizado com o uso do computador e de dinâmicas mais descontraídas, animadas, para simular situações simples e divertidas facilitando o aprendizado das crianças de séries iniciais.

Abstract: This paper discussed the use of Virtual Learning Objects (OVAs) for children of first grades, allowing their teachers to build with the same tools available as the Power Point Microsoft or the like, without the need of having to get involved with languages programming, providing the construction of knowledge for children in a more fun way. With this systematic certainly students could devote more to what is reported by the teacher, there is there a learning gains from computer use and more relaxed dynamic, animated to simulate simple and amusing situations facilitating the learning of children in early grades.

1 Introdução

A educação esta num constante processo de mudança, diga-se de forma alucinada, onde em poucos anos as coisas em geral mudaram a passos largos, pois há uma concorrência bastante desleal que são os elementos midiáticos que temos hoje como smartphones, tablets, dentre outros e isto vem há muito tempo preocupando os educadores desde as séries iniciais, porque os alunos desde cedo tem acesso.

O computador e outros meios enfim chegam à escola e começam a revolucionar, pois a área de computação evoluiu muito proporcionando não só a facilidade de armazenamento, rapidez e precisão dos dados, mas também a facilidade de comunicação, ensino e interação nas suas mais diversas formas proporcionando uma interconexão entre as pessoas com maior facilidade, através dos sistemas gráficos, simuladores e outras mídias que facilitam tanto o ensino quanto o aprendizado, como os **OVAs – Objetos Virtuais de Aprendizagem**.

De nada adianta instalar computadores numa escola com internet, aplicativos educacionais, jogos, se não tiver um planejamento adequado para o seu uso, por isso há uma grande necessidade da formação de mão de obra para a manipulação destas máquinas e que elas se integrem o dia a dia de professores e alunos não mais como uma

novidade, mas como uma ferramenta que visa facilitar as coisas e proporcionar aprendizado contínuo tanto de professores quanto de alunos, formando uma integração: **Professor – Computador – Aluno**, todos se integrando com o aprendizado. O que as escolas têm de fazer é pensar como utilizar estas ferramentas de forma a aprimorar o aprendizado, deixando ele mais atraente aos alunos e fazendo que seu corpo docente se sinta mais motivado em proporcionar algo novo aos seus alunos.

Com a dinâmica dos **Objetos Virtuais de Aprendizado - OVAs**, os alunos passam de sujeitos passivos que só copiam os conteúdos a sujeitos mais ativos que interagem com o novo, despertando um maior interesse pois são eles que manipulam o computador e não o professor, tornando o aprendizado mais dinâmico para ambos os lados, onde os alunos não recebem o aprendizado, bem pelo contrário o constroem de forma que não esquecem assim tão facilmente, por que o apelo visual fica bem mais fácil do que algo totalmente escrito.

Por isto, este trabalho visa basicamente utilizar os recursos dos **Objetos Virtuais de Aprendizado - OVAs** para mostrar uma nova forma de transmitir certos conteúdos de matérias que normalmente provocam grande desinteresse por parte dos alunos pela dificuldade que os mesmos têm de absorver a explicação da maneira formal feita pelos professores, mesmo que didaticamente correta por algo mais animado.

O objetivo principal deste artigo é explorar o **PowerPoint** como ferramenta para o desenvolvimento de OVAs devido a sua facilidade de uso não necessitando de um compilador, linguagem de programação e nem de mão de obra especializada para tanto. A sistemática de OVAs normalmente são desenvolvida de duas formas:

A **primeira maneira é através de uma linguagem de programação**, onde o professor tem de passar toda sua necessidade, ideia ao programador que executa através de ferramentas (linguagens de programação) e depois pode ser utilizado pelos alunos.

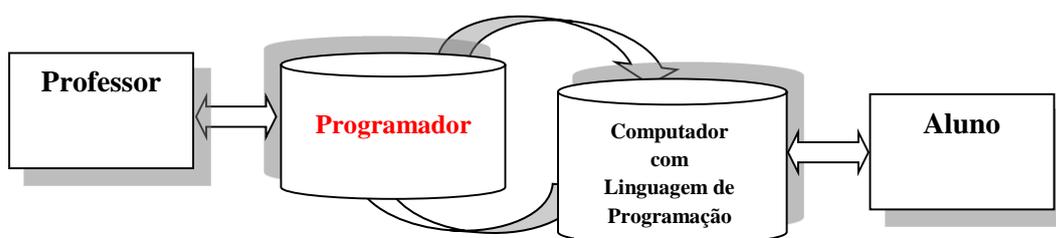


Figura 01 – Criação de OVAs por programação (Autor, 2015, p. 02)

A **segunda é através do PowerPoint**, onde o professor não necessita da figura do programador e pode ir desenvolvendo e mudando conforme suas necessidades, tornando-se mais independentes.

