

# Objetos Digitais Educacionais no PNLD 2014: uma análise sobre o ensino dos novos letramentos

Juliana Vegas Chinaglia<sup>1</sup> (UNICAMP)

## **Resumo:**

Este trabalho é fruto de algumas reflexões acerca de uma pesquisa em andamento de Mestrado em Linguística Aplicada, que tem como objetivo fazer uma análise documental, de abordagem qualitativa, dos Objetos Educacionais Digitais (OEDs), presentes junto às coleções aprovadas no Plano Nacional do Livro Didático (PNLD), em sua edição de 2014, refletindo se são materiais didáticos digitais adequados para o ensino de língua portuguesa, dentro de uma perspectiva dos novos letramentos. Estes objetos retomam o conceito de objetos digitais de aprendizagem, devendo ser pequenos, reusáveis, interoperáveis e recuperáveis. Eles também abrem a discussão para o que são e como deveriam ser materiais digitais, tendo em vista que sua maior contribuição seria o ensino de novos letramentos e não apenas transposições de atividades escolares para uma nova linguagem, digital. Um novo letramento não é caracterizado apenas por uma nova tecnologia ou o uso de uma nova técnica, mas é resultado de uma nova mentalidade, caracterizada por colaboração, distribuição, dispersão, quebra de hierarquias tradicionais e rompimento de paradigmas como o do livro e do espaço físico, para o ambiente digital e o cyberspaço. O que se pode concluir, através de uma pequena análise de um destes OEDs, a nível técnico e de conteúdo, é que pouco ou nada se traz de inovador, sendo materiais que ainda operam na lógica comercial do impresso das editoras e que trazem atividades escolares tradicionais, como uma questão de múltipla escolha, em que o clique sobre a resposta é considerado como um jogo eletrônico educativo.

**Palavras-chave:** novos letramentos, objetos digitais de aprendizagem, materiais didáticos, PNLD, OED.

## **1 Introdução**

Este trabalho é fruto de algumas reflexões acerca de uma pesquisa de Mestrado em andamento em Linguística Aplicada, que tem como objetivo fazer uma análise documental, de abordagem qualitativa, dos Objetos Educacionais Digitais (OEDs), presentes junto às coleções aprovadas no Plano Nacional do Livro Didático (PNLD), em sua edição de 2014, refletindo se são materiais didáticos digitais adequados para o ensino de língua portuguesa, dentro de uma perspectiva dos novos letramentos.

O PNLD tem como objetivo distribuir livros didáticos para as escolas públicas brasileiras. Para isto, avalia-se e resenha-se os livros aprovados no Guia do Livro Didático, para que professores e suas escolas possam escolhê-los. Nesta última edição, voltada para o Ensino Fundamental II, apresentou-se uma grande novidade: a possibilidade da inscrição de obras com conteúdos multimídia, que deveriam ser apresentados em um DVD, assim como passíveis de serem disponibilizados em ambiente virtual. Desta maneira, as obras de tipo 1 são somente as impressas e as de tipo 2 são as acompanhadas de multimídia. Estes conteúdos são os OEDs que, segundo o Edital do PNLD 2014, “devem ser apresentados nas categorias audiovisuais, jogo eletrônico educativo, simulador e infográfico animado, ou congregar todas ou algumas dessas categorias no estilo hipermídia” (BRASIL, 2011, p. 2).

A principal razão para tornar estes OEDs como objetos de estudo é a necessidade de repensarmos o que temos considerado como materiais didáticos digitais. Diversas políticas públicas

