

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE LINGUAGEM E COMUNICAÇÃO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS PORTUGUÊS/INGLÊS**

CRISTIANE SLUGOVIESKI

**OBJETOS DE APRENDIZAGEM DIGITAIS EM LÍNGUA PORTUGUESA:
UMA ANÁLISE DE SUA PERTINÊNCIA NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE
PONTUAÇÃO**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

CURITIBA

2018

CRISTIANE SLUGOVIESKI

**OBJETOS DE APRENDIZAGEM DIGITAIS EM LÍNGUA PORTUGUESA:
UMA ANÁLISE DE SUA PERTINÊNCIA NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE
PONTUAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação apresentado na disciplina de TCC 2, do curso de Licenciatura em Letras Português/Inglês do Departamento Acadêmico de Linguagem e Comunicação - DALIC - e do Departamento de Línguas Estrangeiras Modernas - DALEM - da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Letras.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Paula Ávila Nunes

CURITIBA

2018



Ministério da Educação
UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL
DO PARANÁ
Campus Curitiba
Departamento Acadêmico de Linguagem e
Comunicação
Departamento Acadêmico de Línguas Estrangeiras
Modernas
Curso de Graduação em Letras Português/Inglês



TERMO DE APROVAÇÃO

Objetos de aprendizagem digitais em língua portuguesa: uma análise de sua pertinência no ensino e aprendizagem de pontuação

Por

Cristiane Slugovieski

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi apresentado em vinte e oito de junho de 2018 como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada no curso de Letras Português/Inglês. A candidata **Cristiane Slugovieski** foi arguida pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

Paula Ávila Nunes

Rossana Aparecida Finau

Luciana Pereira da Silva

AGRADECIMENTOS

À professora Paula Ávila Nunes por ter me auxiliado e me apoiado em todas as etapas da pesquisa.

À minha colega Débora França de Oliveira, amiga e companheira desta jornada.

À minha família que sempre me deu suporte e incentivo e, principalmente, ao meu amigo e companheiro de todas as horas Rafael Borgert.

Aos professores que contribuíram para meu aprendizado, servindo-me como inspiração.

A todos os meus colegas que deram seu melhor, demonstrando respeito, amizade e companheirismo.

*Os computadores são incrivelmente rápidos, precisos e burros;
os homens são incrivelmente lentos, imprecisos e brilhantes;
juntos, seus poderes ultrapassam os limites da imaginação.*

Albert Einstein

RESUMO

SLUGOVIESKI, Cristiane. **Objetos de aprendizagem digitais em Língua portuguesa: uma análise de sua pertinência no ensino e aprendizagem de pontuação**. 2018. 95f. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Letras Português/Inglês - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2018.

O presente trabalho pretende analisar a pertinência de objetos de aprendizagem (OAs) para o ensino de Língua Portuguesa, mais precisamente para o conteúdo referente à pontuação. Para tanto, são avaliados qualitativamente quatro OAs voltados ao tema, disponíveis na Internet. A importância dessa investigação se dá pelo aumento do emprego desses recursos tecnológicos no ambiente escolar. A investigação parte dos conceitos de OA postulados por Angulo *et al* (2006), e considera as características essenciais de um OA definidas por Leffa (2006). Inicialmente, realiza-se uma breve retrospectiva da história da pontuação a partir de Rocha (1997), bem como seu uso, por Dahlet (2006), e sua apresentação no contexto escolar, por Ferreira (1996). Em seguida, a análise empreendida é dividida em duas partes: dos aspectos conceituais e dos aspectos linguísticos. Com relação aos aspectos conceituais, verifica-se se suas características correspondem ao esperado de um OA, tendo como base as definições dos teóricos já citados, além de considerar as categorias estabelecidas por Carvalho (2017). Na segunda parte, são estudadas a concepção de língua, a concepção de pontuação e a adequação à prescrição gramatical dos objetos, partindo dos direcionamentos dos documentos oficiais para educação. Além disso, os OAs têm suas propostas para o conteúdo sobre pontuação confrontados com ambas as gramáticas normativa e descritiva do português brasileiro, dos autores Bechara (2009) e Perini (2005), respectivamente.

Palavras-chave: Objetos de Aprendizagem. Ensino. Língua portuguesa. Pontuação.

ABSTRACT

SLUGOVIESKI, Cristiane. **Digital learning objects in Portuguese Language: an analysis of their relevance in teaching and learning of punctuation**. 2018. 95f. Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Letras Português/Inglês – Federal Technology University - Paraná. Curitiba, 2018.

This work intends to analyze the relevance of learning objects (LO) for Portuguese Language teaching, more precisely, on the subject punctuation. In order to do so, four LO focused on the theme and available on the Internet are qualitatively evaluated. The importance of this research is due to the increased use of these technological resources in the school environment. The research is based on LO concepts postulated by Angulo *et al* (2006), and considers the essential characteristics in a LO stated by Leffa (2006). Firstly, it is performed a brief retrospective of the history of punctuation, according to Rocha (1997). It is also discussed the use of punctuation, by Dahlet (2006), and its presentation in the school context, by Ferreiro (1996). Therefore, the analysis of each object is divided into two parts: conceptual aspects and linguistic aspects. Regarding conceptual aspects, the objective is to verify if LO characteristics correspond to definitions of the aforementioned theorists and to categories established by Carvalho (2017). In relation to linguistic aspects, each LO is studied considering its conception of language, its concept of punctuation and its adequacy to the grammatical prescription, based on directions of the official documents for education. In addition, LO punctuation contents are confronted with a traditional grammar by Bechara (2009), as well as with a descriptive grammar by Perini (2005).

Keywords: Learning Objects. Teaching. Portuguese Language. Punctuation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Produção de Texto: trabalhando com pontuação.....	32
Figura 2 - Explicação sobre Pontuação: o ponto final	33
Figura 3 - <i>Feedback</i> interativo positivo do OA para uma escolha correta do usuário	35
Figura 4 - <i>Feedback</i> interativo negativo do OA para uma escolha incorreta do usuário e explicação teórica	35
Figura 5 - Identificação do OA Produção de Texto: trabalhando com pontuação	37
Figura 6 - Tela exibida ao clicar no botão “Ajuda”	37
Figura 7 - Tela exibida ao clicar no botão “+ informações”	38
Figura 8 - Avaliação do desempenho do usuário pelo OA	41
Figura 9 - Texto a ser completado com os sinais de pontuação	43
Figura 10 - Continuação do texto	44
Figura 11 - Instruções sobre como usar o OA.....	46
Figura 12 - Tela inicial de <i>Por uma Vírgula</i>	48
Figura 13 - Tela com opções para o usuário pontuar	49
Figura 14 - Interação com explicação sobre o gênero manchete	50
Figura 15 - História “Longa Espera!” - Atividade de pontuação.....	51
Figura 16 - História “Longa Espera!” - Frase para pontuar.....	52
Figura 17 - História “Telegrama” - <i>Feedback</i> negativo	53
Figura 18 - Manchetes para pontuar	54
Figura 19 - Manchete “Grande Herança” para ser pontuada pelo usuário	54
Figura 20 - Resultado da atividade.....	55
Figura 21 - <i>Feedback</i> negativo do objeto	56
Figura 22 - Informações de identificação do objeto de aprendizagem <i>Por uma Vírgula</i>	57
Figura 23 - Explicação teórica sobre os sinais de pontuação.....	58
Figura 24 - Histórias para pontuar - Apresentação da Atividade	62
Figura 25 - Explicação teórica associando a pontuação à oralidade.....	64
Figura 26 - Explicação teórica do Item “Consulta” associando a pontuação à oralidade.....	64

Figura 27 - História “Longa Espera!” - Frase com opções para pontuar	65
Figura 28 - História “Longa Espera!” - <i>Feedback</i> para a frase com vírgula	66
Figura 29 - História “Longa Espera!” - <i>Feedback</i> para a frase sem vírgula	66
Figura 30 - Estudo Orientado - enunciado interativo	70
Figura 31 - Estudo Prático - <i>Feedback</i> positivo e acertos do usuário	71
Figura 32 - Estudo Prático - <i>Feedback</i> negativo	71
Figura 33 - Apresentação de <i>Estudo da pontuação: estudo da vírgula nas enumerações</i>	72
Figura 34 - Estudo Orientado - Sentenças com disposição de elementos “um ao lado do outro”	74
Figura 35 - Estudo Orientado - Sentenças com disposição de elementos “coordenados entre si”	74
Figura 36 - Estudo Prático: Exercício 1 - atividade de pontuação de um parágrafo ..	77
Figura 37 - Estudo Prático: Exercício 2 - atividade de pontuação de frases	78
Figura 38 - Estudo Prático: Exercício 3 - atividade de pontuação de fragmento de texto.....	78
Figura 39 - Estudo Prático: Exercício 2 - <i>Feedback</i> fundamentado em regras sintáticas	80
Figura 40 - <i>Sinais de Pontuação</i> - apresentação	83
Figura 41 - <i>Sinais de Pontuação</i> - apresentação do ponto final	84
Figura 42 - <i>Sinais de Pontuação</i> - apresentação do ponto de interrogação.....	85
Figura 43 - <i>Sinais de Pontuação</i> - apresentação do ponto de exclamação.....	85
Figura 44 - <i>Sinais de Pontuação</i> - Ficha de catalogação no Banco Internacional de Objetos Educacionais.....	87

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Organização do OA de acordo com os <i>nove eventos instrucionais</i> de Gagné.....	40
Tabela 2 - Aspectos Conceituais - pontos específicos verificados sobre o objeto <i>Produção de Texto: trabalhando com pontuação</i>	41
Tabela 3 - Aspectos Linguísticos - pontos específicos verificados sobre o objeto <i>Produção de Texto: trabalhando com pontuação</i>	46
Tabela 4 - Organização do OA de acordo com os <i>nove eventos instrucionais</i> de Gagné.....	59
Tabela 5 - Aspectos Conceituais - pontos específicos verificados sobre o objeto <i>Por uma Vírgula</i>	60
Tabela 6 - Aspectos Linguísticos - pontos específicos verificados sobre o objeto <i>Por uma Vírgula</i>	67
Tabela 7 - Organização do OA de acordo com os <i>nove eventos instrucionais</i> de Gagné.....	75
Tabela 8 - Aspectos Conceituais - pontos específicos verificados sobre o objeto <i>Estudo da pontuação: estudo da vírgula nas enumerações</i>	76
Tabela 9 - Aspectos Linguísticos - pontos específicos verificados sobre o objeto <i>Estudo da pontuação: estudo da vírgula nas enumerações</i>	81
Tabela 10 - Organização do OA de acordo com os <i>nove eventos instrucionais</i> de Gagné.....	88
Tabela 11 - Aspectos Conceituais - pontos específicos verificados sobre o objeto <i>Sinais de Pontuação</i>	89
Tabela 12 - Aspectos Linguísticos - pontos específicos verificados sobre o objeto <i>Sinais de Pontuação</i>	91

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	12
1 DIRECIONAMENTOS DOS DOCUMENTOS OFICIAIS PARA EDUCAÇÃO E OS OBJETOS DE APRENDIZAGEM COMO FERRAMENTA DE ENSINO.....	15
1.1 OBJETOS DE APRENDIZAGEM	18
2 PONTUAÇÃO.....	22
3 METODOLOGIA.....	28
4 ANÁLISE DOS OBJETOS DE APRENDIZAGEM.....	31
4.1 OBJETO DE APRENDIZAGEM PRODUÇÃO DE TEXTO: <i>TRABALHANDO COM PONTUAÇÃO</i>	31
4.1.1 Aspectos Conceituais	31
4.1.2 Aspectos Linguísticos	42
4.2 OBJETO DE APRENDIZAGEM <i>POR UMA VÍRGULA</i>	47
4.2.1 Aspectos Conceituais	47
4.2.2 Aspectos Linguísticos	61
4.3 OBJETO DE APRENDIZAGEM <i>ESTUDO DA PONTUAÇÃO: ESTUDO DA VÍRGULA NAS ENUMERAÇÕES</i>	68
4.3.1 Aspectos Conceituais	68
4.3.2 Aspectos Linguísticos	77
4.4 OBJETO DE APRENDIZAGEM <i>SINAIS DE PONTUAÇÃO</i>	82
4.4.1 Aspectos Conceituais	82
4.4.2 Aspectos Linguísticos	90
CONSIDERAÇÕES FINAIS	92
REFERÊNCIAS.....	96

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Os avanços tecnológicos verificados a partir da segunda metade do século XX, tendo como destaque as tecnologias ligadas à informação e à comunicação, acarretaram inúmeras transformações na sociedade, promovendo mudanças em suas instituições, inclusive na escola. No âmbito educacional, o uso dos recursos tecnológicos se tornou um desafio, já que nem todos professores possuem senso crítico, conhecimento teórico e prático para selecionar aqueles que são adequados ao ensino.

Nesse contexto, os objetos de aprendizagem parecem merecer maior atenção, já que são recursos desenvolvidos com um propósito educacional e, portanto, espera-se que estejam de acordo com as orientações propostas pelos documentos oficiais. Deve-se considerar que grande parte desses OAs foi elaborada e desenvolvida em universidades públicas, e financiada pelo Ministério da Educação (MEC). Assim, este trabalho pretende analisar a pertinência desses recursos no ensino de língua portuguesa, mais especificamente, no estudo da pontuação.

Um dos motivos que nos levou a empreender esta pesquisa foi a inovação do tema no que diz respeito aos objetos de aprendizagem, além de ter sido levada em conta a carência de trabalhos sobre o tema da pontuação. Com relação aos objetos de aprendizagem, foi constatado que existe pouca pesquisa sobre o assunto.

Sobre os objetos de aprendizagem, pôde-se constatar que são poucos os estudos específicos, e que os existentes, em sua grande maioria, limitam-se a apresentar uma definição para OA e a elencar suas principais características. Esses trabalhos são principalmente artigos e publicações para revistas, como é o caso das pesquisas de Esteves Neto (2006)¹ e Audino e Nascimento (2010)².

¹ ESTEVES NETO, Hildebrando. **Tecnologia: Objetos de Aprendizagem**. Cuiabá: Site da Escola Janela do Futuro Publicações Artigos, 2006. Disponível em:

<http://www.educacao.ufrj.br/artigos/n10/objetos_de_aprendizagem.pdf>.

² AUDINO, Daniel Fagundes; NASCIMENTO, Rosemy da Silva. **Objetos de aprendizagem – diálogos entre conceitos e uma proposição aplicada à educação**. Revista Contemporânea de Educação, v.5, n.10, jul/dez 2010. Disponível em:

<http://www.educacao.ufrj.br/artigos/n10/objetos_de_aprendizagem.pdf>.

É também válido destacar a importância do estudo dos objetos de aprendizagem, tendo em vista seu potencial para serem utilizados como um recurso pedagógico. Segundo Lévy (1999), a tecnologia tem um enorme impacto na forma como aprendemos, e, para explicar tal fenômeno, o autor apresenta o termo “ecologia cognitiva”, que constitui um espaço ou uma dimensão coletiva da cognição em que se conservam ou que se criam conhecimentos. Tal espaço consolida a inteligência coletiva e promove a disseminação de informações. Assim, a ecologia cognitiva diz respeito a uma nova forma de se relacionar dos sujeitos e, também, a sua maneira de compreender os processos de construção de conhecimento. Portanto, faz-se necessário conhecer as características dos objetos de aprendizagem, já que representam uma nova forma de ensinar e de aprender.

Com relação aos estudos voltados à pontuação, verificou-se que são bastante escassos. Os mais recorrentes são manuais e gramáticas que tendem a se repetir, abordando o conteúdo de maneira superficial e se atendo a aspectos normativos, sem apresentar, porém, inovações ou novas investigações sobre o tema. Assim, infere-se que, na maioria das vezes, o tema não seja apresentado de maneira adequada. Ademais, considera-se que a pontuação é um tema extremamente difícil de ser ensinado, já que se trata principalmente de um fenômeno sintático, e os alunos, em geral, têm muita dificuldade com sintaxe.

Serão analisados qualitativamente quatro OAs. São eles: *Produção de texto: trabalhando com a pontuação*, para o usuário realizar a pontuação de textos; *Por uma vírgula*, em que o usuário deve pontuar manchetes ou histórias; *Estudo da pontuação: emprego da vírgula nas enumerações*, com exercícios para pontuar sentenças; e *Sinais de pontuação*, um vídeo explicativo sobre o tema.

Estabelecidos esses propósitos, este trabalho está organizado em quatro capítulos: O primeiro expõe os pareceres dos documentos oficiais para educação para o ensino língua portuguesa – mais especificamente da pontuação – e também, apresenta a definição de OA adotada para este trabalho, de Angulo *et al* (2006). Além disso, discorre sobre as características essenciais desejáveis em um OA, postuladas por Leffa (2006, 2008, 2012), e as categorias estabelecidas por Carvalho (2017), para determinar sua aplicabilidade desses OAs para fins educativos.

O segundo capítulo mostra uma breve retrospectiva da história da pontuação a partir de Rocha (1997), bem como de seu emprego, na perspectiva de Dahlet (2006)

e sua apresentação no contexto escolar, com base em Ferreiro (1996). Também é realizada uma discussão acerca do caráter estilístico da pontuação, partindo dos estudos de Lauria (1989), Silva (2011) e Maia (2017).

O terceiro capítulo explicita a metodologia seguida para a seleção dos objetos, bem como para sua avaliação.

Na quarta seção, são apresentadas as análises dos objetos, sendo que cada uma delas foi dividida em duas partes: análise dos aspectos conceituais e análise dos aspectos linguísticos. Quanto aos aspectos conceituais, são verificadas se as características do objeto correspondem ao esperado de um OA, com base nas definições de Angulo *et al* (2006), Leffa (2006, 2008, 2012) e Carvalho (2017). Quanto aos aspectos linguísticos, é investigado se as propostas e conteúdos dos OAs se adequam às orientações dos documentos oficiais para educação de língua portuguesa. Assim, são examinadas a concepção de língua, o conceito de pontuação e a adequação à prescrição gramatical de cada objeto. Ademais, os conteúdos para pontuação dos OAs serão confrontados com ambas as gramáticas normativa e descritiva do português brasileiro, dos autores Bechara (2009) e Perini (2005), respectivamente. O objetivo é de analisar a maneira como o conteúdo é apresentado nos OAs, ou seja, se para o objeto o emprego da pontuação deve partir das normas de sintaxe e das convenções da escrita, ou se o uso desses sinais está diretamente ligado a fenômenos próprios da oralidade, tais como entonação e ritmo.

Portanto, este trabalho tem como finalidade avaliar qualitativamente os quatro OAs selecionados, a fim de examinar sua pertinência como ferramenta para o estudo, isto é, se podem contribuir de alguma maneira para a aprendizagem do conteúdo ao qual se propõem a ensinar.

1 DIRECIONAMENTOS DOS DOCUMENTOS OFICIAIS PARA EDUCAÇÃO E OS OBJETOS DE APRENDIZAGEM COMO FERRAMENTA DE ENSINO

Este capítulo apresenta um panorama geral acerca das propostas dos documentos oficiais sobre educação para ensino da pontuação, mostrando seu posicionamento sobre o estudo do tema na escola, bem como seus direcionamentos, os quais podem funcionar como suporte para o professor. Trata também da utilização de recursos digitais para o ensino da pontuação, mostrando que suas características podem implicar em sua capacidade de promover a aprendizagem e, conseqüentemente, em sua pertinência para o ensino do tema.

Em termos desses documentos, a nível nacional, para o ensino de Língua portuguesa, tem-se: os Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Fundamental (PCNs) de 1997 e 1998, e Médio de 1999, e as Orientações Curriculares Nacionais para o Ensino Médio de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias (OCNs) de 2006. A nível estadual, optou-se por utilizar as Diretrizes Curriculares da Educação Básica do Paraná (DCEs) de 2008.

Os PCNs (1997, p. 58) ressaltam que “o ensino da pontuação tem-se confundido com o ensino dos sinais de pontuação”, isto é, ensina-se que um determinado sinal de pontuação deve ser usado, ou serve para uma situação específica. Porém, de acordo com o documento, isso vai contra a premissa de que pontuar é um procedimento de textualização, mostrando que seria necessário a essa abordagem a revisão de algumas de suas ideias. A primeira delas, de que a pontuação serviria para indicar pausas na leitura de textos em voz alta. Já a segunda, de que o que deve ser pontuado são as frases.

Para tanto, os PCNs (1997) esclarecem que a história da pontuação está diretamente ligada às práticas sociais de leitura. Assim, a forma moderna de ler apenas com os olhos

(...) incorporou ao texto um aparato gráfico, cuja função é indicar ao leitor unidades para o processamento da leitura. Na página impressa, a pontuação — aí considerados os brancos da escrita: espaços entre parágrafos e alíneas — organiza o texto para a leitura visual, fragmentando-o em unidades separadas de tal forma que a leitura possa reencontrar, na articulação visual da página, as conexões intelectuais ou discursivas do raciocínio. Não se trata, portanto, de indicar pausas para respirar, pois, ainda que um locutor possa usar a pontuação para isso, não é essa sua função no texto escrito (BRASIL, 1997, p. 59).

Além disso, de acordo com os PCNs (1997, p. 59), o texto não é um conjunto de frases, mas sim um fluxo contínuo que precisa ser dividido em “partes-frase”. Por isso, pontuar significa dividir e reagrupar o texto em unidades que permitam ao leitor atribuir os sentidos propostos pelo produtor.

Os documentos oficiais também estabelecem que o estudo da pontuação deve estar voltado tanto para a prática escrita, quanto para a leitura. De tal modo, no que se refere à produção de textos escritos, os PCNs (1998) prescrevem que o aluno deve ser capaz de saber fazer a “utilização de marcas de segmentação em função do projeto textual”, entre as quais está a “pontuação (ponto, vírgula, ponto e vírgula, dois pontos, ponto de exclamação, ponto de interrogação, reticências)” e “outros sinais gráficos (aspas, travessão, parênteses)” (BRASIL, 1998, p. 59).

Da mesma maneira, na produção de textos, os PCNs (1999) enfatizam que a respeito de sua competência gramatical, o aluno deve dominar o uso dos recursos da modalidade escrita na organização textual. Entre tais recursos, estão “paragrafação, periodização, pontuação sintagmática e expressiva, e outros sinais gráficos” (BRASIL, 1999, p. 81). Além disso, segundo o documento, o aluno ser capaz de estabelecer “relações entre os recursos expressivos presentes em um texto e os efeitos de sentido que provocam no leitor” (BRASIL, 1999, p. 83). Portanto, tanto para leitura, quanto para a escrita, a atribuição de sentido pelo aluno ocorre também por meio de sua percepção das funções da pontuação no interior do texto.

As OCNs (2006) também determinam que, na escrita, o aluno precisa saber observar a construção e estruturação do texto, percebendo seus segmentos, tais como períodos e parágrafos. Ademais, é necessário que conheça os segmentos “tipográficos essenciais à atribuição de sentidos”, isto é, a pontuação (BRASIL, 2006, p. 39). Isso significa que o aluno deve saber fazer uso dos sinais da pontuação tanto para a estruturação, a segmentação e a organização de seu texto, quanto para a expressão das opiniões ou ideias que deseja transmitir.

Os PCNs (1998) ainda estipulam que a unidade básica da aprendizagem é o texto, e não apenas fragmentos ou, ainda, sentenças soltas. Assim sendo, muitas vezes, na tentativa de aproximar os alunos dos textos de qualidade, acaba-se simplificando-os (BRASIL, 1998, p. 25).

Ademais, as DCEs (2008) enfatizam que o gênero discursivo é o ponto de partida para o estudo da língua, o qual deve ocorrer por meio da prática de análise

linguística. Esse tipo de análise constitui um trabalho de reflexão em que o aluno percebe a organização do texto, isto é, as opções temáticas e estruturais realizadas pelo autor, levando em conta seu interlocutor:

Assim, o trabalho com a gramática deixa de ser visto a partir de exercícios tradicionais, e passa a implicar que o aluno compreenda o que seja um bom texto, como é organizado, como os elementos gramaticais ligam palavras, frases, parágrafos, retomando ou avançando ideias defendidas pelo autor, além disso, o aluno refletirá e analisará a adequação do discurso considerando o destinatário, o contexto de produção e os efeitos de sentidos provocados pelos recursos linguísticos utilizados no texto (PARANÁ, 2008, p. 61).

Para tanto, os PCNs (1997, p. 71) recomendam o trabalho com textos dos mais diversos gêneros discursivos, tais como, cartas, anúncios, contos, fábulas, entre outros, que podem integrar atividades tanto de leitura como de escrita. Também, as DCEs (2006) esclarecem que os gêneros discursivos constituem tipos relativamente estáveis de enunciados. Além disso, os gêneros fazem parte do cotidiano dos alunos, surgindo a partir de processos interativos, e possuem diversas esferas sociais de circulação: cotidiana, literária/artística, escolar, imprensa e publicitária (PARANÁ, 2006, p. 53 - 63).

