

Um objeto de aprendizagem de Língua Portuguesa: Hotel Virtual – *Holvir*

Fortaleza, 05/2009

Nukácia Meyre Silva Araújo

Universidade Estadual do Ceará

nukacia@gmail.com

Conteúdos e habilidades/Educação Universitária/Descrição de projeto em andamento/Experiência inovadora

RESUMO: O projeto que aqui descrevemos tem como objetivo a criação e desenvolvimento de um objeto de aprendizagem cujo conteúdo privilegie a produção de textos escritos em ambiente profissional. Para tanto criar-se-á uma metáfora virtual de um hotel real. Nesse contexto virtual, acontecerão diversas situações em que o aluno-usuário deverá desempenhar papéis diferentes na organização do hotel virtual (*Holvir*), sendo assim, ora ele(a) será recepcionista, ora hóspede, ora chefe de governança, ora chefe de cozinha, ora gerente, ora prestador de serviço, entre outros tantos lugares socioprofissionais que podem existir em um estabelecimento hoteleiro/restaurativo. Essas interações sempre acontecerão por intermédio de gêneros do discurso na modalidade escrita, de forma que o aluno-usuário produza e leia os vários documentos com os quais pode deparar em sua vida profissional. Espera-se com que a partir da utilização do Objeto de aprendizagem o aluno aumente seu grau no que diz respeito aos gêneros que circulam no ambiente profissional e que novas habilidades de escrita sejam desenvolvidas através das situações propostas no OA. O projeto encontra-se em fase inicial de avaliação institucional e, em relação à 1ª etapa, estamos fazendo o levantamento de gêneros que circulam em um hotel.

Introdução

Os estudos sobre *objetos de aprendizagem* são recentes e, por isso mesmo, a definição do termo ainda continua flutuante. Pode-se afirmar que um

OA é “qualquer recurso digital que possa ser reutilizado como suporte ao ensino” (WILEY, apud MACEDO et al, 2007). Sendo assim, os objetos de aprendizagem podem ser criados em qualquer mídia ou formato. Segundo Macedo (2007), um OA pode conter desde uma simples animação até uma complexa simulação de uma realidade, por exemplo. Silveira (2008) acrescenta uma nuance importante para a definição quando aponta mais claramente como se utilizam OAs e, em consequência disso, de que eles se constituem. Segundo o autor, objetos de aprendizagem podem ser definidos como “quaisquer recursos digitais que possam ser usados, reutilizados ou referenciados para o suporte do processo de ensino e de aprendizagem.” (SILVEIRA, 2008, p. 43). Essa definição, por sua vez, pressuporia o objetivo principal de minimizar tanto o tempo quanto o esforço despendidos no desenvolvimento de material educacional digital por meio da utilização de objetos disponíveis em repositórios, acessíveis via Internet.

Neste projeto, propõe-se a criação e desenvolvimento de um objeto de aprendizagem cujo conteúdo versa sobre produção de gêneros textuais em ambiente profissional. O objetivo do OA é o desenvolvimento de habilidades de escrita por alunos de ensino a distância. O desenvolvimento de materiais didáticos específicos para o ensino de Língua Portuguesa é uma das demandas que se impuseram com a utilização das novas tecnologias tanto em cursos presenciais quanto em cursos a distância. Os ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs) permitem a utilização de recursos tecnológicos que podem dinamizar o processo de ensino e aprendizagem, uma vez que por intermédio deles (AVAs) podem-se explorar, por exemplo, culturas e conhecimentos em tempo e espaço virtuais e promover trabalhos cooperativos de que participam alunos, professores e instituições.

No caso de cursos profissionais a distância em que os alunos não se encontram em grandes centros urbanos, um dos problemas em relação a práticas típicas da área profissional diz respeito à dificuldade que pode haver em o aluno encontrar, na localidade onde faz o curso, ambiente adequado para experimentar atividades que poderá desenvolver como futuro profissional.

Dessa forma, as práticas de escrita da área de atuação profissional também podem não fazer parte da preparação do aluno de EaD.

Admitindo que gêneros textuais são manifestações dialógicas da linguagem e que o que é aprendido quando se aprende a interagir por meio de um gênero “não é apenas um padrão de formas ou um método para realizar nossos propósitos individuais” (MILLER, 2009, p.45), mas é uma forma de perceber quais propósitos (individuais e coletivos) podem-se ter e uma forma de compreender como é possível participar das ações de uma comunidade, acreditamos que a preparação de profissionais, sejam eles de que área forem, deve passar pela extensão e variedade do trabalho escrito requerido em cada papel desempenhado por esses profissionais.

