



CRIAÇÃO DO MAPA INTERATIVO PARA O APRENDIZADO DO TURISMO CULTURAL DO ESTADO DE SERGIPE¹

Jailton Santos Silva²
Rafael dos Anjos Andrade³
Ozéas Péricles Silva Damasceno⁴

RESUMO

O presente trabalho relata a experiência de criação de um Objeto Virtual de Aprendizagem (OVA) intitulado de “Mapa interativo para o aprendizado do turismo cultural do estado de Sergipe”, sendo este, fruto de um trabalho realizado para a disciplina Princípios de Educação a Distância, do Departamento de Educação da Universidade Federal de Sergipe. A partir deste trabalho, busca-se refletir acerca da importância dos OVA na Educação Básica, como forma de criar um ambiente mais agradável e favorecedor de uma aprendizagem significativa, assim como a importância de se trabalhar o tema turismo cultural no processo de ensino-aprendizagem, fazendo deste uma atividade pedagógica. O mapa interativo foi construído a partir de duas etapas: o levantamento bibliográfico e a aplicação dos dados na sua construção. E se constitui como uma ferramenta pedagógica inovadora para o tratamento do turismo cultural do estado de Sergipe, mas especificamente, para uso em sala de aula.

Palavras-chave: Objeto virtual de aprendizagem. Turismo cultural. Aprendizagem.

ABSTRACT

This paper reports the experience of creating a Virtual Learning Object (VLO) titled "Interactive map for learning cultural tourism in the state of Sergipe," this being the result of a study conducted for the discipline Principles of Distance Education, Department of Education, Federal University of Sergipe. From this work, we seek to reflect on the importance of VLO in Basic Education as a way to create a more pleasant and supportive of meaningful learning environment, as well as the importance of working the theme of cultural tourism in the teaching-learning process, making this an educational activity. The interactive map was constructed from two stages: a bibliographic data and application in your construction. And it is as an innovative pedagogical tool for the treatment of cultural tourism in the state of Sergipe, but specifically for use in the classroom.

¹ Trabalho apresentado V Seminário Nacional do EDaPECI, no Eixo Temático 5 – Produção de material didático para EaD.

² Graduando em Geografia da Universidade Federal de Sergipe (UFS). jailton.santossilva@yahoo.com.br

³ Graduando em Geografia da Universidade Federal de Sergipe (UFS). anhosandrader@hotmail.com

⁴ Licenciado em Geografia (FJAV), Especialista em Docência e Tutoria e Educação a Distância. profozeas@gmail.com

Key words: Virtual learning object. Cultural tourism. Learning.

INTRODUÇÃO

No atual mundo globalizado, os indivíduos tem se tornado cada vez mais atarefados e cheios de afazeres, tendo o tempo ganhado um significado muito importante na vida das pessoas. Diante desse quadro, é perceptível que nas últimas décadas, tem ocorrido um avanço significativo nas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), forte expressão dessa temporalidade acelerada, o que causa vários impactos nos diversos setores da sociedade contemporânea como saúde, educação, administração, entre outros. Diante desse contexto, surge a necessidade de repensar as práticas de interação e as técnicas anteriormente utilizadas por esses setores, sendo isso mais significativo ainda no campo educacional.

Sendo assim, o referido trabalho é fruto da disciplina Princípios de Educação a Distância do Departamento de Educação da Universidade Federal de Sergipe sob a regência da professora Dr^a Maria Neide Sobral, que vem tratando das múltiplas possibilidades de se trabalhar a EAD de forma condizente com o processo educacional brasileiro.

O emprego da EAD está cada vez mais recorrente, visto que esta se constitui como uma opção de formação profissional além da presencial, e por suas características, permite ao aluno adequar o seu tempo de estudo as demais atividades cotidianas. Uma vez que o tempo é tido como um dos principais fatores contribuintes do impedimento para a formação, se reverberando de tal modo num problema não só individual, mas do Estado.

Desta forma, um dos grandes desafios é entender e aplicar possibilidades de formação educacional que estejam de acordo com a vida social dos educandos, refletindo em uma aprendizagem significativa e que, sobretudo, forme cidadãos críticos.