É dessa maneira que os documentos oficiais para educação esclarecem seus direcionamentos para o ensino da pontuação. É possível notar que os documentos valorizam o ensino da gramática, mas para isso, destacam a importância de se trabalhar o texto em sua totalidade, quando o aluno tem a oportunidade de observar e conhecer os elementos de segmentação e de expressão, que permitem a sequenciação e a atribuição de sentido ao texto.

Como já mencionado anteriormente, pretende-se avaliar qualitativamente os OAs em Língua portuguesa utilizados na escola, a fim de verificar sua pertinência como ferramenta para a aprendizagem da pontuação. Logo, o intuito é verificar se esses objetos estão de acordo com as orientações propostas pelos documentos oficiais. Vale ainda ressaltar que grande parte dos OAs analisados foi elaborada e desenvolvida por universidades públicas, e financiada pelo Ministério da Educação (MEC) e, portanto, espera-se que tenham sido implementados de acordo com os direcionamentos oficiais. Ademais, destaca-se a importância em investigar a maneira como a pontuação tem sido ensinada, já que o tema ainda envolve complexidade.

1.1 OBJETOS DE APRENDIZAGEM

O termo 'Objeto de Aprendizagem' (OA), segundo Angulo *et al* (2006), foi criado pelo pesquisador de estratégias de aprendizagem Wayne Hodgins. Em 1992, ao observar um de seus filhos brincando com blocos de montar, Hodgins percebeu que as pequenas unidades combinadas constituíam estruturas maiores e pensou que tal conceito poderia ser aplicado a materiais com propósito educativo.

De qualquer maneira, ainda hoje, parece não haver a concordância para um conceito exato de Objeto de Aprendizagem, uma vez que diversos autores buscam a definição mais apropriada para explicar o seu significado. Para Angulo *et al* (2006), "o conceito de Objeto de Aprendizagem (OA) abarca principalmente um conjunto de materiais digitais que, como unidade ou agrupamento, permitem ou facilitam se alcançar um objetivo educacional"³. Portanto, "são recursos digitais que apoiam a educação e que podem ser reutilizados constantemente"⁴ (ANGULO *et al*, 2006, p. 1). Assim, entre as existentes, a definição postulada pelo autor parece ser a que melhor descreve o objeto de estudo deste trabalho.

Partindo dessa definição, nota-se que "digital" é um atributo importante em um OA, já que favorece a sua reusabilidade, característica que, segundo Angulo *et al* (2006), é sua ideia central. Do mesmo modo, Leffa (2006) também determina quatro principais características de um OA, que, incluindo reusabilidade, são: a) a granularidade - esses objetos funcionam como peças, que podem ser encaixadas umas às outras, formando blocos maiores ou menores, homogêneos e funcionais; b) interoperabilidade - capacidade de poder funcionar em sistemas operacionais e computadores diferentes; e c) recuperabilidade - a facilidade de ser acessado no repositório em que se encontra por meio de seu sistema de catalogação, os metadados.

Sá Filho e Machado (2003), mesmo não fazendo uso do termo interoperabilidade, descrevem essa característica como sendo essencial, pois, de acordo com os autores,

³ Tradução para "El concepto de Learning Object (LO) abarca principalmente a un conjunto de materiales digitales los que como unidad o agrupación permiten o facilitan alcanzar un objetivo educacional."

⁴ Tradução para "son recursos digitales que apoyan la educación y pueden reutilizarse constantemente."

objetos de aprendizagem devem ser projetados para serem úteis sem causar problemas de atualização de hardware ou de software. Devem seguir os padrões já consolidados e amplamente conhecidos e usados para não causar dificuldades ao usuário. Idealmente, são criados para uso independente de plataforma, navegador de Internet ou software, e maximizado para uso em ambiente web (SÁ FILHO; MACHADO, 2003, p. 3 - 4).

Outro aspecto importante em um OA é o da interatividade. Conforme Silva⁵ (2006 *apud* BARROS; CARVALHO, 2011), o termo é usado para se referir à modalidade comunicacional interativa. Portanto, entende-se que é por meio da interação que o indivíduo recebe novas informações, as quais associa ao seu conhecimento de mundo para produção de sentidos. Também, é por meio dela que o indivíduo se relaciona com o outro e com o ambiente, expressando seus pensamentos e ideias.

Tendo em vista tais aspectos, pode-se afirmar que um OA possui caráter interativo quando esse objeto interage com o aluno, não somente como um “suporte de mediação”, mas sim como agente, e também simulando o papel do professor, interagindo, questionando, dando *feedback* e avaliando seu desempenho. Segundo Leffa (2012), isso está relacionado com o “conceito de conteúdo ativo”, o que significa que “o objeto de aprendizagem produzido pelo professor não é apenas um documento para ser lido, assistido ou escutado pelo aluno; é também um documento com o qual o aluno troca informações, fornecendo dados e recebendo feedback” (LEFFA, 2012, p. 6). Portanto, trata-se da forma como o OA responde às ações do usuário durante a sua utilização.

A interatividade também pode ser vista como a possibilidade do usuário interagir com o objeto de aprendizagem e, por meio de suas escolhas, trilhar o próprio caminho durante a atividade proposta. De acordo com Primo (2000),

a interação mútua vai além da ação de um e da reação de outro. Tal automatismo dá lugar ao complexo de relações que ocorrem entre os interagentes (onde os comportamentos de um afetam os do outro). Vai além do input determinado e único, já que a interação mútua leva em conta uma complexidade global de comportamentos (intencionais ou não e verbais ou não), além de contextos sociais, físicos culturais, temporais, etc. (PRIMO, 2000, p. 12).

⁵ SILVA, Marco. **Sala de aula interativa**. 4. ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2006.

Carvalho (2017), ao realizar um estudo de OAs no ensino de língua espanhola, estabeleceu quatro categorias para determinar sua aplicabilidade para fins educativos. São elas: a) identificação - avalia se o objeto apresenta as informações necessárias, tais como área de conhecimento e nível escolar, para que seja escolhido pelo professor em meio a tantos outros OAs; b) conteúdo - avalia se o tema apresentado se adequa ao conteúdo, bem como se a linguagem e os aspectos culturais e sociais estão de acordo com o nível para o qual está proposto; c) aspectos didáticos - leva em conta se há um guia para o professor, se esclarece os pré-requisitos para sua utilização, se seus objetivos são alcançáveis, se seus temas se apresentam de forma lógica e quais os tipos de atividades oferecidas; e d) usabilidade - avalia se o design pedagógico permite que o aluno execute o que é proposto sem obstáculos, ou seja, verifica se é estética e ergonomicamente apropriado para sua utilização.

É importante ressaltar que tais categorias contemplam os critérios de avaliação do Governo Federal para o Programa Nacional do Livro Didático (PNLD). Cabe citar, também, que elas possuem os mesmos direcionamentos dos postulados por teóricos que dão embasamento a este trabalho. Leffa (2012) afirma que os OAs, quando armazenados em um repositório, devem dispor de descritores, ou ainda, metadados, para que possam ser mais facilmente localizados pelo professor e também identificados no que diz respeito ao seu nível de adiantamento (básico, intermediário, avançado), faixa etária, habilidade, tipo de atividade, função social, entre outros.

Leffa (2008, p. 16) ainda discorre sobre a produção de materiais para o ensino de línguas - não necessariamente sobre a produção de OAs -, mas seus critérios são aplicáveis a eles também. Segundo o autor, o desenvolvimento de materiais de ensino “é um processo sistemático e de complexidade variada”. Entre os primeiros passos para sua elaboração, está a necessidade de se determinar qual é o objetivo de aprendizagem do material produzido.

Em seguida, para que esse objetivo seja alcançado, faz-se necessário que o material se organize de forma mais ampla e geral em eventos sequenciais capazes de promover a aprendizagem. Para tanto, Leffa (2008, p. 32) baseia-se nos *nove eventos instrucionais* de Gagné⁶ que prescrevem: garanta atenção, informe os

⁶ Robert Gagné, psicólogo norteamericano (1916 - 2002), teve grande importância no desenvolvimento de conhecimentos que explicam e facilitam a aprendizagem. Disponível em: <http://www.cesadufs.com.br/ORBI/public/uploadCatalogo/16542216022012Introducao_a_Psicologia_da_Aprendizagem_Aula_4.pdf>.

objetivos, crie uma expectativa através dos objetivos, acione o conhecimento prévio, apresente o conteúdo, facilite a aprendizagem, solicite desempenho, forneça *feedback*, avalie o desempenho. Então, pode-se afirmar que, quanto à estrutura, um OA que possua tais características certamente terá maior eficiência no ensino. Dessa maneira, os OAs selecionados serão analisados, no Capítulo 4, com base nos pressupostos dos teóricos e autores mobilizados para este trabalho, com a finalidade de verificar sua pertinência no ensino de pontuação, tendo como base os critérios citados.

2 PONTUAÇÃO

De acordo com a história, os sinais de pontuação não surgiram ao mesmo tempo que as letras, mas sim depois delas. Também, não nasceram todos de uma vez, nem tampouco tiveram sempre a mesma função. Na Antiguidade clássica, ler equivalia a “devolver a voz ao texto” e, portanto, localizar e completar o texto com a pontuação era tarefa do leitor. O mesmo ocorreu com os textos infantis, nos quais os sinais surgiram após as escritas alfabéticas. Antes disso, a pontuação se resumia apenas a marcas usadas aleatoriamente e com funções bastante distintas das de hoje (FERREIRO, 1996, p. 125).

Pesquisas revelam que o uso da pontuação teve início com os gregos; entretanto, ela só veio a se difundir com a invenção da imprensa, já que um número crescente de leitores demandou maior objetividade das informações transmitidas, exigindo, portanto, uma normatização da escrita. Levando em conta tais aspectos, fica claro que a pontuação é muito mais uma questão de sintaxe do que de entonação. De acordo com Rocha (1997),

a passagem do manuscrito para o impresso constituiu uma revolução tecnológica sem precedentes na história da humanidade. A descoberta da composição e da impressão com caracteres móveis provocou a estandarização do texto escrito e a massificação da leitura visual. E com elas veio a imposição do uso de signos de pontuação de domínio público. (ROCHA, 1997, p. 5).

Ferreiro (1996) e Dahlet (2006) enfatizam que a pontuação é parte da escrita e não da fala e, por isso, é um elemento da produção de sentido e da interpretação. Dessa maneira, os sinais contribuem para a organização e disposição do texto, favorecendo sua legibilidade e entendimento, o que, certamente, vai muito além de uma mera correspondência da pontuação com pausas para respirar, ritmo ou a entonação.

Ferreiro (1996) afirma que a escola ainda mantém dois discursos diferentes com relação à pontuação, um ao tratar da leitura e outro para a escrita. Esse confronto se dá pela diferença entre a língua em sua modalidade escrita e em sua modalidade oral. De acordo com a autora, tais discursos se originam das duas teorias que têm sido defendidas no decorrer da história, que são a da pontuação como “separador lógico, sintático e retórico” e a da pontuação como pausa para respiração do leitor

(FERREIRO, 1996, p. 125). Por isso, segundo Rocha (1997), existe uma discussão que busca determinar se a pontuação é estabelecida pela gramática ou pela fonologia e, em qualquer um dos casos ou em ambos, busca-se entender em que extensão isso ocorre.

Outro problema ao se ensinar pontuação no contexto escolar diz respeito à maneira como ela é trabalhada. Geralmente, o estudo dos sinais se dá de forma fragmentada e descontextualizada, pois muitos professores acabam fazendo uso de frases soltas em vez de trabalharem o texto como um todo. Segundo Silva (2010), “o ensino da pontuação em sala de aula tem sido objeto de muitas críticas: atividades centradas em frases isoladas, associadas a explicações equivocadas, como aquelas que relacionam a pontuação às pausas da fala” (SILVA, 2010, p. 2).

Ferreiro (1996) discute que “não é estranho que a escola, com sua tradicional visão aditiva da escrita, não saiba como introduzir a pontuação”. De acordo com a autora, essa visão aditiva diz respeito à progressão didática com que a escola introduz a escrita: “juntando letras se formam sílabas; juntando sílabas se formam palavras; juntando palavras se fazem frases; juntando frases se fazem textos”. Sendo contrária a essa visão, a autora enfatiza que “o lugar natural da pontuação é o texto” (FERREIRO, 1996, p. 125).

Isso vai ao encontro do que preconizam os PCNs (1998), de acordo com os quais

(...) não é possível tomar como unidades básicas do processo de ensino as que decorrem de uma análise de estratos (...) que, descontextualizados, são normalmente tomados como exemplos de estudo gramatical e pouco têm a ver com a competência discursiva. Dentro desse marco, a unidade básica do ensino só pode ser o texto (BRASIL, 1998, p. 23).

Os PCNs (1999) também destacam que

o ensino de gramática não deve ser visto como um fim em si mesmo, mas como um mecanismo para a mobilização de recursos úteis à implementação de outras competências, como a interativa e a textual (BRASIL, 1999, p. 83).

Fávero e Koch (2012) enfatizam que o ensino de língua deve ir além da frase, buscando trabalhar o texto linguisticamente em sua totalidade, evitando o uso de enunciados soltos. Dutra *et al* (1999) também ressaltam que o ensino de Língua portuguesa, o qual frequentemente parece estar voltado para a leitura e a escrita,

ainda se limita ao estudo da gramática da frase, deixando de lado o exercício de leitura e de produção de textos.

Rocha (1997) afirma que na literatura corrente é rara a pesquisa sobre pontuação, seja histórica ou teoricamente falando, e que os manuais e publicações se limitam a descrever as regras para seu uso, retomando aquelas já expostas por outros gramáticos, sem novo estudo sobre o tema.

Igualmente, as gramáticas, tanto normativa quanto descritiva, do português brasileiro, são bastante expositivas. A normativa, geralmente, se limita a mostrar um modelo a ser seguido, ou apenas traz como exemplos trechos de textos literários com uma organização linguística que dificilmente seria utilizada pelo produtor de texto em seu cotidiano, mesmo em contextos mais formais. Além disso, algumas gramáticas costumam associar certas ocorrências de pontuação à oralidade, o que pode gerar bastante confusão (DAHLET, 2006).

Bechara (2009), autor de uma das gramáticas normativas mais conhecidas do português brasileiro, utilizada neste estudo, concebe a pontuação como sendo um conjunto de sinais que fazem parte da escrita, mas que são a representação do contorno melódico, ou curva de entonação, realizada na oralidade pelo indivíduo, no ato de comunicação com seus semelhantes. Segundo ele,

o enunciado não se constrói com um amontoado de palavras e orações. Elas se organizam segundo princípios gerais de dependência e independência sintática e semântica, recobertos por unidades melódicas e rítmicas que sedimentam estes princípios. (BECHARA, 2009, p.766).

Como outro exemplo, pode-se citar também a orientação do autor para o uso do ponto de interrogação. De acordo com ele, deve-se usar o ponto de interrogação “(...) no fim da oração enunciada com entonação interrogativa ou de incerteza, real ou fingida, também chamada retórica” (BECHARA, 2009, p. 767). Porém, se o ponto de interrogação é o sinal gráfico da escrita usado para expressar uma pergunta e, portanto, uma questão sintática, não pode ser o mesmo que o fenômeno da entonação, próprio da oralidade. Assim, a explicação dada pelo autor parece um tanto contraditória. Nesse caso, nota-se que a entonação seria somente uma roupagem para a frase e, de fato, o que a organiza, são as relações de dependência e independência sintática que se estabelecem entre seus elementos.

Perini (2005), autor da gramática descritiva mobilizada neste trabalho, afirma que os sinais de pontuação têm a função de delimitar a frase. Ele também associa a pontuação com os eventos da oralidade, assim como o autor citado anteriormente, entretanto, apresenta como se dá a sua ocorrência em ambos os casos. Por exemplo, em uma sentença escrita, o autor delimita a regra sintática usada para o emprego de determinado sinal de pontuação e, também, descreve os efeitos prosódicos e de pausa usados na fala para expressar a ideia dessa mesma sentença.

Outros autores concebem a pontuação também como uma questão estilística. Lauria (1989) destaca que nem tudo pode ser ensinado quando o assunto é pontuação, uma vez que ela está diretamente ligada às escolhas de quem escreve. Portanto, segundo ela, o emprego desses sinais “é um misto de escolhas pessoais e de obediência a princípios gerais de estrutura da frase” (LAURIA, 1989, p. 2). Percebe-se que tal orientação se difere da prescrita pelos autores citados anteriormente. Segundo a autora, algumas pessoas têm certo “jeito” de usar corretamente os sinais de pontuação, enquanto que outras nem tanto (LAURIA, 1989, p. 2). Porém, fica claro que ao usar o termo “jeito” para definir essa habilidade do indivíduo, a autora não quer dizer que ele se baseia em sua intuição para pontuar, mas, sim, que possui o domínio das regras de uso dos sinais, conhecendo melhor as estruturas e o funcionamento da língua.

Além disso, vale ainda ressaltar que a autora, assim como outros autores anteriormente mencionados, também associa a pontuação a fenômenos da oralidade. Por exemplo, ao apresentar o sinal da vírgula, além de descrever sua função sintática, a define como “pausa de pequena duração” (LAURIA, 1989, p. 5).

Silva (2011), para um estudo do emprego de pontuação (especificamente, do emprego dos parênteses), parte da análise de um artigo opinativo da esfera jornalística veiculado em uma mídia impressa de grande circulação, *Folha de São Paulo*. O autor opta por trabalhar em uma perspectiva enunciativo-discursiva, isto é, parte de um viés bakhtiniano. Assim sendo, discute em seu texto que a aprendizagem da pontuação continua, ainda, atrelada apenas a funções de ordem sintática, prescritas por manuais de gramática e livros didáticos, que valorizam inúmeras regras e não conseguem abarcar a presença dos sujeitos da enunciação. Segundo ele, a pontuação vai muito além das regras gramaticais, já que a escolha de determinado sinal não depende apenas das normas instituídas, mas está ligada às escolhas

estilísticas de cada indivíduo. Segundo ele, a escolha de grande parte desses sinais decorre da intenção de comunicação entre escritor e leitor.

De fato, alguns sinais de pontuação são de escolha do produtor do texto, entretanto, isso não vale para todos os casos. Do mesmo modo, existem aqueles sinais que parecem estar mais ligados à oralidade. Cereja e Magalhães⁷ (2010 *apud* MATTOS; SOUZA, 2014) afirmam que

há alguns sinais de pontuação cujo emprego, atualmente, obedece a uma razoável disciplina. São eles o ponto, o ponto-e-vírgula, a vírgula, os dois-pontos, o ponto de interrogação. Outros têm emprego mais livre, mais subjetivo, como o ponto de exclamação, as reticências. E há ainda outros cuja utilização depende muitas vezes de convenções arbitrárias, como é o caso do travessão, dos colchetes e das aspas (CEREJA; MAGALHÃES, 2010, p. 207).

Para citar outra forma de consideração da pontuação, a pesquisa de Maia (2017) contou com a análise do emprego da vírgula em orações coordenadas unidas pela conjunção *e*, em contos de Machado de Assis e em quatro artigos da revista *Veja*. O objetivo foi o de esclarecer se existem outras motivações, além de sintáticas, que levam um autor a empregar a vírgula nos textos.

Primeiramente, o estudo mostrou que a incidência do emprego do sinal foi maior nos textos de Machado de Assis do que nos artigos da revista. Porém, também foi constatado que tanto os textos de Machado de Assis como os textos da revista apresentaram situações em que o emprego da vírgula não pôde encontrar respaldo nas gramáticas normativas utilizadas pela autora em sua pesquisa. Assim, considerou-se que o emprego da vírgula nos textos deve-se ao estilo de escrita do autor.

O trabalho de Maia (2017) também ajuda a desmotivar a crença de que autores “que compõem o cânone literário brasileiro” são referência em língua escrita “correta”, pois fica claro que eles não atuam minuciosamente de acordo com as prescrições dos manuais de gramática e, por isso, não podem ser tomados como referência para exemplificar o emprego adequado da pontuação.

⁷ CEREJA, William Roberto; MAGALHÃES, Thereza Cochar. **Português linguagens: literatura, produção de texto e gramática**. 7ª ed. São Paulo: Saraiva, 2010.

Dessa maneira, percebe-se que a pontuação é uma questão sintática, mas que pode ser considerada em seu aspecto estilístico quando relacionada diretamente com o domínio sintático que o indivíduo possui. Assim, ensinar na escola que a pontuação é também uma questão de estilo, ou ainda, como uma opção do autor em determinadas situações, seria possível, desde que o aluno tivesse, primeiramente, o domínio das regras sintáticas, para, só então, poder pontuar um texto a partir da subjetividade. É possível perceber que nenhum dos teóricos está equivocado, porém, pecam ao observar o fenômeno de perspectivas diferentes, sem levar em conta sua complexidade.

A centralidade da questão gramatical, em detrimento do estilo do produtor de texto, é tão frequente que as DCEs (2008) ressaltam que o ensino de Língua Portuguesa ainda segue, em alguns contextos, uma concepção de linguagem que não privilegia a aquisição e o aprimoramento da língua pelo sujeito, já que se propõe meramente a repassar regras gramaticais. Tal modelo de ensino ainda permanece atrelado à pedagogia greco-latina “que buscava moldar o educando a uma realidade ideal encontrada nos clássicos da literatura” (PARANÁ, 2008, p. 49).

Portanto, nota-se que a pontuação é um tema pouco estudado, e que os autores que se propõem a defini-la e explicá-la ainda demonstram bastante complexidade, ora a apresentando como uma questão sintática, ora a associando a fenômenos da oralidade. Já de seu ponto de vista estilístico, percebe-se que, apesar de serem frequentes na língua, tais ocorrências não encontram embasamento nos manuais e gramáticas, não existindo pesquisas mais aprofundadas sobre o assunto.

3 METODOLOGIA

Este trabalho tem como objetivo analisar qualitativamente a pertinência de OAs de Língua portuguesa para o ensino da pontuação, disponíveis em repositórios brasileiros de acesso público. Tal estudo se mostra relevante, uma vez que os OAs têm se mostrado cada vez mais presentes no ambiente escolar, sendo utilizados como ferramenta de ensino.

O estudo teve início com a pesquisa bibliográfica que, por sua vez, demonstrou existir pouca investigação acerca do tema, um dos motivos que nos levou a empreender este trabalho. Para definir os objetos a serem analisados, realizou-se uma pesquisa em repositórios de OAs disponíveis na internet. Como critério para a seleção, buscou-se considerar as características que definem um OA postuladas por Angulo *et al* (2006), já anteriormente mencionadas. Além disso, determinou-se que os OAs deveriam tratar do mesmo tema de estudo, nesse caso, a pontuação. Tal delimitação permitiu a constituição do *corpus* desta pesquisa, o qual será submetido a critérios de análise explicitados mais adiante. Foram, então, selecionados quatro exemplares (os únicos encontrados), cada qual de um repositório diferente, os quais estão listados a seguir:

- a) **NOAS**, núcleo de computação aplicada, destinado ao desenvolvimento de objetos de aprendizagem, criado e mantido pelo Colégio Cenecista Dr. José Ferreira. Conta com um total de 1775 objetos, desde a Educação Infantil até a Superior, entre os quais está “Produção de Texto: trabalhando com a pontuação” (selecionado para esta pesquisa).
- b) **Proativa**, grupo de pesquisa e produção de ambientes interativos e objetos de aprendizagem da Universidade Federal do Ceará: possui 7 objetos disponíveis na área de Linguagem: 1 de português/espanhol, 1 de português/inglês e 5 de português, entre os quais está “Por uma Vírgula” para o ensino de pontuação (selecionado para esta pesquisa).
- c) **Logos**, repositório de objetos de aprendizagem mantido pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul: possui catalogados, entre os objetos de Língua Portuguesa, 5 que estão voltados para o ensino da pontuação, entre os quais está “Estudo da pontuação: emprego da vírgula nas enumerações” (objeto selecionado para esta pesquisa).

- d) **Banco Internacional de Objetos Educacionais**, mantido pelo Ministério da Educação (MEC): o repositório conta com 272 objetos na área de Língua portuguesa para as séries iniciais do ensino fundamental. Entre eles, 45 simulações/animações, 75 áudios, 1 experimento prático, 66 softwares educacionais e 85 vídeos, entre os quais está o vídeo explicativo sobre pontuação “Mais Educação: Sinais de Pontuação” (selecionado para esta pesquisa).

Após a seleção, a próxima etapa consistiu na análise dos OAs, a qual se dividirá em duas partes:

- 1) **Análise dos aspectos conceituais**, em que será verificado se cada objeto selecionado possui as características essenciais de um OA (partindo da definição de OA adotada para este trabalho).
- 2) **Análise dos aspectos linguísticos**, em que serão analisadas as seguintes características: concepção de língua, conceito de pontuação adotado, e adequação à prescrição gramatical dos OAs.