O objeto de aprendizagem *Holvir – hotel virtual*, que nos propomos a desenvolver, constitui justamente a simulação do funcionamento de um hotel em que os usuários-alunos desempenharão as mais diversas funções e executarão tarefas dela decorrentes no que diz respeito à interação verbal escrita. Acreditamos que a simulação do uso de gêneros textuais típicos do ambiente de trabalho, em que os alunos já estão ou estarão, auxiliará no aumento do letramento específico de que necessitam esses futuros profissionais. A possibilidade de testar diferentes formas de interação social no ambiente de trabalho, de trabalhar com os diferentes propósitos permeiam a produção e a circulação de diversos gêneros, de gerar idéias e ações sobre o fazer profissional de cada aluno e de resolver problemas por intermédio de interação verbal fazem desse objeto de aprendizagem um instrumento valioso de ensino.

Revisão de literatura

Na produção de um objeto de aprendizagem para o ensino de habilidade de escrita em Língua Portuguesa, o primeiro cuidado que se deve ter é com a concepção de língua e, principalmente de escrita e de texto, que subjazem à construção teórica do OA.

Há três concepções de língua que podem embasar a perspectiva lingüística: língua como *expressão do pensamento*, em que a enunciação constitui um ato monológico que não é afetado pelo outro nem pela situação em que a própria enunciação se configura; língua como *instrumento de comunicação*, em que se tem a língua como uma estrutura em regras se combinam para que se possa estabelecer comunicação entre falantes e, por

último, língua como *forma de interação*, em que a atividade verbal é vista como um lugar de troca e de negociação de sentidos, através de que os falantes realizam ações, agem e atuam sobre o interlocutor. De cada uma dessas concepções deriva uma concepção de texto e de escrita:

Da concepção de língua como expressão do pensamento, emerge a visão de texto como um “produto – lógico – do pensamento (representação mental) do autor, nada mais cabendo ao leitor/ouvinte senão ‘captar’ essa representação mental, juntamente com as intenções (psicológicas) do produtor” (KOCH, 2002, p. 16).

Da concepção de língua como mero instrumento de comunicação, emerge a visão de texto como “um simples produto da codificação de um emissor a ser decodificado por um ouvinte/ leitor, bastando a este, para tanto, o conhecimento do código” (KOCH, 2002, p. 16). Isso se daria, ainda segundo a autora, porque o texto depois de codificado seria totalmente explícito.

Já na concepção interacional de língua, o texto é considerado o próprio lócus da interação e nele os interlocutores, como sujeitos dialogicamente ativos se constroem e são construídos (KOCH, 2000; 2002; 2004). É justamente esta última perspectiva teórica que embasa este projeto. Vê-se, assim, a atividade de escrita não como um produto, mas como um processo em que, em constante negociação, entra um vasto conjunto de saberes dos interlocutores (lingüísticos, enciclopédicos, sociais) que, por sua vez, se reconstroem no interior da interação verbal.

Outra noção com que se trabalhará na construção do OA *Holvir* é o de gêneros do discurso. Vários são os autores que tratam do assunto: Bazerman (2007; 2005), Miller (2009), Schneuwly; Dolz (2004); Adam (1999) entre os estrangeiros e Bonini (2002), Brandão (2000); Araújo (2007) entre os muitos estudiosos brasileiros que seguem, assim como os estrangeiros, a esteira dos estudos desenvolvidos por Bakhtin (2000; 1981).

Os gêneros na perspectiva bakhtiniana inauguram a possibilidade de interação verbal. Segundo Schneuwly; Dolz (2004, p. 74), o gênero “trata-se de formas relativamente estáveis tomadas pelos enunciados em situações habituais”. Os gêneros então seriam entidades culturais intermediárias que permitem estabilizar os elementos formais e rituais de práticas da linguagem. Com efeito, em ambientes profissionais desenvolvem-se várias práticas de

linguagem, que variam a depender das áreas em que se configuram e dos objetivos a serem atingidos pelos interlocutores envolvidos nessas práticas. Nessa perspectiva, vê-se o gênero como uma “ação social” (MILLER, 2009) a partir da qual podemos alcançar diversos fins. No objeto de aprendizagem aqui proposto visa-se à criação de situações em que o aluno-usuário possa alcançar objetivos por intermédio de gêneros do discurso: solicitar algo, perguntar sobre algo, registrar algo para não esquecer, informar algo, persuadir alguém, listar ações ou objetos, estabelecer metas, explicar progresso de metas, elogiar alguém, pedir desculpas etc. Os objetivos estabelecidos em cada gênero dependem dos lugares sociais de onde falam os interlocutores, das funções que eles representam e do valor que podem assumir as formas interação verbal em determinados contextos.