Dentro dessa rede educacional complexa, porém necessária, é de extrema importância o uso do objeto virtual de aprendizagem (OVA), pois contribui para que o discente tenha um conhecimento significativo e de caráter lúdico. Sendo assim, o objetivo maior desse trabalho é relatar a experiência de criação e apresentação do mapa interativo que possibilite o aprendizado do turismo cultural em Sergipe, tendo como destaque as manifestações folclóricas. E Além disso, refletir sobre como esse recurso didático pode ajudar a entender a cultura, a sociedade e a economia de uma dada região.

O mapa deve ser utilizado não como substituto de conteúdos, mas sim como um facilitador e dinamizador da aula, fazendo-se assim, elemento do processo reflexivo de ensino-aprendizagem. Diante disto, trabalhar turismo cultural através do mapa é importante, pois, é um conteúdo que a princípio se faz presente no cotidiano do educando como fonte de

diversão e lazer, mas que através do professor é relevante que adquira um novo significado, ou seja, se transforme em uma atividade pedagógica de aprendizagem.

Apesar do tema proposto - Turismo Cultural - não se fazer presente nos conteúdos pertencentes ao currículo do ensino básico, justifica-se a sua utilização exatamente por esse não ser trabalhado nos livros didáticos, sendo que a sua abordagem em OVA possibilitará ao aluno uma ampla compreensão de alguns atrativos turísticos ligados a cultura, que o Estado de Sergipe tem para oferecer.

OBJETOS VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM E O TURISMO CULTURAL

Na educação, atrelado ao avanço tecnológico vivenciado, especialmente com a internet, vê-se também um progresso no ensino a distância e em procedimentos pedagógicos adotados em aula, o que em tempos passados não era visto. Dessa forma, em meio aos avanços nas TICs, expandem-se os cursos de EAD e as próprias escolas começam a repensar o processo de ensino e aprendizagem, incorporando novos espaços de interação para os alunos, especialmente em ambientes virtuais de aprendizagem (AVA), que:

São sistemas computacionais disponíveis na internet, destinados ao suporte de atividades mediadas pelas tecnologias de informação e comunicação. Permitem integrar múltiplas mídias, linguagens e recursos, apresentar informações de maneira organizada, desenvolver interações entre pessoas e objetos de conhecimento, elaborar e socializar produções tendo em vista atingir determinados objetivos. As atividades se desenvolvem no tempo, ritmo de trabalho e espaço em que cada participante se localiza, de acordo com uma intencionalidade explícita e um planejamento prévio denominado design educacional [...] (CAMPOS; ROCHA, 1998, PASS, 2002 apud ALMEIDA, 2003, p. 331).

A partir desse quadro, e inseridos nos AVA encontram-se os objetos virtuais de aprendizagem (OVA), que são considerados um recurso digital auxiliador no processo de aprendizagem. E conforme é conceituado por Spinelli (2006, p.7):

Em linhas gerais, um objeto virtual de aprendizagem é um recurso digital reutilizável que auxilie na aprendizagem de um 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.

Já de acordo com Mercado; Silva e Gracindo (2008) os OVA entendidos e nomeados por eles como objetos digitais de aprendizagem (ODAs), permitem ao aluno, o melhor entendimento do conteúdo. Para estes, os ODAs podem ser definidos “[...] como recursos digitais que podem ser usados reutilizados e combinados com outros objetos para formar um ambiente de aprendizado rico e flexível (SÁ FILHO e MACHADO, 2003 apud MERCADO; SILVA e GRACINDO 2008, p.112).”

Vale ressaltar como aponta Mercado; Silva e Gracindo (2008) que os ODAs não apresentam ainda um conceito universalmente aceito, por ser um campo de conhecimento relativamente recente. Mas também que, segundo esses autores:

Os objetos digitais de aprendizagem (ODAs) visam a construção de conceitos por meio de atividades exploratórias. Na interação com esses objetos se dá a possibilidade de operar interativamente. As simulações permitem ao sujeito que aprimore e (re)construa seus sistemas de significações (MERCADO; SILVA e GRACINDO, 2008, p.113).