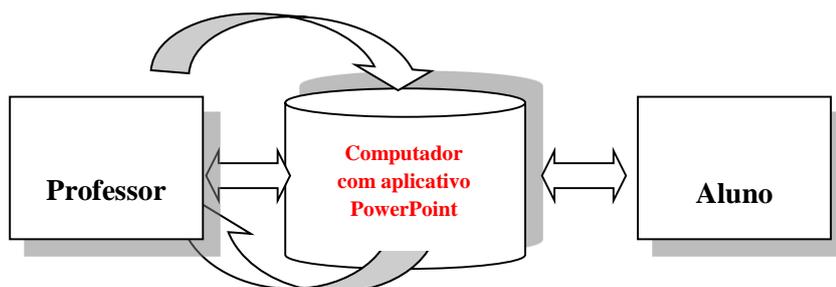


Figura 02 – Criação de OVAs pelo PowerPoint (Autor, 2015, p. 02).

Desta forma pensa-se que esta interação tanto do **aluno** como **professor** com **PowerPoint** possa trazer algum resultado positivo tornando a condução dos conteúdos passados pelos professores mais tranquilos e o aprendizado por parte dos alunos mais evidentes e divertidos, pelo fato de que os professores não necessitam de mão de obra especializada como programadores para criar os objetos virtuais de aprendizagem, fazendo eles mesmos, tornando a aula mais dinâmica.

Sabe-se que as crianças nas séries iniciais normalmente são bastante dinâmicas e que algumas delas até já convivem com muita tecnologia em casa e assim desta fora ao ter o computador com um software bem afinado com um determinado assunto, tema terão mais prazer em aprender aquilo que precisam de uma forma mais divertida e interativa, porque o apelo gráfico proporciona isto, sendo um dos principais objetivos dos Objetos Virtuais de Aprendizagem – OVAs, porque com estes objetos chamaria mais a atenção deles proporcionando um melhor aprendizado.

2 Aspectos Gerais Sobre os Objetos Virtuais de Aprendizagem – OVAs

Com a computação a sociedade, as pessoas em geral mudaram e com isto o ensino também mudou e as tecnologias são incorporadas de uma forma que não tem mais como voltar à trás, onde o antigo quadro ainda tem o seu valor, mas a tecnologia vem agregando novas formas de se mostrar o conhecimento e a forma de aprender das pessoas.

2.1 O que são e o que representam os Objetos Virtuais de Aprendizagem – OVAs.

Os objetos virtuais de aprendizagem, também conhecido como OVAs vem a algum tempo trazendo uma maneira diferenciada de se mostrar os conhecimentos, tudo nada mais é do que uma forma diferente de expor os conteúdos ditos “chatos” muitas vezes pelos alunos, mas que se tiver o apelo visual se torna mais atraente e de boa aceitabilidade por parte dos alunos de uma forma geral. Mas a final o que são estes Objetos Virtuais de Aprendizagem (OVAs) e Para que servem?

Conforme Santos (2011, p.03) apud Rived (2010), os OVAs podem ser:

Um objeto de aprendizagem é qualquer recurso que possa ser reutilizado para dar suporte ao aprendizado. Sua principal ideia é "quebrar" o conteúdo educacional disciplinar em pequenos trechos que podem ser reutilizados em vários ambientes de aprendizagem. Qualquer material eletrônico que provém informações para a construção de conhecimento pode ser considerado um objeto de aprendizagem, seja essa informação em forma de uma imagem, uma página HTM, uma animação ou simulação.

Estes Objetos Virtuais de Aprendizagens podem ser feitos de qualquer mídia como já foi explanado anteriormente, podendo ser um produto derivado de uma linguagem de programação, como por exemplo, os OVAs do RIVED (Projeto do MEC) que na grande maioria são desenvolvidos na linguagem **FLASH, Action Script** por programadores experientes e com qualidade impar e até os OVAs feitos em **PowerPoint**

que são bem mais simples, mas que podem ser feitos pelos próprios professores e alunos tornando o processo mais tranquilo e sem a necessidade da intervenção de terceiro.

Para Santos (2011, p. 04) apud Spinelli (2008) cita que os OVAs podem ser definidos da seguinte forma:

Objeto virtual de aprendizagem é um recurso digital reutilizável que auxilie na aprendizagem de algum conceito e, ao mesmo tempo, estimule o desenvolvimento de capacidades pessoais, como, por exemplo, imaginação e criatividade. Dessa forma, um objeto virtual de aprendizagem pode tanto contemplar um único conceito quanto englobar todo o corpo de uma teoria. Pode ainda compor um percurso didático, envolvendo um conjunto de atividades, focalizando apenas determinado aspecto do conteúdo envolvido, ou formando, com exclusividade, a metodologia adotada para determinado trabalho.