Assim, na primeira parte, será avaliado se as particularidades dos OAs selecionados correspondem àquelas descritas por Angulo *et al* (2006). Em seguida, se os objetos possuem as quatro características essenciais a um OA, postuladas por Leffa (2006), que são: a) granularidade, b) reusabilidade, c) interoperabilidade e d) recuperabilidade. Também, será examinada a questão da interatividade, postulada por Leffa (2012). Além disso, os OAs ainda serão avaliados a partir das categorias de análise estabelecidas por Carvalho (2017), que são: a) identificação, b) conteúdo, c) aspectos didáticos, e d) usabilidade. Por fim, será investigado se os OAs possuem uma estrutura de apresentação que favoreça a aprendizagem, considerando a organização de eventos sequenciais propostas por Leffa (2008).

Na segunda parte da análise, será verificado se as propostas de ensino dos OAs e seus conteúdos para pontuação se adequam às orientações sugeridas pelos documentos oficiais para educação de Língua portuguesa: os PCNs (1997,1998 e 1999), OCNs (2006) e as DCEs (2008). Será também analisada a concepção de língua de cada um dos objetos. Já no que diz respeito ao conceito de pontuação, cada OA será analisado partindo das definições de pontuação das autoras Ferreiro (1996), Rocha (1997) e Dahlet (2006); além disso, os OAs serão confrontados com as gramáticas normativa e descritiva do português brasileiro, dos autores Bechara (2009)

e Perini (2005), respectivamente. Quanto à adequação à prescrição gramatical, será observado em que princípios cada OA se baseia para considerar uma escolha do usuário como sendo correta ou não.

Os resultados das análises serão apresentados no Capítulo 4.

4 ANÁLISE DOS OBJETOS DE APRENDIZAGEM

Neste capítulo será realizada a análise dos OAs selecionados para o ensino de pontuação, disponíveis em repositórios brasileiros. Como já comentado, cada análise dividir-se-á em duas partes e, como maneira de facilitar a observação dos dados analisados, bem como dos resultados, ao final de cada parte, será apresentado um quadro com uma síntese contendo essas informações.

4.1 OBJETO DE APRENDIZAGEM PRODUÇÃO DE TEXTO: TRABALHANDO COM PONTUAÇÃO

O primeiro OA a ser analisado é o *Produção de Texto: trabalhando com pontuação*⁸. É um recurso encontrado no repositório do site NOAS. Trata-se de um OA cuja finalidade é permitir que o aluno conheça alguns sinais de pontuação com os quais deverá completar um texto à sua escolha, e ao final visualizará o resultado com a quantidade de acertos.

4.1.1 Aspectos Conceituais

Nesta primeira parte da análise, será investigado se o objeto corresponde à definição de OA adotada por esse trabalho, isto é, a postulada por Angulo *et al* (2006). De acordo com os autores, os OAs constituem um conjunto de materiais digitais, os quais, como unidade ou agrupados, possibilitam ou facilitam se alcançar um objetivo educacional, podendo ser reutilizados constantemente. Em análise ao OA *Produção de Texto: trabalhando com pontuação*, nota-se que ele possui tais características, uma vez que é digital, podendo ser utilizado individualmente, ou em conjunto com outros materiais e, além disso, é capaz de auxiliar no aprendizado da pontuação, podendo ser sempre reutilizado.

⁸ Disponível em: <<http://www.noas.com.br/ensino-fundamental-2/lingua-portuguesa/trabalhando-com-pontuacao/>>. Acesso em: 27 de Mai. 2018.

Figura 1 - Produção de Texto: trabalhando com pontuação



Fonte: Site Sistema de Ensino CNEC - NOAS (Núcleo de Computação Aplicada), 2018.

Para iniciar, o usuário deve clicar em jogar. A tela seguinte apresenta uma personagem realizando uma interação para motivação. No balão de fala pode-se ler: “Olá coleguinha! Vamos trabalhar com alguns textos. Para isso, você precisa conhecer os sinais de pontuação e a finalidade de cada um. Vamos recordar?”.

Após a interação, ao clicar em *continuar*, o OA inicia uma explicação sobre pontuação, que pode ser vista no exemplo da Figura 2. Tal explicação pode também funcionar como uma revisão, caso o usuário já conheça os sinais apresentados. Primeiramente, o OA mostra o ponto-final e, com o usuário clicando sempre em *continuar*, a explicação segue adiante com a vírgula, o ponto de interrogação, o ponto de exclamação, os dois pontos e o travessão.

Figura 2 - Explicação sobre Pontuação: o ponto final



Fonte: Site Sistema de Ensino CNEC - NOAS (Núcleo de Computação Aplicada), 2018.

Em seguida, é sugerido ao usuário que escolha um dos textos disponíveis para pontuar. No total são oito textos: *O pulo do gato*, *Não me chame de gorducha*, *A formiga má*, *O homem que roubou os bodes*, *A cobra e o grilo*, *Xaxá*, *o gato de livraria*, *Meu cavalo invisível* e *O gato vaidoso*. Todos eles são relativamente curtos e fazem parte da literatura infantil, sendo boa parte da autoria de Monteiro Lobato. Para esta análise, optou-se aleatoriamente pelo texto *O gato vaidoso*, que assim como os demais constitui o gênero fábula, um dos gêneros recomendados pelos documentos oficiais. Ainda vale ressaltar que o usuário pode pular a introdução (etapa da explicação), se assim preferir, e avançar diretamente para os textos.

Em seguida, o próximo passo da análise é verificar se o OA possui as quatro características que, de acordo com Leffa (2006), são essenciais a um OA. São elas: a) granularidade, b) interoperabilidade, c) recuperabilidade, e d) reusabilidade. Esta última característica, como acaba de ser visto, está presente no OA, já que ele pode ser reutilizado constantemente.

Já no que diz respeito à granularidade, ficou claro que o OA pode ser utilizado de forma individual ou agrupado a outros, porém, o site não possui mais OAs sobre o

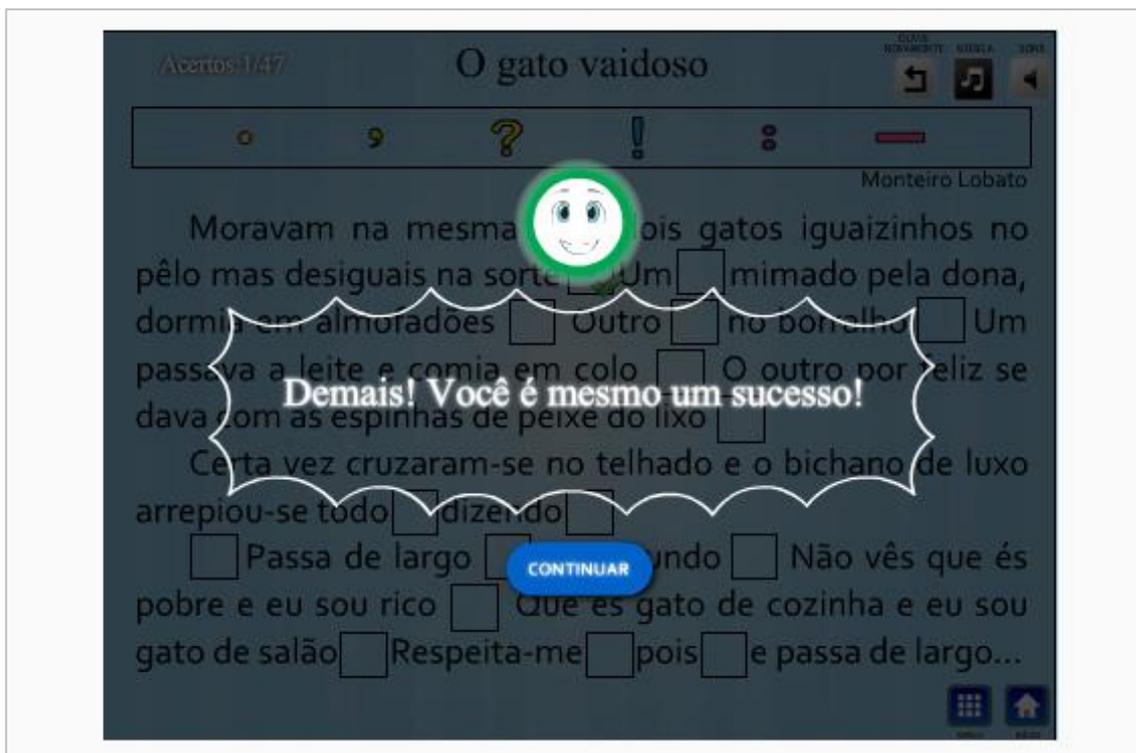
tema, nem tampouco sugere outros que pudessem ser combinados a ele. Assim, cabe ao professor a tarefa de agrupá-lo com outros OAs, ou ainda, de utilizá-lo como parte de suas aulas.

Em consideração à interoperabilidade, verificou-se que o OA é adaptável. Testes realizados (pela autora desta pesquisa) mostraram que ele é capaz de funcionar em sistemas operacionais diferentes, tais como Windows 7, Windows 10, Linux Ubuntu. Além disso, pode ser acessado por meio dos navegadores Google Chrome, Mozilla Firefox e Microsoft Internet Explorer. Porém, não é possível executar o OA nos sistemas operacionais de aparelhos móveis, isto é, nos sistemas Android e iOS presentes em *smartphones* e *tablets*.

Com relação à recuperabilidade, pode-se dizer que o OA pode ser recuperado facilmente por meio de metadados presentes no repositório do *site* NOAS. Ao realizar *login* no *site*, já na próxima tela o usuário pode visualizar quantos OAs estão disponíveis para cada nível educacional. Vale ressaltar que a quantidade de OAs apresentada corresponde ao número total de objetos, das diversas áreas do conhecimento, e não somente aos de Língua portuguesa. Para visualizar esses últimos, então, é necessário escolher um dos níveis de ensino, que podem ser acessados tanto na barra do menu principal, como clicando nas opções dispostas na tela (o OA em análise pode ser acessado tanto no nível de Ensino Fundamental 2, quanto no nível Médio). Além disso, há também a ferramenta de busca por palavras-chave, o que permite que o usuário procure um OA pelo tema ou assunto. É possível observar a apresentação da tela inicial do OA na Figura 1.

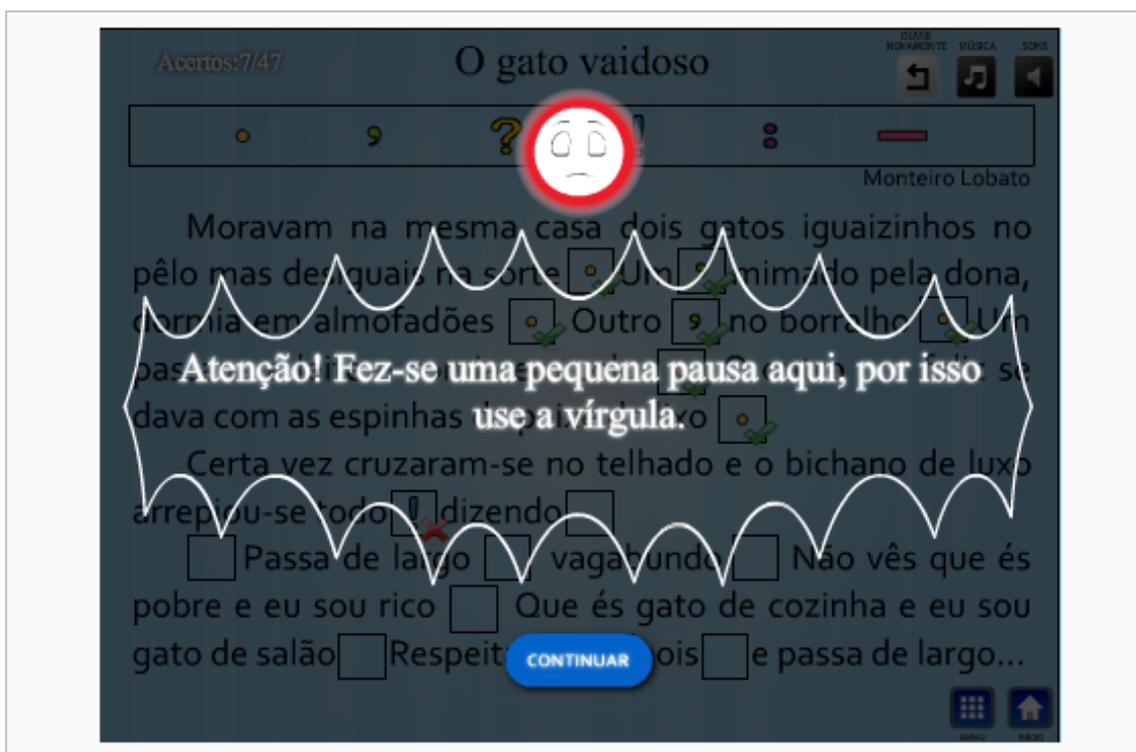
Como já visto anteriormente, no Capítulo 1, de acordo com Leffa (2012), para que um OA possa ser considerado como interativo, ele precisa simular o papel do professor, funcionando não somente como um “suporte de mediação”, mas também, interagindo, questionando e provendo *feedback* ao aluno, tanto positivo, quanto negativo (LEFFA, 2012, p. 6). Isso significa que esse OA possui interatividade, já que interage com o usuário, realizando *feedbacks*, e preocupando-se em fornecer a ele uma explicação teórica quando responde incorretamente. Isso pode ser observado nas Figuras 3 e 4.

Figura 3 - *Feedback* interativo positivo do OA para uma escolha correta do usuário



Fonte: Site Sistema de Ensino CNEC - NOAS (Núcleo de Computação Aplicada), 2018.

Figura 4 - *Feedback* interativo negativo do OA para uma escolha incorreta do usuário e explicação teórica



Fonte: Site Sistema de Ensino CNEC - NOAS (Núcleo de Computação Aplicada), 2018.

No entanto, é possível perceber que a explicação teórica fornecida pelo OA, após o *feedback* negativo, aponta diretamente para uma resposta correta, em vez de fazer com que o usuário reflita sobre seu erro.

Na sequência da análise, o OA será avaliado de acordo com as quatro categorias elaboradas por Carvalho (2017), as quais, como já mencionado, são: a) identificação; b) conteúdo; c) aspectos didáticos; e d) usabilidade.

A começar pela identificação, investigar-se-á se o objeto apresenta as informações necessárias para que possa ser escolhido. Como já comentado anteriormente neste Capítulo, os OAs podem ser localizados pelo nível educacional a que pertencem, e, em cada nível, é possível selecionar a área de conhecimento desejada. Além disso, também é possível buscar um OA pelo título ou pelo tema, por meio de palavras-chave.

Vale ressaltar que em seu primeiro acesso, o usuário precisa cadastrar uma senha, que deverá usar toda vez que fizer *login* no *site*.

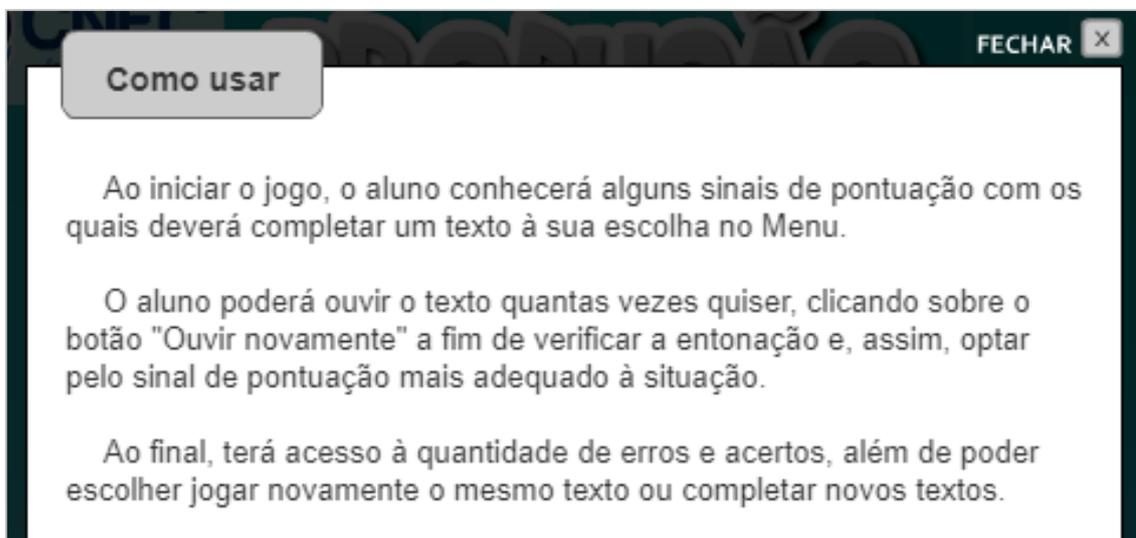
Ao ser escolhido, o OA apresenta de imediato as seguintes informações: tipo de atividade, título, área de conhecimento e nível educacional. Tais itens podem ser vistos em destaque na Figura 5. Além disso, o OA apresenta o botão “Ajuda”, que fornece informações sobre como usá-lo. O conteúdo exibido ao usuário clicar nesse botão pode ser observado na Figura 6. Há também o botão “+ informações” que fornece informações adicionais, tais como um guia para o professor, área de conhecimento, descrição da atividade e propósito educativo, o que pode ser visualizado na Figura 7.

Figura 5 - Identificação do OA Produção de Texto: trabalhando com pontuação



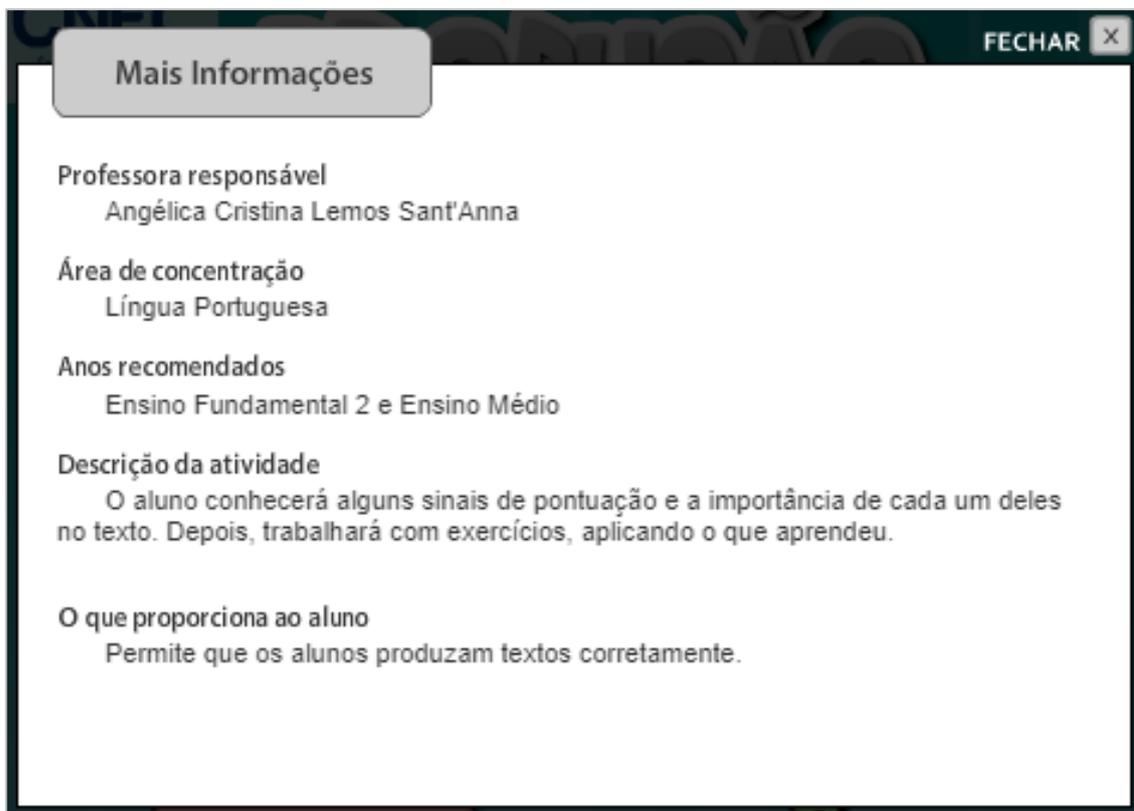
Fonte: Site Sistema de Ensino CNEC - NOAS (Núcleo de Computação Aplicada), 2018.

Figura 6 - Tela exibida ao clicar no botão “Ajuda”



Fonte: Site Sistema de Ensino CNEC - NOAS (Núcleo de Computação Aplicada), 2018.

Figura 7 - Tela exibida ao clicar no botão “+ informações”



Fonte: Site Sistema de Ensino CNEC - NOAS (Núcleo de Computação Aplicada), 2018.

Portanto, em observação às informações, é possível afirmar que o OA corresponde ao esperado no que diz respeito à identificação.

A segunda categoria a ser analisada diz respeito ao conteúdo. Como já visto anteriormente, o OA apresenta textos do gênero fábula. O emprego desse gênero como instrumento de ensino pode auxiliar a despertar o interesse do aluno pela leitura, ao passo que desenvolve suas habilidades de interpretação. Considerando que o OA é proposto para os últimos anos ao Ensino Fundamental ou para o Ensino Médio, pode-se considerar que sua linguagem, bem como seu conteúdo estão na verdade mais de acordo com o nível educacional do Ensino Fundamental, talvez não sendo tão convidativos para o Ensino Médio.

A próxima categoria diz respeito aos aspectos didáticos. Como já mencionado, o OA realiza uma interação inicial com o usuário, esclarecendo o tema a ser trabalhado e os objetivos a serem alcançados. Além disso, fornece uma explicação, ou ainda, uma revisão, sobre o conteúdo o qual o usuário utilizará para cumprir o objetivo, ensinando algo novo ou ativando seu conhecimento prévio (caso ele já

conheça o assunto). Ficou claro também que, durante a tarefa, o usuário recebe *feedbacks* do OA. Esses *feedbacks* podem ser positivos, quando o OA elogia e incentiva o usuário por responder corretamente, ou negativos, quando o adverte da resposta incorreta e lhe fornece uma explicação teórica sobre o assunto. É importante destacar que os objetivos do OA são alcançáveis pelo usuário. Portanto, nota-se que o OA é apresentado de forma lógica e linear.

Ainda, com relação aos aspectos didáticos, é importante destacar que a história escolhida é contada pela voz de um narrador, isto é, o usuário pode ouvir a leitura do texto. O intuito de sua presença parece ser de “ajudar” o usuário. Entretanto, por ocorrer de forma ininterrupta, a narração pode acabar confundindo-o, já que ele tem de prestar atenção à história e à pontuação simultaneamente. É importante frisar que o usuário pode ouvir a história quantas vezes desejar e, para isso, basta clicar no botão “ouvir novamente”. Porém, não é possível desabilitar essa narração. Apenas os sons das ações (por exemplo, o som que é emitido quando o usuário arrasta um sinal para dentro do espaço) e a música podem ser desativados. Assim, a presença de um narrador sugere equivocadamente que a pontuação é a representação escrita dos fenômenos da oralidade. Isso será discutido na segunda parte desta análise (aspectos linguísticos).

Já a última categoria a ser avaliada é a usabilidade. Primeiramente, ficou claro que, ao acessar o OA, não é possível visualizá-lo por inteiro na tela do computador. Para isso, é necessário rolar a página na direção vertical, ou diminuir a dimensão da janela. Esse é um aspecto que impede a utilização apropriada do objeto. Outro fator que torna a atividade um tanto cansativa é o fato de cada vez que o usuário arrasta um sinal de pontuação para dentro de um espaço em branco presente no texto, o OA realiza com ele um *feedback*. Talvez fosse mais interessante que o *feedback* ocorresse ao final de cada trecho do texto, ou seja, cada vez que o usuário fizesse a pontuação da parte texto que está sendo visualizada por ele no momento, antes de a história ter continuidade.

Outro ponto a ser analisado é a forma como o OA se organiza para alcançar o objetivo ao qual se propõe, isto é, auxiliar ou promover o ensino da pontuação. Para tanto, Leffa (2008) considera que o objeto pode se organizar com base nos *nove eventos instrucionais* de Gagné. Como forma de facilitar essa parte da análise, os

nove eventos instrucionais e sua correspondência ou não no OA estão organizados conforme Tabela 1.

