

Utilização do Adobe Captivate® na elaboração de tutorial do objeto de aprendizagem **Condutividade**

João Ribeiro Franco Neto¹ (PG)*, Walteno Martins Parreira Junior² (PQ), Rejane Maria Ghisolfi da Silva³ (PQ)

⁽¹⁾ Rede SESIMINAS de Educação/Prefeitura Municipal de Ituiutaba – profjoaoneto@yahoo.com.br

⁽²⁾ UEMG – Campus Ituiutaba / Uniminas - Uberlândia

⁽³⁾ Universidade Federal de Uberlândia- UFU

Palavras Chave: *Objetos de aprendizagem, Tutorial, Ensino de Química.*

Introdução

Este projeto apresenta o software Adobe Captivate® como uma opção para a produção de tutoriais de objetos de aprendizagem (OA) da Rede Interativa Virtual de Educação (Rived).

O Rived tem como objetivo melhorar o papel do professor como um facilitador e líder do processo ensino-aprendizagem. Visa incrementar o papel do aluno como um agente que aprende, raciocina, investiga e resolve problemas. Consiste numa rede de distribuição de objetos de aprendizagem.

Um objeto de aprendizagem é qualquer elemento digital ou não que pode ser usado para apresentar um conteúdo e utilizado como apoio a aprendizagem. Segundo Anjos¹, “Os objetos de aprendizagem, na maioria das vezes, são digitais e permitem, ao aluno, construir seu conhecimento enquanto interage com estes objetos. Recursos online ou objetos de aprendizagem podem ser criados em qualquer mídia ou formato: applets java; animação flash; vídeo ou áudio; foto; apresentação powerpoint; sítios Web.”

O uso da tecnologia da informação é uma das opções que o profissional da área de educação tem para atingir o educando e atrair a sua atenção.

Para Tarouco et al (2003)², “os objetos de aprendizagem são mais eficientemente aproveitados, quando organizados em uma classificação de metadados e armazenados em um repositório integral a um sistema de gerenciamento de aprendizagem”.

Resultados e Discussão

O software utilizado foi o Adobe Captivate®, que pode gravar a área de trabalho com ou sem, importar arquivos do Power Point ou AVI e transformar tudo isso em vídeos aulas.

Foi desenvolvido um tutorial para o OA **Condutividade**, facilitando o trabalho do professor em entender a atividade e aplicá-la da melhor forma possível, utilizando os recursos de interatividade que o software proporciona.

Nesse tutorial é demonstrado, de forma correta, a utilização do OA, utilizando recursos de animação e

áudio, facilitando assim a interação com o professor.

Os tutoriais desenvolvidos são gerados como páginas de internet, com extensão ".swf" (de *Shockwave Flash File*). Podem ser visualizados usando um navegador que o suporta ou através do *Flash Player*, que é um aplicativo distribuído gratuitamente pela Adobe. São executados nos sistemas operacionais Windows® ou Linux®.



Figura 1. Tela do OA Condutividade.

Conclusões

A utilização de tutoriais pode facilitar a aplicação pelos professores dos OA distribuídos pelo Rived, já que existe hoje, principalmente nas escolas públicas, uma grande dificuldade dos professores em utilizar esses objetos nos laboratórios de informática.

O OA deve proporcionar visualização e manipulação. Deve planejar atividades que não possam ser realizadas em uma aula expositiva. Deve ser utilizado em sala de aula como uma ferramenta de apoio ao processo de ensino-aprendizagem, visando a construção do conhecimento.

¹ Anjos, A. M.; Maciel, C. e Alonso, K. M. *Objetos de Aprendizagem: Uma Proposta de Produção de Conteúdo Digital no NEAD*. Acesso em 03/09/2007 http://www.ic.uff.br/~cniaciel/anjos_maciel2005.pdf

² Tarouco, L. M. R.; Fabre, M. J. M.; Tamusiunas, F. R. *Reusabilidade de objetos educacionais*. In: RENOTE (Revista Eletrônica de Novas Tecnologias na Educação). Porto Alegre: s.ed. v.1, n.1. Fev 2003. Acesso em 03/09/2007 http://www.cinted.ufrgs.br/renote/fev2003/artigos/marie_reusabilidade.pdf