educacionais têm se direcionado a pensar como incluir as chamadas “novas tecnologias” na escola, sendo que uma delas é a inserção de materiais digitais (na forma de OEDs em DVD ou integrados em livros digitais), assim como a possível substituição do livro didático impresso pelo *tablet*. No entanto, embora seja fácil pensar em como mudar a tecnologia, isto é, livro para *tablet*, não é fácil criar um material em que seu conteúdo seja realmente novo e desafiador em relação aos anteriores. O que se têm visto são conteúdos digitalizados e não digitais, ou seja, transposições didáticas dos materiais impressos para os digitais, apenas traduzindo em uma nova linguagem (a digital), aquilo que já é velho conhecido das atividades escolares tradicionais, sem considerar atividades que sejam adequadas para inserir o alunado em novas práticas contemporâneas típicas da cultura digital (novos letramentos), o que, a meu ver, seria a grande contribuição que um material como este poderia trazer. Necessidade esta tão urgente em nossas escolas que tem tomado apenas a escrita impressa como objeto de aprendizagem, sem considerar as novas linguagens, mídias e semioses que se juntam e se misturam cada vez mais, produzindo novos artefatos, gêneros e práticas.

## 2 Objetos digitais de aprendizagem

O nome “Objetos Educacionais Digitais” (OED) tem ficado muito conhecido no Brasil, no entanto, esta é uma nomeação feita pelo Ministério da Educação, sendo que estes objetos retomam um conceito maior e mais amplo: o de *objetos digitais de aprendizagem* (OAs). Os OAs, segundo Leffa (2006), seguem quatro grandes princípios: granularidade, reusabilidade, interoperabilidade e recuperabilidade. A granularidade se refere ao fato de que devem ser pequenos módulos, que possam ser agrupados e ajustados a outros módulos. A reusabilidade significa que devem poder ser reusados em diferentes contextos e, por essa razão, totalmente independentes de quaisquer outras atividades. Já a interoperabilidade significa que devem ser passíveis de serem abertos em diferentes plataformas, navegadores e sistemas operacionais. E, por fim, a recuperabilidade representa que devem ser encontrados facilmente através de sistemas de metadados, como *tags*, por exemplo, que permitem achar sua localização, bem como sua relação com outros OAs para combinação. Ou seja, são pequenas atividades independentes, flexíveis, reusáveis e recombináveis, feitas na lógica de um conteúdo aberto e livre, que pode ser usado em qualquer contexto, por diferentes alunos e professores.

Por suas características, já foram associados à metáfora do Lego (Shepherd, 2000), por serem pequenas peças recombináveis, bem como em oposição a esta última, à metáfora de um átomo (Wiley, 2000), já que diferentemente dos Legos não são combináveis de qualquer forma, mas demandam conhecimento específico para combiná-los e uma estrutura que o determina para uma ou outra combinação e não qualquer uma delas.

## 3 Novos letramentos

Já é consolidado na literatura da área que não há apenas um tipo de letramento, o tradicional letramento da letra e do papel, mas letramentos múltiplos (Rojo, 2009). Desde o manifesto pela pedagogia dos multiletramentos (The New London Group, 1996), muito tem se considerado a respeito das multiplicidades características de nosso tempo contemporâneo, sendo elas tanto multiculturais, quanto multissemióticas, dizendo a respeito a diversidade de linguagens, semioses e mídias. Dentro desta mesma perspectiva temos como as novas tecnologias e os novos letramentos (Cope e Kalantzis, 2009) têm impactado nossa sociedade e, conseqüentemente, o ensino. No entanto, o que de fato há de “novo” nestes novos letramentos?

Respondem esta pergunta Lankshear e Knobel (2007), ao afirmar que um novo letramento é composto do uso de novas técnicas, mas essencialmente da presença um novo *ethos*. As novas

técnicas dizem respeito ao fato de que o digital permitiu a utilização da linguagem binária (0 ou 1), transformando todas as linguagens em uma só. Isso faz com que seja muito mais fácil criar enunciados multissemióticos, ao poder agregar imagens, vídeos, textos em um mesmo enunciado. Além disso, o digital e suas interfaces cada vez mais acessíveis e descomplicadas permitem que qualquer usuário comum edite fotos, vídeos, faça remixes e *mashups*, entre outros, podendo postá-los e compartilhá-los na *Web*. Porém, como afirmam os autores, o uso de novas técnicas não garante que estejamos em uma prática de novos letramentos, pois não há nada essencialmente novo, por exemplo, ao pedirmos que um aluno escreva um texto em um processador de texto, apenas. O que faz que um novo letramento seja realmente novo é a presença de um novo *ethos*. Este *ethos*, por sua vez, se refere a duas grandes mudanças: a emergência do *cyberespaço* e suas novas práticas de espacialização (como ter um perfil em rede social, por exemplo), e a transição de uma mentalidade físico-industrial para uma mentalidade *cyberespacial* e pós-industrial.