Conforme aponta Spinelli (2006), grande parte dos adolescentes chegam a escola hoje, com um número muito grande de informações virtuais – ainda não assimiladas pela escola – mas que devem ser usadas na construção do conhecimento (através, por exemplo, dos OVA). Sendo um dos mais importantes objetivos no ensino transformar essas informações, vinculadas pela mídia, em conhecimento passado pelo crivo da criticidade.

Reforçando essa idéia, Hofstaetter (2009) expõe que a escola, de modo geral, e principalmente, a escola pública ainda não está apta a interagir com estas tecnologias. E na maioria das vezes os recursos utilizados pelos professores, devido a maneira como são usados tornam-se desinteressantes, enfadonhos e acabam não atraindo a atenção do aluno e assim não produzindo o interesse necessário a construção, pelo sujeito, do conhecimento pretendido. De acordo com Hofstaetter (2009, p.6-7).

Cabe a escola, tornar viável e utilizar, de fato, as possibilidades que esta mesma tecnologia disponibiliza no espaço externo para criar situações de aprendizagem e lidar com objetos de aprendizagem que atendam as novas exigências surgidas nesta nova realidade. Também porque através dos meios e recursos oferecidos pelas novas tecnologias as possibilidades de aprendizagem realmente se ampliam, possibilitando a realização de projetos integrados e mais condizentes com o que se entende hoje por processo de aprendizagem.

Diante disso, o OVA constitui uma das formas integradoras entre tecnologia e educação, tendo este um papel fundamental na aprendizagem dos alunos, visto que possibilita uma aprendizagem interativa e prazerosa, sendo assim um recurso facilitador.

Vale ressaltar a partir disso, como cita Bittencourt, Pereira e Figueiredo (2009) que todo OVA é um objeto de aprendizagem (OA), mas nem todo OA é um OVA, uma vez que o OA agrega ao seu conceito objetos não digitais, como lápis, livro, entre outros.

Outro detalhe relevante no uso e criação do OVA é o trazido por Tarouco (2012) e sendo já enfatizado por Spinelli (2006), que são as características de reusabilidade, acessibilidade, interoperabilidade e durabilidade, o que privilegia os objetos virtuais em relação a outros OA.

Para esses autores, o uso de OVA se constitui como estratégia para produzir uma aprendizagem significativa, uma vez que o mesmo permite ao aluno um contato com teoria e prática de forma lúdica e criativa e, além disso, como nos coloca Andrade e Scarelli (2011, p.5) “[...] enriquecem a prática do professor em sala de aula e facilita a compreensão dos alunos.”

Partindo disso, a criação de um mapa interativo calcado no aprendizado do turismo cultural em Sergipe, é necessária visto que o turismo não é tido como disciplina pertencente ao currículo do ensino fundamental e médio, porém fazendo-se necessário para o processo de ensino-aprendizagem, logo que se trata de um tema transversal pertencente ao tópico Pluralidade Cultural e/ou Meio Ambiente dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). O turismo, especificamente o turismo cultural, objeto trabalhado, não é uma disciplina autônoma, mas um dentre vários temas que tem uma flexibilidade de permear em todas as áreas de conhecimento, sendo que faz parte espontaneamente da vida social, política, econômica e cultural do educando.

Sendo assim trabalhar o tema turismo e mais especificamente turismo cultural é importante visto que esta é uma atividade em crescente expansão, que pode ser atrelada a educação não como atividade de lazer, mas como uma atividade pedagógica, facilitadora da aprendizagem.

Na visão de Coutinho e Ricco (2012, p.32):

A mediação do educador torna-se essencial, para desenvolver o tema turismo em sala de aula, permitindo o reconhecimento desta atividade como importante fator na geração de emprego, renda e postos de trabalho e o despertar nos educandos do desejo de conhecer mais sua cidade, sua história e cultura, valorizando-a e elevando sua auto-estima por fazer parte dessa história.