Esses vários contextos a serem criados aumentam o grau de letramento do aluno-usuário, uma vez que, “ao participar de qualquer sistema social de letramento, a pessoa assume um papel ou outro, dependendo de seus interesses, formação, posição no sistema ou outras variáveis que a localizam na rede transacional.” (BAZERMAN, 2007, p. 74). Considerando que os gêneros que se encontram em um domínio profissional mantêm entre si um tecido intertextual, quanto mais gêneros o aluno-usuário aprender, mais facilidade terá com novos escritos.

Voltando à questão das concepções de escrita e agora a ligando ao ensino e à mediação deste por ferramentas informatizadas, a concepção de escrita também norteia a criação e a utilização de OA. Um software educacional que propõe uma lista de frases em que se encontram espaços a serem completados ou um programa que traz elementos estruturais pré-construídos para serem organizados ou ainda um jogo educacional que dispõe para os alunos-usuários um editor de textos e um banco de dados textuais são ferramentas diferentes e preveem formas de interação cujo grau de agência por parte de quem joga pode ser maior ou menor. Sobre a composição e a escolha de ferramentas para o ensino escrita Plane (2008) apresenta texto esclarecedor. Ainda sobre AVAs e objetos de aprendizagem Amaral; Amaral (2008) e Cabral (2008) fazem importantes observações.

Com relação às características de objetos de aprendizagem, Mendes; Sousa; Caregnato (2004) apontam as principais características de um objeto de aprendizagem adequado. Um OA precisa apresentar:

- a) reusabilidade: ser reutilizável diversas vezes em diversas situações e ambientes de aprendizagem;
- b) adaptabilidade: ser adaptável a diversas situações de ensino e aprendizagem;
- c) granularidade: apresentar conteúdo atômico, para facilitar a reusabilidade;
- d) acessibilidade: ser facilmente acessível facilmente via Internet para ser usado em diversos locais ou, ainda, ser potencialmente acessível a usuários com necessidades especiais;
- e) durabilidade: apresentar possibilidade de continuar a ser usado independente de mudança de tecnologia;
- f) interoperabilidade: apresentar possibilidade de operar através de variedade de hardwares, sistemas operacionais e browsers.

No que respeita às características do OA pretendido neste projeto, nele já estão previstas a *reusabilidade* e *adaptabilidade*, uma vez que o conteúdo de ensino pode ser trabalhado em cursos presenciais e a distância, em cursos que visam à formação de profissionais outros, além daqueles que trabalham em um hotel; a granularidade, visto que abordam-se gêneros escritos e situações específicas de circulação desses gêneros; acessibilidade, posto que a configuração do OA prevê recursos que o deixem acessíveis a deficientes visuais e auditivos, assim como a acessibilidade relativa à disponibilização na Internet em um AVA; a durabilidade e a interoperabilidade também serão consideradas na programação do *Holvir*.

Justificativa

As novas e diferentes possibilidades de ensino apoiadas na tecnologia inauguram um tempo em que há grande demanda por pesquisas que visem ao desenvolvimento de ferramentas (softwares, material de apoio, mídias) adequadas para a utilização das tecnologias de informação e comunicação (TICs). Entre as ferramentas que podem auxiliar o processo de ensino e de aprendizagem estão os Objetos de Aprendizagem.

Objetos de aprendizagem são entidades digitais que promovem a adequada divulgação e organização do conhecimento (AMARAL; AMARAL, 2008). Quando se produz um OA, tem-se normalmente como meta “quebrar” os conteúdos educacionais em pequenos blocos que podem ser utilizados em diversos ambientes e modalidades de ensino.

Neste estudo propõe-se a criação e o desenvolvimento de um OA cujo objetivo é desenvolver habilidades de escrita profissional. Para tanto criar-se-á uma metáfora virtual de um hotel real. Nesse contexto virtual, como uma representação potencializada do real (LEVY, 1996), acontecerão diversas situações em que o aluno-usuário deverá desempenhar papéis diferentes na organização do hotel virtual (*Holvir*). Sendo assim, ora ele(a) será recepcionista, ora hóspede, ora chefe de governança, ora chefe de cozinha, ora gerente, ora prestador de serviço, entre outros tantos lugares socioprofissionais que podem existir em um estabelecimento hoteleiro/restaurativo. Essas interações sempre acontecerão por intermédio de gêneros do discurso na modalidade escrita, de forma que o aluno-usuário produza e leia os vários documentos com os quais pode deparar em sua vida profissional.