Portanto os conceitos são vários, mas basta pensar que OVAs são maneiras diferentes de mostrar os conteúdos de uma determinada disciplina.

Uma constatação que se pode ter sobre os OVAs é que não se pode perder é o foco principal, o aprendizado, por este motivo que o uso de ferramentas não compiladas como o PowerPoint se torna interessante, porque faz com que o próprio professor e ou alunos passem a gerenciar as ações para a criação dos objetos virtuais, mesmo que de qualidade um pouco inferior aos já citados feitos por programadores experientes em linguagem de programação FLASH ou em outras linguagens.

Neste artigo o enfoque é exclusivamente a criação de objetos virtuais de aprendizagem utilizando-se o PowerPoint que é uma ferramenta que hoje qualquer computador que se adquiri vem junto ao Pacote Office da Microsoft. Aqui quer se destacar que pode ser o módulo de apresentação de qualquer pacote, presente no Office, Liberooffice (free) e também presente nos Macs dentre outros. A escolha do Office da Microsoft foi meramente pelo fato de ser mais prática pela facilidade encontrada e devido ao fato de ser mais difundido atualmente.

2.1.1 Exemplo de objeto virtual de aprendizagem utilizando programação em linguagem compilada.

Com os objetos desenvolvidos em programação, por exemplo, em Linguagem FLASH, os mesmos possuem uma qualidade bem superior em termos gráficos, podendo se ter sons e outros recursos midiáticos que uma boa programação fornece, mas como destacado anteriormente, sempre terá que ter um programador para fazer qualquer alteração no mesmo, o que pode não ser muito bom pela dinâmica que o professor queira imprimir em sua sala de aula e na sua forma de exposição do conteúdo.

Na verdade um objeto virtual é um desafio a ser explorado, então se tem num primeiro momento a exploração e num segundo momento a aplicabilidade que ele oferece de verdade. Agora serão mostrados alguns exemplos de objetos desenvolvidos via programação em linguagem FLASH exclusiva para crianças de séries iniciais, fazendo com as crianças aprendam coisas básicas do nosso dia a dia.



Figura 03 – Objeto Alegria de Aprender (Fábrica Virtual, 2015, p. 05)

Nesta imagem acima o aluno deverá contar quantas bananas e quantos abacaxis existem e digitar no retângulo corretamente. Caso acerte terá uma mensagem incentivadora. Veja a seguir como ficaria com as respostas.



Figura 04 – Objeto Alegria de Aprender (Fábrica Virtual, 2012, p. 05)

A seguir um exemplo mais complexo de objeto virtual de aprendizagem um pouco mais complexo utilizando a também linguagem FLASH indicada ao segundo grau, fugindo um pouco o foco do público alvo das séries iniciais, mas que tem o objetivo de mostrar a funcionalidade na forma programada.



Figura 05 – Nas Ondas do Rádio 1 (Rived, 2007 – p. 05)

Neste exemplo a tela de abertura pede para que se inicie o procedimento no botão a direita chamado de **Iniciar**, ou seja, é bem interativo.

A seguir outra tela do objeto para dar maior entendimento dando inicio ao objeto proposto.



Figura 06 – Nas Ondas do Rádio 2 (Rived, 2007 – p. 06)

Veja nesta figura acima a qual mostra que os personagens começam a interagir entre si e com o aluno que estiver manipulando o objeto, sendo que neste caso a forma de interação é escrita, pelo fato de que é muito complexo as escolas terem fones de ouvidos para todos os alunos, até por ser um equipamento sensível e de fácil extravio, inviabilizando o objeto, caso não se tenha forma escrita com balões que será visto mais adiante.

Já nesta figura anterior aparecem explicações num quadro acima interagindo com o aluno os conteúdos pertinentes aos objetivos e requisitos antes apresentados.



Figura 07 – Nas Ondas do Rádio 4 (Rived, 2007 – p. 06)

Nesta figura acima os personagens já trocam ideias sobre o que esta acontecendo na história que esta sendo contada e com isto vai envolvendo o aluno e o mesmo vai aprendendo os conteúdos apresentados na história. O objetivo deste exemplo acima foi basicamente mostrar como é o funcionamento de objetos desenvolvido através de uma programação via código, mesmo ele sendo mais indicado para alunos do segundo grau.

