

# Objetos Virtuais de Aprendizagem Dedicados à Alfabetização: Uma Construção Colaborativa<sup>1</sup>

Patricia Gallo<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Mestranda em Educação - Bolsista CNPq - Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) - Natal/RN

patiprof@yahoo.com.br

***Abstract.** The present article detaches the advantages of the use of virtual learning object as a pedagogic resource in the process of education of the first years' students of the fundamental teaching literacy, as well as it invites the teachers to collaborate with the construction of the virtual learning object, suggesting and analyzing the proposed activities.*

***Resumo.** O presente artigo destaca as vantagens no uso do objeto virtual de aprendizagem (OVA) como recurso pedagógico no processo de alfabetização dos alunos das séries iniciais do ensino fundamental, bem como convida os alfabetizadores à colaborarem com a construção dos OVA, sugerindo e analisando as atividades propostas.*

## 1. Analfabetismo nas regiões brasileiras

Com a crescente escolarização da população brasileira, por meio do acesso e permanência na escola, o índice de alunos com fracasso escolar, especialmente referente a alfabetização, matriculados em séries do ensino fundamental é preocupante.

Em 2007, a pesquisa do INAF (Indicador de Alfabetismo Funcional) apurou que a Região Nordeste é a que apresenta maior contingente de analfabetos funcionais, correspondentes a 46% da população entre 15 e 64 anos, seguida pela região Norte com 41%, região Sudeste com 33% e a região Sul com 29%. É considerada analfabeta funcional a pessoa que, mesmo sabendo ler e escrever, não tem as habilidades de leitura, de escrita e de cálculo necessárias para viabilizar seu desenvolvimento pessoal e profissional.

Mesmo que os índices se refiram a população brasileira de 15 a 64 anos, o sucesso escolar nas séries iniciais do ensino fundamental é um dos fatores determinantes na redução do analfabetismo funcional dos adultos, pois o aluno que atinge os níveis de alfabetismo básico ou pleno ainda nas séries iniciais do ensino fundamental, os anos que se seguem, tanto nas séries finais do ensino fundamental e no Médio, contribuirão para o aperfeiçoamento da leitura e escrita e de seu uso social.

Com o objetivo de reduzir o índice de analfabetos absolutos e funcionais nas séries iniciais do ensino fundamental, estabelecemos, através da internet, um canal de

---

<sup>1</sup> Estudo sob orientação de Profa. Dra. Maria das Graças Pinto Coelho, do Curso de Pós-Graduação em Educação - Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) - Natal, RN - gpcelho@ufrnet.br

aproximação entre o processo de alfabetização e a tecnologia, especialmente, o OVA. Neste sentido, apresentamos nosso estudo, ainda em andamento, como uma mudança na prática pedagógica acerca da alfabetização.

## **2. O uso de OVA na alfabetização**

Um Objeto de Aprendizagem (OA) pode ser considerado qualquer recurso digital ou não destinado para uso pedagógico. Alguns autores em suas definições destacam algumas características que reforçam a eficácia do recurso, como por exemplo o re-uso e a combinação. Para Wiley (2000), um OA é todo recurso, digital ou não-digital, que puder ser usado, reutilizado ou provido durante a aprendizagem. Sá Filho e Machado (2003) compartilham da definição de Wiley e acrescentam que os OA podem ser usados, reutilizados e combinados com outros objetos para formação de um ambiente de aprendizado rico e flexível. Para Muzio (2001) um objeto é um granular e reutilizável pedaço de informação independente de mídia.

O OA que nos referimos neste estudo é o Objeto Virtual de Aprendizagem (OVA), um recurso digital reutilizável, composto de atividade multimídia ou hipermídia, interativo, na forma de animações e/ou simulações.

Entendemos por reutilizável, o re-uso do recurso, ou seja empregar ou servir-se novamente do recurso, de maneira próxima ou diferente. Sá Filho e Machado (2003), descrevem os objetos digitais como utilizados em determinados contextos e, depois, reutilizados em outros contextos similares.

Neste sentido, idealizamos o OVA como um recurso dinâmico, em que o professor ou o aluno possa determinar dentro da mesma estrutura novos contextos de aprendizagem. Esse tipo de objeto de aprendizagem pode possibilitar ao aluno testar diferentes caminhos, acompanhar a evolução temporal das relações, verificar a causa e o efeito, criar e comprovar hipóteses, relacionar conceitos, despertar a curiosidade e resolver problemas.

O OVA oferece oportunidades de exploração, navegação, descobertas, estimulando a autonomia nas ações e nas escolhas do aluno.

Santaella (2004, p.87) salienta que:

Analisar as habilidades cognitivas que estão sendo postas em ação no ato de navegar pelos labirintos das infovias envolve dar-se conta de uma teia intrincada de processos sensoriais, perceptivos, estados de alerta, de reconhecimento e identificação, habilidades discriminativas e seletivas, processos decisórios, memória, aprendizagem, controle motor, tatilidade e, sobretudo, processos de raciocínio.

Quando um aluno está frente a um computador, interagindo com a interface, ou seja o que aparece na tela, é possível observar somente suas ações motoras na manipulação do sistema, mas por trás dessas ações motoras estão inúmeros processos mentais que envolvem a memória, a percepção, a atenção, a tomada de decisões, entre outros. Em ambientes hipermediáticos como os OVA, a exploração e a navegação envolvem “atividades cognitivas que estão relacionadas à maneira como o aluno

adquire, codifica, armazena, decodifica, processa e aplica o conhecimento”. (Golledge, apud Padovani & Moura, 2008, p.21).

Desta forma, a escolha pelo OVA como interface dedicada à alfabetização deu-se em função dos processos cognitivos que são desencadeados durante a exploração e navegação em sistema hipermídia, proporcionando suporte ao processo de ensino-aprendizagem e um novo estímulo para o aluno alcançar o sucesso escolar.

