CONSTRUÇÃO DE MATERIAIS DIGITAIS PARA FACILITAR A APRENDIZAGEM DO KANJI, BASEADA EM DESIGN PEDAGÓGICO

SÃO PAULO/SP JULHO/2018

YUICHI AIMOTO - UNITAU - tora_la@yahoo.co.jp

Tipo: Investigação Científica (IC)

Natureza: Descrição de Projeto em Andamento

Categoria: Métodos e Tecnologias

Setor Educacional: EDUCAÇÃO CONTINUADA EM GERAL

RESUMO

Recentemente, a expansão da língua japonesa no ensino público do Brasil vem se destacando. O kanji, ideograma importado da China, é grande obstáculo para a aprendizagem do idioma. Visto que existem vários kanji e cada um deles pode ter diversas pronúncias, o aluno brasileiro da língua oriental acaba enfrentando uma memorização exaustiva para o estudo do mesmo, o que leva à desmotivação. Atualmente, diversos materiais educacionais digitais (MED's) são criados e utilizados com o objetivo de facilitar o estudo e as aulas, o que é bastante eficiente para nova geração digital. Porém, é insuficiente a mera implementação da ideia tradicional de educação para a construção dos MED's. Para tal, segundo o design pedagógico, é importante equilibrar os fatores técnicos, gráficos e pedagógicos. Esta pesquisa objetiva a construção de um material digital para facilitar a aprendizagem do kanji sob esses três aspectos. Especificamente, foram escolhidos os kanji utilizados para nomes de províncias do Japão como alvo de estudo. Após isso, o conteúdo foi criado e disposto com o powerpoint e transformado em flash com o software iSpring Suites para que os alunos possam acessá-lo tanto com computadores quanto com dispositivos móveis. A pesquisa se fundamenta teoricamente em trabalhos sobre design pedagógico e o método Palavra Geradora. Os resultados obtidos até então mostram que o material criado com base em design pedagógico pode abranger acessibilidade, usabilidade e interatividade e concretizar o método Palavra Geradora de forma digital.

Palavras-chave: Língua japonesa. Alfabetização. Design Pedagógico. Materiais Digitais

AGRADECIMENTOS

AOS MEUS PAÍS, SATOMI AIMOTO E TAKAYOSHI AIMOTO, PELO AMOR E APOIO INCONDICIONAL.

AOS PROFESSORES, CARLOS ALBERTO DE OLIVEIRA E MARIA APARECIDA GARCIA LOPES ROSSI PELAS SUAS CORREÇÕES E INCENTIVOS.

1 Introdução

O fluxo de pessoas, de informações, de capitais e de mercadorias têm progredido cada vez mais e, concomitantemente, o ensino de línguas estrangeiras está mais exigente. Nesta circunstância, destaca-se a expansão recente da língua japonesa no ensino público do Brasil. O idioma é a única língua oriental escolhida pelo projeto “Idiomas sem fronteiras”. Segundo a Seduc do Amazonas (SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO, 2016), foi inaugurada a primeira escola bilíngue de português-japonês em Manaus. Além disso, segundo uma pesquisa realizada pela Fundação do Japão (2017), entre 2009 e 2017, aumentou o número tanto dos alunos quanto dos professores do idioma.

Uma das grande dificuldade de aprendizagem da língua japonesa é a alfabetização do *kanji*, escrita importada da China. A língua japonesa utiliza três tipos de alfabeto: *hiragana*, *katakana* e *kanji*. Os dois primeiros são silabários e o outro é ideográfico, que representa não somente um som, mas também um significado. Enquanto o *hiragana* e o *katakana* contêm quarenta e seis caracteres cada, o número de *kanji* a ser utilizado na vida cotidiana alcança mais de dois mil. Ademais, normalmente, esse ideograma possui dois tipos de leitura: *on’yomi*, a leitura baseada na pronúncia chinesa; *kun’yomi*, a leitura que representa seu significado em japonês (JOKO, 2014). Ou seja, existem vários *kanji* e cada um deles podem ter diversas pronúncias. Portanto, o aluno da língua japonesa, principalmente não familiarizado com o sistema ideográfico, precisa de imenso esforço para a memorização do *kanji*, o que pode levar à desmotivação do estudo. Sem dúvida, tanto para os alunos quanto para os professores, a alfabetização do *kanji* é grande obstáculo no ensino-aprendizagem da língua japonesa. Freire (1979) critica a alfabetização da língua portuguesa por meio de memorização mecânica e destaca seu caráter como ato de criação. Essa ideia do educador também se adequa à alfabetização do ideograma.