Segundo Brasil (2010, p.15):

Turismo Cultural compreende as atividades turísticas relacionadas à vivência do conjunto de elementos significativos do patrimônio histórico e cultural e

dos eventos culturais, valorizando e promovendo os bens materiais e imateriais da cultura.

Os PCNs terceiro e quarto ciclo dos temas transversais nos afirmam que “As culturas são produzidas pelos grupos sociais ao longo das suas histórias, na construção de suas formas de subsistência, na organização da vida social e política, nas suas relações com o meio e com outros grupos, na produção de conhecimentos, etc. (BRASIL, 1998, p. 121).”

Partindo do pressuposto que a função principal da escola básica é a formação de cidadãos críticos, faz-se necessário o estudo do tema turismo cultural a partir de um mapa interativo, numa perspectiva de que o discente tenha a oportunidade de demonstrar a sua identidade e autonomia.

O alunado tem que perceber a sua participação como agente social e produtor de cultura dentro desta rede de diversidade cultural presente no território nacional brasileiro. Pois desta forma, haverá respeito da existência das diferentes culturas e modos de agir e pensar, além de reforçar as igualdades destas.

Além disso, o educando tem a oportunidade de refletir sua origem como brasileiro e agente participante de grupo cultural específico. Porém não no sentido de divisão, exclusão, mas de multiplicidade, de pluralidade cultural que se encontra no território nacional.

O discente quando posto a convivência com a diversidade cultural aprenderá a compreender e a respeitar singularidades presentes nas características de culturas e etnias diferentes. E a escola tem o papel de agente esclarecedor e divulgador desse processo social que é respaldado a princípio no senso comum, sendo nela transformado em conteúdo pedagógico.

Outro aspecto importante que vale ressaltar é que tendo em vista que muitos dos que estudam em escola pública, pouco saíram da sua cidade, a criação de um mapa interativo sobre turismo cultural em Sergipe além de incentivar a imaginação e a criatividade desses alunos, pode ser usado pelo professor em várias aulas, ano após ano, e ficar acessível para que os próprios alunos quando necessitarem possa acessá-lo.

METODOLOGIA

A construção do mapa interativo para o aprendizado do turismo cultural do estado de Sergipe se deu a partir de duas etapas básicas: o levantamento bibliográfico, e a aplicação dos dados na construção do mapa.

Na primeira etapa, buscou-se em diversas fontes, tais como livros e sites, dados acerca do folclore e cultura popular do Estado de Sergipe, principalmente ao que se refere as manifestações folclóricas, componente essencial da cultura e história de uma sociedade e que se constitui em um atrativo turístico bastante relevante para o Estado, merecendo portanto destaque, uma vez que o turismo é uma das fontes de desenvolvimento tanto cultural como socioeconômico de Sergipe.

A partir da obtenção dos dados, foram construídos textos informativos sobre as manifestações folclóricas que integrariam o mapa, com intuito de despertar o interesse no aluno em conhecer ainda mais sobre a cultura do Estado, e contribuindo para a ocorrência de uma aprendizagem significativa. Nesta etapa, além dos textos, também foi objetivado adicionar mídias como música, imagens e vídeos que caracterizaria cada uma das manifestações, tornando assim o mapa mais atrativo.

Após a pesquisa realizada, partiu-se para a construção do mapa através da captura e adaptação do mapa de Sergipe ao propósito do trabalho, e da construção de um roteiro contendo alguns municípios sergipanos e a manifestação folclórica mais representativa destes. Neste roteiro cada manifestação aparecia contendo imagens, textos e vídeos que a caracteriza; o que facilitou a construção do mapa sobre o turismo cultural.

A partir de então, foi utilizado o *Adobe Indesign CC versão trial*⁵ na construção do mapa. Trata-se de um dos programas do pacote da *Adobe Creative Cloud*. Esse programa é utilizado para diagramações, produção de revistas, artes gráficas de aplicativos para web, *ebooks*, livros eletrônicos em formato *epub*, construção de PDFs interativos, entre outras finalidades. E para este trabalho foi usado em versão de avaliação, sendo válido por apenas trinta dias.