A escolha pelo tema - aquisição da leitura e escrita - deu-se pela experiência desenvolvida em 2007 no projeto piloto de inclusão digital Saber Interativo: tecnologia construindo o conhecimento, da escola municipal Raimunda Maria da Conceição, em Pium, distrito litorâneo do município de Parnamirim, no RN. A alfabetização foi eleita pelos professores como tema gerador para o desenvolvimento dos OVA, mesmo não sendo este o objetivo inicial do projeto, houve então uma adaptação para a inclusão de atividades com essa temática.

O projeto piloto trouxe resultados relevantes para a prática pedagógica, pois inaugurou o laboratório de informática da escola, reforçou a aprendizagem da língua portuguesa e da matemática, despertou o interesse dos alunos sobre o meio ambiente e a higiene pessoal, estimulou a disciplina, a cooperação e aumentou a frequência na escola por parte dos alunos.

A escolha do tema alfabetização pelos professores no projeto piloto reflete a disposição e preocupação dos mesmos em diminuir o fracasso escolar dentro da escola, pois o número de alunos que são considerados analfabetos funcionais no ensino Fundamental I ainda é alto. Assim, a iniciativa de criar um espaço virtual para o debate e estímulo de novas práticas acerca deste tema torna-se relevante para as áreas da educação, design, computação e comunicação.

## **2.1. Um espaço virtual dedicado à alfabetização.**

Para disponibilizar os OVA gratuitamente para todos os professores alfabetizadores do Brasil, estamos criando um *site* na internet. O *site* [saberinterativo.com.br](http://saberinterativo.com.br) será dividido em duas partes de acesso: a pública e a privada. Na parte pública, os OVA podem ser acessados por qualquer pessoa que esteja no ciberespaço, ou seja conectado a internet. O objetivo do espaço público é de socializar os objetos de caráter lúdico como cruzadinha, quebra-cabeça, jogo da memória, 7 erros, entre outros, todos com temáticas que podem ser trabalhadas na escola e que estimulem a atenção, a percepção, a memória e ações motoras.

A parte privada faz-se necessária por ser esta uma pesquisa de mestrado, que tem como a proposta a construção de OVA de forma colaborativa, a partir da sugestão, análise e avaliação de alfabetizadores. Desta forma, por um período determinado, os professores poderão ter acesso ao *site* para sugerir atividades, deixar sua opinião e comunicar-se com outros professores. Em seguida, a partir das sugestões dos professores e apoiando-nos na teoria da Psicogênese da Língua Escrita de Emília Ferreiro e Ana Teberoski, serão confeccionados 15 (quinze) OVA, sendo 05 (cinco) para a hipótese pré-silábica, 5 (cinco) para a hipótese silábica e 5 (cinco) para a hipótese alfabética.

A última etapa do desenvolvimento, é o uso do OVA pelos alunos, desta forma, acreditamos que chegaremos próximo ao fluxo perfeito da informação acerca da usabilidade e eficácia para o processo de alfabetização.

A colaboração é destacada por Recker, Walker e Wiley (2000), como uma forma de otimização da navegação e exploração dos OA, ou seja o usuário pode utiliza-se da opinião de outro a fim de encontrar informações relevantes e de qualidade. Assim, procuramos apresentar um espaço virtual de discussão, colaboração e disseminação do OVA na prática pedagógica acerca da alfabetização.

Para participar deste processo, o professor se cadastra gratuitamente no *site*, recebe um *login* e senha pelo e-mail e responde a dois questionários iniciais. O cadastro serve também para apurarmos quais escolas públicas, quais cidades brasileiras pretendem fazer uso dos OVA, e se a participação tem contribuído positivamente no processo de alfabetização dos alunos.

Esta pesquisa somente terá sentido se os alfabetizadores participarem do processo de construção dos OVA, pois são eles que determinam o que irão usar quanto a recursos e conteúdos na sua prática pedagógica. Por isso, é fundamental que possamos contar com suas colaborações e contribuições na tentativa de alcançarmos o objetivo desse estudo que consiste na redução do índice de analfabetismo funcional nas séries iniciais do ensino fundamental.

### **Referências Bibliográficas:**

- Montenegro, Instituto, Ibope e Organização Ação Educativa (2007) “Relatório INAF/ Brasil”, 6ª edição, <http://www.acaoeducativa.org.br/portal/images/stories/pdfs/inafresultados2007.pdf>, Março.
- Machado, E. de C. e Sá Filho, C. S. (2003) “O computador como agente transformador da educação e o papel do objeto de aprendizagem”, <http://www.universiabrasil.net/materia/imprimir.jsp?id=5939>, Maio.
- Muzio, J., Heins, T. e Mundell R. (2001) “Experiences with Reusable eLearning Objects: From Theory to Practice. Victoria”, Royal Roads University, <http://www.udutu.com/pdfs/eLearning-objects.pdf>, Maio.
- Padovani, S. e Moura, D. (2008) “Navegação em Hipermissão: uma abordagem centrada no usuário”, Editora Ciência Moderna, Rio de Janeiro.
- Recker, M. M., Walker, A., e Wiley, D. A. (2000) “Collaboratively filtering learning objects”, In D. A. Wiley (Ed.), The Instructional Use of Learning Objects: Online Version, <http://reusability.org/read/chapters/recker.doc>, Maio.
- Santaella, L. (2004) “Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo”, Editora Paulus, São Paulo.
- Wiley, D. A. (2000) “Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy”, In D. A. Wiley (Ed.), The Instructional Use of Learning Objects: Online Version, <http://reusability.org/read/chapters/wiley.doc>, Maio.