

DESENVOLVENDO CURSOS COM O AUXÍLIO DE AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM ATRAVÉS DE ESTRATÉGIAS DE REFERENCIAÇÃO

Lafayette B. MELO (1)

(1) Centro Federal de Educação Tecnológica da Paraíba (CEFET/PB), Avenida 1º de Maio, Nº 720, CEP 58015-430,
João Pessoa – PB, (83) 32083062, e-mail: lafagoo@gmail.com

RESUMO

Este artigo descreve como foram desenvolvidas duas disciplinas em um Curso de Tecnologia com o auxílio de ambientes virtuais de aprendizagem, para turmas com diferentes graus de experiência no uso desses ambientes. A pesquisa se baseia no conceito de referenciação, da área de Lingüística, entendido como um processo, ou seja, uma referência mais uma ação, realizada em uma prática concreta e situada, através de recursos lingüísticos. São investigadas três tipos de referenciações.

Palavras-chave: ambientes virtuais, cursos, referenciação

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Os estudos sobre o uso de ambientes virtuais de aprendizagem se baseiam muitas vezes em quantidades ou qualidade das inserções nos ambientes ou no significado geral que esses ambientes podem ter para os participantes. Compreender a realidade concreta do uso desses ambientes pode ficar muito aquém de uma compreensão real se não for investigado a fundo como determinados termos ou expressões são utilizados e em função de qual expectativa são tratados. A referência a um link, a uma seção de um ambiente ou a um texto colocado pelo participante é feita em função da expectativa do indivíduo, que pode assumir posições de professor, de administrador ou de aluno e, conseqüentemente, ter significados diferentes de uso.

Nesta pesquisa, são estudados os projetos que o professor administrador faz dos signos lingüísticos e seus conseqüentes usos situados, concretos e únicos dentro de um ambiente virtual de aprendizagem. É considerada aqui uma perspectiva interacional, na qual o usuário/leitor re-significa a todo tempo o uso da linguagem, para agir colaborativamente. A partir de um estudo de Melo (2007) sobre o uso de ambientes virtuais de aprendizagem e de vários estudos sobre referência (Cavalcante, 2003; Marcuschi, 1996, 2007; Koch, 2000, 2005 e 2006) bem como de algumas considerações do estudo de interação humano-computador (Mandel, 1997; Shneiderman, 1998; Preece, 2005) é feita aqui uma proposta de desenvolvimento de cursos que considera como o professor ou projetista constrói o ambiente e as conseqüências disso no uso dos ambientes por parte dos alunos.

2. UM POUCO MAIS SOBRE REFERENCIAÇÃO NOS AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM

A referenciação é entendida como um processo, ou seja, uma referência mais uma ação, realizada em uma prática concreta e situada (Koch, 2005 e 2006). A referenciação pode surgir de textos como formas nominais de categorias ou classificações, formas pronominais e dêiticos (este, aquele, isso, aquilo, aqui), (Koch, 2005 e 2006).

Nesta abordagem, as estruturas lingüísticas não são interpretadas como representações da realidade, mas como estruturações impostas à realidade pela interpretação humana em um contínuo processo de interação social. Pode-se observar, portanto, que, apesar de a percepção estar condicionada às práticas culturais, aquilo a que o indivíduo se refere não faz parte de um ponto de vista social único, pois este indivíduo tem suas experiências próprias em momentos de interação específicos. O referente é fabricado pela prática social, mas por uma prática a qual o indivíduo dá enquadres particulares. Em suma, a referenciação é uma atividade discursiva na qual são designadas entidades vistas como objetos do discurso e não como objetos do mundo.

No caso dos ambientes virtuais de aprendizagem, pode-se lançar mão de diversas formas lingüísticas nominais como o nome das seções (fóruns, salas de bate-papo, agenda), que podem ou não estar estruturadas em links, botões, menus etc. Formas pronominais em geral não estão estruturadas em links (pode-se falar em um chat, por exemplo, “ele chegou, veja acima”, se referindo a uma linha da mensagens na tela). Formas dêiticas possuem links em expressões clássicas como “clique aqui”.

