UM MODELO BASEADO EM APRENDIZAGEM BASEADA EM QUESTIONAMENTO PARA AMBIENTES EDUCACIONAIS

Claudia Pimentel [1], Isabela Gasparini[2], Avanilde Kemczinski[3], Marcelo da Silva Hounsell[3]

[1] Acadêmica do Curso de Ciência da Computação – CCT – voluntária
[2] Orientadora, Departamento de Ciência da Computação – CCT – isabela.gasparini@udesc.br
[3] Participante, Departamento de Ciência da Computação – CCT

Palavras-chave: Aprendizagem Baseada em Questionamento. Web Social. Sistema de Exercícios.

Professores acabam sofrendo com a sobrecarga de trabalho já que precisam preparar aulas, criar e corrigir trabalhos, provas, exercícios, além de inúmeras outras funções que eles acabam exercendo, o que pode acarretar até em problemas de saúde. Por outro lado, também vemos estudantes que se sentem desmotivados a estudar, problema visto tanto em salas de aula como em ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs), podendo levar estudantes a reprovação ou até a desistência do curso. A motivação é um elemento importante no processo de aprendizagem já que pode ser considerada como o impulsionador que uma pessoa tem em busca de seus objetivos. Levando estes pontos em consideração, é importante buscar novas estratégias na área da educação que façam com que o estudante se sinta mais motivado e consequentemente tenha um aprendizado mais efetivo. Além disso, deve-se buscar ferramentas que possam auxiliar o professor e diminuir sua carga de trabalho. Desta forma o objetivo deste trabalho é propor um modelo para a criação de um sistema de exercícios voltado a AVAs (chamado de COEXA) que una os conceitos de aprendizagem baseada em questionamento e de web social. A aprendizagem baseada em questionamento (do inglês *Inquiry-based Learning*), é uma abordagem ativa, centrada no estudante, onde a aprendizagem é estimulada por investigação e é baseada em um processo de construção de conhecimento. A Web social é um paradigma que pode ser observado na grande tendência em explorar, explicitamente ou implicitamente, a riqueza dos elos que se firmam com a interação social mediada pelas tecnologias de informação. O intuito da utilização desses conceitos é que eles possam oferecer aos usuários os seus benefícios, auxiliando o professor na diminuição de sua carga de trabalho, e o estudante, no aumento da motivação, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais ativo e efetivo. O modelo propõe que os estudantes matriculados em disciplinas de AVAs consigam criar seus próprios exercícios e compartilharem com os seus colegas de turma, onde o exercício poderá ser respondido e avaliado. Para diminuir o trabalho do professor é proposto um esquema colaborativo, em que outros estudantes possam corrigir exercícios criados por seus colegas que foram reportados com erros. Quando isso acontece o professor é avisado e pode editar os exercícios criados por alunos. O COEXA está em desenvolvimento e poderá ser aplicado em diferentes AVAs. Neste trabalho ele será implantado em um ambiente educacional chamado AdaptWeb - Ambiente de Ensino-Aprendizagem Adaptativo na Web. Como trabalhos futuros destaca-se a implantação no ambiente AdaptWeb, e a realização de experimentos com turmas da graduação.