

# OBJETOS DE APRENDIZAGEM PARA ENSINO DE LEITURA: UMA PROPOSTA DE TRABALHO COM LÍNGUA PORTUGUESA

Fortaleza, 05/2009

Nukácia Meyre Silva Araújo

Universidade Estadual do Ceará/Ágora – Cooperativa de Profissionais em Educação

[nukacia@gmail.com](mailto:nukacia@gmail.com)

Valdinar Custódio Filho

Ágora – Cooperativa de Profissionais em Educação

[valdinarcustodio@gmail.com](mailto:valdinarcustodio@gmail.com)

Conteúdos e Habilidades/ Educação Média e Tecnológica/ Descrição de  
Projeto em Andamento/ Experiência Inovadora

**RESUMO:** Para que aprendizagem/desenvolvimento da leitura possam ocorrer adequadamente, é necessário que se proponham tarefas significativas para o aluno, tanto do ponto de vista do próprio aprendizado de leitura, quanto do ponto de vista do interesse pela tarefa. Nessa perspectiva, a leitura é vista como uma atividade que exige participação ativa do leitor na complementação do significado do texto. O leitor, por sua vez, como construtor de sentido, utiliza estratégias de leitura que permitem essa complementação. Muitas dessas estratégias podem ser ensinadas. Apresentamos, então, um *jogo* educacional em que é proposta uma atividade para o ensino/desenvolvimento da estratégia de leitura reconhecimento de palavras através de pistas do contexto. O objeto faz parte do Projeto CONDIGITAL/LÍNGUA BRASIL em que estão sendo elaborados objetos de aprendizagem para ser usados como material complementar para o ensino de Língua Portuguesa, em escolas públicas, no Ensino Médio. Os resultados de testes com alunos indicaram 96% de interesse

pela execução da atividade. Os dados também indicam que o grau de interesse dos alunos/professores pela tarefa de leitura aumenta em função do suporte pelo qual o texto é mediado, no caso das atividades propostas, a tela.

## **INTRODUÇÃO**

Atualmente têm sido planejadas e implementadas várias ações e programas governamentais que apresentam como objetivo promover a inclusão digital de escolas. Como um dos resultados dessas ações, tem-se a criação de objetos de aprendizagem que aportam recursos digitais atraentes para atividades curriculares em disciplinas como Matemática e Biologia. No que tange a subsídios para o ensino de Língua Portuguesa, no entanto, parece não haver ainda proposições em que se trabalhem equilibradamente conteúdos de ensino adequadamente abordados e uso de possibilidades de interação em uma mídia como *software*, por exemplo.

Neste artigo, apresentamos, pois, um objeto de aprendizagem em que trabalhamos com o ensino de Língua Portuguesa, e mais especificamente com desenvolvimento de estratégias de leitura. O objeto apresenta-se na forma de *jogo educacional*. Nele propomos uma atividade de reconhecimento de palavras através do contexto. Embora esse modelo de atividade já seja bastante conhecido em salas de aula de Língua Portuguesa, a apresentação desse conteúdo em outras semioses, além da linguística, tal como a imagem e, além disso, a mediação dessa aprendizagem via tela do computador de antemão já constituem objeto de interesse do aluno. Some-se a isso a adequação feita entre as características do objeto proposto e objetivos de ensino de língua.

Organizamos este escrito em três partes. Na primeira, tecemos considerações sobre objetos de aprendizagem e sobre o Projeto CONDIGITAL/Língua Brasil. Na segunda, discorremos sobre a concepção de leitura que embasa a elaboração do jogo educacional e, na terceira, apresentamos o software *Adivinha o que é?*, destacando os aspectos relevantes da atividade para o ensino e as principais características do objeto.

## **1 OBJETOS DE APRENDIZAGEM**

A criação do OA que apresentamos neste artigo faz parte do Projeto CONDIGITAL/Língua Brasil. O projeto é financiado pelo Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE)<sup>i</sup> e é uma iniciativa do Ministério da Educação e Cultura (MEC) e do Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT), em parceria com a Ágora – Cooperativa de Profissionais em Educação<sup>ii</sup>.