Tabela 1 - Organização do OA de acordo com os *nove eventos instrucionais* de Gagné

<i>Nove eventos instrucionais de Gagné</i>	<i>Eventos instrucionais pelo OA</i>
1) Garanta atenção	Ao clicar em jogar, o OA inicia um diálogo interativo com o usuário.
2) Informe os objetivos	Durante o diálogo interativo, o OA informa o que será trabalhado.
3) Crie uma expectativa através dos objetivos	Informa o usuário o que ele precisa saber para poder cumprir o objetivo proposto.
4) Acione o conhecimento prévio	O OA realiza uma explicação (ou revisão) sobre pontuação.
5) Facilite a aprendizagem	Os sinais de pontuação se apresentam ao usuário explicando sua função.
6) Apresente o conteúdo	O OA disponibiliza os textos para pontuar, e o usuário pode escolher o qual preferir.
7) Solicite desempenho	O texto escolhido apresenta espaços em branco entre as palavras para que sejam preenchidos pelo usuário com os sinais de pontuação, disponíveis em um quadro acima do texto.
8) Forneça <i>feedback</i>	O OA fornece um <i>feedback</i> ao usuário: ao responder corretamente, ele recebe um elogio, mas, se escolher a opção incorreta, o OA chama sua atenção à resposta e lhe fornece uma explicação teórica. Porém, é importante destacar que essa explicação aponta para uma resposta correta, em vez de fazer com que o usuário perceba seu erro.
9) Avalie o desempenho	Após cada escolha do usuário, o OA provém a ele uma avaliação qualitativa, fazendo uso de expressões tais como, “Demais! Você é mesmo um sucesso”, “Parabéns! Você é fera!”, “Parabéns! Você acertou!”, para um resultado satisfatório; e a expressão “Atenção!” (Seguida de uma breve explicação teórica) quando o usuário opta por uma resposta incorreta. Ao final, o OA exibe a quantidade de acertos realizados pelo usuário com relação ao total de alternativas, o que pode ser visto no exemplo da Figura 8.

Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 8 - Avaliação do desempenho do usuário pelo OA



Fonte: Site Sistema de Ensino CNEC - NOAS (Núcleo de Computação Aplicada), 2018.

Tabela 2 - Aspectos Conceituais - pontos específicos verificados sobre o objeto *Produção de Texto: trabalhando com pontuação*

<p>Conceito de OA por Angulo <i>et al</i> (2006)</p>	<p>É compatível com o conceito de OA postulado por Angulo <i>et al</i> (2006).</p>
<p>Aspectos conceituais por Leffa (2006)</p>	<p>a) granularidade: o OA pode ser utilizado de forma individual ou agrupado a outros; porém, é tarefa do professor agrupá-lo com outros OAs ou de utilizá-lo como parte de suas aulas. b) interoperabilidade: o OA funciona em computadores, porém não é possível executá-lo em <i>smartphones</i> e <i>tablets</i>. c) recuperabilidade: pode ser facilmente encontrado no <i>site</i> NOAS, tanto por seu nível educacional, como pelo tema ou assunto, por meio da ferramenta de busca por palavras-chave. Existem metadados presentes no repositório do <i>site</i>. d) reusabilidade: o OA pode ser reutilizado constantemente.</p>
<p>Interatividade por Leffa (2012)</p>	<p>- O OA interage com o usuário por meio de um diálogo inicial, explicando o que será trabalhado e apresenta uma explicação/revisão sobre pontuação. - Fornece feedbacks positivos e negativos ao usuário, elogiando-o ou chamando a atenção à sua resposta e fornecendo-lhe uma explicação teórica, que aponta para uma resposta certa. Ao final, exibe a quantidade de acertos realizados pelo usuário com relação ao total de alternativas.</p>

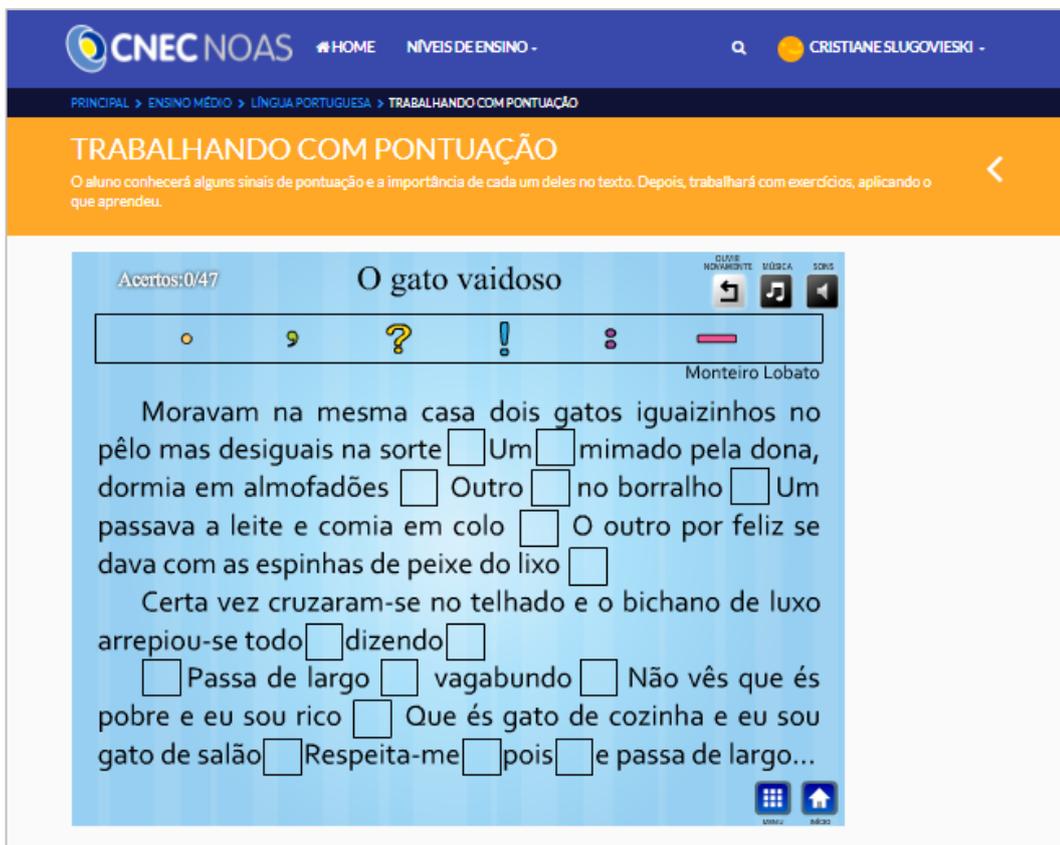
<p>Categorias por Carvalho (2017)</p>	<p>a) identificação: logo na primeira tela do OA é apresentada "área de concentração: língua portuguesa", e "indicado para: ensino fundamental 2 / ensino médio"</p> <p>b) conteúdo: a linguagem e conteúdo do OA parecem mais atraentes ao Ensino Fundamental, mas não tanto para o Ensino Médio.</p> <p>c) aspectos didáticos: o OA interage com o usuário, fornecendo uma explicação/revisão sobre o conteúdo e realiza feedbacks positivos e negativos. Os objetivos do OA são alcançáveis pelo usuário. O usuário pode ouvir a leitura do texto por um narrador, o que pode prejudicar sua concentração, além de inferir que a pontuação é a representação escrita de fenômenos da oralidade.</p> <p>d) usabilidade: não é possível visualizar o OA por inteiro na tela do computador, o que impede sua utilização apropriada. Para isso, é necessário rolar a página na vertical ou diminuir a dimensão da janela. Também, cada vez que o usuário arrasta um sinal de pontuação para dentro de uma lacuna texto, o OA realiza com ele um feedback, tornando a atividade um tanto cansativa.</p>
<p><i>Nove eventos instrucionais</i> de Gagné citados por Leffa (2008)</p>	<p>O objeto deixa de realizar dois eventos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quando fornece feedback, o OA aponta para uma resposta correta, em vez de fazer com que o usuário reflita sobre seu erro. - Ao final, para avaliar o desempenho do usuário, o OA exibe a quantidade de acertos por ele alcançados com relação ao total de alternativas, porém, não realiza nenhum tipo de revisão, tampouco fornece uma avaliação qualitativa.

Fonte: Elaborado pela autora.

4.1.2 Aspectos Linguísticos

Nesta segunda parte da análise, verificar-se-á, primeiramente, se as propostas de ensino do OA e seu conteúdo para pontuação se adequam às orientações sugeridas pelos documentos oficiais para educação de Língua portuguesa. Como pode ser observado na Figura 9, quando um dos textos é selecionado, é possível visualizar logo abaixo do título um quadro com os sinais de pontuação. Já o texto apresenta entre as palavras espaços em branco, onde os sinais de pontuação deveriam estar. Assim, o usuário deve escolher, entre os sinais do quadro, aquele que melhor preenche cada um dos espaços e clicar arrastando os sinais de pontuação para dentro deles. Cada um dos sinais pode ser utilizado quantas vezes o aluno desejar.

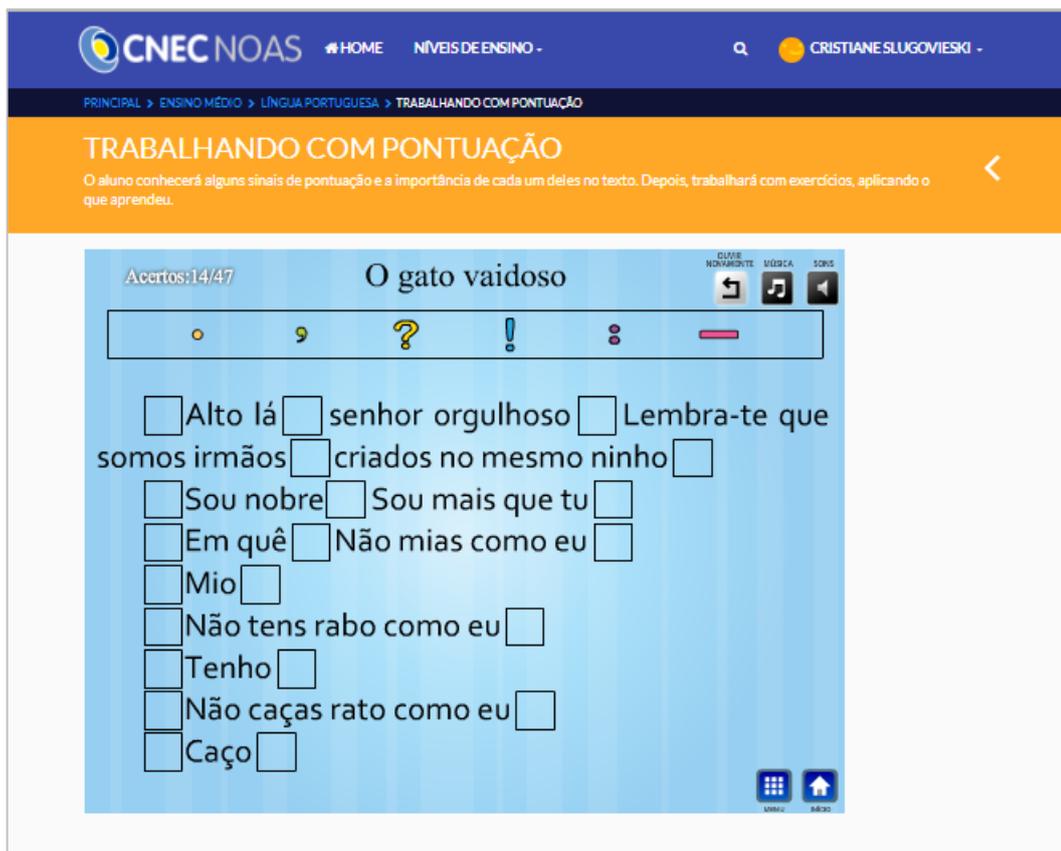
Figura 9 - Texto a ser completado com os sinais de pontuação



Fonte: Site Sistema de Ensino CNEC - NOAS (Núcleo de Computação Aplicada), 2018.

Logo após ter completado a primeira parte do texto, sua continuação aparece na tela seguinte e o usuário pode perceber a estrutura do texto, isto é, que é composto por períodos e parágrafos. Isso pode ser visto na Figura 10.

Figura 10 - Continuação do texto



Fonte: Site Sistema de Ensino CNEC - NOAS (Núcleo de Computação Aplicada), 2018.

Com base nos documentos oficiais para o ensino de Língua portuguesa, foi observado que o aluno precisa saber usar os sinais de pontuação para produzir e organizar textos (BRASIL, 1998). Além disso, o aluno deve conhecer a estrutura textual, percebendo seus segmentos, tais como sentenças e parágrafos (BRASIL, 2006). Em análise, pode-se afirmar que o objeto está de acordo com o esperado pelos documentos. Em primeiro lugar, por se preocupar com o conhecimento do aluno acerca dos sinais de pontuação (como já visto na primeira parte da análise, o OA fornece ao usuário uma explicação inicial sobre os sinais de pontuação). Em seguida, pelo fato de não fazer uso de sentenças ou frases soltas. Como já mencionado, de acordo com os PCN (1998), a unidade básica do ensino deve ser o texto (BRASIL, 1998). Portanto, ao trabalhar com textos, o OA permite que o aluno note a aplicação e função dos sinais de pontuação na sequenciação lógica, bem como a progressão de ideias presentes na estrutura escrita.

Já no que diz respeito à concepção de língua, percebe-se que ele se volta para uma perspectiva mais estruturalista. Como foi possível observar nas Figuras 9 e 10, o texto já mostra previamente os locais (espaços em branco) para serem preenchidos com os sinais de pontuação. Portanto, o usuário não tem flexibilidade para verificar se um sinal de pontuação deveria ser utilizado ou não. Além disso, cada espaço em branco do texto só permite que um único sinal de pontuação seja empregado, ou seja, só existe uma resposta correta possível.

Com relação ao conceito de pontuação, nota-se que o OA associa o uso dos sinais aos fenômenos da oralidade. Isso ficou claro ao se observar a Figura 5, na primeira parte desta análise, em que o OA realiza um *feedback* negativo com o usuário, quando ele escolhe uma opção incorreta para pontuar uma oração do texto. O OA disponibiliza uma explicação teórica, informando que ali deve ser usada uma vírgula, pois foi feita uma pequena pausa. Porém, ao ler-se a sentença em voz alta, nota-se que, na oralidade, não necessariamente essa pausa ocorreria. A sentença não pontuada corretamente pelo usuário no exemplo da Figura 4 é: “Certa vez cruzaram-se no telhado e o bichano de luxo arrepiou-se todo, dizendo: (...)”. Portanto, considerar que a vírgula tem a função de indicar uma pausa breve, é no mínimo, insuficiente. Nesse caso, ela foi empregada como recurso para separar o texto da sentença em unidades de sentido.

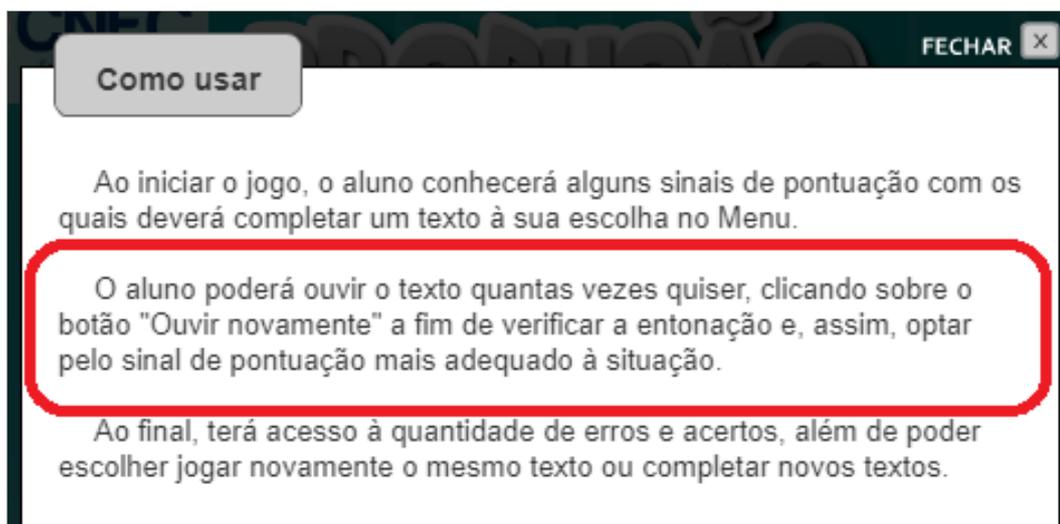
Cabe destacar que o OA essencialmente fornece uma resposta certa ao seu usuário, em vez de permitir que ele reflita sobre o porquê de sua resposta estar incorreta.

Fica claro, então, que o conceito de pontuação do OA se difere bastante daquele postulado pelas autoras Ferreiro (1996), Rocha (1997) e Dahlet (2006), que o concebem como uma questão sintática. Até mesmo Bechara (2009), que define a pontuação como sendo a representação escrita dos fenômenos da oralidade, traz em sua obra um exemplo semelhante ao da Figura 9, porém, justifica-o sintaticamente, e afirma que o emprego da vírgula ocorre por se tratar de uma oração intercalada. Já na gramática de Perini (2005), não foram encontradas explicações para o exemplo apresentado.

Como já mencionado na primeira parte da análise, a presença de um narrador, ou leitor, que conta a história sugere que os sinais de pontuação são a representação escrita dos fenômenos da oralidade. Portanto, o narrador parece existir para “ajudar”

o usuário a optar pelo sinal mais adequado, pois pressupõe que a entonação e ritmo por ele expressados ao contar a história correspondem aos sinais de pontuação a serem completados no texto. Isso fica ainda mais evidente ao se observar as instruções sobre como usar o objeto (em destaque na Figura a seguir), as quais aparecem após pressionar-se a tecla “Ajuda”, como pode ser visto na Figura 11.

Figura 11 - Instruções sobre como usar o OA



Fonte: Site Sistema de Ensino CNEC - NOAS (Núcleo de Computação Aplicada), 2018.

Por fim, quanto à adequação à prescrição gramatical, percebe-se que o OA associa os sinais de pontuação a fenômenos próprios da oralidade. Como pôde ser observado na Figura 4, a correção que o OA fornece não corrobora para o ponto de vista de que a pontuação é um procedimento de textualização, como já discutido no Capítulo 1.

Tabela 3 - Aspectos Linguísticos - pontos específicos verificados sobre o objeto *Produção de Texto: trabalhando com pontuação*

Concepção de língua	- A língua é estudada em seu aspecto estrutural, distanciando-a de seu contexto interacional, social e cultural.
Conceito de pontuação	- O uso dos sinais de pontuação é associado a situações que ocorrem na oralidade.
Adequação à prescrição gramatical	- Não apresenta as regras sintáticas para o emprego dos sinais de pontuação e relaciona-os diretamente a fenômenos próprios da oralidade.

Fonte: Elaborado pela autora.

4.2 OBJETO DE APRENDIZAGEM POR UMA VÍRGULA

O segundo OA a ser analisado é o *Por uma Vírgula*⁹, um recurso encontrado no repositório do *site* do Proativa. Esse objeto apresenta atividades com frases para pontuar, e o usuário pode escolher entre histórias e manchetes. A apresentação das atividades é realizada pelo personagem *Virgulino* e, apesar de seu nome sugerir o uso exclusivo do sinal de pontuação vírgula, outros sinais de pontuação também são empregados.

4.2.1 Aspectos Conceituais

Primeiramente, o intuito é investigar se o objeto corresponde à definição de OA adotada para esta pesquisa: um material digital que pode ser utilizado como unidade, ou em conjunto com outros, possibilitando ou facilitando um objetivo educacional, além de poder ser reutilizado. Em análise, fica claro que *Por uma Vírgula* pode ser considerado um OA de acordo com essa visão.

Além disso, um OA deve se valer das quatro características estabelecidas por Leffa (2006). No que diz respeito à granularidade, a primeira delas, notou-se que esse objeto está de acordo, pois pode ser utilizado como unidade ou agrupado a outros. Porém, o *site*, além de não disponibilizar mais objetos sobre o tema pontuação, não indica outros que pudessem ser combinados a ele, ficando essa tarefa a cargo do professor.

Já a segunda característica a ser analisada é a da interoperabilidade. Constatou-se que, assim como o primeiro objeto analisado nesta pesquisa, esse OA funciona em sistemas operacionais diferentes, tais como Windows 7, Windows 10, Linux Ubuntu, e nos navegadores Google Chrome, Mozilla Firefox e Microsoft Internet Explorer. No entanto, não pôde ser executado em *smartphones* e *tablets* com os sistemas Android ou iOS.

A terceira característica é da recuperabilidade. Nesse caso, pode-se afirmar que o objeto pode ser recuperado, já que o *site* em que está hospedado disponibiliza

⁹ Disponível em:
<http://www.proativa.virtual.ufc.br/objetos_aprendizagem/porumavirgula/oa_por1virgula.html>. Acesso em: 27 de Mai. 2018.

metadados para que possa ser encontrado. Vale ressaltar que qualquer usuário pode utilizá-lo sem restrições. Ao acessar o *site* da Proativa, ele deve clicar no item “Objetos de Aprendizagem”, no menu principal (disposto horizontalmente na página). Em seguida, é possível selecionar o objeto pela área de conhecimento. À direita, existe uma barra de busca por palavras-chave, e trata-se de uma ferramenta para procurar dados no *site* como um todo.

Apesar de a ferramenta de busca permitir procurar diversos dados no *site*, ela não se mostrou tão eficiente para localizar o objeto de aprendizagem em análise e, mesmo digitando-se seu título ou assunto, ele não foi encontrado prontamente. Ademais, não é possível buscar os objetos de aprendizagem por seu nível educacional. Nesse caso, percebe-se que o objeto cumpre apenas em parte a característica da recuperabilidade.

A quarta e última característica corresponde à reusabilidade, que, como já visto no início desta análise, está presente no objeto. Certamente, o fato de ser digital já o torna reutilizável, permitindo que possa ser usado constantemente.

Para acessar o objeto em estudo, o usuário deve optar pela área de conhecimento “Linguagem” e selecioná-lo. A tela inicial do objeto pode ser visualizada na Figura 12.

Figura 12 - Tela inicial de *Por uma Vírgula*



Fonte: *Site* Proativa (Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos de Aprendizagem) - UFC, 2018.

O objeto então realiza uma interação com o usuário, por meio do personagem *Virgulino*, que se apresenta, iniciando um diálogo. Para continuar, o usuário precisa clicar no botão “segue”. A tela seguinte oferece ao usuário duas opções para pontuar: histórias ou manchetes. Isso pode ser observado na Figura 13.

Figura 13 - Tela com opções para o usuário pontuar



Fonte: Site Proativa (Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos de Aprendizagem) - UFC, 2018.

Se o usuário escolher a opção “Histórias”, o objeto fornece uma explicação teórica sobre pontuação. Caso opte por “Manchete”, ele inicia uma explicação sobre o gênero textual manchete e enfatiza a importância do uso correto da pontuação nesses textos. Isso que pode ser visualizado na Figura 14.

Figura 14 - Interação com explicação sobre o gênero manchete



Fonte: Site Proativa (Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos de Aprendizagem) - UFC, 2018.

Quando o usuário escolhe pontuar “Histórias”, a tela seguinte apresenta quatro histórias, e ele pode escolher a que preferir. Para esta análise, optou-se pela história “Longa Espera!”. Ao selecioná-la, o objeto apresenta a tela com a atividade, o que pode ser visualizado na Figura 15.

Figura 15 - História “Longa Espera!” - Atividade de pontuação



Fonte: Site Proativa (Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos de Aprendizagem) - UFC, 2018.

Conforme o que foi apresentado na Figura 15, é possível perceber que há um quadro no canto inferior esquerdo da tela no qual é narrado o início da história. Além disso, há o balão de diálogo entre os personagens. Para continuar, o usuário deve clicar em “continue...”. Em seguida, um novo diálogo entre os personagens aparece, e é a vez de o usuário atuar, escolhendo a forma como irá pontuar a frase. Isso pode ser observado na Figura 16.

