

Criação de objetos de aprendizagem para apoio ao letramento a partir de práticas colaborativas

Fabiana Lorenzi

Universidade Luterana do Brasil (ULBRA), Campus Canoas
Curso de Ciência da Computação

Resumo

Este projeto tem por objetivo investigar o papel da colaboração entre os alunos no processo de ensino-aprendizagem no contexto do desenvolvimento de objetos de aprendizagem para apoio ao letramento. Para esta investigação serão realizadas oficinas com alunos dos cursos de computação e letras, onde estes alunos terão a tarefa de construir objetos de aprendizagem para o apoio ao letramento.

Introdução

A importância do uso de ferramentas computacionais no processo de ensino-aprendizagem vem sendo destacada cada vez por diferentes autores, que consideram aspectos como a abordagem pedagógica para a faixa etária a qual se destina, conteúdos a serem explorados, grau de interatividade e facilidade de uso. Conforme Valente (1998), o objetivo da utilização do computador na escola não pode ser centrado no que o aluno desenvolve, mas na filosofia da utilização do computador e como ele facilita a assimilação de conceitos que permeiam as diversas atividades.

Ferramentas computacionais podem ser utilizadas também para auxiliar o processo de letramento dos alunos. A capacidade de compreender é considerada fundamental para que o aluno desenvolva diferentes níveis de aprendizado, como por exemplo, analisar, sintetizar e/ou avaliar o texto (Wei et al., 2012). A utilização de ferramentas computacionais em atividades de ensino, especialmente no processo de compreensão de leitura/escrita, servir de apoio às disciplinas e aos conteúdos trabalhados em sala de aula.

O processo de ensino e aprendizagem pode possibilitar que os alunos trabalhem em pequenos grupos, promovendo desta forma a colaboração (Vygotsky, 1991). Aprender com os pares, materializando ideias, é fundamental nos processos de aprendizagem. Conforme colocado por Dooly (2008), quando os alunos trocam ideias, debatem e negociam com outros elementos do grupo, aumenta o seu interesse sobre o assunto estudado. Pesquisas como a apresentada em Goldsell et. al. (1992) mostraram que quando os alunos trabalham juntos em pequenos grupos, eles tendem a aprender de maneira mais efetiva. A diversidade do grupo também pode contribuir de forma positiva para o processo de aprendizado (Dooly, 2008), pois diferentes dúvidas e interpretações podem surgir da interação entre os membros do grupo. Com base em uma perspectiva sócio-interacionista, este trabalho propõe a investigação do processo colaborativo na criação de objetos de aprendizado. Estes objetos serão criados com o objetivo de apoiar o processo de compreensão de leitura/escrita.

Objetivos

O projeto tem como objetivos específicos os seguintes itens:

- Investigar as formas de colaboração e como elas podem ser aplicadas na criação de objetos reais de aprendizagem;
- Acompanhar uma turma de alunos/professores no processo de criação de objetos de aprendizagem, com posterior avaliação dos resultados.

Metodologia

A pesquisa está sendo desenvolvida com abordagem quali-quantitativa na modalidade de estudo de caso. A abordagem quantitativa possibilitará compreender, de forma mais geral, de que maneira as práticas colaborativas propostas possibilitam aos estudantes se apropriar de conceitos relacionados ao letramento e facilitam a construção de conhecimento relacionada ao desenvolvimento de objetos de aprendizagem. A parte qualitativa do estudo, realizada a partir da observação mais próxima dos grupos, possibilitará uma maior aproximação dos sujeitos da pesquisa para compreender como as práticas colaborativas contribuíram com o processo de aprendizagem de cada sujeito, individualmente. A avaliação dos objetos de aprendizagem desenvolvidos também fará parte da etapa qualitativa da pesquisa.

Resultados Parciais

As metas definidas inicialmente já foram parcialmente alcançadas. Um primeiro experimento já foi realizado entre Março a Junho/2016. Neste período foram realizadas 8 oficinas com alunos dos cursos de Ciência da Computação, Redes de Computadores e Análise e Desenvolvimento de Software. No primeiro encontro foram apresentados os conceitos principais aos alunos voluntários e no segundo encontro os alunos formaram os grupos. Neste experimento foram formados 5 grupos (com 4 alunos cada). Dos 5 trabalhos, 4 foram avaliados positivamente pelos professores da educação e 1 trabalho não foi considerado porque fugiu do foco de letramento solicitado inicialmente aos grupos.

Bibliografia

- Dooly, M. Constructing knowledge together. Telecollaborative Language Learning. A guidebook to moderating intercultural collaboration online, 21-45, 2008.
- Goodsell, A., M. Maher, V. Tinto, B. L. Smith, e J. MacGregor. Collaborative Learning: A Sourcebook for Higher Education. University Park, Penn.: National Center on Postsecondary Teaching Learning and Assessment, 1992.
- Valente, J. A. Computadores e conhecimento: repensando educação. Campinas, SP: UNICAMP/NIED, 1998.
- Vygotsky, L. S. A formação social da mente. S. Paulo: Martins Fontes, 1991.
- Wei, C., Hsieh, Z., Chen, N. e Kinshuk. Construction of Reading Guidance Mechanism on E-book Reader Applications for Improving Learners' English Comprehension Capabilities. ICALT-IEEE, 170-172, 2012.