

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

Rafael Verneti - rafael.vernetti@hotmail.com

Fabiana Lorenzi

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

Resumo

Este trabalho tem por objetivo o desenvolvimento da ferramenta *Embaralhamento de Palavras*, um objeto de aprendizagem para ser utilizado de apoio no processo de leitura e escrita de alunos. O professor cadastra um texto para ser trabalhado pelos alunos e a ferramenta apresenta a eles as palavras principais deste texto de uma forma embaralhada, para auxiliar os alunos na fixação do texto.

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.

Objetivos

Este projeto tem como objetivo desenvolver um objeto de aprendizagem para ser utilizado de apoio aos professores no processo de leitura e escrita.

As capturas de tela demonstram a interface do sistema de aprendizagem. A primeira tela mostra a seleção de textos para serem trabalhados, com opções como "Dia da Arvore FACIL", "Sonhar MEDIANO", "Inteligência de Enxames DIFICIL" e "Mundo Animal DIFICIL". A segunda tela mostra o texto selecionado, "Inteligência de Enxames", com um botão "Começar". A terceira tela mostra o jogo de palavras embaralhadas, com as letras A, L, B, S, A, E, H e uma dica: "Insetos voadores, conhecidos pelo seu papel na polinização."

Resultados Parciais

As metas definidas inicialmente já foram parcialmente alcançadas. O objeto de aprendizagem *Embaralhamento de Palavras* já foi desenvolvido e será validado nos próximos meses. Este objeto captura as principais palavras de um texto indicado pelo professor e apresenta ao aluno as palavras embaralhadas, para verificar se o ele compreendeu o texto e reconhece as palavras disponíveis no texto. Esta ferramenta auxilia o aluno a fixar as palavras do texto.

Referências Bibliográficas

Valente, J. A. Computadores e conhecimento: repensando educação. Campinas, SP: UNICAMP/NIED, 1998.

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.