A entidade digital *HOLVIR* será desenvolvida em parceria com o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE), cuja participação no projeto se dará no que diz respeito à programação do software e à implantação do OA no ambiente virtual de aprendizagem - *Moodle*, como ferramenta do Curso de Hospedagem desta instituição. O OA auxiliará no aumento do grau de letramento dos alunos do curso Hospedagem e, além disso, o poderá também auxiliar na consecução de objetivos de cursos a distância que têm como um dos conteúdos a escrita especializada em área profissional específica.

No que diz respeito à formação do tecnólogo em hotelaria, por exemplo, o desenvolvimento de habilidades de escrita típicas desse domínio profissional é exigido dos alunos. No entanto, nas cidades em que os alunos se encontram, nem sempre é possível praticar as diversas situações de interação verbal, oral e escrita, de que o futuro profissional fará parte, porque os hotéis disponíveis nas localidades são apenas de pequeno ou médio porte. Sendo assim, muitas trocas verbais possíveis de acontecer entre hóspedes e funcionários do

hotel/restaurante, entre funcionários e funcionários e entre funcionários e terceiros não são praticadas. O objeto que aqui se propõe diminuirá essa dificuldade de praticar a escrita por proporcionar várias possibilidades de interação verbal.

Hipótese

Serão testadas as seguintes hipóteses: a) A criação de OA que simule situações de interação verbal em ambientes profissionais favorece o desenvolvimento de habilidades de escrita e, em consequência disso o aumento do grau de letramento específico, por alunos que usem essa ferramenta para aprendizagem da escrita; 2) Objetos de Aprendizagem em que se tenha um editor de texto e um banco de dados textuais, composto por variedades de gêneros do discurso, permitem o desenvolvimento de habilidades de escrita, segundo uma visão de processo.

Objetivos Gerais

1. Propor a criação e o desenvolvimento de um Objeto de Aprendizagem que tenha como conteúdo situações de interação verbal do domínio profissional a partir de que se produzam gêneros do discurso escritos;
2. Promover, numa perspectiva de processo, o ensino de escrita mediado por computador.

Objetivos Específicos

1. Promover o desenvolvimento de habilidades de escrita em que se considerem contexto, propósitos comunicativos e interlocutores na interação verbal;
2. Criar e desenvolver um Objeto de Aprendizagem para o ensino de escrita em ambiente profissional em curso de graduação a distância.

Material e métodos

CONTEXTO DA PESQUISA

O Projeto pressupõe equipe multidisciplinar, portanto, a pesquisa se desenvolverá no Laboratório de Áudio e Vídeo 1- do Centro de Humanidades da UECE-CH e no Laboratório do Núcleo de Tecnologias Educacionais e Educação a Distância –NTEAD – IFCE. No Laboratório de Áudio e Vídeo serão desenvolvidas as etapas de elaboração do texto-base a partir de que se criará o software educacional e a etapa de criação das interfaces de tela. Ocasionalmente, será usado também o laboratório de imagens do Curso de

Ciências Sociais da Universidade Estadual do Ceará. No Laboratório do Núcleo de Tecnologias Educacionais e Educação a Distância –NTEAD do Instituto Federal de Educação Tecnológica do Ceará-IFCE, será feita a programação, a implantação no Ambiente Virtual de Aprendizagem *Moodle* e os ajustes decorrentes das avaliações feitas no decorrer da pesquisa e na etapa final do projeto.

PARTICIPANTES

Participarão da pesquisa além de três professores da UECE (Curso de Letras e de Ciências Sociais e uma professora do IFCE, alunos do Curso de Hospedagem, na modalidade a distância, participantes do programa da Universidade Aberta do Brasil –UAB, no Instituto Federal de Educação Tecnológica do Ceará- IFET-CE.

ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO

O projeto será desenvolvido em 4 etapas: na primeira, será feita a escritura do texto-base que dará origem ao Objeto de Aprendizagem; na segunda, proceder-se-á à criação das interfaces de telas; na terceira, será feita a programação computacional do Objeto de Aprendizagem e, por fim, na 4ª etapa, serão feitos testes para verificar o nível de usabilidade e a adequação das ações propostas ao objetivo de ensino, qual seja: desenvolver habilidades de escrita em ambiente profissional. Atualmente no início da 1ª fase e estamos fazendo o levantamento dos gêneros textuais que circulam em um hotel.