O objetivo do CONDIGITAL<sup>iii</sup> é a produção de conteúdos educacionais digitais multimídia nas disciplinas de língua portuguesa, matemática, química física e biologia<sup>iv</sup>. O material, produzido em três mídias – áudio, audiovisual e *software* –, será usado como material didático complementar nas escolas públicas de Ensino Médio. Os OA ficarão disponíveis em dois repositórios de objetos de aprendizagem: no Banco Internacional de Objetos Educacionais e no Portal do Professor<sup>v</sup>. Nos dois portais,<sup>vi</sup> o usuário (aluno ou professor) tem acesso a um banco em que se encontram organizados e classificados OA de diversas disciplinas. Entre as atividades estão, por exemplo, estão audiovisuais áudios de língua portuguesa e estarão softwares também.

Falemos agora sobre a própria elaboração do jogo educacional que aqui apresentamos. A construção de materiais interativos constitui uma tarefa desafiadora, uma vez que esse tipo de subsídio didático passou a ser produzido há pouco tempo e que, portanto, os profissionais que se propõem a fazê-lo têm pouca ou nenhuma experiência na produção desse material. Some-se a isso o fato de que são poucos os OA que podem ser considerados como modelos adequados para a construção de atividades interativas (NASCIMENTO, 2007). Uma saída para essas dificuldades, então, é compor uma equipe multidisciplinar, em que haja profissionais que dominem a tecnologia, o conteúdo e as estratégias de ensino necessárias em cada situação de aprendizagem apresentada no OA.

Levando em consideração o que acabamos de afirmar, no CONDIGITAL/Língua Brasil, trabalhamos, então, com diversos profissionais que atuam nas várias etapas de confecção de cada *software*<sup>vii</sup>. A equipe conta com professores de Língua Portuguesa, pedagogos, programadores, diagramadores e *designers instrucionais*. Além da equipe multidisciplinar, outro aspecto contribui para que a adequação das atividades propostas seja satisfatória: a avaliação. O objeto passa por várias etapas de avaliação, entre as quais estão: a) avaliação, pelo coordenador de área, do texto-base<sup>viii</sup>

produzido pelo professor-autor; b) avaliação da pertinência da atividade no que diz respeito ao ensino-aprendizagem pelo pedagogo; c) avaliação da adequação da atividade para a mídia pelo coordenador de mídia; e d) avaliação do OA por professores e alunos de uma escola pública.

No caso da última etapa de avaliação, seguimos a orientação de projetos como o Rived, em que a implementação de OA na escola serve como etapa final de desenvolvimento do objeto. Esse processo subsidia o refinamento do *software*, visto que por intermédio do ponto de vista e alunos e professores podemos descobrir falhas ou equívocos relativos ao grau de interatividade e de usabilidade proporcionados pela atividade, à pertinência da abordagem do conteúdo e ao grau de interesse gerado nos alunos e professores em relação ao objeto.

Feita essa breve discussão sobre o Projeto e sobre a elaboração dos objetos, passemos à concepção de leitura que subjaz às atividades propostas no CONDIGITAL/Língua Brasil.

## **2 CONCEPÇÃO DE LEITURA QUE EMBASA O TRABALHO**

A concepção de leitura em que nos apoiamos para criar o OA de que tratamos aqui (bem como os outros materiais do Condigital/Língua Brasil) se abriga sob a perspectiva sociopsicolinguística (conferir LEURQUIN, 2006) segundo a qual: a leitura é um processo de busca e construção de sentido(s) que conta com a participação de um leitor altamente ativo, seja porque aciona conhecimentos prévios particulares para operar sobre o texto, seja porque toma decisões quanto às condições contextuais do ato da leitura, seja ainda porque decide qual o papel do texto lido em sua vida (isto é, de que maneira o texto transforma o leitor e por ele é transformado). No processo de ensino-aprendizagem com base nessa perspectiva, assume-se que, para a formação de tal leitor, é necessário propiciar situações que desenvolvam estratégias de leituras específicas (SOLÉ, 1998; KOCH; ELIAS, 2006), a depender da situação de interação pela leitura que é propiciada ao aprendiz.

Na verdade, as reflexões em torno do ensino-aprendizagem de leitura a partir de perspectivas construtivistas ou interacionistas (das quais a vertente sociopsicolinguística é tributária) não são novas. No Brasil, desde o final da década de 1980, propostas vêm sendo discutidas, sempre com o enfoque no

ensino-aprendizagem. O que torna a discussão ainda atual é o fato de, infelizmente, ter havido pouco avanço no que diz respeito ao que realmente se faz, no universo escolar, com o desenvolvimento da habilidade leitora dos alunos, nos mais diversos níveis da educação básica. Pietri (2007), comentando as relações entre letramento e práticas escolares de leitura, analisa o papel do livro didático e informa que o esquema de atividades de leitura restringe-se, no mais das vezes, à verificação de respostas sobre um determinado texto. A mesma situação já era evidenciada há uma década, conforme Solé (1998).

