

007

**AMBIENTE DINÂMICO DE ENSINO A DISTÂNCIA POR MEIO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM.** *Felipe Stobienia Wannmacher, Dinora Fraga (orient.)* (UNISINOS).

A pesquisa onde este trabalho se insere é Objetos de Aprendizagem como hipergênero em Língua Portuguesa. Faz parte do Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada da Unisinos, coordenada pela Dra Dinorá Fraga. A pesquisa tem por objetivo produzir e desenvolver atividades de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa mediadas por computador, possibilitando estudos conjuntos entre a área de jogos digitais, Entretenimento Digital e de Linguística Aplicada. Com base no modelo SCORM, a pesquisa de IC consiste em formalizar a geração de Objetos de Aprendizagem, usando um arquivo descritor, que terá, no seu conteúdo, informações que possibilitem a ligação com outros objetos, como temas, o grau escolar e série. O motivo para tal formalização se deve ao fato que a maior parte dos trabalhos gerados até então não têm informações que permitam a utilização em diferentes atividades, para, posteriormente, poderem ser utilizados em conjunto com outros objetos, pois são feitos de maneira independente, assim ocorre a impossibilidade de reutilização para outros contextos. O contexto – que é todo o objeto, como sua descrição, utilização e aplicação – deve permitir a reutilização dos objetos. Esses seriam inseridos em um aplicativo, que consultaria um banco de dados para encontrar objetos afins e, com isso, estruturar uma seqüência de atividades para um determinado aluno, visando o ensino a distância por meio eletrônico. Uma segunda etapa nesse processo é a formalização de como os aplicativos desenvolvidos visando OA seriam construídos, pois isso é muito importante para que, posteriormente, o aplicativo principal, citado anteriormente, possa obter informações do desempenho do aluno perante o seu aprendizado, para, assim, poder analisar essas informações e incorporar à seqüência de atividades objetos que supram possíveis dificuldades do usuário.