Neste estudo, serão identificados processos de referenciação, preferencialmente “linkados”, de modo que se identifique ações situadas de movimentação e localização nos ambientes virtuais de aprendizagem, que são colocadas em jogo no instante em que se confronta o que um projetista ou um professor quis quando colocou seus textos na interface com aquilo que efetivamente ocorre quando um usuário clica ou busca elementos para trafegar no ambiente.

3. O PROJETO E O USO DE AMBIENTES DE ACORDO COM ESTRATÉGIAS DE REFERENCIAÇÃO

São investigados adiante três tipos de referenciação: tratamento de correferência (nome “acesso” em várias seções e uso de “tarefa”, “lição” e “atividade” em um mesmo campo semântico), busca de referências implícitas (nomes das várias seções usadas com expectativas diferenciadas) e direcionamento de referências diretas (links para materiais e localização de informação).

3.1. Tratamento de correferência

Nos estudos de Melo (2007) foram identificadas situações de uso da palavra “acesso” para um mesmo referente, que, no entanto, ocasionavam respostas diferentes do sistema. Ao se clicar no nome “acesso” sem colocar o login e a senha, o sistema dizia que ou o login ou a senha estavam errados e era gerado um comportamento supersticioso no usuário, que, então, clicava em outro nome “acesso” na base da página. Como a correferência não é apenas a associação de uma mesma palavra a um mesmo referente, mas pode ser a associação de diferentes palavras; foram observados os momentos em que havia incompreensão ou surpresa por parte do usuário e, para o desenvolvimento dos dois cursos aqui propostos foram tomadas as seguintes atitudes. Em primeiro lugar, explicitar os termos e seus significados, incluindo as formas de acesso e a URL e ter cuidado para que em uma mesma página não sejam usadas mesmas palavras – para o usuário não confundir com um mesmo referente (por exemplo, um link para uma tarefa no Moodle nunca ter apenas o nome “tarefa”, mas o nome da tarefa e verificar se não se confunde com o nome de outra). Também evitar colocar apenas nomes como “chat”, “bate-papos”, “fóruns” e “listas de discussão” no ambiente.

É importante também salientar que havia momentos nos quais os alunos podiam fazer naturalmente correferências a determinados termos devido a sua similaridade semântica em outros campos de atuação. Assim, no Moodle, há a divisão entre recursos e atividades. O primeiro engloba partes estáticas como textos e, o segundo, partes dinâmicas como fóruns e listas de discussão, mas também tarefas e lições. Nota-se que, independentemente da experiência do usuário e até da sua familiaridade com outros ambientes virtuais, nomes como “tarefas”, “lições” e “atividades” poderiam perfeitamente pertencer a um mesmo campo semântico. No primeiro treinamento com os usuários, fez-se questão não só de explicar como funcionam as atividades no Moodle, mas também qual é a sua diferença em relação a outros termos.

3.2. Busca de referências implícitas

É comum que usuários utilizem seções com propósitos diferentes do administrador ou do professor que configurou o ambiente. Em Melo (2007) é descrita a seção “Parada obrigatória” no ambiente Teleduc, que foi elaborada inicialmente para mostrar leituras e materiais importantes a serem utilizados durante o decorrer do curso. Alguns administradores e professores, porém, a utilizam para informar que uma determinada aula não ocorrerá ou para avisar que o sistema não estará funcionando. No ambiente Moodle, quando há configurações para seções como “Participantes”, “Diálogos” e “Fóruns”, projetadas de início para terem respectivamente informações pessoais dos alunos, discussões sobre dificuldades encontradas e debates sobre o conteúdo trabalhado, muitas vezes há confusão sobre como colocar a informação correta no local apropriado. Nessa linha, está também o uso do “Diário de bordo” no Teleduc, projetado com o intuito de que o aluno fosse descrevendo os procedimentos utilizados na resolução de suas tarefas. Porém, em muitos momentos o aluno utiliza esta seção para entrar em contato com o professor, com um intuito diferente do que foi planejado por quem criou o ambiente.

As ações descritas são denominadas referências implícitas, caracterizadas pelo fato de se utilizar termos ou conjunto de termos que apontam para um referente não explicitado anteriormente, mas que é inferido pela interação ou pelo conhecimento de mundo dos interagentes. Nos ambientes virtuais, os alunos produzem referências implícitas e não há como evitar que isso aconteça porque cada experiência inicial do aluno é singular e está relacionado ao seu conhecimento. Há, porém, algumas alternativas para que a comunicação seja mais efetiva e dentro da expectativa do outro.