Solé (1998) argumenta que a atividade de responder questões sobre um texto nada mais é que uma forma de avaliação da compreensão leitora. A autora defende que, para além do produto, é preciso um trabalho docente que focalize o processo; essa tarefa consiste na sugestão de atividades que estimulem a utilização de estratégias de leitura, haja vista tais estratégias serem as ferramentas propiciadoras da compreensão autônoma e refletida. Uma vez que esse trabalho ainda não se efetiva a contento na realidade escolar – em grande medida por conta da fragmentação irrefletida por que passam os textos que compõem o livro didático (PIETRI, 2007) – julgamos pertinente a apresentação de objetos de aprendizagem elaborados com o objetivo específico de desenvolver estratégias de leitura. Cremos que mostrar como tais objetos podem efetivamente ser confeccionados implica uma grande contribuição para a construção da difícil ponte entre reflexão teórica e aplicação didático-pedagógica. Com isso em mente, apresentamos, na próxima seção, o jogo educacional *Adivinha o que é?*, cujo objetivo é desenvolver a estratégia de leitura reconhecimento de palavras a partir do contexto.

### **3 ANÁLISE E DISCUSSÃO DO OBJETO DE APRENDIZAGEM**

Para este artigo, apresentamos um objeto de aprendizagem da mídia *software, desenvolvida no Projeto Condigital/Língua Brasil: Adivinha o que é?*. A seguir, descrevemos o OA: destacamos primeiramente suas especificidades, e depois vamos tecendo comentários sobre a própria elaboração do jogo educacional. No final desta seção, fazemos a discussão sobre a pertinência do objeto no processo de ensino-aprendizagem de leitura.

#### **3.1 *Adivinha o que é?***

O software *Adivinha o que é?* compreende um jogo em que são apresentados textos com palavras recorrentes trocadas por palavras inventadas (pseudopalavras), devendo o aluno-usuário<sup>ix</sup> descobrir quais as palavras originais, a partir das pistas contextuais. Para cada acerto, o aluno-usuário vai ganhando pontos, o que lhe permite avaliar seu desempenho ao final da partida.

O objetivo principal da atividade é perceber que o conhecimento lexical pode ser obtido na interação discursiva. A tese que embasa a atividade é a de que podemos descobrir o significado de palavras desconhecidas em um determinado texto a partir do entendimento da função dessa palavra em relação a outras do mesmo texto. Colaboram para esse reconhecimento, entre outras coisas, o conhecimento sintático-semântico e a frequência com que a palavra é utilizada.

O desenvolvimento de tal estratégia é relevante na medida em que o reconhecimento do vocabulário de um texto é uma condição necessária para que haja a compreensão. Trabalhar com reconhecimento de palavras implica realizar um trabalho efetivo que possibilite ao aluno resolver algumas dificuldades quanto ao vocabulário de um texto.

Mais importante, contudo, é perceber a estratégia de reconhecimento de palavras exige uma participação ativa do leitor. Ou seja, o leitor deve ser estimulado a procurar as pistas que o ajudem na identificação de uma determinada palavra. Isso significa que, quando bem explorado, o trabalho pedagógico com o reconhecimento de palavras pode estimular o desenvolvimento da autonomia em leitura.

O trabalho pedagógico com essa estratégia, portanto, não se limita ao aumento do conhecimento acerca do vocabulário, até porque, no *software*, as palavras trocadas são, na maioria das vezes, amplamente conhecidas. Importa exercitar a capacidade de o aprendiz interagir, de forma participativa, com o texto, a fim de resolver o desafio que lhe é posto.

A atividade contém nove textos, distribuídos em três níveis de dificuldade. No nível fácil, para cada pseudopalavra a ser decifrada, o usuário pode optar por receber uma dica referente a tal palavra e por receber três opções de palavra, para escolher a correta. No nível médio, o usuário pode receber as três opções de palavra, mas não a dica. No nível difícil, não há

dicas nem opções. Há, em cada nível, três textos, que, por sua vez, correspondem a um gênero da ordem do narrar, um da ordem do expor e um da ordem do argumentar. A seguir, apresentamos algumas telas referentes ao texto “O emprego e a junusga de vender droga”, incluído no nível fácil.