Figura 16 - História “Longa Espera!” - Frase para pontuar

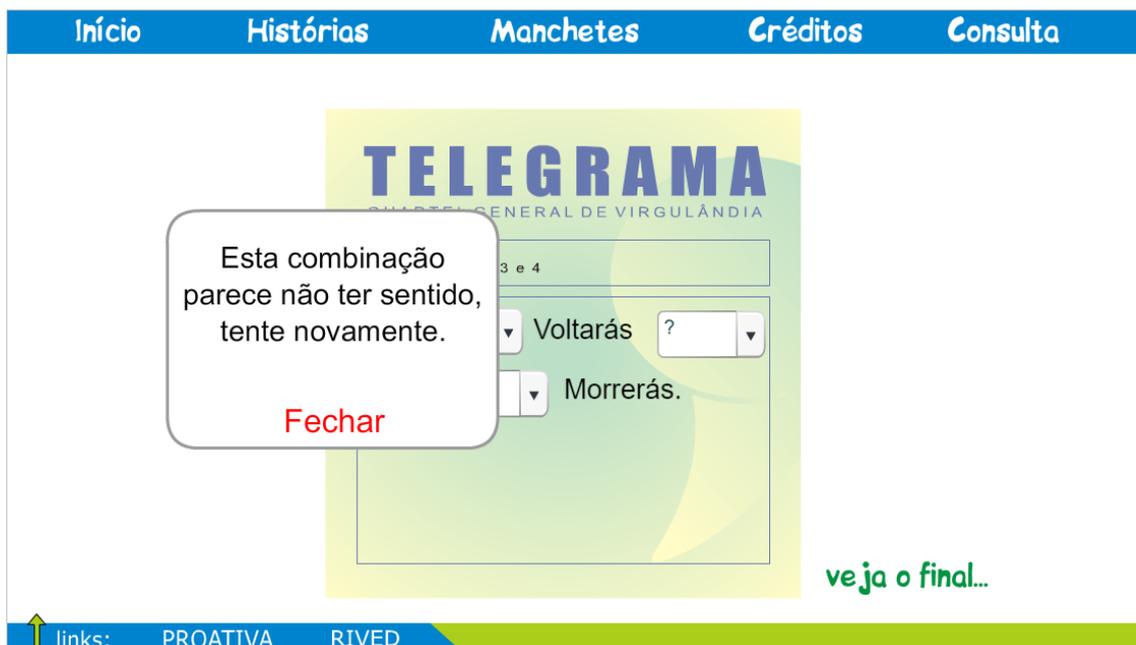


Fonte: Site Proativa (Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos de Aprendizagem) - UFC, 2018.

O usuário pode escolher entre pontuar a frase com vírgula ou apenas deixá-la como está. Em ambos os casos, o objeto explica o sentido da história de acordo com a pontuação por ele escolhida. Portanto, pode-se afirmar que o objeto realiza *feedbacks*. Isso ocorre em três das quatro histórias disponíveis, para as quais não há resposta incorreta, isto é, não há *feedback* negativo, pois todas as possibilidades que o usuário pode escolher tornam a sentença correta do ponto de vista gramatical. O que muda de fato é o sentido da sentença, precisamente o aspecto que o OA pretende demonstrar ao aluno.

Porém, no caso da quarta história, a qual leva o título de “Telegrama”, o usuário pode completar a atividade de diferentes maneiras e com sinais de pontuação também diferentes. Assim, caso ele forneça uma resposta considerada como incorreta, o objeto realiza com ele um *feedback* negativo. Esse *feedback*, na verdade, é mais um comentário informando ao usuário que a resposta por ele oferecida não faz sentido. Contudo, não lhe é explicado o porquê de sua resposta não estar correta. Isso pode ser observado na Figura 17.

Figura 17 - História “Telegrama” - Feedback negativo



Fonte: Site Proativa (Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos de Aprendizagem) - UFC, 2018.

Se em vez de “Histórias”, o usuário escolher “Manchetes”, também lhe são apresentadas quatro opções de manchetes para pontuar. Segundo o objeto, o usuário poderá descobrir as mudanças ocorridas na manchete de acordo com a forma como escolher pontuá-la. Isso pode ser visualizado na Figura 18.

Figura 18 - Manchetes para pontuar



Fonte: Site Proativa (Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos de Aprendizagem) - UFC, 2018.

Entre as manchetes disponíveis, a escolhida para análise foi “Grande Herança”. Sua apresentação pode ser observada na Figura 19.

Figura 19 - Manchete “Grande Herança” para ser pontuada pelo usuário

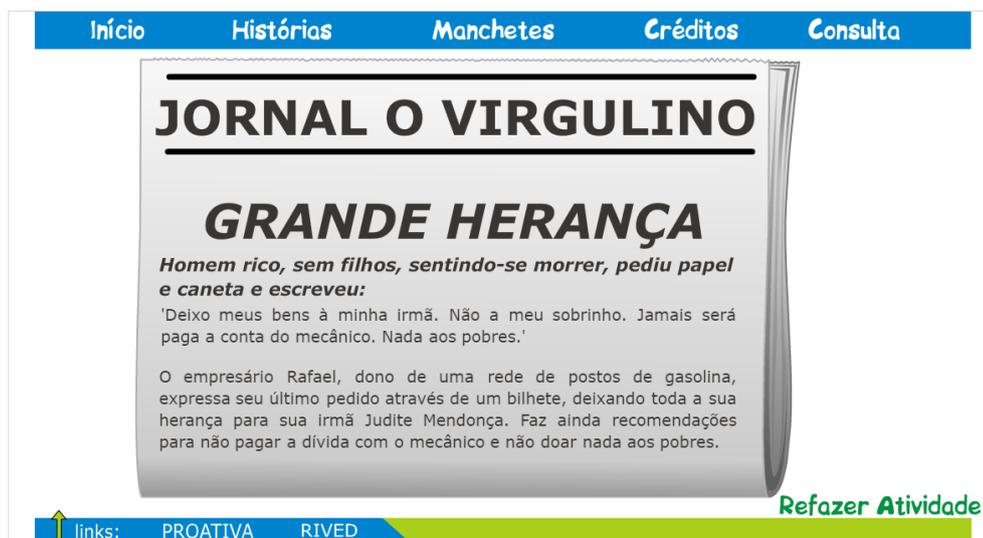


Fonte: Site Proativa (Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos de Aprendizagem) - UFC, 2018.

Como pôde ser visualizado na Figura 19, o objeto apresenta sentenças, que fazem parte do corpo do texto da notícia, com lacunas para serem completadas com os sinais de pontuação. Essas sentenças devem ser pontuadas com base no conteúdo da manchete e da *lead* da notícia. Além disso, observa-se que para cada situação, há mais de uma opção de sinal de pontuação a ser escolhido pelo usuário.

Caso o usuário acerte todos os sinais de pontuação, o objeto mostra as sentenças da manchete com a pontuação escolhida e, logo abaixo, expõe com mais detalhes a história noticiada, porém não realiza nenhum tipo de *feedback* positivo ou fornece qualquer tipo de explicação sobre o assunto, diferentemente do que ocorre com as histórias. Isso pode ser visualizado na Figura 20.

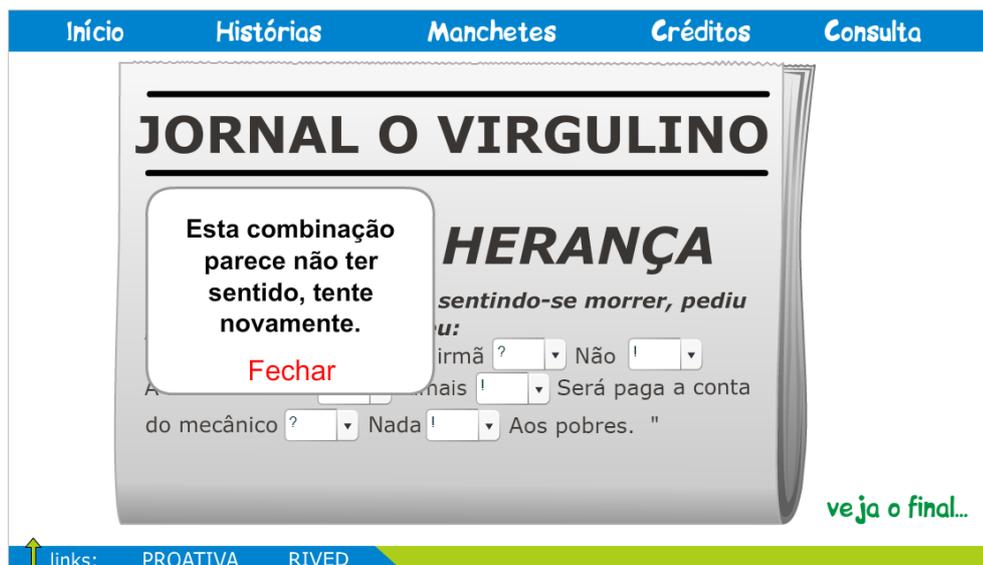
Figura 20 - Resultado da atividade



Fonte: Site Proativa (Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos de Aprendizagem) - UFC, 2018.

Porém, caso o usuário opte pelos sinais considerados incorretos para a situação, o objeto lhe oferece um *feedback* negativo. Esse *feedback* é semelhante ao que é realizado na história “Telegrama”. Isso pode ser observado na Figura 21.

Figura 21 - Feedback negativo do objeto



Fonte: Site Proativa (Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos de Aprendizagem) - UFC, 2018.

Em análise, fica claro, então, que a interatividade é uma característica presente nesse objeto. Para tanto, ele interage com o usuário por meio da figura do personagem *Virgulino*, que se apresenta, convida o usuário para participar das atividades, esclarece o que será feito e explica o conteúdo sobre pontuação.

Entretanto, no que se refere às “Manchetes”, na hora de realizar o *feedback*, o objeto não corresponde ao esperado, pois não consegue simular o papel do professor, que, segundo Leffa (2012), é o que se espera de um OA. Isso se deve ao fato de o objeto não apresentar qualquer tipo de questionamento ou explicação acerca da resposta do usuário, que, além de não saber o porquê de seu “erro”, ainda não tem a oportunidade de pensar sobre ele. Por isso, é possível afirmar que, no que diz respeito à interatividade, o objeto deixa a desejar, não cumprindo satisfatoriamente com esse requisito.

Para dar sequência à análise, o objeto será avaliado de acordo com as categorias estabelecidas por Carvalho (2017).

A primeira delas diz respeito à identificação. Como pôde ser visto anteriormente, o objeto se encontra hospedado no *site* da Proativa e pode ser encontrado por sua área de conhecimento: “Linguagem”. Assim, entre os demais disponíveis na mesma área, o objeto apresenta as seguintes informações: título, assunto, nível e objetivo. Essas informações podem ser observadas na Figura 22.

Figura 22 - Informações de identificação do objeto de aprendizagem *Por uma Vírgula*

Por uma Vírgula



Assunto: Português

Nível: 5ª série do Ensino Fundamental

Objetivo: Levar o usuário a refletir sobre a importância do bom uso da pontuação. Analisar a mensagem que se deseja transmitir e pontuar a frase de acordo com o sentido que ele queira dar a ela.

[Visualizar](#) [Download](#) [Guia do Professor](#)

Fonte: *Site Proativa* (Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos de Aprendizagem) - UFC, 2018.

Ao observar as informações sobre o objeto, pode-se notar que são um tanto confusas, uma vez que o item “Assunto” é apresentado como “Português” – uma matéria – no lugar do conteúdo a ser estudado, isto é, pontuação. Além disso, o item “Nível” corresponde à “5ª série do Ensino Fundamental”, que é a denominação antiga para o atual 6º ano e essa informação apesar de não estar incorreta, está desatualizada. Portanto, quanto à identificação, é notável que o objeto não cumpre inteiramente com esse atributo, pois deveria apresentar informações mais precisas a fim de evitar confusões.

A categoria seguinte diz respeito ao conteúdo. Como pôde ser visto, o objeto trabalha com histórias e manchetes. As frases são bastante simples e possuem linguagem acessível e, por isso, estão de acordo com o nível para o qual se propõem.

Com relação à categoria aspectos didáticos, pôde-se perceber que, desde o início, o objeto esclarece o tema a ser trabalhado e a atividade a ser completada, além de fornecer uma explicação sobre pontuação e também sobre o gênero textual manchete. Ademais, caso, durante as atividades, o usuário queira saber mais sobre pontuação, ele pode clicar no item “Consulta”, à direita na barra do menu principal. Então, o objeto irá fornecer ao usuário uma introdução sobre pontuação e uma explicação teórica sobre os principais sinais (ponto final, vírgula, ponto de interrogação, ponto de exclamação), além de mostrar a diferença entre frase e oração. Certamente, tal recurso pode complementar a aprendizagem do usuário. Isso pode ser visualizado na Figura 23.

Figura 23 - Explicação teórica sobre os sinais de pontuação

Início **Histórias** **Manchetes** **Créditos** **Consulta**

Gramática

● Ponto Final (.)

O ponto final é utilizado para encerrar qualquer tipo de período, exceto os terminados por orações interrogativas diretas ou exclamativas. Ele exige uma pausa longa.
Ex: Você é legal.

● Vírgula (,)

A vírgula é um sinal de pontuação que marca uma pausa de curta duração e serve para separar termos de uma oração, ou orações de um período.
Ex: Eu, você e ele.

[...voltar](#) [continue...](#)

↑ links: PROATIVA RIVED

Fonte: Site Proativa (Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos de Aprendizagem) - UFC, 2018.

O objeto apresenta ainda um guia para o professor, o qual favorece didaticamente seu emprego em sala de aula. O documento se apresenta no formato .pdf, esclarecendo os objetivos de se trabalhar pontuação, além de apresentar os pré-requisitos necessários para seu uso, bem como o tempo previsto para a atividade. O guia também fornece sugestões de atividades sobre pontuação e de avaliação. Nota-se, portanto, que se trata de um documento bastante completo. Entretanto, foi observado que uma das atividades propõe trabalhar com os alunos uma música, a qual primeiramente devem ouvir. Em seguida, o professor precisa lhes fornecer o texto da música para que pontuem de acordo como a ouvirem. Nota-se que esse tipo de atividade reforça o pensamento de que a pontuação é a representação escrita dos fenômenos da oralidade e, portanto, não é recomendável, já que pode levar os alunos a compreenderem o assunto de maneira equivocada. Além disso, a reprodução de uma letra de música normalmente não apresenta pontuação, tal como acontece com muitos textos poéticos. Também, o objeto deveria apresentar a pontuação como uma questão sintática. Didaticamente, esse seria um dos pontos negativos no objeto.

Outro ponto desfavorável se evidencia pelo fato de o objeto não oferecer qualquer explicação quando o usuário opta por uma resposta incorreta, ou um encaminhamento para que possa chegar à correta, o que acaba tornando a atividade cansativa e complicada. Ademais, observa-se que essa resposta correta tem base no

método de tentativa e erro, e não no conhecimento que o usuário possui acerca do tema. Assim, quanto aos aspectos didáticos, verifica-se a carência de um *feedback* mais explicativo, que esclareça ao usuário o porquê de uma resposta sua estar sendo considerada incorreta, o que pode prejudicar seu aprendizado e sua motivação em utilizar o OA.

A última categoria a ser avaliada é a usabilidade. Em análise, observou-se que o objeto pode ser visualizado por inteiro, pois ele é autodimensionável, adaptando-se ao tamanho da janela do navegador. Outro ponto positivo é o fato de ser possível realizar o *download* de seu arquivo. Assim, o professor pode baixar o objeto com antecedência, caso o acesso à internet na sala de aula seja restrito. Em contraposição, constatou-se que, ao final da atividade de pontuação da manchete “Grande Herança”, o botão “Refazer atividade” não funciona. É importante esclarecer que esse botão permite que o usuário refaça a mesma atividade sequencialmente, completando-a de diferentes maneiras, para entender o impacto da pontuação no sentido do texto, sendo essa exatamente a proposta pedagógica do próprio objeto. Assim, esse seria o aspecto que dificultaria o seu uso pleno.

Por fim, o último aspecto a ser analisado no objeto diz respeito à sua estrutura. Como já foi mencionado, segundo Leffa (2008), o objeto será mais eficiente em alcançar seus objetivos se estiver organizado com base nos *nove eventos instrucionais* de Gagné. Assim, como na primeira análise, os *eventos instrucionais* e sua correspondência ou não no objeto estão organizados conforme Tabela 4.

Tabela 4 - Organização do OA de acordo com os *nove eventos instrucionais* de Gagné

<i>Nove eventos instrucionais de Gagné</i>	<i>Eventos instrucionais pelo OA</i>
1) Garanta atenção	Na tela inicial, o personagem <i>Virgulino</i> se apresenta e inicia um diálogo interativo com o usuário.
2) Informe os objetivos	Após o usuário clicar no botão “Segue”, o personagem <i>Virgulino</i> apresenta duas opções para pontuar: histórias ou manchetes. Primeiramente, ele aciona os conhecimentos prévios do usuário (o que corresponde ao evento 4). Em seguida, os objetivos são informados.
3) Crie uma expectativa através dos objetivos	Incentiva o usuário a pontuar uma das histórias ou manchetes disponíveis, e convida-o para ver quais mudanças ocorrerão no final da história ou da manchete, dependendo das escolhas feitas por ele.

4) Acione o conhecimento prévio	Quando o usuário escolhe histórias, o objeto realiza uma explicação (ou revisão) sobre pontuação, e, quando escolhe manchetes, explica (ou recapitula) esse gênero textual. Isso ocorre antes do evento 2 (antes de informar os objetivos).
5) Facilite a aprendizagem	O objeto mobiliza uma explicação inicial sobre o assunto.
6) Apresente o conteúdo	O personagem <i>Virgulino</i> disponibiliza quatro histórias e quatro manchetes para pontuar, e o usuário pode escolher a que preferir.
7) Solicite desempenho	A história ou manchete escolhida apresenta lacunas entre as palavras para que sejam preenchidos pelo usuário com sinais de pontuação sugeridos pelo objeto.
8) Forneça <i>feedback</i>	- Como mencionado, a escolha do usuário em como pontuar irá determinar seu final. Assim, na seção das histórias, o objeto realiza com ele <i>feedbacks</i> , explicando o sentido da história de acordo com a pontuação escolhida. Não há <i>feedback</i> negativo. - No caso da manchete, ela também é mostrada de acordo com a escolha de pontuação do usuário, porém, não há <i>feedback</i> positivo. O objeto apenas apresenta um pequeno texto com mais detalhes sobre ela, o qual o usuário precisa ler e interpretar. Há <i>feedback</i> negativo, mas não é informado ao usuário o porquê de sua resposta estar incorreta.
9) Avalie o desempenho	O objeto não avalia o desempenho do usuário.

Fonte: Elaborado pela autora.

Tabela 5 - Aspectos Conceituais - pontos específicos verificados sobre o objeto *Por uma Vírgula*

Conceito de OA por Angulo <i>et al</i> (2006)	É compatível com o conceito de OA postulado por Angulo <i>et al</i> (2006).
Aspectos conceituais por Leffa (2006)	a) granularidade: o objeto pode ser utilizado como unidade ou agrupado a outros. Porém, o <i>site</i> não disponibiliza mais objetos sobre pontuação a serem combinados a ele, ficando essa tarefa a cargo do professor. b) interoperabilidade: o OA funciona em computadores, porém não é possível executá-lo em <i>smartphones</i> e <i>tablets</i> . c) recuperabilidade: no <i>site</i> da Proativa é possível selecionar o objeto pela área de conhecimento. A busca do objeto por palavras-chave não se mostrou eficiente. Não é possível buscar o objeto por seu nível educacional. d) reusabilidade: o objeto pode ser reutilizado constantemente.
Interatividade por Leffa (2012)	O objeto interage com o usuário por meio de um diálogo inicial, explicando o que será trabalhado, e apresenta uma explicação/revisão sobre pontuação e/ou sobre o gênero textual manchete. Fornece <i>feedbacks</i> para as atividades com histórias, mas para apenas uma delas fornece <i>feedback</i> negativo, assim como para as manchetes. O <i>feedback</i> negativo é mais um comentário informando o usuário de seu “erro”, mas não explica o porquê. Também, não há um encaminhamento para ele que possa chegar a uma resposta correta.

<p>categorias por Carvalho (2017)</p>	<p>a) identificação: na lista de OAs do <i>site</i>, este título acompanha "Assunto: Português" e "Nível: 5ª série do Ensino Fundamental".</p> <p>b) conteúdo: o tema apresentado é adequado ao conteúdo, as frases para pontuar são bastante simples e possuem linguagem acessível.</p> <p>c) aspectos didáticos: o objeto esclarece o tema a ser trabalhado, fornecendo explicação sobre pontuação e sobre o gênero textual manchete. Também, apresenta o item "Consulta", que fornece ao usuário uma introdução sobre pontuação, explicando os principais sinais e mostra a diferença entre frase e oração.</p> <p>d) usabilidade: o objeto pode ser visualizado por inteiro, sendo auto dimensionável à janela do navegador. Também é possível realizar o download de seu arquivo. Porém, em uma atividade de pontuação da manchete, o botão "Refazer atividade" não funciona, impedindo que o usuário refaça a atividade sequencialmente, completando-a de diferentes maneiras, tal como proposto no objetivo do OA.</p>
<p>Nove eventos instrucionais de Gagné citados por Leffa (2008)</p>	<p>O objeto deixa de realizar um dos eventos, pois não avalia o desempenho do usuário.</p>

Fonte: Elaborado pela autora.

4.2.2 Aspectos Linguísticos

Nesta segunda parte da análise, pretende-se verificar se as propostas de ensino do OA e seu conteúdo para pontuação se adequam às orientações sugeridas pelos documentos oficiais para educação de Língua portuguesa. De acordo com o que já foi discutido no Capítulo 1, os PCNs (1998) determinam que o aluno deve ser capaz de saber fazer a "utilização de marcas de segmentação em função do projeto textual" (BRASIL, 1998, p. 59). Sendo assim, ele deve saber fazer uso dos sinais da pontuação para a estruturação e a organização de seu texto. Em observação à Figura 24, pode-se notar que o objeto, por meio do personagem *Virgulino*, apresenta o objetivo da atividade.

Figura 24 - Histórias para pontuar - Apresentação da Atividade



Fonte: Site Proativa (Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos de Aprendizagem) - UFC, 2018.

A partir da observação da Figura 24, foi possível notar que a atividade propõe a pontuação de frases. Entretanto, em estudo dos PCNs (1998), ficou claro que a unidade básica da aprendizagem deve ser o texto, e não apenas fragmentos ou sentenças soltas. As DCEs (2008) também esclarecem que o ponto de partida para o estudo da língua é o gênero discursivo. Assim, nota-se que o objeto não está de acordo com o que determinam os documentos oficiais.

Além disso, os PCNs (1997) ainda propõem o trabalho com gêneros discursivos: textos que fazem parte do cotidiano do aluno. Em análise ao objeto, percebe-se que há a intenção de se trabalhar gêneros variados. Primeiramente, o objeto apresenta “Histórias” e “Manchetes”. Em estudo dos PCNs (1997), é possível notar que “História” não é propriamente um gênero. Porém, no objeto em estudo, essa designação engloba gêneros, tais como contos e quadrinhos; e os contos trazem consigo outros gêneros, como telegrama e caderno de atividades. Já com relação à “Manchete”, verifica-se que se trata de um gênero discursivo e, no objeto, também vem acompanhado de outros gêneros como, por exemplo, testamento e declaração. Assim, nota-se que o OA apresenta diversidade de gêneros, ainda que, por vezes, o caráter mais estável do gênero, isto é, sua forma estilística, seja infringida, como ocorre no caso do testamento, que simula apenas o conteúdo de um verdadeiro

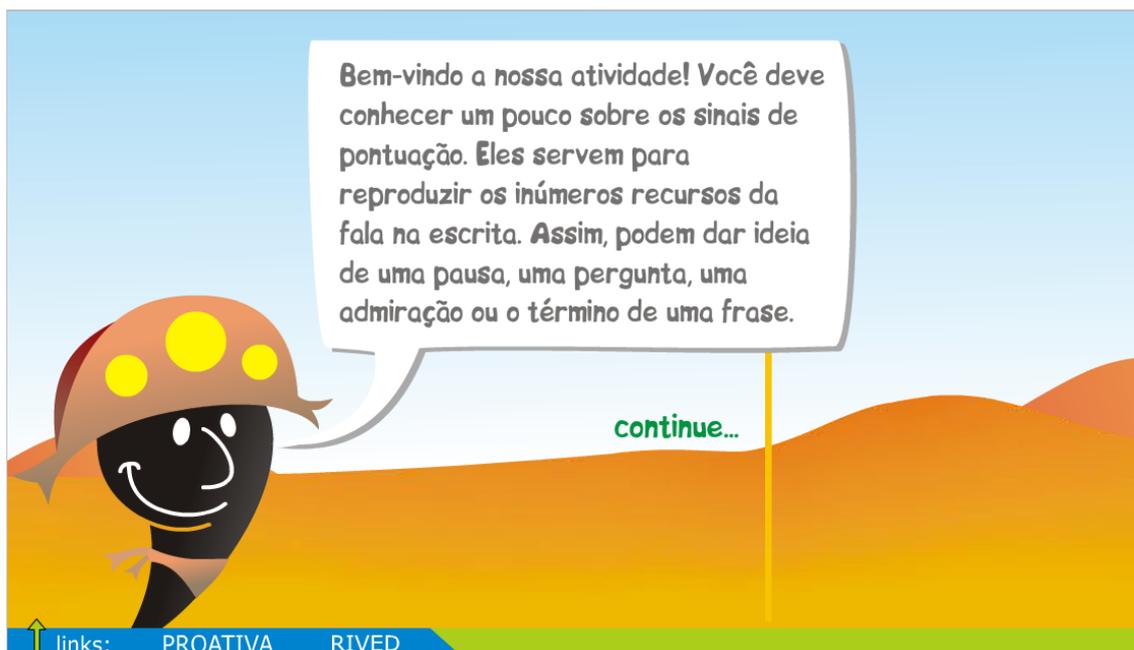
testamento, mas certamente não sua forma estilística. No entanto, pode-se notar que a maioria das “Histórias” e “Manchetes” não são textos de circulação da esfera social. Em primeiro lugar porque, como já foi discutido, o objeto não se utiliza de textos, mas sim de frases para a estruturação das atividades. Em segundo lugar, porque é evidente que foram desenvolvidas para o propósito do objeto.