Referências

ADAM, Jean-Michel. **Linguistique textuelle**: des genres de discours aux textes. Paris: Nathan, 1999.

AMARAL, L. Henrique; Carmem L. Costa. Tecnologias de comunicação aplicadas à educação. In: MARQUESI, Sueli Cristina; ELIAS, Vanda Ma. da Silva; CABRAL, Ana Lúcia Tinoco (Org.). **Interações virtuais**: perspectivas para o ensino de Língua Portuguesa a distância. São Carlos: Claraluz, 2008.

ARAÚJO, Júlio César (Org). **Internet e ensino**: novos gêneros, outros desafios. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.

BAKHTIN, Mikhail. Estética da criação verbal. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

_____. Marxismo e filosofia da linguagem. 2. ed. São Paulo: Hucitec, 1981.

BAZERMAN, Charles. **Gêneros textuais, tipificação e interação**. São Paulo: Cortez, 2005.

_____. **Escrita, gênero e interação social**. São Paulo: Cortez, 2007.

BONINI, Adair. **Gêneros textuais e cognição**: um estudo sobre a organização cognitiva da identidade dos textos. Florianópolis: Insular, 2002.

BRANDÃO, H. N. **Gêneros do discurso na escola**. São Paulo;Cortez, 2000.

CABRAL, Ana Lúcia Tinoco. Produção de material para cursos a distância: coesão e coerência. In: MARQUESI, Sueli Cristina; ELIAS, Vanda Ma. da Silva; CABRAL, Ana Lúcia Tinoco (Org.). **Interações virtuais**: perspectivas para o ensino de Língua Portuguesa a distância. São Carlos: Claraluz, 2008.

KOCH, Ingedore V. G. **O texto e a construção de sentidos**. São Paulo: Contexto, 2000.

_____. **Desvendando os segredos do texto**. São Paulo: Cortez, 2002.

_____. **Introdução à lingüística textual**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

LEVY, p. **O que é virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996.

MACEDO, Luís Nobre *et al.* Desenvolvendo o pensamento proporcional com o uso de um objeto de aprendizagem. In: PRATA, Carmem Lúcia; NASCIMENTO, Anna Cristina A. de Azevedo. **Objetos de aprendizagem**: uma proposta de recurso pedagógico. Brasília: MEC; SEED, 2007.

MENDES, R.Mara; SOUSA, Vanessa Inácio; CAREGNATO, S. Elisa. A propriedade intelectual na elaboração de objetos de aprendizagem. In: ENCONTRO NACIONAL DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 5, 2004, Salvador, **Anais do V Encontro Nacional de Ciência da Informação**. Salvador: UFBA, 2004. Disponível em: <http://dici.ibict.br/archive/00000578/01/propriedade_intelectual.pdf>. Acesso em 29 abr. 2009.

MILLER, Carolyn R. **Estudos sobre gênero textual, agência e tecnologia**. Recife: EUFPE, 2009.

PLANE, Sylvie. Reflexões sobre o uso do computador para o ensino e aprendizagem da escrita. In: MARQUESI, Sueli Cristina; ELIAS, Vanda Ma. da Silva; CABRAL, Ana Lúcia Tinoco (Org.). **Interações virtuais**: perspectivas para o ensino de Língua Portuguesa a distância. São Carlos: Claraluz, 2008.

PRATA, C. Lúcia; NASCIMENTO, Anna C. de Azevedo; PIETRICOLA, Maurício. Políticas para fomento de produção e uso de objetos de aprendizagem. In: PRATA, Carmem Lúcia; NASCIMENTO, Anna Cristina A. de Azevedo. **Objetos de aprendizagem**: uma proposta de recurso pedagógico. Brasília: MEC; SEED, 2007.

SILVEIRA, Ismar Frango. Objetos de aprendizagem para ensino de Línguas. In: MARQUESI, Sueli Cristina; ELIAS, Vanda Ma. da Silva; CABRAL, Ana Lúcia Tinoco (Org.). **Interações virtuais**: perspectivas para o ensino de Língua Portuguesa a distância. São Carlos: Claraluz, 2008.

SCHNEUWLY, Bernad; DOLZ, Joaquim. **Gêneros orais e escritos na escola**. Campinas: Mercado de letras, 2004.