2.1.2 Exemplo de objeto virtual de aprendizagem sem a utilização programação em linguagem compilada

Já os objetos desenvolvidos **sem programação em linguagem compilada**, utilizando basicamente os programas de apresentação como **PowerPoint**, podem não ter uma qualidade muito boa, mas como destacado anteriormente, os professores não necessitarão de ninguém mais para auxiliar a sua construção. Veja este primeiro exemplo de SOMA:

CALCULE :



Figura 8 – OVA em PowerPoint (1º passo) – (CARRO..., 2015, p. 07)

Veja que neste exemplo simples a cada clique vai sendo feita a **soma** já pré-determinada.

CALCULE :



Figura 9 - Ova em PowerPoint (2º passo) – (CARRO ..., 2015, p. 07)

Aqui como visto já tem um carrinho pronto para ser somado.

Veja a representação a seguir:

CALCULE :



Figura 10 - OVA em PowerPoint (3º passo) – (CARRO..., 2015, p. 07)

Nesta figura acima tem a soma pronta. Como visto podem ser feitos objetos bem simples, mas para as crianças é algo que chama bem mais atenção, sendo um dos principais objetos dos objetos virtuais de aprendizagem.

2.2 O que os OVAs representam para o aprendizado

Como visto os objetos virtuais de aprendizagem – OVAs, tornam o aprendizado bem mais atraente para os alunos, mesmo de séries iniciais, pois eles já nascem numa era em que o apelo digital é muito forte como celulares, videogames, internet e outros.

Pode-se dizer que é desafiador para os professores, principalmente de ensino fundamental, fazer com que uma criança de seis, sete anos fique concentrada em um determinado assunto, como exemplo as operações básicas (Soma, subtração, multiplicação e divisão) segurando um lápis, onde na realidade em casa as crianças tem grande aporte tecnológico como jogos, simuladores e outros meios de interação bem mais atraentes.

Veja o seguinte exemplo dado para uma criança:

Se for feita de forma escrita a lápis, uma soma: $1 + 1 = 2$

A princípio o aluno faria e aprenderia, mas teria algum atrativo? Este procedimento chamaria atenção deles? Pelo que se vê praticamente nada, não querendo desmerecer a forma tradicional de ensinar que certamente tem sua importância.

Mas analisando o exemplo a seguir é notada a facilidade que se tem com os objetos virtuais. Se o mesmo exemplo de soma com os objetos virtuais de aprendizagem utilizando-se de recursos visuais mais atuais fosse aplicado, certamente às crianças se interessariam bem mais, veja o exemplo a seguir:



Figura 11 - OVA em PowerPoint (Soma simples) – (CARRO..., 2015, p. 08)

Ou

$$1 + 1 = 2$$

Não se pode esquecer o propósito principal neste caso que é o ensino da operação **SOMA** e que a parte visual é apenas um chamativo, um elemento a mais, servindo como ferramenta de apoio.

Desta forma os objetos virtuais de aprendizado servem basicamente como ferramenta que proporciona interatividade, curiosidade e prende a atenção dos alunos proporcionando assim o aprendizado de forma mais descontraída.

2.3 A Evolução do aprendizado no contexto geral até chegar aos OVAs

Não se quer e nem se tem objetivo discutir sobre **aprendizado** não sendo o foco deste trabalho, mas não se poderia falar de objetos virtuais de aprendizagem sem antes pelo menos tratar da aprendizagem de uma forma geral.

Com isto **todos os sujeitos** envolvidos têm de estarem aptos a utilizar as novas tecnologias e o que se vê na realidade é que muitas vezes os professores é que estão muito atrasados em relação aos alunos na questão tecnológica. Maiores detalhes serão vistos no capítulo dois.

2.3.1 Ambientes de aprendizagem no geral

Para Coscarelli (2003, p. 27) apud Black e McClintock (1996) e Dewey (1933) os Ambientes de aprendizagem são como sistemas de ensino e aprendizagem integrados e abrangentes capazes de promover o engajamento do aluno.

Conforme Coscarelli (2003, p. 27),

Em tais ambientes, as atividades de ensino e aprendizagem centram-se preferencialmente no aluno, por meio de apresentações orientadas, manipulações, investigações, explorações, etc. Além disso, os conteúdos (conceituais, atitudinais, procedimentais e condicionais) a serem desenvolvidos encontram-se interrelacionados, articulando os diversos saberes de várias áreas, na tentativa de resgatar a visão de totalidade nos conhecimentos construídos e a preparação para a vida.

A mesma autora ressalta que para criar um ambiente de aprendizagem muitas vezes o professor ao invés de perguntar: **“o que estarei ensinando aos meus alunos?”** na verdade deve perguntar: **“que atividade meus alunos devem fazer para aprender”**, sendo assim feita a construção do conhecimento e não simplesmente receber tudo pronto (COSCARELLI, 2003, p. 27).