Outro aspecto a ser analisado é a concepção de língua que subjaz ao objeto. Como foi possível perceber na primeira parte desta análise, o objeto permite ao usuário que escolha a maneira como deseja pontuar as frases, podendo ver, no final, o resultado de suas preferências. Acredita-se que seja válida essa intenção, principalmente porque o objeto admite certa mobilidade ao usuário, mas não tolera que ele simplesmente pontue o texto de qualquer maneira. Isso de fato torna esse objeto bastante interativo, além de mostrar que a pontuação pode alterar o valor pragmático de uma oração. Porém, o fato de não haver *feedbacks* em alguns casos, ou de não serem apresentadas explicações mais claras sobre as escolhas do usuário, não permitindo que ele reflita sobre elas, acaba por enfraquecer o propósito interativo do objeto.

O próximo item da análise está relacionado com conceito de pontuação do objeto. Como já comentado na primeira parte desta análise, se o usuário escolher a opção “Histórias”, o objeto fornece uma explicação teórica sobre pontuação, assim como pode ser observado na Figura 25.

Em análise ao que pôde ser observado na Figura 25, nota-se que esse objeto reforça a ideia de que os sinais de pontuação são a reprodução exata dos fenômenos da fala na escrita. Isso se repete no item “Consulta” que, como já foi comentado, fornece ao usuário uma explicação mais extensa sobre pontuação. Isso pode ser observado na Figura 26.

Figura 25 - Explicação teórica associando a pontuação à oralidade



Fonte: Site Proativa (Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos de Aprendizagem) - UFC, 2018.

Figura 26 - Explicação teórica do Item “Consulta” associando a pontuação à oralidade

Início	Histórias	Manchetes	Créditos	Consulta
<h2>Gramática</h2> <p>A língua escrita apresenta muitas diferenças em relação à língua falada. Na fala, podemos contar com uma série de recursos para dar eficácia à mensagem, tais como gestos, tom da voz, expressão facial, entoação, etc. Enfim, quando falamos, a nossa mensagem é reforçada por inúmeros recursos que não temos quando escrevemos. Para tentar reproduzir na escrita os inúmeros recursos de que dispomos na fala, contamos com uma série de sinais gráficos denominados sinais de pontuação.</p> <p style="text-align: right;">Saiba Mais...</p>				
links: PROATIVA RIVED				

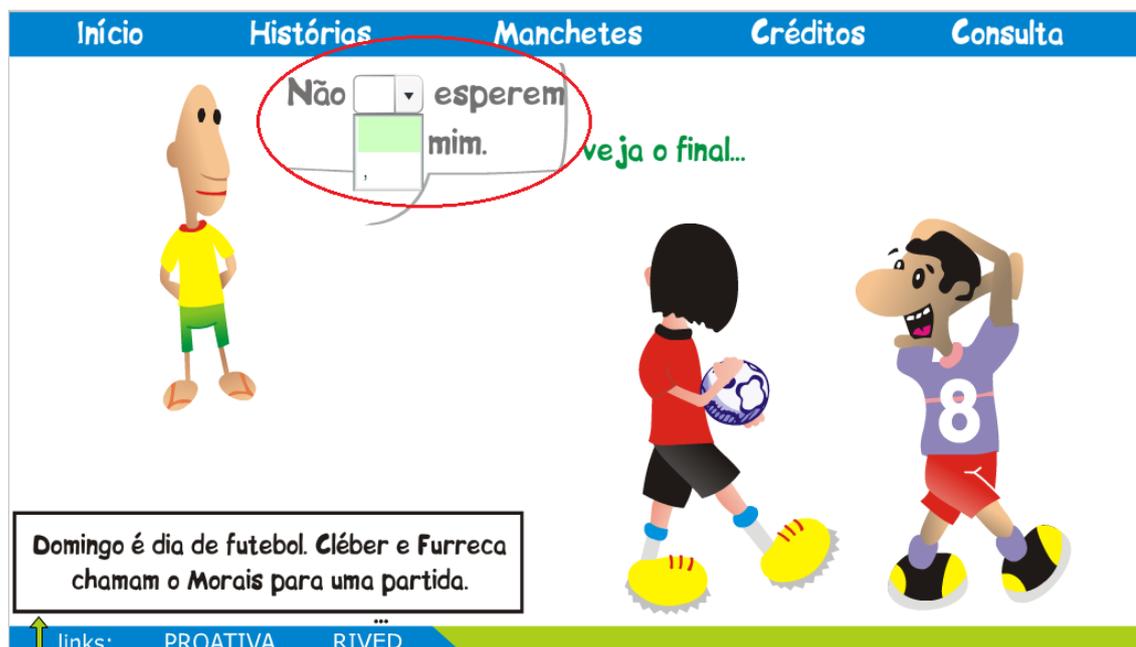
Fonte: Site Proativa (Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos de Aprendizagem) - UFC, 2018.

Assim, percebe-se que o conceito de pontuação desse objeto está bastante distante daquele postulado por Ferreiro (1996), Rocha (1997) e Dahlet (2006), que o

definem como uma questão sintática. O conceito de pontuação desse OA também se distancia do postulado por Perini (2005), que delimita a regra sintática para o emprego de determinado sinal de pontuação e, ao mesmo tempo, explica os efeitos prosódicos e de pausa usados na oralidade para expressar essa mesma ideia. Em contrapartida, nota-se que a definição de pontuação do objeto parece estar mais próxima da postulada por Bechara (2009), que a descreve como a representação escrita dos fenômenos da oralidade. Contudo, é válido recapitular que, apesar de associar a pontuação aos eventos da oralidade, quando se trata de explicar as diversas situações em que a pontuação ocorre, o autor se vale de normas sintáticas.

Além da explicação inicial sobre pontuação, existe o *feedback* realizado pelo objeto, a partir das escolhas do usuário. Por exemplo, na “História” intitulada “Longa Espera!”, foi visto que se tem duas opções: pontuar a frase com uma vírgula, ou deixá-la como está. Isso pode ser observado na Figura 27:

Figura 27 - História “Longa Espera!” - Frase com opções para pontuar



Fonte: Site Proativa (Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos de Aprendizagem) - UFC, 2018.

Assim, em ambos os casos, optando por inserir a vírgula ou não, o objeto realizará *feedbacks*, e para cada situação fará um comentário diferente. Isso pode ser visualizado nas Figuras 28 e 29.

Figura 28 - História “Longa Espera!” - *Feedback* para a frase com vírgula

The screenshot shows a navigation bar with five tabs: **Início**, **Histórias**, **Manchetes**, **Créditos**, and **Consulta**. The main content area features a cartoon character in a yellow shirt and green shorts on the left, with a speech bubble containing the text "Não, esperem por mim." To the right, two other cartoon characters are shown: one in a red shirt holding a soccer ball, and another in a purple shirt with the number 8 on his back, looking frustrated with his hand on his head. A green button labeled "Refazer Atividade" is positioned above the second character. Below the main scene, a dashed box contains a **Comentário** (comment) in red text: "A vírgula colocada depois da palavra 'Não', faz com que esta palavra funcione como advérbio de negação da frase, expressando o desejo de **Morais em querer que os amigos o esperem.**" At the bottom left, there is a link icon and the text "links: PROATIVA RIVED".

Fonte: *Site Proativa* (Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos de Aprendizagem) - UFC, 2018.

Figura 29 - História “Longa Espera!” - *Feedback* para a frase sem vírgula

The screenshot shows the same navigation bar as Figure 28. The main content area features the cartoon character in the yellow shirt on the left, with a speech bubble containing the text "Não esperem por mim." To the right, the two other cartoon characters are shown in the same positions as in Figure 28. The green button labeled "Refazer Atividade" is present. Below the main scene, a dashed box contains a **Comentário** (comment) in red text: "Trata-se de uma declaração negativa. Uma ordem expressa pelo imperativo do verbo esperar." At the bottom left, there is a link icon and the text "links: PROATIVA RIVED".

Fonte: *Site Proativa* (Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos de Aprendizagem) - UFC, 2018.

É interessante observar que nos casos das Figuras 28 e 29, no que diz respeito à atribuição de sentido para as escolhas do usuário, os comentários apontam para

razões sintáticas. Contudo, é possível constatar que apenas no primeiro caso, isto é, quando o usuário opta pela vírgula, é que o OA fornece uma explicação quanto à modificação de coisas no mundo (se os amigos devem esperar ou não). De fato, essa explicação deveria aparecer em ambos os casos, pois é o que mostra de que maneira a escolha do usuário influencia no sentido do texto, uma vez que ambas as orações estão corretas do ponto de vista da sintaxe.

Sendo assim, quanto à adequação à prescrição gramatical, fica claro que, ao final da atividade, o objeto chama atenção para os aspectos sintáticos da língua. Em contraposição, foi visto que no início da atividade o objeto define a pontuação como sendo a reprodução a fenômenos da oralidade na escrita. Nota-se, portanto, que há uma contradição com relação à explicação fornecida pelo objeto, o que pode confundir o usuário, prejudicando sua aprendizagem.

Tabela 6 - Aspectos Linguísticos - pontos específicos verificados sobre o objeto *Por uma Vírgula*

Concepção de língua	- O objeto permite que o usuário escolha a maneira como deseja pontuar as frases, podendo ver, no final, o resultado de suas preferências. Isso de fato torna esse objeto bastante interativo, além de mostrar que a pontuação pode alterar o valor pragmático de uma oração.
Conceito de pontuação	- O uso dos sinais de pontuação é associado a situações que ocorrem na oralidade.
Adequação à prescrição gramatical	- Há contradição, pois apresenta as regras sintáticas para o emprego dos sinais de pontuação e, ao mesmo tempo, os relaciona a fenômenos próprios da oralidade.

Fonte: Elaborado pela autora.

4.3 OBJETO DE APRENDIZAGEM *ESTUDO DA PONTUAÇÃO: ESTUDO DA VÍRGULA NAS ENUMERAÇÕES*

O terceiro objeto a ser analisado é o *Estudo da pontuação: estudo da vírgula nas enumerações*¹⁰, que está disponível no repositório do site da PUC-RS. Esse objeto apresenta exercícios para pontuar, os quais buscam explorar não somente o emprego do sinal de pontuação focalizado, mas também os efeitos de sentido resultantes do uso ou da ausência da vírgula.

4.3.1 Aspectos Conceituais

Em análise, observa-se que esse objeto, assim como os já anteriormente analisados, trata-se de um material digital que pode ser tanto utilizado como unidade, ou em conjunto com outros, possibilitando ou facilitando um objetivo educacional. Além disso, pode ser reutilizado. Portanto, é possível afirmar que *Estudo da pontuação: estudo da vírgula nas enumerações* é considerado um OA de acordo com a definição de Ângulo *et al* (2006).

No que diz respeito às quatro características estabelecidas por Leffa (2006), a princípio, já foi possível constatar que o objeto apresenta granularidade, uma vez que pode ser utilizado como unidade ou agrupado a outros. O site em que se encontra armazenado dispõe de outros objetos que podem ser agrupados a ele. Assim, fica a critério do professor combiná-lo, ou ainda, utilizá-lo como atividade componente de suas aulas.

Quanto à interoperabilidade, constatou-se que esse objeto é capaz de funcionar nos sistemas operacionais Windows 7, Windows 10, Linux Ubuntu, e também nos navegadores Google Chrome, Mozilla Firefox e Microsoft Internet Explorer. Contudo, não foi possível executá-lo em *smartphones* e *tablets* com os sistemas Android ou iOS.

No quesito recuperabilidade, o objeto pôde ser facilmente localizado no site do Logos. Já na página inicial, existe uma barra de busca por palavras-chave, por meio das quais foi possível encontrar o objeto em análise por seu assunto, isto é,

¹⁰ Disponível em: <<http://www.pucrs.br/logos/lapren/areas/letras/estudo-de-pontuacao-emprego-de-virgula-nas-enumeracoes/>>. Acesso em: 27 de Mai. 2018.

pontuação. Ainda, é possível acessá-lo, clicando no item LAPREN (Laboratório de Aprendizagem)¹¹, e selecionando a área de conhecimento, *Letras*, e em seguida, *Língua portuguesa*. Logo aparecem os objetos de aprendizagem, entre os quais está o objeto em estudo.

Como já mencionado no início dessa análise, esse objeto é digital e pode ser utilizado constantemente. Assim, com relação à reusabilidade, é possível afirmar que ele cumpre com o esperado.

Ao ser acessado, o objeto imediatamente inicia um vídeo sobre a vírgula (um comercial da Associação Brasileira de Imprensa). Em seguida, o usuário pode escolher entre Estudo Orientado e Estudo Prático.

Tanto o Estudo Orientado como o Estudo Prático apresentam exercícios sobre o emprego da vírgula; porém, o Estudo Orientado ainda realiza explicações sobre o assunto. De qualquer forma, o usuário pode trabalhar com ambos os estudos, independentemente da sequência por ele escolhida.

O Estudo Orientado leva a três exercícios, os quais apresentam enunciados interativos. Esses enunciados buscam motivar o usuário explicando o que deve ser feito. Por exemplo, no primeiro exercício, a interação é apresentada após as sentenças a serem trabalhadas. Isso pode ser observado no exemplo da Figura 30 em destaque.

¹¹ É um espaço para estudo individual ou em grupo, estudo colaborativo e interdisciplinar, que conta com bolsistas de iniciação científica que integram pesquisa e auxiliam os estudantes da PUCRS por meio de oficinas, atendimento personalizado e através da disponibilização de material digital. Disponível em: <<http://www.pucrs.br/logos/lapren/>>.

Figura 30 - Estudo Orientado - enunciado interativo

O que há de comum nas seguintes frases?

1. Cristiano está matriculado em Projeto de Monografia, Estágio I, Cultura Religiosa e Libras.
2. O Prédio 8, o bar do Prédio 15, o restaurante Panorama passaram por reforma durante as férias.
3. Você pode consultar seus dados no site da Universidade, ou ir direto à Central do Aluno.
4. João quer saber se o período de complementação de matrículas continua na próxima semana, quais são as disciplinas eletivas disponíveis, onde pode se inscrever, a quem deve procurar.

>> Se você percebeu que as quatro frases contêm uma série de itens enumerados, acertou. Então, mostre isso clicando nos elementos enumerados para destacá-los.

Elementos destacados: 00/13

<< Estudo Orientado | Estudo Prático

Fonte: *Site Logos - aprendizagem sem fronteiras*. LAPREN - PUC-RS, 2018.

No entanto, ainda em observação à Figura 30, percebe-se que o fato de a interação aparecer somente após as sentenças pode confundir o usuário, que só saberá o que deve ser feito ao final da atividade.

Já o Estudo Prático não apresenta enunciados interativos, mas realiza *feedbacks* com o usuário. Na Figura 31, por exemplo, é possível observar um *feedback* positivo, que mostra a ele o número de respostas corretas. É importante destacar que esse campo é atualizado conforme o exercício é completado.

Já na Figura 32, é possível observar um *feedback* negativo com uma explicação teórica sobre o assunto.

Figura 31 - Estudo Prático - *Feedback* positivo e acertos do usuário

Exercício 1:

Dentre as vírgulas empregadas no texto a seguir, apenas 4 servem para separar elementos enumerados. Quais são elas? Identifique-as clicando no número ao lado.

A habilidade de resumir é frequentemente solicitada na vida cotidiana de cada um de nós: como adultos, (1) temos muitas vezes de resumir um livro, (2) uma peça de teatro ou um filme, (3) se não por escrito pelo menos oralmente. Na escola, (4) os primeiros contatos dos alunos com o resumo decorrem da obrigação de resumir livros, (5) ou de efetuar trabalhos documentais sobre um tema particular (animais, (6) plantas, (7) grupos de cantores...).

Correto! Há uma série de temas possíveis enumerados na exemplificação entre parênteses, daí o emprego de vírgulas para separar cada um desses itens.

Vírgulas corretas: (2), (5), (6) e (7)

Próximo >>

<< [Estudo Orientado](#) | [Estudo Prático](#)

Fonte: *Site Logos - aprendizagem sem fronteiras*. LAPREN - PUC-RS, 2018.

Figura 32 - Estudo Prático - *Feedback* negativo

Exercício 1:

Dentre as vírgulas empregadas no texto a seguir, apenas 4 servem para separar elementos enumerados. Quais são elas? Identifique-as clicando no número ao lado.

A habilidade de resumir é frequentemente solicitada na vida cotidiana de cada um de nós: como adultos, (1) temos muitas vezes de resumir um livro, (2) uma peça de teatro ou um filme, (3) se não por escrito pelo menos oralmente. Na escola, (4) os primeiros contatos dos alunos com o resumo decorrem da obrigação de resumir livros, (5) ou de efetuar trabalhos documentais sobre um tema particular (animais, (6) plantas, (7) grupos de cantores...).

Observe que não há elementos coordenados a na escola, que é uma expressão adverbial indicadora de lugar e deslocada para o início da frase.

Próximo >>

<< [Estudo Orientado](#) | [Estudo Prático](#)

Fonte: *Site Logos - aprendizagem sem fronteiras*. LAPREN - PUC-RS, 2018.

Assim, nota-se que a interatividade, outra característica importante em um OA, está presente. Pois, assim como já comentado anteriormente, segundo Leffa (2012), um OA possui caráter interativo quando simula o papel do professor, interagindo, questionando, dando *feedback* e avaliando seu desempenho (LEFFA, 2012).

Para dar sequência à análise, o objeto será agora avaliado de acordo com as categorias estabelecidas por Carvalho (2017). Tal como nas análises anteriores, a primeira das categorias a ser verificada diz respeito à identificação. Como já observado do início da análise desse objeto, ficou claro que o *site* em que ele está hospedado não fornece metadados para que seja facilmente localizado. Isso, provavelmente, se deve ao fato de o objeto não possuir ficha de catalogação informando seus dados: área de conhecimento, nível educacional, título e assunto. Contudo, ao acessar a página do objeto, o usuário pode apenas ler sua apresentação. Isso pode ser visualizado na Figura 33.

Figura 33 - Apresentação de *Estudo da pontuação: estudo da vírgula nas enumerações*

The screenshot shows the website interface for Logos (aprendizagem sem fronteiras). The header includes the logo and a search bar with the text 'O que você está procurando?'. The main content area displays the breadcrumb 'Página Inicial > Lapren > Áreas > Letras > Estudo de pontuação: emprego de vírgula nas enumerações'. On the left, there is a sidebar for 'Lapren' with a list of areas: 'Áreas' (expanded), 'Biologia', 'Física', and 'Letras'. The main content area features the title 'ESTUDO DE PONTUAÇÃO: EMPREGO DE VÍRGULA NAS ENUMERAÇÕES' and a paragraph of text: 'Neste material virtual são apresentados os princípios sintáticos e as convenções da escrita que regulam o emprego dos sinais de pontuação no final e no interior das frases da língua portuguesa, e também em casos especiais, como nas datas e nas citações. Em todos os módulos, parte-se do uso para a formulação das regras, as quais são fixadas em exercícios que exploram não apenas o emprego do sinal de pontuação focalizado, mas também os efeitos de sentido decorrentes do uso ou da ausência da pontuação. Este módulo trata especificamente do emprego da vírgula nas enumerações.'

Fonte: *Site Logos - aprendizagem sem fronteiras*. LAPREN - PUC-RS, 2018.

Assim, fica claro que, no quesito identificação, esse objeto não está de acordo com o esperado, já que não apresenta informações básicas relevantes para que possa ser escolhido pelo professor ou mesmo pelo usuário.

Em seguida, no que diz respeito ao conteúdo, a segunda categoria a ser analisada, o objeto também não cumpre com o previsto. Isso porque torna-se impraticável avaliá-lo nessa categoria, já que não informa o nível educacional ao qual

se propõe. No entanto, apesar de o objeto não apresentar essa informação, em estudo à proposta do *site*, é possível afirmar que esse objeto se destina ao Ensino Superior, uma vez que foi elaborado e desenvolvido pelo LAPREN, laboratório de estudo da PUCRS, que conta com bolsistas de iniciação científica, os quais auxiliam os estudantes da universidade, oferecendo oficinas e atendimento personalizado, além de disponibilizar material digital. De qualquer maneira, isso não impede que possa ser empregado em outros níveis. Em análise aos textos presentes nos exercícios, seria possível talvez sugerir que o objeto se aplicaria ao Ensino Médio, já que apresenta linguagem simples e de fácil entendimento. Além disso, oferece um estudo bastante sistematizado e o usuário pode seguir um passo a passo na realização de suas atividades.

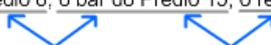
A próxima categoria a ser analisada está relacionada aos aspectos didáticos. Como acaba de ser visto, a página apresenta uma descrição do objeto, explicando a maneira como o estudo será realizado e especificando o que será estudado por meio dele. Ademais, como forma de facilitar o aprendizado, o Estudo Orientado fornece ao usuário uma explicação teórica sobre o conteúdo, além de exemplos e recursos visuais. Esses últimos dão destaque às sentenças, que são dispostas de maneiras diferentes para facilitar a compreensão do usuário. Isso pode ser visualizado nas Figuras 34 e 35.

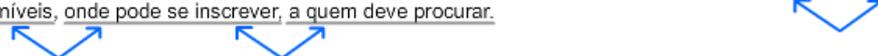
Figura 34 - Estudo Orientado - Sentenças com disposição de elementos “um ao lado do outro”

Como os elementos enumerados se apresentam nas frases?
(Clique nos itens abaixo para observar)

- um ao lado do outro;
- coordenados entre si (com valor sintático equivalente);
- separados por vírgula.

1. Cristiano está matriculado em Projeto de Monografia, Estágio I, Cultura Religiosa e Libras.

2. O Prédio 8, o bar do Prédio 15, o restaurante Panorama passaram por reforma durante as férias.

3. Você pode consultar seus dados no site da Universidade, ou ir direto à Central do Aluno.

4. João quer saber se o período de complementação de matrículas continua na próxima semana, quais são as disciplinas eletivas disponíveis, onde pode se inscrever, a quem deve procurar.


<< Anterior
Próximo >>

<< Estudo Orientado | [Estudo Prático](#)

Fonte: *Site Logos - aprendizagem sem fronteiras*. LAPREN - PUC-RS, 2018.

Figura 35 - Estudo Orientado - Sentenças com disposição de elementos “coordenados entre si”

Como os elementos enumerados se apresentam nas frases?
(Clique nos itens abaixo para observar)

- um ao lado do outro;
- **coordenados entre si (com valor sintático equivalente);**
- separados por vírgula.

1. Cristiano está matriculado **em...** Projeto de Monografia,
Estágio I,
Cultura Religiosa e
Libras. Veja a frase em sua apresentação linear
2. O Prédio 8,
o bar do Prédio 15,
o restaurante Panorama **...passaram por reforma** durante as férias. Veja a frase em sua apresentação linear
3. Você **pode...** consultar seus dados no site da Universidade,
ou ir direto à Central do Aluno. Veja a frase em sua apresentação linear
4. João **quer saber...** se o período de complementação de matrículas continua na próxima semana,
quais são as disciplinas eletivas disponíveis,
onde pode se inscrever,
a quem deve procurar. Veja a frase em sua apresentação linear

<< Anterior
Próximo >>

<< Estudo Orientado | [Estudo Prático](#)

Fonte: *Site Logos - aprendizagem sem fronteiras*. LAPREN - PUC-RS, 2018.

Porém, observou-se que não existe um guia para o professor. Percebe-se, então, que esse objeto poderia ser mais completo, fornecendo maiores informações e sugestões sobre seu uso.

A última categoria a ser avaliada é a da usabilidade. Constatou-se que o objeto não é exibido em uma guia própria, mas está incorporado à página do *site* que o armazena. Primeiramente, isso dificulta sua visualização por inteiro, já que, para isso, se faz necessário rolar a página verticalmente, ou ainda, redimensionar a janela do navegador. Em segundo lugar, a fonte textual do objeto apresenta tamanho reduzido, o que pode atrapalhar a leitura de seus enunciados. Portanto, nota-se que, quanto à usabilidade, o objeto poderia ser melhorado em sua forma de exibição.

Para finalizar a análise dos aspectos conceituais, o objeto ainda será avaliado quanto à sua estrutura. Como já discutido nas análises anteriores, o objeto poderá ser mais eficiente em alcançar seus objetivos se estiver organizado com base nos *nove eventos instrucionais* de Gagné, citados por Leffa (2008). Na sequência, os *eventos instrucionais* e sua correspondência ou não no objeto estão organizados conforme Tabela 7.

