

APRENDIZAGEM ORIENTADA A OBJETOS NO AMBIENTE INTERATIVO DA LOUSA DIGITAL: SUBSÍDIOS PARA INOVAÇÃO

Profª Drª BARROS, Daniela Melaré Vieira
Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP
Prof. ANTONIO, Wagner Junior
Universidade Metropolitana de Santos – UNIMES

Resumo

Análise sobre o conceito de objetos de aprendizagem virtuais, buscando comprovar sua aplicabilidade no contexto interativo e simulado através da lousa digital. Para isso, a pesquisa propõe a construção de módulos educacionais pelo docente seguindo o princípio de objetos de aprendizagem, utilizando os recursos disponíveis no PowerPoint, software da plataforma Windows, contemplando os elementos: interatividade, interdisciplinaridade, bem como sua aplicação através da lousa digital, uma inovação no contexto educativo que potencializa a sala de aula como ambiente simulado, interativo e virtual. O eixo central desta pesquisa é o paradigma da virtualidade e a virtual literacy. O objetivo deste trabalho é apresentar referências sobre o conceito de objetos de aprendizagem virtuais, bem como subsídios para sua elaboração com os recursos do PowerPoint e aplicação com a lousa digital interativa.

Palavras-chave: Objetos de aprendizagem virtuais; lousa digital interativa; paradigma da virtualidade; virtual literacy.