Através do *Adobe Indesign CC*, foi criado o roteiro com os temas ou manifestações folclóricas que foram separadas por páginas (**Figura 1**) em seções, a fim de facilitar a compreensão da visualização das informações.

Após a fase da construção do roteiro, iniciou-se o processo de adição de interação e efeitos especiais em imagens, texto, hipertextos, inserção dos vídeos fazendo as interligações entre todas as informações das páginas para a que está situado o mapa e a adição da música na mesma.

Diante da realização dessas etapas, estava concluído o mapa interativo (**Figura 2**) para o aprendizado do turismo cultural do estado de Sergipe, tendo este um tamanho de 43,1 MB

⁵ Software específico para desenvolvimento de produtos especializados em *designer* e arte gráfica, a versão *trial* é disponível gratuitamente, durante trinta dias, para qualquer usuário que crie um ID no site da Adobe.com.

(megabytes) e no formato de aplicação de arquivo para web conhecido como *SWF* (*Shockwave Flash*)⁶, conforme aponta as imagens a seguir.

Figura 1– Página temas ou manifestações: Parafusos



Fonte: SILVA, ANDRADE e DAMASCENO, 2013.

Figura 2 – Página inicial e Mapa Interativo do Turismo Cultural do Estado de Sergipe



Fonte: SILVA, ANDRADE e DAMASCENO, 2013.

RESULTADOS

O OVA foi apresentado a turma da disciplina Princípios de Educação a Distância, através da criação de um fórum geral na plataforma do Sistema Integrado de Gestão e

⁶ SWF foi criado, criado pela empresa de desenvolvimento de software gráfico e web, a Macromedia, que atualmente foi adquirida pela Adobe.

Administração Acadêmica (SIGAA) da Universidade Federal de Sergipe (UFS), na área reservada a esta disciplina, permitindo assim a visualização e interação de considerável número de alunos.

O mapa construído tem como características marcantes a capacidade de interação entre aluno e objeto de aprendizagem, favorecendo assim uma melhor aprendizagem e o fato de ser acessível aos alunos a qualquer momento do seu processo de ensino-aprendizagem.

Além disso, possibilita a construção de uma aula dinâmica, criativa e prazerosa para os alunos, uma vez que faz dela um ambiente interativo de aprendizagem. A partir do contato com o mapa, é possível levar os alunos a refletir sobre a ligação entre cultura e sociedade, assim como o papel do turismo enquanto atividade econômica.

Vale ressaltar que a construção do OVA foi relevante para a formação dos seus autores enquanto docentes, uma vez que levou-os a perceber o quanto o uso das TIC enquanto ferramenta pedagógica em sala de aula é importante para a aprendizagem dos alunos. Ao se viver neste mundo globalizado bombardeados a todo momento pelas TIC, torna-se fundamental para a escola incorporá-las ao seu ambiente e as suas práticas pedagógicas.

A partir dos comentários postados no fórum criado exclusivamente para uso e avaliação do mapa interativo, reafirmou-se como ferramenta pedagógica inovadora para o trabalho do turismo cultural e a sensibilização para esta atividade no ensino fundamental da Educação Básica. Sendo isso bem expresso nas falas a seguir:

O mapa é muito interessante e nos dá a possibilidade de interação com a cultura de nosso estado através do mundo virtual, as imagens e os vídeos dão uma maior ênfase à construção do conhecimento sobre os folguedos sergipanos e a cultura popular do estado, é uma ótima ferramenta virtual de aprendizagem. Parabéns pelo trabalho!! (Aluno A)

O trabalho chama a atenção para que no processo de formação do futuro docente, ele aprenda criar estratégias não tornando as matérias enfadonhas, mas sim que seja criativo e leve os alunos a compreender as relações existentes no espaço. O mapa interativo é um recurso bastante rico e inovador! (Aluno B)

Ótimo trabalho. Utilizou dentro do ambiente tecnológico a criatividade e fez a diferença, atraindo assim a atenção devida para uma maneira inovadora de ampliar os conhecimentos dos alunos. (Aluno C)

Sendo assim, o mapa possibilita ao professor tornar sua aula mais dinâmica e prazerosa, prendendo a atenção do aluno e promovendo a aprendizagem significativa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. Educação a distância na internet: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v.29, n.2, p. 327-340, jul./dez. 2003. Disponível em:

<<http://www.scielo.br/pdf/ep/v29n2/a10v29n2.pdf>> Acesso em: 03 ago. 2013.