Imagem 1: tela do jogo **Adivinha o que é?**

Imagem 1, vê-se texto “O emprego e a junusga de vender droga”, com as pseudopalavras (destacadas em cinza). O número, na tarja colorida, do lado direito equivale ao tempo (medido em segundos) que o usuário tem para ler o texto.

A seguir, temos mais duas telas que mostram como o jogo vai se desenvolvendo. Na imagem 2, tem-se novamente o texto, mas nesta versão temos o acréscimo de uma “dica”, que aparece para o usuário apenas no nível fácil. Na tela seguinte (imagem 3), temos o texto e as palavras que podem ser escolhidas pelo aluno-usuário nos níveis fácil e médio. Na imagem 3, veem-se as opções de resposta para a pseudopalavra “costidos” (a correta é “remédios”)

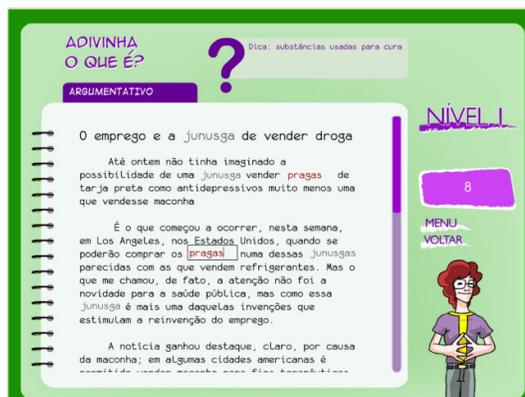


Imagem 2 – Tela do jogo **Adivinha o que é?** **Destaque: dica**

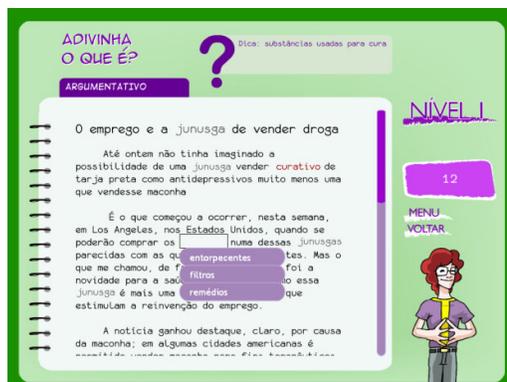


Imagem 3 – Tela do jogo *Adivinha o que é?* Em destaque: *opções de palavras*

Além das atividades, os *softwares* contêm o ícone “Saiba mais”, em que há um texto ou uma explicação sobre algum aspecto relacionado à atividade desenvolvida no OA. No OA *Adivinha o que é?*, apresentam-se informações sobre a noção de contexto e sua importância para a leitura.

Também acompanha o objeto de aprendizagem um *guia para o professor*. Nesse guia, apresentam-se em linhas gerais o conteúdo abordado na atividade (no caso dos produtos aqui descritos, estratégias de leitura), os objetivos, os procedimentos e sugestões para outros trabalhos com base no mesmo conteúdo, e as referências bibliográficas que embasaram a confecção do jogo educacional e que podem servir de fonte de consulta para o professor.

### 3.2 Discussão sobre o OA

Como já foi dito, a emergência das estratégias de leitura como conteúdo pedagógico já foi estabelecida há mais ou menos duas décadas. Por que, então, voltar ao mesmo assunto? O que nos motiva é a possibilidade de, efetivamente, apresentar alguma contribuição à temática, e não “chover no molhado”.

Uma primeira contribuição reside na possibilidade de tratar da temática dentro do universo dos objetos de aprendizagem. A apresentação de atividades na mídia *software* traz características importantíssimas para o aproveitamento pedagógico dos produtos, conforme se constata na avaliação dos usuários. No caso do OA em discussão, foi feito um teste preliminar, com dois professores e dez alunos do ensino médio de uma escola pública, e verificou-se que o grau de interesse dos alunos e professores pela tarefa de leitura aumenta em função do suporte pelo qual o texto é mediado, no caso das atividades propostas, a tela. Além disso, do ponto de vista do ensino-aprendizagem, 96% dos pesquisados avaliaram a tarefa como adequada e reconheceram nela um modo de desenvolver habilidade de leitura. Voltando às contribuições, cremos que o OA apresentado exemplifica como utilizar as

características das novas tecnologias a fim de potencializar o aprendizado de conteúdos, tendo como base atividades qualitativamente relevantes.