No momento que um OVA é manipulado o aluno estará construindo e reconstruindo o aprendizado, cumprindo o principal papel dele, fazendo com que os alunos não fiquem como meros expectadores e que se tenha uma ampla integração entre aluno-computador-professor, fechando assim o ciclo.

2.3.2 As novas tecnologias influenciando no aprendizado tradicional

O uso dos recursos tecnológicos em sala de aula requer muita reflexão por parte do professor, porque certamente eles têm de vir para agregar e não mecanizar ou substituir o aprendizado.

Conforme cita Scarton (2006, p. 10) apud Oliveira (1996):

A informática é vista como favorável a atividade cognitiva de estruturação das representações do conhecimento e também no desenvolvimento emocional. É um recurso para que as pessoas possam, apesar das suas dificuldades, desenvolver potencialidades cognitivas. A partir das relações de aprendizagem e concepção de educação, pode-se chegar à premissa básica em relação ao uso do computador na educação. Todo o uso do computador traz em si certa concepção de aprendizagem.

Para Coscarelli (2003, p.43) apud Aparici (1996) alguns questionamentos devem ser feitos, como:

Qual o suporte deve ser o organizador do processo de ensino / aprendizagem?
Qual a combinação de meios mais apropriados em uma dada situação?
Qual a proporção de cada um a ser utilizada?
Que mensagem didática se coloca em cada suporte?
Que tarefas comunicativas se desenvolvem em cada meio?

Como visto são diversos questionamentos que devem ser feitos ao se pensar as tecnologias influenciando o aprendizado.

Coscarelli (2003, p. 43) ensina que:

[...] os recursos tecnológicos são mutáveis e o sujeito é quem determina o uso que fazemos desses recursos. Essas intenções se referem aos paradigmas educacionais e comunicacionais presentes na escolha e na utilização dos deferentes recursos tecnológicos. É interessante rever um pouco nosso conhecimento, sobre pelo menos duas perspectivas de ensino e aprendizagem.

Estas duas perspectivas conforme Coscarelli (2003, p.43) são descritas da seguinte forma:

1º) **Comportamentalista:** Aquela que se baseia na transmissão da informação, que considera o aluno como receptor de informações necessárias à sua formação.

2ª) **Construtivista:** Bem conhecida, considera o aluno como sujeito de sua própria aprendizagem, capaz de vivenciar situações desafiadoras dos pontos de vista cognitivo e social.

Conforme a autora acima citada observando estas duas perspectivas se tira algumas considerações: Na perspectiva **comportamentalista** os alunos são meros expectadores, onde os professores repassam seus conhecimentos, sendo uma única via, quase não há diálogo, já na perspectiva **construtivista** a comunicação é de duas vias, há uma troca constante de comunicação.

Como se vê então com os objetos virtuais de aprendizagem há uma construção contínua, sendo este o grande diferencial, tornando os objetos virtuais de aprendizagem bem mais atraentes para o aluno de uma maneira geral.

2.3.3- Qual a forma ideal de aprendizagem na nova escola?

As duas formas conhecidas de aprendizado são **instrucionismo** e **construcionismo**. Este último na verdade é a forma mais atual e mais ligada à realidade de quando se coloca um computador na escola devido ao fato que o aluno interage e constrói o conhecimento junto a softwares preparados para tal. Projetos como o **RIVED** são na verdade maneira construcionista, pois propiciam aos alunos a construção do aprendizado e não simplesmente serem treinados em algo que pouco lhes atrai.

Conforme Valente (2012, p. 10):

(...) o uso do computador na criação de ambientes de aprendizagem que enfatizam a construção do conhecimento apresenta enormes desafios. Primeiro, implica em entender o computador como uma nova maneira de representar o conhecimento. Segundo, requer a análise cuidadosa do que significa ensinar e aprender, bem como demanda rever o papel do professor nesse contexto. Terceiro, a formação desse professor envolve muito mais do que prover o professor com conhecimentos sobre computadores.

Valente (2012, p. 11) cita no que tange ao professor:

O preparo do professor não pode ser uma simples oportunidade para passar informações, mas deve propiciar a vivência de uma experiência. É o contexto da escola, a prática dos professores e a presença dos seus alunos que determinam o que deve ser abordado nos curso de formação. Assim o processo de formação deve oferecer condições para o professor construir conhecimento sobre as técnicas computacionais e entender por que e como integrar o computador na sua prática pedagógica.

Ambas as técnicas são de grande valia para o aprendizado, mas nos dias atuais a construtivista tem uma aceitabilidade maior pelo fato de fazer que todos os envolvidos participem construindo o objeto de aprendizagem.