Tabela 7 - Organização do OA de acordo com os *nove eventos instrucionais* de Gagné

<i>Nove eventos instrucionais</i> de Gagné	<i>Eventos instrucionais</i> pelo OA
1) Garanta atenção	Ao acessar o objeto, imediatamente tem início um vídeo sobre conteúdo a ser estudado (a vírgula).
2) Informe os objetivos	Na página do objeto, é realizada uma apresentação sobre ele. A mesma apresentação aparece na primeira tela do objeto, logo acima do vídeo. Porém, não são informados os objetivos.
3) Crie uma expectativa através dos objetivos	Não são criadas expectativas.
4) Acione o conhecimento prévio	Quando o usuário escolhe o Estudo Orientado, o objeto fornece uma explicação teórica sobre o conteúdo.
5) Facilite a aprendizagem	O objeto facilita a aprendizagem por meio de explicações teóricas, exemplos e efeitos visuais.
6) Apresente o conteúdo	O conteúdo é apresentado na explicação do Estudo Orientado.
7) Solicite desempenho	O objeto apresenta enunciados interativos para motivar e explicar ao usuário o que deve ser feito.
8) Forneça <i>feedback</i>	O objeto fornece <i>feedbacks</i> ao usuário, tanto positivos, quanto negativos. O <i>feedback</i> se materializa na forma de um comentário, informando o usuário sobre sua resposta,

	apresentando a base teórica para o aspecto de pontuação sendo desenvolvido.
9) Avalie o desempenho	O objeto avalia o desempenho do usuário mostrando o número de acertos ou apresentando a forma correta de pontuar (de acordo com princípios sintáticos).

Fonte: Elaborado pela autora.

Tabela 8 - Aspectos Conceituais - pontos específicos verificados sobre o objeto *Estudo da pontuação: estudo da vírgula nas enumerações*

Conceito de OA por Angulo <i>et al</i> (2006)	É compatível com o conceito de OA postulado por Angulo <i>et al</i> (2006).
Aspectos conceituais por Leffa (2006)	<p>a) granularidade: o objeto pode ser utilizado como unidade ou agrupado a outros. O <i>site</i> disponibiliza outros objetos sobre pontuação, os quais podem ser combinados a ele. Também pode ser utilizado pelo professor como parte componente de suas aulas.</p> <p>b) interoperabilidade: o OA funciona em computadores, porém não é possível executá-lo em <i>smartphones</i> e <i>tablets</i>.</p> <p>c) recuperabilidade: pode ser facilmente encontrado no <i>site</i> do Logos na barra de busca por palavras-chave, ou por área de conhecimento.</p> <p>d) reusabilidade: o objeto pode ser reutilizado constantemente.</p>
Interatividade por Leffa (2012)	<p>O objeto interage com o usuário por meio de enunciados interativos, os quais o motivam e explicam o que deve ser feito.</p> <p>Fornecer feedbacks, tanto positivos, quanto negativos. Seus comentários têm base teórica.</p>
Categorias por Carvalho (2017)	<p>a) identificação: é possível selecionar área de conhecimento, porém não é apresentado nível educacional.</p> <p>b) conteúdo: de acordo com o <i>site</i> da PUC-RS, o material digital produzido é utilizado para auxiliar os estudantes da universidade, destinando-se, portanto, para o Ensino Superior. No entanto, nada impede que ele possa ser empregado em outros níveis educacionais, como no Ensino Médio, por exemplo.</p> <p>c) aspectos didáticos: a página fornece uma descrição do objeto. O Estudo Orientado apresenta ao usuário uma explicação teórica sobre o conteúdo, além de exemplos e recursos visuais. Porém, não existe um guia para o professor. Então, esse objeto poderia ser mais completo, fornecendo maiores informações e sugestões sobre seu uso.</p> <p>d) usabilidade: o objeto não é exibido em uma guia própria, mas está incorporado à página do <i>site</i> que o armazena. Isso dificulta sua visualização por inteiro (para isso, é preciso rolar a página verticalmente ou redimensionar a janela do navegador). Também, a fonte textual do objeto possui seu tamanho reduzido, o que pode atrapalhar a leitura de seus enunciados.</p>
<i>Nove eventos instrucionais</i> de Gagné citados por Leffa (2008)	O objeto deixa de realizar dois eventos: realiza uma apresentação, mas não informa os objetivos e, portanto, não são criadas expectativas.

Fonte: Elaborado pela autora.

4.3.2 Aspectos Linguísticos

Na segunda parte desta análise, buscar-se-á investigar se as propostas pedagógicas do objeto e seu conteúdo para pontuação seguem as orientações recomendadas pelos documentos oficiais para educação de Língua portuguesa. Tal qual já discutido nas análises anteriores, ficou claro que tanto os PCNs (1998) quanto as DCEs (2008) enfatizam que a unidade básica da aprendizagem da língua deve ser o gênero discursivo.

Em exame a esse objeto de aprendizagem, foi possível constatar que seus exercícios são, em grande parte, constituídos por sentenças. Primeiramente, foi observado que o Estudo Orientado se utiliza de frases, tanto nos exercícios, como nas explicações. Já o Estudo Prático contém três exercícios, sendo que o primeiro apresenta um parágrafo de texto, o segundo cinco frases, e o terceiro um fragmento de texto contendo dois parágrafos. Esses três exercícios podem ser observados nas Figuras 36, 37 e 38.

Figura 36 - Estudo Prático: Exercício 1 - atividade de pontuação de um parágrafo

Exercício 1:

Dentre as vírgulas empregadas no texto a seguir, apenas 4 servem para separar elementos enumerados. Quais são elas? Identifique-as clicando no número ao lado.

A habilidade de resumir é frequentemente solicitada na vida cotidiana de cada um de nós: como adultos, (1) temos muitas vezes de resumir um livro, (2) uma peça de teatro ou um filme, (3) se não por escrito pelo menos oralmente. Na escola, (4) os primeiros contatos dos alunos com o resumo decorrem da obrigação de resumir livros, (5) ou de efetuar trabalhos documentais sobre um tema particular (animais, (6) plantas, (7) grupos de cantores...).

[Próximo >>](#)

<< [Estudo Orientado](#) | [Estudo Prático](#)

Fonte: *Site Logos - aprendizagem sem fronteiras*. LAPREN - PUC-RS, 2018.

Figura 37 - Estudo Prático: Exercício 2 - atividade de pontuação de frases

Exercício 2:

Nas frases abaixo, coloque vírgula onde convier.

1. As noções de ideia principal de informação secundária e de desenvolvimento do tema são fundamentais para a compreensão de textos acadêmicos.

[Veja a frase corretamente pontuada](#)

[<< Anterior](#) [Próximo >>](#)

[<<](#) [Estudo Orientado](#) | [Estudo Prático](#)

Fonte: *Site Logos - aprendizagem sem fronteiras*. LAPREN - PUC-RS, 2018.

Figura 38 - Estudo Prático: Exercício 3 - atividade de pontuação de fragmento de texto

Exercício 3:

Para pensar um pouco mais:

Veio o vento frio e depois a lenta chuva que passou toda a manhã caindo e ainda voltou algumas vezes durante o dia. A cidade entardeceu em brumas. Então o homem esqueceu o trabalho e as promissórias e saiu andando lentamente por aquele morro coberto de um mato viçoso, perto de sua casa. O capim cheio de água molhava o seu sapato ; o mato escurecia sem vaga-lumes .

Pôs a mão no tronco de uma árvore pequena e recebeu nos cabelos as gotas de água como se fossem uma bênção. Ali perto mesmo a cidade murmurava, estava com seus ruídos vespertinos, ranger de bondes , vozes indistintas; mas ele via apenas algumas árvores, um canto de mato .

VER TEXTO ORIGINAL
O mato – Rubem Braga (fragmento)

•Agora mostre o que você aprendeu construindo um parágrafo em que estejam presentes enumerações. Mostre o seu texto para o(a) monitor(a), e consulte-o(a) sobre possíveis correções, especialmente em relação à pontuação.

[<< Anterior](#)

[<<](#) [Estudo Orientado](#) | [Estudo Prático](#)

Fonte: *Site Logos - aprendizagem sem fronteiras*. LAPREN - PUC-RS, 2018.

Sendo assim, nota-se que esse objeto não atende às recomendações estabelecidas pelos documentos oficiais, pois não parte do texto para o estudo da pontuação, mas faz uso de sentenças soltas, ou ainda, de fragmentos de texto. Isso também compromete a habilidade do usuário de aprender a perceber a estruturação textual por meio de seus segmentos (períodos e parágrafos), como recomendam as OCNs (2006); e, como sugerem os PCNs (1998), de saber utilizar a pontuação na produção de textos.

Outro ponto relevante a ser destacado é que, ao trabalhar somente com sentenças, o objeto deixa de trabalhar com gêneros discursivos, como preconizam os PCNs (1997). Isso mostra que o objeto ainda está voltado para o estudo da gramática da frase, em vez de trabalhar com textos.

Já no que se refere à sua concepção de língua, pôde-se perceber que esse objeto está principalmente centrado em uma abordagem mais estrutural, já que o enfoque de suas atividades é mais rígido, não permitindo ao usuário ter autonomia. Tal como pôde ser observado nas Figuras 36 e 37, os exercícios 1 e 2 já sugerem previamente os locais nas frases onde a vírgula poderia ser empregada. Somente no exercício 3, mostrado na Figura 38, foi possível notar maior flexibilidade, já que o usuário deve produzir seu próprio parágrafo, com base no que aprendeu sobre o assunto.

Com relação ao conceito de pontuação do objeto, constatou-se que, entre os analisados nesta pesquisa, esse foi o único a tratar a pontuação como uma questão exclusivamente sintática. Já em sua apresentação inicial (que pôde ser observada na Figura 33), o objeto deixa claro que parte de princípios sintáticos e das convenções da escrita ao trabalhar com a pontuação. Além disso, afirma que seus exercícios exploram não somente o emprego dos sinais, mas também, os efeitos de sentido decorrentes da escolha de seu uso, ou não.

Também é importante destacar que, diferentemente dos outros objetos analisados, esse, por sua vez, analisa somente o emprego da vírgula nos casos de enumerações. Isso certamente facilita a explicação sintática.

De qualquer maneira, esse conceito de pontuação – como ela sendo uma questão sintática – é reforçado ao observar-se as explicações teóricas que o objeto apresenta no Estudo Orientado, como pôde ser visualizado nas Figuras 37 e 38. Isso também fica claro ao se observar os *feedbacks* realizados durante o Estudo Prático.

Como já discutido na primeira parte da análise desse objeto, o *feedback* consiste em um comentário com base teórica, isto é, fundamentado em regras sintáticas. Isso pode ser observado na Figura 39.

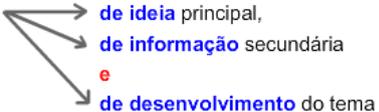
Figura 39 - Estudo Prático: Exercício 2 - *Feedback* fundamentado em regras sintáticas

Exercício 2:

Nas frases abaixo, coloque vírgula onde convier.

1. As noções de ideia principal de informação secundária e de desenvolvimento do tema são fundamentais para a compreensão de textos acadêmicos.

As noções de ideia principal de informação secundária e de desenvolvimento do tema são fundamentais para a compreensão de textos acadêmicos.

As **noções**  **de ideia** principal,
de informação secundária
e
de desenvolvimento do tema

são fundamentais para a compreensão de textos acadêmicos.

=> Observe que na série de itens, são enumerados três complementos (de ideia, de informação, de desenvolvimento). A equivalência entre os termos enumerados é importante para a coerência e a clareza da frase.

[<< Anterior](#) [Próximo >>](#)

[<<](#) [Estudo Orientado](#) | [Estudo Prático](#)

Fonte: *Site Logos - aprendizagem sem fronteiras*. LAPREN - PUC-RS, 2018.

Levando em conta tais aspectos, é notável que o conceito de pontuação desse objeto é o mesmo daquele postulado pelas autoras Ferreiro (1996), Rocha (1997) e Dahlet (2006), que o definem como uma questão sintática. Além disso, pode-se afirmar também que esse objeto está de acordo com a definição preconizada pelos PCNs (1997), vista no Capítulo 1, segundo os quais, a pontuação é um “aparato gráfico”, cuja função é indicar ao leitor unidades para o processamento da leitura”, não se tratando, portanto, de uma mera indicação de pausas para respirar, já essa não corresponde à sua função no texto escrito (BRASIL, 1997, p. 59).

Assim, com relação ao conceito de pontuação de Perini (2005), percebe-se que o objeto se aproxima dela sem, no entanto, corroborá-la inteiramente, já que o autor considera os fenômenos da oralidade em sua conceituação. Já no que se refere à definição de Bechara (2009), pode-se notar que o objeto se distancia, já que, para o

autor, a pontuação é a representação escrita dos fenômenos da oralidade. Entretanto, como já comentado anteriormente, vale lembrar que, quando se trata de explicar as situações em que a pontuação ocorre, o autor se baseia em regras sintáticas.

Por fim, no que diz respeito à adequação à prescrição gramatical, pôde-se perceber que, tanto as explicações teóricas, como os *feedbacks* realizados pelo objeto, possuem base teórica em regras de sintaxe.

Tabela 9 - Aspectos Linguísticos - pontos específicos verificados sobre o objeto *Estudo da pontuação: estudo da vírgula nas enumerações*

Concepção de língua	- O objeto apresenta um caráter mais estrutural, determinando, nas frases apresentadas nos exercícios, os locais onde a vírgula poderia estar. Somente durante o exercício no qual o usuário deve realizar uma produção escrita (um parágrafo), é que o objeto lhe concede maior autonomia.
Conceito de pontuação	- O uso dos sinais de pontuação tem como base as normas de sintaxe e das convenções da escrita.
Adequação à prescrição gramatical	- Apresenta explicações teóricas e <i>feedbacks</i> , com base em regras sintáticas.

Fonte: Elaborado pela autora.

4.4 OBJETO DE APRENDIZAGEM SINAIS DE PONTUAÇÃO

O quarto e último objeto a ser analisado é *Sinais de pontuação*¹², que está disponível no Banco Internacional de Objetos Educacionais do MEC. Trata-se de um vídeo que busca apresentar as regras de uso de sinais de pontuação na Língua portuguesa.

4.4.1 Aspectos Conceituais

Primeiramente, em análise às características descritas por Angulo *et al* (2006), como essenciais em um OA, pode-se notar que esse objeto está de acordo, pois se trata de um material digital que pode ser utilizado não somente como unidade, mas também em conjunto com outros, possibilitando ou facilitando um objetivo educacional, além de poder ser reutilizado. Assim, é possível afirmar que esse objeto é um OA de acordo com essa definição.

As próximas características a serem analisadas são as postuladas por Leffa (2006). Como já mencionado nas análises anteriores, a primeira delas diz respeito à granularidade. Em verificação ao objeto, é possível constatar que, entre os analisados nesta pesquisa, esse é o que possui maior granularidade. Por se tratar de um vídeo, ele apresenta maior flexibilidade para ser combinado com diversos tipos de objetos, e como parte complementar de aulas. Porém, o *site* não possui outros objetos sobre o mesmo tema e, além disso, não sugere outros que possam ser combinados a ele. Essa tarefa fica então a cargo do professor, uma característica, inclusive, bastante recorrente nos objetos analisados.

A segunda característica está relacionada à interoperabilidade. Assim como os objetos já analisados, ele é capaz de funcionar nos sistemas operacionais testados (Windows 7, Windows 10, Linux Ubuntu) e nos navegadores (Google Chrome, Mozilla Firefox e Microsoft Internet Explorer). Entretanto, diferentemente dos anteriores, pôde ser executado em *smartphones* e *tablets* com os sistemas Android ou iOS.

A recuperabilidade é a terceira característica a ser avaliada. Na página inicial do Banco Internacional de Objetos Educacionais, existe uma caixa de “Busca de

¹² Disponível em: <<http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/3626>>. Acesso em: 27 de Mai. 2018.

objetos neste portal”, ou seja, de palavras-chave, por meio das quais é possível recuperar o objeto em estudo, digitando-se seu título, assunto, área de conhecimento e nível educacional. No caso desse último, ainda é possível realizar a busca clicando nos botões dispostos na tela.

Além disso, é possível perceber que o *site* também dispõe de outras ferramentas de busca. A primeira delas é a “Busca por objeto”, na qual o usuário pode selecionar o país, o idioma, e o tipo de recurso (animação, áudio, mapa, vídeo, software etc.) do objeto procurado. A segunda ferramenta é a “Busca por coleção”. Levando em conta tais aspectos, pode-se afirmar que o objeto pode ser facilmente recuperado no repositório em que se hospeda.

Já com relação à quarta característica, isto é, da reusabilidade, é possível afirmar que ele cumpre com o esperado, pois, como já mencionado no início dessa análise, esse objeto é digital e pode ser utilizado constantemente.

Assim, ao ser acessado, o vídeo começa imediatamente e a personagem, Professora Marli, interpretada pela voz de uma narradora, cumprimenta o usuário e o informa de que irá apresentar os sinais de pontuação. Isso pode ser observado na Figura 40.

Figura 40 - *Sinais de Pontuação* - apresentação



Fonte: *Site Banco Internacional de Objetos Educacionais* - MEC, 2018.

Logo, na sequência, já se inicia a apresentação dos sinais de pontuação: ponto-final, ponto de interrogação, ponto de exclamação. Isso pode ser observado nas Figuras 41, 42 e 43. Vale frisar que não são mencionados os demais sinais de pontuação: vírgula, ponto e vírgula, aspas, travessão etc.

Figura 41 - *Sinais de Pontuação* - apresentação do ponto final



Fonte: *Site Banco Internacional de Objetos Educacionais* - MEC, 2018.

Como foi possível observar na Figura 41, na apresentação do ponto final, primeiramente é descrita a função desse sinal e, em seguida, é mostrado um exemplo de seu emprego. Isso é expresso oralmente pela personagem Professora Marli. O mesmo ocorre com o sinal de interrogação e o sinal de exclamação, como pode ser visualizado nas Figuras 42 e 43.

Figura 42 - *Sinais de Pontuação* - apresentação do ponto de interrogação



Fonte: Site Banco Internacional de Objetos Educacionais - MEC, 2018.

Figura 43 - *Sinais de Pontuação* - apresentação do ponto de exclamação



Fonte: Site Banco Internacional de Objetos Educacionais - MEC, 2018.

Foi possível notar que o objeto não apresenta *feedbacks*. Nesse sentido, nota-se que ele não cumpre com o esperado no que diz respeito à interatividade. Como já mencionado, segundo Leffa (2012), um OA é interativo quando é capaz de simular

o papel do professor, interagindo, questionando, dando *feedback* e avaliando o desempenho do usuário. Contudo, nota-se que esse objeto limita-se a cumprimentar o usuário, informando-o do que será estudado, porém, não apresenta atividades e, portanto, não há qualquer tipo de *feedback* ou correção.

Ainda, como discutido no Capítulo 1, de acordo com Leffa (2012), a questão da interatividade também está relacionada com o “conceito de conteúdo ativo”. Segundo esse conceito, um OA “não é apenas um documento para ser lido, assistido ou escutado pelo aluno; é também um documento com o qual o aluno troca informações, fornecendo dados e recebendo *feedback*” (LEFFA, 2012, p. 6). Nesse caso, nota-se que o objeto em análise não cumpre com o esperado de um OA, pois, pelo fato de ser um vídeo, apenas expõe o conteúdo, não sendo capaz de interagir com o usuário¹³.

Em seguida, o próximo passo da análise é avaliar o objeto de acordo com as quatro categorias estabelecidas por Carvalho (2017). Igualmente, como nas análises anteriores, a primeira das categorias a ser analisada está relacionada à identificação. Como já visto, o objeto está armazenado no Banco Internacional de Objetos Educacionais, e foi constatado que ele dispõe de uma ficha de catalogação bastante completa. Isso pode ser observado na Figura 44.

¹³ Leffa (2012) afirma que um OA pode ser qualquer objeto usado para a aprendizagem, isto é, uma gravação, um vídeo etc. Em seguida, ele retoma as quatro características essenciais a um OA (granularidade, reusabilidade, interoperabilidade e recuperabilidade), as quais já foram elencadas em Leffa (2006).

Analisando o objeto *Sinais de Pontuação* a partir dessas definições, nota-se claramente que ele pode ser considerado um OA sem qualquer objeção, pois é um vídeo e possui os quatro traços principais que o caracterizam como um objeto de aprendizagem. Até mesmo, partindo-se da definição postulada por Angulo *et al* (2006), é possível considerá-lo como um OA.

Contudo, Leffa (2012), em seu artigo, ainda levanta questão da interatividade, que, segundo ele, corresponde a uma “característica essencialmente humana”, mas que, ao mesmo tempo, é vista como um recurso altamente desejável em um objeto de aprendizagem (LEFFA, 2012, p. 11); e, em observação ao objeto *Sinais de Pontuação*, fica claro que ele não cumpre com esse quesito.

Figura 44 - *Sinais de Pontuação* - Ficha de catalogação no Banco Internacional de Objetos Educacionais

Título:	Sinais de pontuação
Tipo do recurso:	Vídeo
Objetivo:	Apresentar as regras de uso de sinais de pontuação na língua portuguesa com um novo formato, mais dinâmico e contextualizado
Descrição do recurso:	Vídeo do programa Mais Educação que apresenta as regras para utilização de sinais de pontuação de uma forma dinâmica e objetiva. Faz uso de exemplos e analogias
Observação:	Tempo de duração:00:01:00. Criação e Animação:Leandro Ferreira. Dublagem e Roteiro:Elaine Cristina. Pesquisa:Vinícius Cineli. Revisão:Paulo Ferrarezi, Edson Roberto Bogas Garcia. Direção de áudio: Vilmar Júnior. Coordenador do curso de letras:Eduardo César Catanozi. Coordenadora do curso de jornalismo: Ana Paula de Moraes Teixeira
Componente Curricular:	Ensino Fundamental::Séries Iniciais::Língua Portuguesa
Tema:	Educação Básica::Ensino Fundamental Inicial::Língua Portuguesa::Pontuação
Autor(es):	Ferreira, Leandro
Idioma:	Português (pt)
País:	Brasil (br)
Fonte do recurso:	youtube
Endereço eletrônico:	http://br.youtube.com/watch?v=wbS65XwRJ34
Data de publicação:	2008-02-13
Detentor do direito autoral:	Ministério da Educação (MEC)
Licença:	Termo de cessão dado pelo autor ou seu representante, diretamente ao Ministério da Educação, que permite reprodução, tradução, distribuição e a transferência
Submetido por:	Universidade Federal do Ceará (UFC)
URI:	http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/3626
Disponível em:	Ensino Fundamental Inicial: Língua Portuguesa: Vídeos

Metadados

Fonte: *Site Logos - aprendizagem sem fronteiras*. LAPREN - PUC-RS, 2018.

Assim sendo, nota-se que, quanto à identificação, esse objeto corresponde ao esperado, uma vez que apresenta informações básicas relevantes para que possa ser selecionado.

Já a segunda categoria a ser verificada diz respeito ao conteúdo. Como pôde ser observado, o uso desse objeto está proposto para os anos iniciais do Ensino Fundamental. Em análise ao objeto, fica claro que ele apresenta o assunto de maneira

simples e com linguagem bastante acessível. Assim, apesar de estar de acordo com o nível ao qual se propõe, por conta desses aspectos, nota-se que ele deveria sugerir atividades para que o usuário pudesse praticar o que aprendeu.

A terceira categoria corresponde aos aspectos didáticos. Pôde-se notar que, logo no início, o objeto informa o tema a ser estudado, além de apresentar as funções dos sinais de pontuação e de mostrar exemplos. No entanto, ele apresenta somente três sinais de pontuação. Também, como já comentado, não sugere nenhum tipo de atividade, além de não oferecer um guia para o professor. Isso significa o usuário não tem a oportunidade de participar da construção do próprio conhecimento, a partir do conteúdo que lhe é apresentado. Assim, depreende-se que esse objeto, apesar de se tratar de um vídeo, poderia ser mais completo, apresentando outros sinais de pontuação, sugerindo atividades e realizando *feedbacks* e avaliações.

A quarta e última categoria a ser avaliada é a da usabilidade. Com relação à essa característica, não foi encontrado qualquer problema que obstaculizasse a execução do vídeo, que aliás, está disponível no *site* YouTube, o que facilita seu acesso e sua utilização.

Ainda, antes de finalizar a primeira parte da análise desse objeto, ele ainda será avaliado com relação à sua estrutura. Como apontado nas análises anteriores, de acordo com Leffa (2008), um OA poderá ser mais eficiente em alcançar seus objetivos se estiver organizado com base nos *nove eventos instrucionais* de Gagné. A seguir, os *eventos instrucionais* e sua correspondência ou não no objeto estão organizados conforme Tabela 10.