As diferenças entre estas duas mentalidades podem ser resumidas em cinco características a seguir. A primeira diferença é que na mentalidade físico-industrial (mentalidade 1, para simplificação) o valor de algo era definido pela sua escassez, isto é, quanto mais raro, mais valioso (por exemplo, ouro). Já na mentalidade *cyberespacial* e pós-industrial (mentalidade 2), o valor é definido pela dispersão, ou seja, quanto mais conhecido, distribuído, visível na mídia é um produto, mais valioso ele é (por exemplo, divulgar um videoclipe na *Web* antes de seu lançamento oficial em mídias como CD, DVD etc). A segunda diferença é que a lógica da mentalidade 1 é industrial, de produção em massa e em larga escala, sendo que as próprias ferramentas utilizadas são ferramentas de produção. Já a mentalidade 2 é pós-industrial, a produção é customizada, personalizada e suas ferramentas estão cada vez mais atreladas às novas tecnologias. A terceira diferença é que o foco da inteligência, da autoridade e da competência antes individuais e hierarquizados de cima para baixo, se tornam muito mais coletivos e horizontais, valorizando o trabalho em equipe e o trabalhador multitarefa. A quarta diferença é que antes o espaço era somente físico, fechado e determinado, agora com o *cyberespaço*, o espaço se torna mais contínuo, fluído e aberto. Por fim, a quinta e última grande diferença está na mudança de um paradigma do livro, regido pela ordem textual linear, para um paradigma do ambiente virtual, mudando a maneira como interagimos e produzimos os textos (se tornando mais multissemióticos e seguindo uma estrutura hipertextual, por exemplo).

Práticas típicas destes novos letramentos são a construção de páginas gratuitas, coletivas e colaborativas (como as wikis, sendo a mais famosa a Wikipédia), a criação de novos enunciados (como remixes, *mashups*, fanfics), a produção colaborativa e multissemiótica (como no Google Drive e Prezi), bem como práticas de engajamento em redes sociais (Facebook, Twitter, Instagram etc), pois valorizam a colaboração, distribuição, dispersão, neste novo espaço aberto, fluído e menos hierarquizado que é a *Internet*.

Os objetos digitais de aprendizagem, também, devido a suas características de serem flexíveis, reusáveis, customizáveis, interoperáveis e recuperáveis, parecem se encaixar perfeitamente na nova mentalidade descrita por Lankshear e Knobel (2007), pois deveriam romper o paradigma do livro para o do ambiente digital, bem como por serem objetos customizáveis para seu uso, se encaixam nesta lógica da produção pós-industrial em que os produtos, cada vez mais, se adaptam as necessidades do consumidor (no caso, das necessidades educacionais momentâneas de alunos e professores). Mas e os OEDs do PNLD 2014? Corresponderem a esta lógica? Podem ser considerados materiais adequados para um novo *ethos*? Para isto, na seção seguinte analisaremos brevemente um dos OEDs para vermos mais de perto seu funcionamento e suas características.

#### 4 Análise do OED “Palavras em jogo”

A fim de ver o funcionamento dos OEDs, escolhemos uma das três coleções do tipo 2, a coleção Para Viver Juntos, da Edições SM. A coleção apresenta, conforme aponta o Guia, OEDs