3 O que representa as TICs – Tecnologias de Informação e Comunicação.

As TICs na verdade são as tecnologias de informação e comunicação, sendo que para Pacievitch (2012, p. 11) são:

Tecnologia da informação e comunicação (TIC) pode ser definida como um conjunto de recursos tecnológicos, utilizados de forma integrada, com um objetivo comum. As TICs são utilizadas das mais diversas formas, na indústria (no processo de automação), no comércio (no gerenciamento, nas diversas formas de publicidade), no setor de investimentos (informação simultânea, comunicação imediata) e **na educação (no processo de ensino aprendizagem, na Educação a Distância)**. (Grifo nosso).

Para a mesma autora deve observar que “O desenvolvimento de hardwares e softwares garante a operacionalização da comunicação e dos processos decorrentes em meios virtuais”.

4 O Computador, professor, aluno e suas relações na escola

A simples inserção de tecnologias como já foi citado anteriormente não garante nada o bom aprendizado pelos alunos, se os professores não tiverem qualificados e devidamente atualizados com questões pertinentes ao ferramental que são utilizados pelos alunos atualmente, de nada vale ter novas tecnologias.

O que nota-se é que tem que existir a motivação por parte dos professores também em utilizar as TICs, fazendo com que os alunos construam o conhecimento de forma ordenada, pois de nada vale deixar um aluno simplesmente conectado na web se ele não tiver o que fazer em relação com os conteúdos que lhes são pertinentes.

Há algum tempo esta é uma preocupação que vem crescendo no âmbito acadêmico, fazendo com que os professores aprendam novas ferramentas de auxílio ao aprendizado de uma forma geral, para ver se suas disciplinas são melhores aceitas pelos alunos.

5 Aplicabilidade dos OVAs com o Uso do PowerPoint

O foco deste artigo é dar uma visão geral do que representam os OVAs e como eles podem ser construídos de forma simplificada sem grandes conhecimentos técnicos sem necessidade de serem programados em uma linguagem de programação.

5.1 Ferramentas para criar os OVAs

O software **PowerPoint** é uma ferramenta que pode fazer coisas complexas, mas se torna simples porque é intuitiva, facilitando a confecção de apresentações das mais variadas formas das mais variadas complexidades.

A grande vantagem de se utilizar o software PowerPoint é que ele com um treinamento básico pode se conseguir fazer OVAs sem a necessidade de uma programação compilada e conseqüentemente a necessidade de programadores para interagir a cada vez que se tenha alguma mudança no projeto.

5.2 Uma experiência com OVAs em operações simples

Tudo inicia na tela principal do PowerPoint aonde vai se colocando os slides um após o outros para depois funcionarem de forma integrada, como ele faz normalmente.

Nesta tela principal vai se colocando em cada slide os assuntos de interesse, neste caso aqui de forma bem simples vai se trabalhar com as operações básicas (soma, multiplicação e a subtração). Veja o exemplo abaixo:

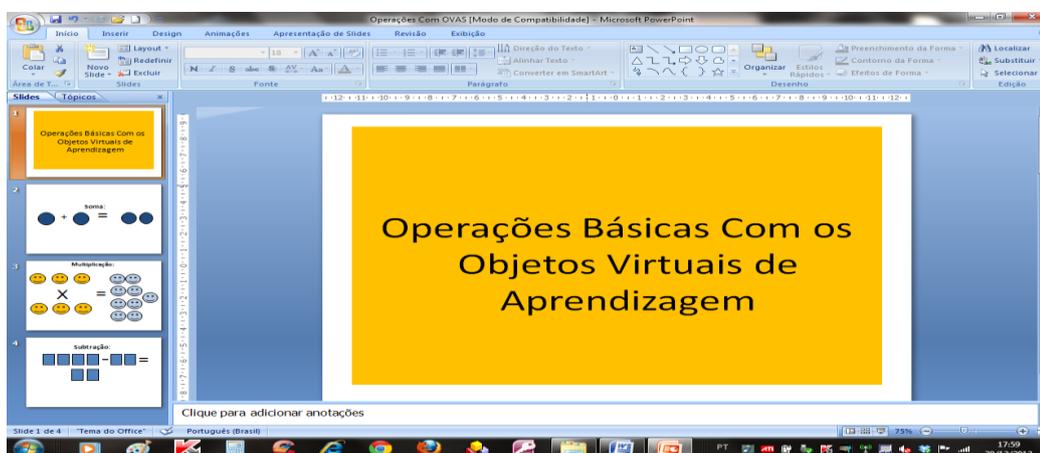


Figura 12 – A tela principal do PowerPoint (Autor, 2015, p. 12)