A primeira alternativa é compreender o processo de forma natural e, a partir desta postura, entender que os textos são trabalhados não para representar um referente comum, mas para colocar em negociação versões públicas de mundo. Assim, vê-se com mais naturalidade que podem ser utilizados recursos linguísticos e para-linguísticos, isto é, outros textos que ajudem a entender os textos anteriores.

Também podem ser trabalhadas formas de organização textual que sejam mais apropriadas para se construir uma determinada maneira de ver o ambiente. Exemplos tratados neste trabalho e suas consequências: foram criados fóruns específicos para os tópicos, apenas quando necessário; foram adicionados fóruns gerais para se tirar dúvidas e comunicar eventualidades e foi explicitado que esse fórum serviria para isso e foram colocados fóruns para os grupos de trabalho na sala de aula, mas no ambiente esses fóruns poderiam ter acesso de qualquer participante. Isso, especificamente, fez com que houvesse uma organização textual pré-determinada e com que qualquer aluno pudesse contribuir com qualquer grupo mesmo que este não seja o seu. Até o momento, não houve confusão de troca de fóruns ou de uso inadequado como foi o caso constatado em Melo (2007). Caracteres

3.3. Direcionamento de referências diretas

Às vezes, alguns alunos procuram nos ambientes virtuais materiais ou informações repetidamente, por meio de um link que os direcione imediatamente às informações de interesse. Essas procuras por referências diretas devem ser suportadas sempre que necessárias, mesmo que em algum momento pareçam redundantes por estarem em outras partes. Deve-se ao mesmo tempo diminuir a quantidade de links e ressaltar sobre determinadas informações onde for preciso.

No desenvolvimento dos cursos aqui propostos, mesmo com links no início da página para determinados materiais, eles foram repetidos onde havia uma correlação em outro fórum ou em uma página web. No Moodle, informações sobre materiais são fáceis de serem entendidas, pois seus links vêm acompanhados dos ícones dos tipos de arquivo. Para evitar problemas de não identificação de correferência, no entanto, são colocados sempre os mesmos nomes únicos de cada material referenciado.

Terminada esta seção, é importante que se fale de um outro conceito em lingüística textual extremamente relevante para entendermos como se dá a relação entre professor ou projetista do ambiente e aluno: **relevância condicional**. Conforme é debatido em Marcuschi (2007), a relevância condicional diz respeito a como uma ação relevante condiciona outra ação complementar notável como ação correspondente, ou seja, como uma pergunta condiciona uma resposta, como uma ordem condiciona um comportamento/recusa, como uma ameaça condiciona um revide, como um cumprimento condiciona outro cumprimento, como um pedido condiciona uma execução etc. Isso ocorre para qualquer situação de correferência, referência implícita ou referência direta, mas em um outro formato. Em outras palavras, espera-se que se houver o pronunciamento textual sobre algo, implícita, direta ou correferencialmente, haverá uma ação textual correspondente. Como ainda afirma Marcuschi (2007), apesar de essa noção ser tomada por muitos teóricos como ponto de partida e fazer parte até de nossas expectativas cotidianas, seria simplista e mecanicista entender seqüências do tipo pergunta-resposta como relações do tipo causa-efeito. Desse modo, não seria adequado entender que textos “clicáveis” como “Fórum”, “Sala de bate-papo”, “Diário de Bordo” etc corresponderiam exatamente a uma ação esperada.

Na literatura de lingüística textual, há a discussão de inúmeras situações do cotidiano que contrariam a compreensão da relevância condicional como relação de causa-efeito. Alguns exemplos são:

- “Como está quente aqui!”, não sendo apenas uma informação, mas um pedido para que alguém ligue o ar-condicionado;
- “Você pode me passar o sal?”, não sendo uma pergunta para que se obtenha uma resposta, mas uma ordem ou pedido; e
- Situações típicas nas quais o texto faça pouco sentido para quem está de fora, embora as pessoas envolvidas se entendem perfeitamente com base em seu conhecimento compartilhado, como no diálogo:
 - Você vai á aula amanhã?
 - Os ônibus vão entrar em greve.

