

CRIAÇÃO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM PARA APOIO AO LETRAMENTO A PARTIR DE PRÁTICAS COLABORATIVAS

Fabiana Lorenzi – Professora do Curso de Ciência da Computação

ULBRA/Canoas

RESUMO: **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. **Metodologia:** oficinas com alunos dos cursos de computação para o desenvolvimento de objetos de aprendizagem para o apoio ao letramento. **Resultados:** 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). **Conclusões parciais:** nesta primeira etapa desenvolvida no projeto percebe-se que a cooperação entre os alunos é positiva e como resultados já foram desenvolvidos 3 excelentes objetos de aprendizagem que ao final do projeto serão disponibilizado para que professores da área de letras possam utilizar.

Descritores: Colaboração, Letramento, Ensino, Aprendizagem.

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.

No trabalho apresentado em (Nie et al. 2010), por exemplo, os autores mostram a eficiência da utilização de *podcasts* (arquivos de mídia digital que tocam som ou vídeo e permanecem disponíveis em um *website* e podem ser executados em um computador, *tablet* ou celular) para auxiliar no processo de aprendizado dos alunos de mestrado. Nos experimentos realizados pelos autores, através dos *podcasts* disponibilizados, os alunos se sentiram mais próximos de seus orientadores, além de entenderem melhor as instruções recebidas.

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, pode ter um papel importante para melhorar os números apresentados, servindo 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.

METODOLOGIA

O projeto aqui proposto tem como foco o desenvolvimento humano e tecnológico com fins fundamentalmente educacionais. Entende-se nesta perspectiva que novas formas para interação e colaboração estão sendo introduzidas entre grupos de alunos. Através da integração de alunos dos cursos da área da computação com alunos do curso de letras será possível a apresentação de diferentes tecnologias e de diferentes problemas relacionados ao letramento, fazendo com que da colaboração entre estes alunos surjam novos objetos de aprendizagem que possam ser posteriormente utilizados para auxiliar em problemas de leitura/escrita.

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 (oito) 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 (cinco) grupos (com 4 (quatro) alunos cada). Dos 5 (cinco) trabalhos entregues, 4 (quatro) foram avaliados positivamente pelos professores da educação e 1 (um) trabalho não foi considerado porque fugiu do foco de letramento solicitado inicialmente aos grupos. Entre estes objetos desenvolvidos, três deles se destacaram:

- **Apresentação de sinônimos:** este objeto foi pensado para auxiliar alunos do curso de graduação durante a escrita de artigos. A ferramenta apresenta ao usuário os sinônimos para as palavras com muitas repetições ao longo do texto, com o objetivo de auxiliar o usuário a alterar estas palavras por sinônimos.
- **Embaralhamento de palavras:** este objeto captura as principais palavras do texto (através da ferramenta Sobek) e apresenta aos usuários as palavras embaralhadas, pra testar se o usuário reconhece ou lembra as palavras disponíveis no texto. Esta ferramenta auxilia o usuário a fixar as palavras do texto.
- **Significados:** este objeto de aprendizagem auxilia o usuário a entender melhor o significado das palavras do texto. Através da ferramenta Sobek, o objeto gera o grafo das palavras mais significativas e, se o usuário passar o mouse sobre uma destas palavras, o significado da palavra é apresentado ao usuário. Isto auxilia o usuário na compreensão do texto lido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As oficinas realizadas nesta primeira etapa do projeto se mostraram produtivas e objetos de aprendizagem criados já podem ser disponibilizados na internet para serem utilizados por professores da área de letras. Dos objetos de aprendizagem criados, 2 trabalhos se destacaram (“embaralhamento de palavras” e o “significados”) e estão sendo refinados por bolsistas voluntários que entraram no projeto no mês de Agosto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DOOLY, M. Constructing knowledge together. Telecollaborative Language Learning. A guidebook to moderating intercultural collaboration online, 21-45, 2008.
- GOODSELLI, 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.
- NIE, M., Armellini, A., Harrington, S., Barklamb, K., & Randall, R. The role of podcasting in effective curriculum renewal. Research in Learning Technology, [S.l.], v. 18, n. 2, 2010.
- 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.