ANDRADE, Jéssica Gonçalves de; SCARELI, Giovana. Rived e suas possibilidades na educação: os objetos virtuais de aprendizagem em questão. In: **V Colóquio Internacional “Educação e Contemporaneidade”**. 2011. São Cristóvão-SE / Brasil. Disponível em:

<<http://www.educonufs.com.br/vcoloquio/cdcoloquio/cdroom/eixo%208/PDF/Microsoft%20Word%20-%20RIVED%20E%20SUAS%20POTENCIALIDADES%20NA%20EDUCAcao%20OS%20OBJETOS%20VIRTUAIS%20DE%20APRENDIZAGEM%20EM%20QUESTao.pdf>> Acesso em: 07 ago.2013.

BITTENCOURT, Ibsen; PEREIRA, Ivanderson; FIGUEIREDO, Lilian Kelly de Almeida. Potencialidades do objeto virtual de aprendizagem *Visible Body* para o processo de ensino e aprendizagem online. IN: MERCADO, Luís Paulo Leopoldo (Org.). **Fundamentos e práticas na educação a distância**. Maceió: EDUFAL, 2009. p. 169-186.

BRASIL. Ministério do Turismo. **Turismo Cultural: orientações básicas**. 3 ed. Brasília: Ministério do Turismo, 2010. Disponível em: <

http://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&sqi=2&ved=0CCEQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.turismo.gov.br%2Fexport%2Fsites%2Fdefault%2Fturismo%2Fo_ministerio%2Fpublicacoes%2Fdownloads_publicacoes%2FTurismo_Cultural_Versxo_Final_IMPRESSo_.pdf&ei=YQieU5TFA4iiyAS5uIDgCw&usq=AFQjCNEGSgahWZTOFkNiRbAq7ZQr_B9T3g> Acesso em: 03 ago. 2013.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: 5ª a 8ª séries do Ensino Fundamental**. Ministério da Educação; Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC, SEF, 1998.

COUTINHO, Ariella Rocha Borges; RICCO, Adriana Sartório. **A interpretação do patrimônio cultural no ensino fundamental e a sensibilização para o turismo**.

DESTARTE, v.2, n.1, p. 31-47, 2012. Disponível em:

<<http://revistas.es.estacio.br/index.php/destarte/article/view/68/74>> Acesso em: 07 ago. 2013.

HOFSTAETTER, Andrea. **Objetos virtuais de aprendizagem possibilidades para a educação em artes visuais**. 2009. Disponível em:

<http://www.ufrgs.br/gearte/pesquisas/pesquisa_andrea01.pdf> Acesso em 26/07/2013.

MERCADO, L. P. L.; SILVA, A. M. da; GRACINDO, H. B. R. **Utilização didática de objetos digitais de aprendizagem na educação on-line**. *EccoS*, São Paulo, v. 10, n.1, p. 105-123, jan./jun.2008. Disponível em:

<http://www.uninove.br/PDFs/Publicacoes/eccos/eccos_v10n1/eccosv10n1_3b03.pdf>

Acesso em: 07 ago. 2013.

SPINELLI, Walter. **Os objetos virtuais de aprendizagem: ação, criação e conhecimento**. 2006. Disponível em:

<<http://www.lapef.fe.usp.br/rived/textoscomplementares/textoImodulo5.pdf>>. Acesso

em 26 jul. 2013.

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach. Objetos de aprendizagem e a EAD. IN: LITTO, Fredric Michael; FORMIGA, Marcos (Orgs.). **Educação a distância: o estado da arte**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012. p. 83-92.