

016

A INTERAÇÃO NA APRENDIZAGEM VIRTUAL. *Vanessa S. Silva. Orientador: Vilson José Leffa* (Universidade Católica de Pelotas) Escola de Educação, Mestrado em Letras, Universidade Católica de Pelotas.

Um dos grandes desafios na aprendizagem mediada por computador é simular em ambiente virtual a interação real que ocorre na sala de aula entre professor e aluno. Teoricamente, para que ocorra a aprendizagem, é necessário que o aluno interaja com alguém que sabe mais do que ele, e, assim, através do desempenho assistido, chegue às competências desejadas. A transposição da interação da sala de aula para o ambiente virtual foi feita através de um sistema de autoria que automatiza a elaboração de diversas atividades típicas da sala de aula de línguas, incluindo perguntas abertas ao aluno sobre a leitura de um texto, avaliação da resposta dada pelo aluno, sugestão de estratégias de aprendizagem para melhorar a compreensão e consulta ao dicionário eletrônico. As atividades criadas pelo sistema de autoria foram testadas com alunos de diferentes níveis de conhecimento, levando inicialmente à constatação de que a interação simulada ocorre em três níveis de mediação, classificados como baixo, médio e alto. São atividades de baixo nível de interação: (1) a seqüência textual (onde o aluno reordena um texto); (2) o cloze (onde o aluno preenche lacunas do texto) e (3) reconstrução textual (espécie de jogo onde o aluno recupera todo texto tentando adivinhar as palavras ocultas). A atividade de múltipla escolha, com feedback para cada opção, foi considerada de nível médio de interatividade. Já a simulação da aula expositivo-dialogada foi considerada a de nível mais alto (o sistema permite perguntas abertas e o fornecimento de diferentes tipos de feedback para cada resposta dada pelo aluno). A principal conclusão do trabalho é de que a interação simulada é capaz de assistir o aluno em seu desempenho, acelerando a competência. (PIBIC/CNPq)