Para exemplificar o funcionamento será pego o terceiro Slide da **Multiplicação** que se constrói colocando-se todos os itens no slide, o que irá variar são os efeitos aplicados, veja a seguir:

Num primeiro momento aparece o termo **MULTIPLICAÇÃO:**

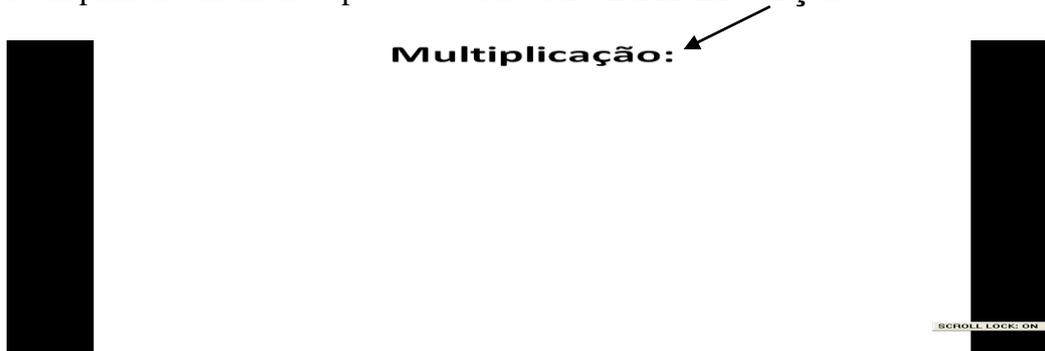


Figura 13 – A multiplicação em PowerPoint – Passo 1 (Autor, 2015, p. 13)

Na sequência vêm os seguintes itens da tela (Três carinhas amarelas) e assim dando-se um click:



Figura 14 – A multiplicação em PowerPoint – Passo 2 (Autor, 2015, p. 13)

Após o click anterior vem o item multiplicador representado pelo “X”, mais um click vem:



Figura 15 – A multiplicação em PowerPoint – Passo 3 (Autor, 2015, p. 13)

Logo após o click irá aparecer mais três carinhas amarelas:

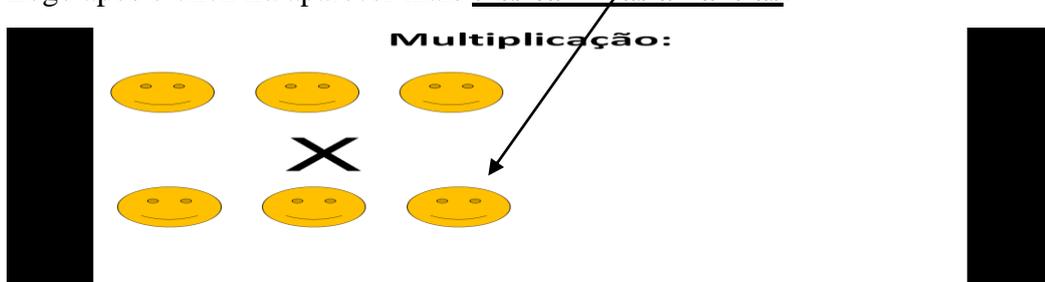


Figura 16 – A multiplicação em PowerPoint – Passo 4 (Autor, 2015, p. 13)

Na sequência virá o sinal de “igual”:

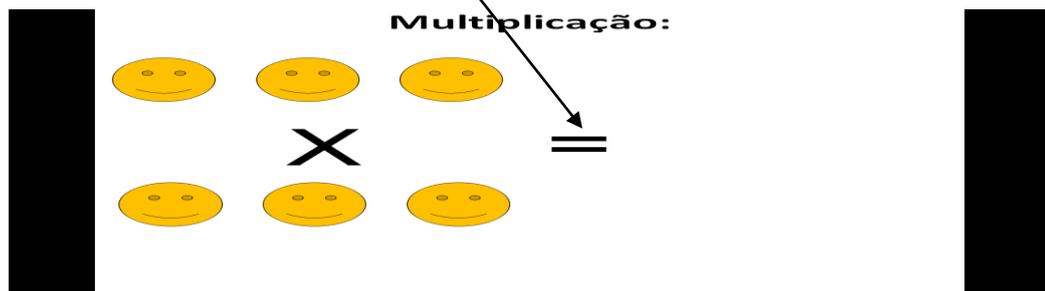


Figura 17 – A multiplicação em PowerPoint – Passo 5 (Autor, 2015, p. 14)

E para finalizar a multiplicação vem com nove itens azulados:

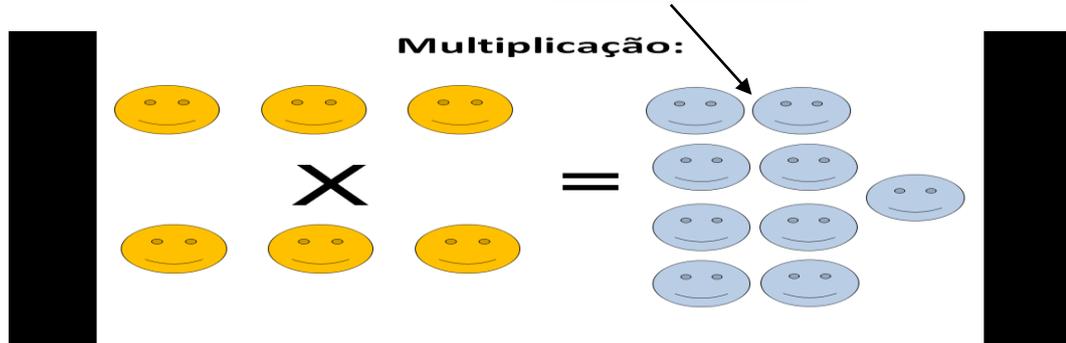


Figura 18 – A multiplicação em PowerPoint – Passo 6 (Autor, 2015, p. 14)

Esta pronta à multiplicação em seis passos, como dá bem para ver é somente efeitos, pois todos os itens estão dispostos em uma única tela, com os efeitos dá a impressão que esta se passando várias telas uma após a outra e na verdade não o é.

Neste exemplo foi feito as operações mais simples possíveis, mas podem-se colocar fundos dos mais variados, construindo assim seu objeto da forma que bem desejar, com as cores que quiser, ou seja, vai dai da destreza do educador ou aluno que interagir com a ferramenta Power Point.

Esta ideia serve para toda e qualquer tipo de ação, sendo tudo **uma ilusão de óptica**, mas que para crianças dá a impressão que o “**computador esta fazendo as operações**” e assim fixando o conteúdo proposto, onde fica algo diferente da tradicional forma de se fazer as coisas, possibilitando assim um maior interesse por parte dos alunos, principalmente os pequeninos.

6 Conclusão

Com os OVAs (Objetos Virtuais de Aprendizagem) fica muito claro a facilidade que trás ao aprendizado de crianças e adolescentes de uma forma geral, quebrando um paradigma na forma de ensinar dos professores e de aprender dos alunos.

Sendo assim na verdade os conteúdos de uma forma de outra tem de serem passados, bastando serem escolhidas as ferramentas para que os mesmos cheguem aos alunos e que os mesmos consigam absorver de uma forma não tradicional e que este entendimento seja fixado da melhor forma possível.

Observa-se que tudo que é novo sempre chama mais a atenção principalmente por parte das crianças que são muito facilmente dispersadas por qualquer coisa diferente. Na verdade o que se busca é que as crianças e adolescentes compreendam que os conteúdos ensinados nas escolas podem ser de maneira mais tranquila e agradável e para tanto surgem os Objetos Virtuais de Aprendizagem (OVA) que podem ser ferramentas impulsionadoras do interesse destes alunos.

Os OVAs tem uma função muito importante no aprendizado, mostrando que se aprende somente com lápis e papel, mas que existem outras mídias que podem interagir de forma positiva com o aprendizado, desde que o elemento formador no caso o professor tenha o mínimo de capacidade para conduzir atividades que chamem a atenção dos mesmos.

Sendo assim a preocupação maior que se encontra, é como se irá capacitar estes elementos formadores? Precisaria um ferramenta super complexa para isto? Como cativar os alunos para que os mesmos interajam melhor com os conteúdos?

Portanto como visto com o PowerPoint ou outra ferramenta de apresentação pode-se criar um OVA e transmitir conhecimento de forma simples e inovadora.

7 Referências

Coscarelli, Carla V. (2003), Novas tecnologias, novos textos, novas formas de pensar, Autêntica, Belo Horizonte.

RIVED. (2015), Nas ondas do rádio, <http://rived.mec.gov.br/>.

Pacievitch, Thais. (2012), <http://www.infoescola.com/informatica/tecnologia-da-informacao-e-comunicacao/>.

Scarton, Gilsa. N. A. (2006), Informática Educativa Favorecendo o Processo de Aprendizagem de Crianças com Necessidades Educacionais Especiais, Unijuí, Ijuí.

UNIJUÍ (2012), Fábrica Virtual, http://www.projetos.unijui.edu.br/matematica/fabrica_virtual/.

Valente, José (2012), Informática na Educação, <http://www.nte-jgs.rct-sc.br/valente.htm>.