apenas dos eixos de conhecimentos linguísticos e leitura, sendo, segundo análise preliminar, 30 de conhecimentos linguísticos e 10 de leitura, totalizando seus 40 objetos. Destes, 34 são audiovisuais, 2 infográficos e 3 jogos eletrônicos educativos. Os audiovisuais, nesta coleção, se caracterizam quase sempre por animações em *flash* ou vídeos gravados por atores e especialistas, a fim de explicar um tópico gramatical, sendo este um dos pontos fracos da coleção, segundo o Guia: o tratamento extremamente gramatical dado aos OEDs, em contraposição ao caráter mais discursivo e textual da coleção impressa. Estes conteúdos se assemelham muito às já conhecidas teleaulas, não apresentando grandes inovações, especialmente em seus conteúdos, que tem caráter didático informativo e transmissivo. Os infográficos são compostos por interação com cliques e, portanto, tem um caráter mais participativo, embora também informativo. Já os jogos eletrônicos educativos são os que apresentam maior participação, pois permitem ao usuário interagir com o conteúdo. No entanto, o que é chamado de jogo pouco ou nada se aproxima de uma *game* real. Sem desafios ou narrativa envolvente, atividades de múltipla escolha são chamadas de jogos, por conterem a possibilidade do clique sobre a resposta correta, seguida de feedback positivo como “Muito bem!” ou negativo de “Tente novamente!”, bem como a contagem de erros e acertos pelos indicadores de pontuação.

Por serem o tipo de OED que mais traz complicações a primeira vista e o que mais poderia trazer inovações, por poder se aproximar de uma prática contemporânea (a de jogar *games*), escolhemos um dos jogos desta coleção para analisá-lo mais de perto. O jogo escolhido chama-se “Palavras em jogo” e pertence ao 7º ano. O jogo inicia-se com uma narração, acompanhada de conteúdo visual correspondente, sobre palavras que possuem fonemas iguais, porém grafias diferentes, por exemplo, a diferença entre o uso de X e CH (figura 1).



**Figura 1.** Narração inicial do OED “Palavras em Jogo”, Para Viver Juntos, Edições SM. Disponível em <[www.edicoessm.com.br](http://www.edicoessm.com.br)>, acesso em 06 out. 2014.

A seguir, surgem questões de “Qual é a grafia correta?”, com duas respostas possíveis de serem clicadas (figura 2), acompanhadas de uma ilustração correspondente. Ao errar, é possível tentar novamente, sendo a resposta correta óbvia. Ou seja, não há qualquer desafio nem sequer para um estudante nesta idade escolar, além da checagem de conhecimentos sobre grafias corretas.



**Figura 2.** Atividade no OED “Palavras em Jogo”, Para Viver Juntos, Edições SM. Disponível em <[www.edicoessm.com.br](http://www.edicoessm.com.br)>, acesso em 06 out. 2014.

Portanto, se dividirmos o OED em dois níveis, o técnico e o de conteúdo, podemos analisar que no nível técnico ele é granular e interoperável, pois é pequeno e pode ser agrupado e re combinado a outros OEDs, bem como pode ser aberto por diferentes sistemas e navegadores. Porém, não é reúsavel e recuperável, pois é atrelado (inclusive visualmente com marca d’água) à coleção Para Viver Juntos, não estando disponível de forma gratuita para reuso, sem passar pelos direitos autorais da editora. Assim como, para proteger este mesmo direito, está presente apenas no portal da editora, que através de login e senha para professores e alunos cadastrados dá direito de acesso ao OED, na Galeria de Recursos. Isto é, não está disponível para localização em repositórios abertos de recursos e objetos educacionais, como o Portal do Professor/MEC, por exemplo. Esta é uma das falhas mais evidentes destes objetos. Seguindo a lógica comercial, não procuram ser objetos que sigam a lógica de um novo *ethos* de dispersão e distribuição, mas apenas materiais digitais complementares das editoras, seguindo os mesmos princípios dos impressos. Não cumpre-se, também, uma das propostas sugeridas no Edital, de que estes conteúdos poderiam vir a ser disponibilizados de maneira gratuita e livre no Portal do Professor.

Já a nível do conteúdo, podemos perceber que não propõe-se atividades voltadas para o ensino de novos letramentos, assim como não perpassam práticas de um novo *ethos* e uma nova mentalidade. Apenas transpõe-se atividades tradicionais escolares (como as de múltipla escolha) para uma nova linguagem, digital. Porém, até isso é feito de maneira equivocada, pois o estudo é descontextualizado e com pouca reflexão e/ou análise linguística, incentivando apenas a memorização de conteúdos gramaticais.

