

## UTILIZAÇÃO DE OBJETO DE APRENDIZAGEM: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE ENSINO EM LEITURA E ESCRITA

TUZZIN, Maria Iraci Cardoso.<sup>1</sup> MEDINA, Roseclea Duarte.<sup>2</sup>

**Palavras-Chave:** Leitura. Escrita. Objetos de Aprendizagem.

### Introdução

O uso do objeto de aprendizagem *Máquina de Inventar Histórias* (WILEY, 2000), disponibilizado em um ambiente virtual de aprendizagem – *Moodle* - (ALMEIDA, 2002), teve como objetivos: 1) aperfeiçoar competências de leitura - segundo duas concepções clássicas: decodificação e interação (CORACINI, 1995) - e escrita, esta, concebida como linguagem nova, muda, “centuplicada”, que disciplina o pensamento e, ao transcrevê-lo, o organiza (HIGOUNET, 2003); 2) (re) direcionar ações pedagógicas que diminuam problemas expostos no Boletim de Resultados da Escola (SAERS, 2009) verificados nas quitas séries do Ensino Fundamental, em uma escola pública de educação básica, no município de Panambi – RS.

### Metodologia

O ponto de partida é a revisão bibliográfica e observação dos estudantes que utilizam a *Máquina de Inventar Histórias*. O exame do uso do Objeto de Aprendizagem é realizado em duas etapas: durante a produção textual e por ocasião da reescrita do texto. Aplica-se um questionário a 50% dos alunos, selecionados aleatoriamente, por fim, procede-se a sistematização e análise das informações.

### Resultados e Discussões

Oitenta e cinco por cento dos discentes apresenta conhecimento relacionado à navegação na internet, localização de sítios eletrônicos bem como utilização do Objeto de Aprendizagem

---

<sup>1</sup> Especialista em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação (UFSM). Especialista em Mídias na Educação (FURG). Especialista em Gestão e Apoio Pedagógico na Escola Básica (UNICRUZ). Graduada em Letras (UNIJUÍ). Email: [mariatuzzin@gmail.com](mailto:mariatuzzin@gmail.com)

<sup>2</sup> Doutora em Informática na Educação (UFRGS).

*Máquina de Inventar Histórias*, condição essencial para realização de atividades pedagógicas que envolvam recursos denominados Objetos de Aprendizagem Virtuais.

Um bom texto é aquele que apresenta introdução, desenvolvimento e conclusão, segundo noventa por cento dos alunos que responderam ao questionário. Para Guedes (1997), um bom texto é um conjunto de palavras organizadas em frases. O que pressupõe a presença de sentido.

A competência “realiza inferência”, medida pela Escala de Proficiência do Boletim de Resultados da Escola em Língua Portuguesa, está no nível baixo entre os alunos participantes da pesquisa. Dados que remetem para a dificuldade que os discentes, que compõem turmas numerosas, enfrentam com relação à prática reflexiva, em sala de aula. O instrumento de pesquisa apontou que: quinze por cento dos entrevistados destacam a necessidade de reflexão para utilizar o Objeto de Aprendizagem *Máquina de Inventar Histórias*.

## Conclusão

O estudo revela de forma discreta, o desenvolvimento da competência ‘realiza inferência’ pelo uso do Objeto de Aprendizagem *Máquina de Inventar Histórias*. Porém, a utilização reflexiva de Objetos de Aprendizagem Virtuais no ensino da leitura e da escrita pode desenvolver diferentes competências e permitir o acesso às veredas do ensino produtivo (HALLIDAY, MCINTOSH, STREVENSON 1964) cujo objetivo é trabalhar novas habilidades lingüísticas que auxiliam o estudante no entendimento e uso de língua materna de maneira eficiente sem alterar padrões adquiridos, mas potencializando recursos conhecidos.

## Referências

ALMEIDA, M. E. B. **Educação à distância e tecnologia**: contribuições dos ambientes virtuais de aprendizado. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2002.

CORACINI, M. J. R. F. (org.). **O jogo discursivo na aula de leitura: língua materna e língua estrangeira**. Campinas, SP: Pontes, 1995.

GUEDES, Paulo Coimbra. **Ensinar Português é Ensinar a Escrever Literatura Brasileira**. Porto Alegre, Tese Doutorado em Letras, Instituto de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 1994.

HALLIDAY, M. A. K., Mcintosh, A., STREVENSON, P. *The linguistic sciences and language teaching*. London: Longman, 1964.

HIGOUNET, Charles. **História concisa da escrita**. Tradução Marcos Marcionílio. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.



SAERS. **Boletim de Resultados da Escola**. Porto Alegre: CAED, 2009.

WILEY, D. A. *Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy*. 2000. Disponível em:  
<<http://reusability.org/read/>> Acesso 27 set 2010.