Julgamos, contudo, que ainda mais importante que a utilização de uma nova ferramenta tecnológica é a possibilidade de apresentar um material de ensino-aprendizagem construído a partir de um olhar coerente sobre as complexas relações entre teoria e prática. Muitas vezes, as propostas teóricas sobre ensino-aprendizagem de línguas não ecoam nas escolas, entre outras razões, por conta da dificuldade de a academia fazer adaptações e concessões necessárias, ou devido à dificuldade dos profissionais da educação básica em conhecer as propostas em profundidade. O que acontece, então, muitas vezes, é que as sugestões de aprimoramento são aplicadas de forma superficial, e talvez por isso mesmo o esperado avanço não ocorra.

Queremos crer que o trabalho aqui descrito minimiza as dificuldades de interlocução entre teoria e prática, a partir da diretriz maior de assumir a crença e o compromisso de que o conhecimento teórico sólido e crítico deve propiciar o surgimento de atividades relevantes no que toca ao desenvolvimento da competência leitora.

Em relação ao *Adivinha o que é?*, partimos da ideia de que o trabalho de interpretação só acontece mediante o processamento do texto em seus diferentes elementos (SOLÉ, 1998, p. 24). Isso implica que a compreensão passa por operações em diversos níveis, inclusive no da ativação dos significados das palavras. Embora a ênfase do processo deva, de fato, recair sobre a compreensão do todo, é preciso reconhecer que esse todo é abstraído de uma materialidade linguística que, em parte, o determina.

Como bem frisa Solé (1998), o movimento de leitura é ascendente e descendente ao mesmo tempo. Essa percepção norteia a concepção do *software* em questão: de um lado, a descoberta da palavra que substitui a palavra inventada depende do todo que a circunda; de outro lado, esse todo só é apreendido a partir das unidades menores (as outras palavras) do texto. Desse modo, cremos que o *Adivinha o que é?* permite um trabalho produtivo em virtude de propor uma abordagem consistente da estratégia que embasa seu conteúdo.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com esse trabalho, reforçamos a tese de que é possível propor atividades de ensino-aprendizagem de línguas que aliem solidez teórica, relevância do conteúdo e interesse do aluno. Destacamos que isso é facilitado pelos recursos oferecidos pelas novas tecnologias. Esperamos que o objeto aqui descrito possa ser aplicado em sala

de aula e, mais ainda, que possa passar por modificações que os tornem ainda mais pertinentes.

---

<sup>i</sup> Além da Ágora – Cooperativa de Profissionais em Educação –, há outros parceiros do MEC/MCT no projeto. Na área de Língua Portuguesa, estão ainda a UNICAMP e o SESC-SP, SENAC\_SP e FGF e parceiros (disponível em [http://portal.mec.gov.br/seed/argquivos/pdf/Editais/resultado\\_conteudos.pdf](http://portal.mec.gov.br/seed/argquivos/pdf/Editais/resultado_conteudos.pdf)).

<sup>ii</sup> A Ágora é uma cooperativa que reúne profissionais ligados ao ensino (professores de diversas áreas, pedagogos, roteiristas) e trabalha especialmente com ensino a distância. Está sediada em Fortaleza-CE.

<sup>iii</sup> A denominação usada pelo MEC é Condigital. A denominação CONDIGITAL/LÍNGUA BRASIL diz respeito exclusivamente ao material produzido pela ÁGORA- Cooperativa de Profissionais em Educação.

<sup>iv</sup> Chamada Pública para Apoio Financeiro à Produção de Conteúdos Educacionais Multimídia, Edital 1/2007, MEC/SEED/MCT.

<sup>v</sup> Conferir <http://objetoseducacionais2.mec.gov.br> e <http://portaldoprofessor.mec.gov.br>

<sup>vi</sup> Os dois portais contêm OA produzidos em vários projetos de que participam universidades públicas e outras instituições em parceria com o MEC. No caso do Banco Internacional, atividades feitas em outros países também compõem o repositório.

<sup>vii</sup> No CONDIGITAL/Língua Brasil, além de softwares, estamos produzindo também áudios e audiovisuais.

<sup>viii</sup> O texto-base é o documento impresso que dá origem ao *software*. Nele estão contidas orientações teóricas e etapas de desenvolvimento do jogo educacional.

<sup>ix</sup> Optamos pela nomeação aluno-usuário porque entendemos que ela dá conta de duas características desse OA: ele pode ser usado na sala de aula, pelo aluno e/ou pelo professor; e pode ser usado também fora dela, por internautas, uma vez que ele figurará em dois repositórios que qualquer pessoa poderá acessar.