## Conclusão

Os OEDs do PNLD 2014 não são tentativas totalmente equivocadas, pois ensaiam o surgimento de materiais digitais, que tendem a se tornar o futuro dos materiais didáticos. Porém, como é possível concluir através de uma pequena análise, ainda parecem não apresentar propostas que possam realmente complementar os livros impressos. Isto é, ainda não são materiais digitais que contribuem para o ensino dos novos letramentos, o que traria grande ganho ao ensino de língua portuguesa, se pudessem ser trabalhadas práticas da cultura digital em ambiente digital e não apenas através de gravuras e instruções em livros impressos, por exemplo. Também a nível técnico podemos perceber que os OEDs ainda custam em operar em uma lógica mais aberta, livre e distribuída, se mantendo presos à velhas lógicas comerciais editoriais.

Isto nos mostra o quanto ainda devemos pensar e repensar o que são objetos digitais de aprendizagem adequados para o ensino de língua portuguesa, definindo que conteúdos e de que forma devem ser abordados, que atividades, gêneros e propostas podem ser relevantes e assim por diante. Não basta apenas colocarmos a tecnologia na escola, mas é preciso sabermos o que fazer com ela, a fim de trabalharmos, de fato, com os novos letramentos.

## Referências Bibliográficas

- 1] BRASIL. Ministério da Educação. *Editais de Convocação para o Processo de Inscrição e Avaliação de Coleções Didáticas para o Programa Nacional do Livro Didático PNLD 2014*. Brasília: MEC/FNDE/SEB, 2011. Disponível em <<http://www.fnde.gov.br/programas/livro-didatico/livro-didatico-editais/item/3963-pnld-2014-anos-finais-do-ensino-fundamental>>. Acesso em 8 maio 2014.
- 2] \_\_\_\_\_. *Guia de livros didáticos PNLD/2014: Língua Portuguesa*. Brasília: MEC/FNDE, 2013.
- 3] COPE, B.; KALANTZIS, M. Multiliteracies: New Literacies, New Learning. *Pedagogies: An International Journal*, Vol.4, 2009, pp.164-195.
- 4] LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. *A new literacies sampler*. New York: Peter Lang, 2007.
- 5] LEFFA, V. J. Nem tudo que balança cai: Objetos de aprendizagem no ensino de línguas. *Polifonia*, v. 12, n. 2, p. 15-45, Cuiabá, 2006. Disponível em <[http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/obj\\_aprendizagem.pdf](http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/obj_aprendizagem.pdf)> Acesso em 18 maio de 2013.
- 6] ROJO, R. H. R. *Letramentos múltiplos, escola e inclusão social*. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.
- 7] SHEPERD, C. *Objects of interest*. Disponível em <<http://www.fastrak-consulting.co.uk/tactix/Features/objects/objects.htm>>. Acesso em 22 jul. 2013.
- 8] THE NEW LONDON GROUP (Cazden, Courtney, Bill Cope, Mary Kalantzis et al.). A pedagogy of multiliteracies: designing social futures. *Harvard Educational Review*, Vol.66, No.1, Spring 1996, p. 60-92. Disponível em: <[http://newlearningonline.com/~newlearn/wp-content/blogs.dir/35/files/2009/03/Multiliteracies\\_HER\\_Vol\\_66\\_1996.pdf](http://newlearningonline.com/~newlearn/wp-content/blogs.dir/35/files/2009/03/Multiliteracies_HER_Vol_66_1996.pdf)>. Acesso em 6 nov. 2012.
- 9] WILEY, D. *Learning Object Design and Sequencing Theory*. Tese (Doutorado em Filosofia). Brigham Young University, Provo, 2000. Disponível em <<http://opencontent.org/docs/dissertation.pdf>>. Acesso em 22 jul. 2013.

---

i

**Juliana Vegas CHINAGLIA, Mestranda**  
Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)  
Departamento de Linguística Aplicada  
[juliana.vegaschinaglia@gmail.com](mailto:juliana.vegaschinaglia@gmail.com)