

Capítulo 7

Objeto de aprendizagem e unidade de conhecimento

Rosane Lowenthal

SciELO Books / SciELO Livros / SciELO Libros

LOWENTHAL, R. Objeto de aprendizagem e unidade de conhecimento. In: *Saúde mental na infância: proposta de capacitação para atenção primária* [online]. São Paulo: Editora Mackenzie, 2013. Saberes em tese collection, vol. 2, pp. 63-64. ISBN 978-85-8293-727-3. Available from: doi: [10.7476/9788582937273](https://doi.org/10.7476/9788582937273). Also available in ePUB from: <http://books.scielo.org/id/db864/epub/lowenthal-9788582937273.epub>.



All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International license](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença [Creative Commons Atribuição 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia [Creative Commons Reconocimiento 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Objeto de aprendizagem e unidade de conhecimento

O objeto de aprendizagem representa um recurso, uma unidade, um instrumento que pode ser digital ou não, vinculado ou não à internet, com uma proposta voltada para a educação. Seu uso favorece a aquisição de conhecimentos, competências e habilidades (SEQUEIRA, 2009).

Os objetos de aprendizagem se configuram como construções virtuais programadas, que além de permitir designers, cores, movimentos, efeitos, são um novo tipo de instrução, utilizando outras linguagens de computação (ANTONIO JUNIOR; BARROS, 2005). São elementos baseados no computador e na internet e têm sido apontados pela literatura como uma solução eficiente para os problemas de redução de custo de desenvolvimento de conteúdo devido à sua grande capacidade de reutilização, ou seja, um objeto de aprendizagem desenvolvido é disponibilizado a outros instrutores que podem utilizá-lo de diferentes maneiras (MIRANDA; COSTA, 2009). A pluralidade de recursos midiáticos nos objetos de aprendizagem pode promover uma maior eficiência do processo educacional (NASH, 1999).

Segundo Martinez (2000), os objetos de aprendizagem devem ser desenhados usando um enquadramento conceitual inserido em teorias, estratégias e metodologias instrucionais. Caso

contrário, será apenas um objeto de conteúdo e não um objeto de aprendizagem. Assim, deve-se considerar que:

[...] para desenhar objetos com sucesso é necessário levar em conta os muitos fatores que impedem ou facilitam a aprendizagem, além de identificar e combinar as teorias, os enquadres conceituais, os processos, as relações, as metodologias, os tratamentos e os ambientes que melhor influenciem a aprendizagem de sucesso para diferentes tipos de aluno (MARTINEZ, 2000).

Portanto, é necessário o conhecimento e entendimento das diversas memórias para planejar melhor os objetos de aprendizagem, o que pode determinar ou não o êxito do processo de aprendizagem. Os princípios para a construção de objetos de aprendizagem buscam integrar a usabilidade do design e a usabilidade pedagógica (ANTONIO JUNIOR; BARROS, 2005).

O Projeto Homem Virtual é um exemplo de objeto de aprendizagem que utiliza recursos de comunicação visual por meio da computação gráfica 3D para transmitir conhecimentos de forma dinâmica (CHAO, 2008). Se a esse objeto de aprendizagem forem agregados recursos como roteirização de assuntos com inclusão de mensagens significativas, sonoplastia e narração para reforçar a transmissão de conhecimentos, formamos uma unidade de conhecimento (CHAO, 2011), ou seja, um recurso pedagógico interativo resultante da combinação de diferentes ferramentas multimídias, objetivando um processo de aprendizagem estruturado como uma rede de conceitos. O design estrutural da unidade de conhecimento considera que pessoas diferentes aprendem de formas diferentes e, para tanto, são utilizados fatos e informações das diversas esferas do conhecimento disponibilizadas por linguagens multimídias de vídeo, infográficos, *slides*, textos, exercícios, referências, em uma só página (BRASIL, 2011c).