Podemos fazer uma analogia do que foi dito com as informações colocadas nos ambientes virtuais de aprendizagem, em situações como aquelas nas quais as pessoas clicam nos textos respectivos e entram em uma sala de bate-papo para verificar uma conversa anteriormente realizada e não para conversar, mas buscar informações sobre a localização de um material no ambiente e deixar informações como se estivesse em um fórum, re-significando o texto, como é colocado no caso das situações de referência direta. O problema aqui é que essas situações são reais, mas projetistas e professores não se dão conta, pois eles têm na maioria das vezes uma visão idealista, longe das práticas reais concretas.

Dascal (1982) sugere que deveria haver ao menos três aspectos para se iniciar a análise da relevância condicional: 1) relações semânticas; 2) relações interacionais do momento e 3) relações de conhecimento partilhado com base em experiências anteriores. Projetistas e professores só teriam uma visão de causa-efeito e relacionada apenas ao primeiro aspecto.

Uma sugestão para contornar o problema mencionado seria exatamente considerar todas as variáveis dos aspectos citados e deixar de lado a idéia metafísica de que o texto com os demais componentes da interface possibilitariam a construção de um ambiente intuitivo e amigável. Uma maneira de tratar a questão está explicitada em Melo (2005). Nesse trabalho, evidencia-se que a noção de espaço transacional (distância

entre a relação do aluno com o material e a relação do aluno com o professor) em ambientes virtuais de aprendizagem não é adequada, pois toda relação é textual e assim deveria ser tratada.

4. ALGUMAS CONSTATAÇÕES

Desenvolver cursos com o auxílio de ambientes virtuais de aprendizagem através de estratégias de referência parece trazer resultados significativos. Tanto o grupo mais experiente (familiarizado) quanto o menos experiente com ambientes virtuais responderam a contento a utilização do ambiente. Os mais experientes, inclusive, não reclamaram do que imaginou-se que eles poderiam falar como, por exemplo, redundância ou demasiada explicitação nos textos. Houve algumas dúvidas ainda sobre o uso do ambiente, mas que não se mostraram expressas dentro dos ambientes. Alguns alunos mandaram e-mails pedindo maiores esclarecimentos e outros falaram em sala de aula mesmo. De todo modo, as estratégias mostraram-se adequadas.

REFERÊNCIAS

- Cavalcante, Mônica M., Rodrigues, Bernardete B. & Ciulla, A. (Orgs.) (2003). *Referenciação*. São Paulo: Contexto.
- Dascal, M. (1982). Relevância Conversacional. In: M. Dascal (ed.) *Fundamentos Metodológicos da Linguística*. Vol. IV: Pragmática, Campinas, editora do autor, pp. 105-131.
- Koch, I. V. (2000). *A inter-ação pela linguagem*. São Paulo: Contexto.
- Koch, I. V., Morato, E. M., Bentes, A. C. (Orgs.) (2005). *Referenciação e discurso*. São Paulo: Contexto.
- Koch, I. V. (2006). *Desvendando os segredos do texto*. São Paulo: Cortez. 5a. Edição.
- Mandel, Theo (1997). *Elements of user interface design*. EUA: John Wiley & Sons.
- Marcuschi, L. A. (1996). A dêixis discursiva como estratégia de monitoração cognitiva. Texto apresentado no GT de Linguística de texto e Análise da Conversação durante o XI Encontro Nacional da ANPOLL em João Pessoa, PB.
- Marcuschi (2007). *Fenômenos da linguagem: reflexões semânticas e discursivas*. Rio de Janeiro: Lucerna.
- Melo, Lafayette B. (2005). *O novo espaço virtual do professor e do aluno: construção de um lugar na internet para práticas educativas*. Anais do II Colóquio Internacional de Políticas e Práticas Curriculares. João Pessoa: UFPB.
- Melo, Lafayette B. (2007). *Referenciação em Ambientes virtuais de aprendizagem*. Simpósio Brasileiro de Informática em Educação. São Paulo.
- Preece, J., Rogers, Y., Sharp, H. (2005). *Design de interação: além da interação homem-computador*. Porto Alegre: Bookman.
- Shneiderman, Ben (1998). *Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction*. EUA: Addison-Wesley.