Tabela 10 - Organização do OA de acordo com os *nove eventos instrucionais* de Gagné

<i>Nove eventos instrucionais</i> de Gagné	<i>Eventos instrucionais pelo OA</i>
1) Garanta atenção	Ao acessar o objeto, imediatamente o vídeo se inicia, e a personagem Professora Marli interage com o usuário, cumprimentando-o.
2) Informe os objetivos	Na sequência, são informados os objetivos.
3) Crie uma expectativa através dos objetivos	Não são criadas expectativas.
4) Acione o conhecimento prévio	O objeto apresenta a função dos três sinais de pontuação mencionados e, em seguida, mostra exemplos de seu emprego. Para isso, parte do conhecimento que supostamente o falante teria do que é uma sentença afirmativa, interrogativa e exclamativa.

5) Facilite a aprendizagem	O objeto facilita a aprendizagem das explicações e dos exemplos.
6) Apresente o conteúdo	O conteúdo é apresentado durante a explicação.
7) Solicite desempenho	O objeto não solicita desempenho, já que não possui atividades a serem feitas pelo usuário.
8) Forneça <i>feedback</i>	O objeto não fornece <i>feedbacks</i> ao usuário, porque não há atividades.
9) Avalie o desempenho	Não há avaliação, pois não há participação do usuário.

Fonte: Elaborado pela autora.

Tabela 11 - Aspectos Conceituais - pontos específicos verificados sobre o objeto *Sinais de Pontuação*

Conceito de OA por Angulo <i>et al</i> (2006)	É compatível com o conceito de OA postulado por Angulo <i>et al</i> (2006).
Aspectos conceituais por Leffa (2006)	<p>a) granularidade: o objeto pode ser utilizado como unidade ou agrupado a outros. Porém, o <i>site</i> não disponibiliza outros objetos sobre pontuação para serem combinados a ele. Além disso, não sugere outros que pudessem ser combinados. Essa tarefa fica a cargo do professor.</p> <p>b) interoperabilidade: funciona em computadores, e diferentemente dos outros OAs, pode ser executado em <i>smartphones</i> e <i>tablets</i>.</p> <p>c) recuperabilidade: é possível recuperar o objeto no <i>site</i> do BIOE, que dispõe de várias ferramentas para busca, como barra de busca por palavras-chave, ou por seleção de nível de ensino, tipos de recursos, título, autor ou data, também podendo combinar estes critérios utilizando a busca avançada.</p> <p>d) reusabilidade: o objeto pode ser reutilizado constantemente.</p>
Interatividade por Leffa (2012)	O objeto interage com o usuário por meio da personagem Professora Marli que o cumprimenta, informando-o em seguida o assunto a ser estudado. Porém, não simula o papel do professor, não questiona, não oferece exercícios, logo não existe <i>feedback</i> , nem avaliação de seu desempenho. Portanto, nesse quesito ele não cumpre com o esperado.
Categorias por Carvalho (2017)	<p>a) identificação: consta em sua ficha de catalogação "Componente Curricular: Ensino Fundamental, Séries Iniciais, Língua Portuguesa".</p> <p>b) conteúdo: o uso desse objeto está proposto para os anos iniciais do Ensino Fundamental. Nota-se que está de acordo com o nível ao qual se propõe, já que apresenta o assunto de maneira clara e lúdica, e com linguagem bastante simples.</p> <p>c) aspectos didáticos: o objeto informa o tema a ser estudado, as funções dos sinais de pontuação e exemplos. No entanto, apresenta somente três sinais de pontuação. Não sugere nenhum tipo de atividade ao usuário, nem um guia para o professor. O objeto poderia ser mais completo, apresentado outros sinais, sugerindo atividades e realizando <i>feedbacks</i> e avaliações como o usuário.</p> <p>d) usabilidade: não foi encontrado qualquer problema que obstaculizasse a execução do vídeo, que aliás, está disponível no <i>site</i> YouTube, o que facilita seu acesso e a sua utilização.</p>
<i>Nove eventos instrucionais</i> de Gagné citados por Leffa (2008)	O objeto deixa de realizar quatro eventos: não cria expectativas, não solicita desempenho, pois não fornece atividades e, conseqüentemente, não fornece <i>feedbacks</i> nem avalia o usuário.

Fonte: Elaborado pela autora.

4.4.2 Aspectos Linguísticos

Na segunda parte desta análise, investigar-se-á a adequação das propostas pedagógicas do objeto e seu conteúdo para pontuação e se estão de acordo com as orientações recomendadas pelos documentos oficiais para educação de Língua portuguesa.

Como já discutido no Capítulo 1, de acordo com os PCNs (1997, p. 59), o texto não consiste em um mero conjunto de frases, mas sim em um fluxo contínuo que se divide em “partes-frase”. Por isso, pontuar significa partir e reagrupar o texto em unidades que permitam ao leitor compreender os sentidos propostos pelo produtor. No entanto, observou-se que esse objeto trabalha unicamente com frases e, portanto, vai contra o que preconizam os PCNs (1998) e também as DCEs (2008), que enfatizam que a unidade básica da aprendizagem da língua deve ser o gênero discursivo. Isso tem impacto na habilidade do aluno de ser capaz de saber fazer a “utilização de marcas de segmentação em função do projeto textual”, como recomendam os PCNs (1998, p. 59).

Ao mesmo tempo, ao se utilizar de sentenças soltas, o objeto deixa de trabalhar com gêneros discursivos, como recomendam os PCNs (1997). Isso significa que objeto ainda foca seu estudo na gramática da frase.

Em seguida, em relação à concepção de língua desse objeto, nota-se que ele volta para um enfoque estruturalista, já que se limita a expor regras gramaticais, seguidas de exemplos para representá-las.

Já no que diz respeito ao conceito de pontuação, constatou-se que, assim como a maioria dos objetos analisados nesta pesquisa, esse também associa os sinais de pontuação aos fenômenos da oralidade. Porém, como já discutido no Capítulo 1, os sinais de pontuação têm a função de indicar ao leitor unidades para o processamento da leitura, isto é, servem para auxiliar o leitor na atribuição de sentido do texto (BRASIL, 1997).

Assim, fica claro que o conceito de pontuação desse objeto não corresponde ao postulado pelas autoras Ferreiro (1996), Rocha (1997) e Dahlet (2006). Contudo, vai ao encontro do conceito de Bechara (2009), que define a pontuação como um conjunto de sinais que fazem parte da escrita, mas que são a representação da curva de entonação da oralidade. Tal como mencionado em exemplo no Capítulo 1, de

acordo com o autor, o ponto de interrogação deve ser utilizado no fim da oração “com entonação interrogativa ou de incerteza, real (...) ou retórica” (BECHARA, 2009, p. 767).

Pode-se dizer que o mesmo ocorre com relação ao conceito de pontuação de Perini (2005), já que, apesar de realizar a separação dos efeitos sintáticos da pontuação dos efeitos prosódicos da fala para expressar uma mesma ideia, não deixa de associar a pontuação aos fenômenos da oralidade.

Entretanto, de acordo com Dahlet (2006),

(...) é justamente o defeito das gramáticas associar esses sinais – no caso, as reticências, os pontos de exclamação e de interrogação – como se se tratava de sinais que traduziriam, diretamente, uma possível oralização, como se o escrito fosse o reflexo do falado (...) De resto, ainda que se tratasse da transcrição de um diálogo real, qualquer diálogo escrito não deixa de ser a representação de diálogo e, portanto, revertido pelo escrito, ele se torna, substancialmente, ficcional enquanto diálogo (DAHLET, 2006, p. 228).

De qualquer maneira, aqui vale uma ressalva, pois no português, diferentemente do que ocorre no inglês, por exemplo, não existe uma marcação sintática para pergunta, exceto no caso em que a sentença se inicia com pronomes interrogativos. Assim, didaticamente falando, seria demasiadamente complexo explicar a frase interrogativa somente de seu ponto de vista sintático.

Ainda, quanto à adequação à prescrição gramatical, ficou claro que o OA associa os sinais de pontuação a fenômenos próprios da oralidade.

Tabela 12 - Aspectos Linguísticos - pontos específicos verificados sobre o objeto *Sinais de Pontuação*

Concepção de língua	- O objeto apresenta caráter estruturalista, pois se limita a apresentar regras gramaticais e exemplos de sua aplicação.
Conceito de pontuação	- O uso dos sinais de pontuação é associado aos fenômenos próprios da oralidade.
Adequação à prescrição gramatical	- Associa os sinais de pontuação a fenômenos próprios da oralidade, o que parece se aplicar no caso da interrogação e da exclamação.

Fonte: Elaborado pela autora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desta pesquisa, foi possível realizar a análise de objetos de aprendizagem para o ensino de língua portuguesa, mais precisamente da pontuação, disponíveis em diferentes repositórios da Internet. Para esta análise, partiu-se do pressuposto de que tanto as propostas quanto os conteúdos de ensino desses objetos estariam em conformidade com os documentos oficiais para educação básica no Brasil, o que nos levou a avaliar, entre outros aspectos, o alinhamento (ou não) desses objetos com os ideais de ensino propostos por esses documentos.

Inicialmente, buscou-se, entre as existentes, a definição que melhor descrevesse os objetos de aprendizagem. Optou-se, então, pela definição postulada por Angulo *et al* (2006), a qual se mostrou, de nosso ponto de vista, mais completa. A partir disso, iniciou-se a seleção dos objetos de aprendizagem disponíveis na Internet, e o mais evidente foi a escassez de objetos voltados para o ensino da pontuação. Uma hipótese capaz de explicar tal fato seria a complexidade que envolve o ensino do tema, pois, como já discutido, duas teorias têm sido defendidas: do uso dos sinais de pontuação como separadores lógicos, cujo emprego deve obedecer exclusivamente às regras sintáticas, e desses sinais como uma mera correspondência com pausas para respirar, ritmo ou entonação do produtor. Tal contradição torna o assunto confuso e difícil de ser trabalhado na escola. Felizmente, a pouca quantidade de OAs não foi um fator limitante para a pesquisa, ao se levar em conta a quantidade de critérios a serem analisados em cada um deles.

Cada OA foi avaliado, simulando-se sua utilização, de acordo como o usuário executaria suas atividades com finalidade educativa. Em primeiro lugar, as análises mostraram que, em geral, as propostas de ensino dos OAs não atendem aos direcionamentos dos documentos oficiais para educação. Como pôde-se notar, a maioria dos objetos analisados não trabalha com textos, mas apenas com fragmentos e sentenças soltas, isto é, se voltam para o estudo da gramática da frase, em detrimento do trabalho com textos. Assim sendo, muitos OAs também deixam de trabalhar os gêneros discursivos, ou ainda, como em um dos casos analisados, quando há essa tentativa, desvia-se das marcas características do gênero mobilizado, como ocorre no caso do objeto *Por uma Vírgula* que, por exemplo, exhibe um teste inventado para que o usuário o pontue, sem que, no entanto, esse

exemplo fictício esteja de acordo com o modelo do gênero em questão, tal qual vemos em sua circulação real no mundo. Acresce-se a isso, também, o fato de que muitos objetos, na tentativa de trabalhar com textos, criam falsos exemplos, revestidos puramente de caráter didático e alheios a um aspecto bastante importante do uso de textos em sala de aula para fins de ensino: a autenticidade do material mobilizado. Também, observou-se que quase todos os objetos associam a pontuação aos fenômenos próprios da oralidade. Opostamente, esperava-se que esses objetos se adequassem às propostas desses documentos, já que grande parte deles foram financiados pelo Ministério da Educação (MEC) e desenvolvidos em universidades públicas.

Em seguida, em análise à definição de OA de Angulo *et al* (2006), percebeu-se que ela é bastante eficiente, uma vez que apresenta atributos específicos para determinar o conceito de OA. No entanto, ainda que delimite esses objetos, se apresenta um tanto permissiva, pois considera, por exemplo, apenas os objetos digitais, mas nota-se que a característica digital ainda é uma classificação bastante aberta, pois a Internet é muito ampla. Mesmo a definição de Leffa (2006), a qual determina as quatro características essenciais em um OA (granularidade, interoperabilidade, recuperabilidade e reusabilidade), não se mostra tão restritiva, pois permite que diversos materiais possam ser considerados OAs (como é o caso do último objeto analisado, que se trata de um vídeo). Isso se deve ao fato de não existir uma definição precisa de seu conceito, e pode comprometer a qualidade de sua aplicação na educação.

Entre as características apresentadas por Leffa (2006), a interoperabilidade foi a que apresentou maiores problemas. A análise mostrou que todos os OAs funcionam em computadores, em diferentes sistemas operacionais (Windows 7, Windows 10, Linux Ubuntu), e que podem ser acessados por meio de diversos navegadores (Google Chrome, Mozilla Firefox e Microsoft Internet Explorer). No entanto, não foi possível executar a maioria deles nos sistemas operacionais de aparelhos móveis, isto é, nos sistemas Android e iOS presentes em *smartphones* e *tablets*. É importante esclarecer que grande parte dos OAs analisados foram desenvolvidos para serem reproduzidos com o Adobe Flash Player. Porém, os navegadores de dispositivos móveis (Android e iOS) já não são compatíveis com esse *plug-in*. Além disso, a empresa desenvolvedora já anunciou o fim da distribuição e suporte desse *plug-in* a

partir de 2020¹⁴. Logo, nota-se que é uma questão de tempo para que esses OAs deixem de funcionar em todos os navegadores de desktop para Windows e Linux, tais como Chrome, Firefox, Internet Explorer, Microsoft Edge. Outro ponto a ser destacado, é que, de acordo com os dados do IBGE, hoje a maioria das pessoas acessa a Internet por meio do celular¹⁵, fato que contribui para que esses objetos se tornem obsoletos.

Nesse caso, já que as questões de compatibilidade são uma particularidade importante nos OAs, a plataforma e a linguagem de programação utilizada em seu desenvolvimento podem determinar sua capacidade de adaptação. Portanto, os desenvolvedores de OAs devem estar atentos a esses contextos para maximizar a interoperabilidade e garantir acesso a esses conteúdos nos próximos anos, além de pensar nos novos projetos, visando a evitar retrabalhos e readequações futuras.

Assim como foi visto, os OAs também foram analisados de acordo com o conceito de interatividade de Leffa (2012), bem como a partir da referência de Leffa (2008) aos *nove eventos instrucionais de Gagné*. Além disso, foram avaliados com base nas categorias estabelecidas por Carvalho (2017), as quais avaliam a aplicabilidade de um OA para fins educativos.

Após terem sido verificados, com base nos critérios estabelecidos por esses autores, constatou-se que todos objetos apresentaram algum problema. Com relação à interatividade, verificou-se que a maioria dos objetos interage com o usuário; entretanto, apresenta algumas falhas, principalmente, com relação aos *feedbacks*. O mesmo se deu quando os objetos foram avaliados quanto às quatro categorias estabelecidas por Carvalho (2017), pois nem todos se mostraram devidamente identificados e alguns não possuíam o conteúdo adequado ao nível educacional para o qual se propunham. Além disso, apresentaram diversos problemas tanto com relação aos aspectos didáticos quanto à usabilidade. Ainda, tendo em vista os *nove*

¹⁴ Disponível em: <<https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/flash-player-nao-sera-mais-atualizado-a-partir-de-2020-diz-adobe.ghtml>>. Acesso em: 01 de Mai. 2018>.

¹⁵ Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2013-agencia-de-noticias/releases/20073-pnad-continua-tic-2016-94-2-das-pessoas-que-utilizaram-a-internet-o-fizeram-para-trocar-mensagens.html>>. Acesso em: 25 de Mai. 2018>.

eventos instrucionais de Gagné, citados por Leffa (2008), notou-se que nenhum dos OAs analisados cumpriu com todos eles na íntegra.

Com relação à concepção de língua dos OAs, foi possível perceber que, em sua maioria, consideram o caráter mais estrutural da língua, limitando-se a apresentar regras gramaticais e exemplos desempenhando essas regras, sem considerar variações de sentido ou outros aspectos que influem na pontuação de um texto e que são externos à língua como estrutura, mas que dizem respeito à língua como sistema mobilizado em contextos específicos. No que diz respeito ao conceito de pontuação, quase todos eles associam os sinais de pontuação a fenômenos próprios da oralidade. Já no quesito adequação à prescrição gramatical, ficou claro que grande parte dos OAs aponta um modelo a ser seguido, geralmente associando os sinais de pontuação aos eventos da oralidade. Portanto, com relação à pertinência desses objetos para o ensino da pontuação, fica claro que eles teriam muito a melhorar.

Levando-se em consideração os resultados obtidos, percebe-se que, em geral, os OAs para o ensino de pontuação são bastante escassos. Ademais, os que existem, além de não corresponderem às propostas dos documentos oficiais para educação, ainda apresentam diversas falhas com relação aos seus aspectos conceituais e linguísticos. Isso revela o despreparo dos profissionais responsáveis por sua elaboração e desenvolvimento. Ademais, evidencia a falta de criticidade de muitos professores ao fazerem uso desses recursos tecnológicos na escola, pois, com o propósito de tornar as aulas mais “dinâmicas” ou “modernas”, ou ainda, com o objetivo de motivar os alunos por meio de um material que lhes é mais atraente, acabam não questionando a qualidade desses objetos para o ensino.

Nota-se, portanto, que não há um compromisso real para com a educação, já que a prioridade parece ser a de modernizar o ensino a qualquer custo, sem se preocupar com a pertinência dos conteúdos disponibilizados. Assim, o objetivo parece ser somente o de suprir uma demanda de mercado imediata, no lugar de se produzir materiais de qualidade para o ensino, adaptáveis a novas tecnologias.

REFERÊNCIAS

ANGULO, R.I.J. *et al.* **Learning Objects. Evolución Histórica.** 2006. Disponível em: <<ftp://ftp.uwc.ac.za/users/DMS/CITI/New%20PHd%20folder/m-icte2006/learning%20objects.pdf>>. Acesso em: 02 de Set. 2017.

AUDINO, Daniel Fagundes; NASCIMENTO, Rosemy da Silva. **Objetos de aprendizagem – diálogos entre conceitos e uma proposição aplicada à educação.** Revista Contemporânea de Educação, v.5, n.10, jul/dez 2010. Disponível em: <http://www.educacao.ufrj.br/artigos/n10/objetos_de_aprendizagem.pdf>. Acesso em 28 de Mai. 2018.

BARROS, Maria das Graças; CARVALHO, Ana Beatriz Gomes. orgs. **As concepções de interatividade nos ambientes virtuais de aprendizagem.** Campina Grande: EDUEPB, 2011. Disponível em: <<http://books.scielo.org/id/6pdyn/pdf/sousa-9788578791247-09.pdf>>. Acesso em: 22 de Set. 2017.

BECHARA, Evanildo, 1928. **Moderna gramática portuguesa.** 37. ed. rev., ampl. e atual. conforme o novo Acordo Ortográfico. – Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: Língua portuguesa.** Brasília, 1997. v. 2.

_____. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: Língua portuguesa.** Brasília, MEC/SEF, 1998.

_____. **PCN+. Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias,** 1999.

_____. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias,** 2006.

CARVALHO, Tatiana Maria Couto. **Objetos de aprendizagem digitais: uma análise sobre sua pertinência pedagógica para o ensino e aprendizagem de língua espanhola.** Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Curitiba, 2017.

CEREJA, William Roberto; MAGALHÃES, Thereza Cochar. **Português linguagens: literatura, produção de texto e gramática**. 7ª ed. São Paulo: Saraiva, 2010.
DAHLET, Véronique. **As (man)obras da pontuação: usos e significados**. São Paulo: Associação Editorial Humanitas, 2006.

DUTRA, Vania Lúcia R. *et al.* **A gramática e a compreensão de textos**. In: LEFFA, Vilson J.; PEREIRA, Aracy E. (Orgs.). *O Ensino da leitura e produção textual*. Pelotas: Educat, 1999.

ESTEVEZ NETO, Hildebrando. **Tecnologia: Objetos de Aprendizagem**. Cuiabá: Site da Escola Janela do Futuro Publicações Artigos, 2006. Disponível em: <http://www.educacao.ufrj.br/artigos/n10/objetos_de_aprendizagem.pdf>. Acesso em 28 de Mai. 2018.

FÁVERO, Leonor Lopes; KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. **Linguística textual: introdução**. 10. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

FERREIRO, Emilia. **Os limites do discurso: pontuação e organização textual**. In: FERREIRO, Emilia. *et al.* *Chapeuzinho Vermelho aprende a escrever: estudos psicolinguísticos comparativos em três línguas*. São Paulo: Ática, 1996. p. 123 - 150.

FILHO, Clovis Soares e Sá; MACHADO, Elian de Castro. **O computador como agente transformador da educação e o papel do objeto de aprendizagem**. Universidade Estadual do Ceará (UECE). Centro Federal de Educação Tecnológica do Ceará (CEFET-CE), 2003.
Disponível em: <<http://www.abed.org.br/seminario2003/texto11.htm>>. Acesso em: 02 de Abr. 2018.

LAURIA, Maria Paula Parisi. **A pontuação: teoria e prática**. Tópicos de Linguagem: Gramática. São Paulo: Atual, 1989.

LEFFA, Vilson J. **Nem tudo que balança cai: objetos de aprendizagem no ensino de línguas**. Polifonia: Cuiabá, v.12, n. 2, p. 15 – 45, 2006.

_____, Vilson J. Como produzir materiais para o ensino de línguas. In: LEFFA, Vilson J. (Org.). **Produção de materiais de ensino: teoria e prática**. 2. ed. Pelotas: EDUCAT, 2008, p. 15-41. Disponível em: <http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/prod_mat.pdf>. Acesso em: 06 de Mar. 2018.

_____, Vilson J. **Sistemas de autoria para a produção de objetos de aprendizagem**. In: BRAGA, Junia (Org.). Integrando tecnologias no ensino de Inglês nos anos finais do Ensino Fundamental. São Paulo: Edições SM, 2012, p. 174-191 (Coleção Somos Mestres; PNBE do Professor, 2013).

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MAIA, Fernanda Romie. **A vírgula em orações coordenadas unidas pela conjunção e: perspectivas para o ensino de Língua portuguesa**. Belo Horizonte Faculdade de Letras da UFMG, 2017. Disponível em: <http://www.lettras.ufmg.br/padrao_cms/documentos/eventos/cegrae/FERNANDA-ROMIE.pdf>. Acesso em: 06 de Mar. 2018.

MATTOS, Verônica de Oliveira; SOUZA, Lívia Cristina Pereira. **Uma breve análise sobre a importância da pontuação na construção de sentido dos textos literários**. Revista Educação Pública. Fundação CECIERJ. Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: <<http://educacaopublica.cederj.edu.br/revista/artigos/uma-breve-analise-sobre-a-importancia-da-pontuacao-na-construcao-de-sentido-dos-textos-literarios>>. Acesso em: 06 de Abr. 2018.

PARANÁ. Secretaria da Educação do Paraná. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica. Língua portuguesa**. Paraná, 2008. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/diretrizes/dce_port.pdf>. Acesso em: 18 de Mar. 2018.

PERINI, Mário A. **Gramática Descritiva do Português**. 4.ed. São Paulo: Editora Ática, 2005.

PRIMO, Alex. **Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo**. Revista da Famecos, n. 12, p. 81-92, jun. 2000. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/int_mutua_reativa.pdf>. Acesso em: 02 de Jul. 2018.

ROCHA, Iúta Lerche Vieira. **O sistema de pontuação na escrita ocidental: uma retrospectiva**. DELTA (Documentação de Estudos em Linguística Teórica e Aplicada). v. 13 n. 1. São Paulo, Fev. 1997. p. 83-117. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-44501997000100005&lng=en&nrm=iso&tlng=pt>. Acesso em: 02 de Set. 2017.

SÁ FILHO, Clovis Soares; MACHADO, Elian de Castro. **O computador como agente transformador da educação e o papel do objeto de aprendizagem.** Universidade Estadual do Ceará (UECE). Centro Federal de Educação Tecnológica do Ceará (CEFET-CE), 2003. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/seminario2003/texto11.htm>>. Acesso em: 06 de Mar. 2018.

SILVA, Alexsandro. **A aprendizagem da pontuação por alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental: uma análise a partir da produção de diferentes gêneros textuais.** Cadernos de Educação | FaE/PPGE/UFPel | Pelotas [35]: 139 - 169, janeiro/abril 2010. Disponível em: <<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/caduc/article/download/1618/1501>>. Acesso em: 06 de Abr. 2018.

SILVA, Anderson Cristiano da. **A pontuação e a constituição de sentidos: um estudo dialógico em texto midiático impresso.** RBLA, Belo Horizonte, v. 11, n. 1, p. 73-93, 2011. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbla/v11n1/v11n1a05.pdf>>. Acesso em: 06 de Mar. 2018.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa.** 4. ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2006.