Hoje em dia, a geração digital que nasceu desde 1980 se familiariza com os recursos digitais e o uso do computador (TORREZZAN, 2013). Portanto, é interessante discutir sobre a possibilidade da ferramenta digital como apoio na educação. De fato, a nova tecnologia está crescentemente sendo implementada na área educacional (ALVES, 2011). Os diversos materiais educacionais digitais (MED’s) também são criados e utilizados com o objetivo de facilitar o estudo e as aula eficientemente. Existem alguns aplicativos para alfabetização do *hiragana* e *katakana* (COSTA, 2013). Assim sendo, estabelece-se a seguinte pergunta: é possível aplicar MED’s ou construí-los para a aprendizagem do *kanji*?

Para responder essa questão, faz-se necessária a teoria fundamental referente à construção dos MED's. Torrezan (2009) argumenta que MED's devem ser baseados em design pedagógico. Assim, o objetivo dessa pesquisa é a construção de um material digital para alfabetização do *kanji* sob o ponto de vista do design pedagógico.

2 Fundamentação teórica

O design pedagógico é identificado como integração de fatores técnicos, gráficos e pedagógicos com o objetivo de construção de MED's (TORREZZAN, 2009). A mera implementação da ideia do método tradicional para digitalização resulta em desigualdade desses três, o que pode afetar o uso apropriado dos MED's para os alunos da geração digital. Portanto, é necessária a reflexão desses três aspectos.

Os fatores técnicos “relacionam-se às questões de ergonomia e programação informática” (TORREZZAN, 2009, p.101). Eles são compostos de interface homem-máquina, usabilidade, acessibilidade, navegação, interação e interatividade.

A interface é uma ferramenta que facilita a comunicação entre o sistema informático e o homem. Portanto, deve ser planejada de acordo com a lógica do usuário para que ele possa aproveitar o ambiente de modo que nem perceba que está utilizando uma máquina.

A usabilidade designa a facilidade do uso. Segundo Oliveira (2010), o sistema deve ser compreensível de usar, de forma que até o usuário inexperiente consiga realizar a atividade rapidamente e retornar ao sistema sem necessidade de reaprender como utilizá-lo.

A acessibilidade significa a facilidade de acesso à informação pelo usuário. Trata-se de levar em consideração os fatores como a utilização de cor, tamanho e tipo de fonte, carregamento de imagem, velocidade de navegação, entre outros.

A navegação a respeito dos MED's refere-se à exploração pelo usuário. O título das páginas dos materiais digitais deve explicitar o conteúdo ao mesmo. Aliás, é necessário evitar o excesso de acessos internos de modo que o aprendiz não se confunda.

A interação e a interatividade podem ser diferenciadas. Torrezan (2009, p.44) considera “a interação como a relação entre indivíduos e a interatividade como a

relação entre o indivíduo e a máquina”. Bates (2016) argumenta que existem dois caracteres de interatividade entre pessoas e tecnologias: interatividade inerente e interatividade projetada. A primeira se refere ao sistema que impulsiona o usuário a reagir. A outra se relaciona com o sistema que permite a interação entre os usuários. Automaticamente o computador pode fornecer um *feedback* instantâneo a uma pergunta de múltipla escolha. Aliás, a adoção de algum sistema *online* como ambiente virtual de aprendizagem pode gerar a interação.

Os fatores gráficos são “estética e design de interface” (TORREZZAN, 2009, p.101). A pesquisadora os considera não somente como um elemento ilustrativo, mas também como apoios no desenvolvimento do processo de aprendizagem do usuário. Portanto, as imagens e ilustrações gráficas e ícones da interface utilizadas em MED's precisam ser projetadas de forma a dar apoio à construção de conhecimento do aluno por meio da interação e da interpretação dos objetos ilustrados.

Falkenbach (2005, p.5) argumenta que “o design de interfaces precisa estar em harmonia com o conteúdo”, relacionando sua construção à utilização do *storyboard*. O *storyboard* é uma ferramenta que objetiva a criação de quadros que facilitam a organização do conteúdo referente ao tema e visualização da estrutura de navegação.

Já os fatores pedagógicos se relacionam às “questões referentes ao perfil do usuário, à elaboração dos conteúdos abordados e ao planejamento das interações e interatividades possibilitadas através da relação usuário-MED” (TORREZZAN, 2009, p.102). Baseado na teoria construtivista de Jean Piaget, a pesquisadora enfatiza o sujeito no processo do seu próprio aprendizado. Essa concepção piagetiana tem grande influência na alfabetização no Brasil. Largura Filho (2006) se refere à aquisição do *kanji* como processo de construção de seu conhecimento sob um ponto de vista construtivista. Por sua vez, o construtivismo não contraria a interatividade com o material nem a interação entre alunos e professores. (BEHAR, 2009). Contudo, há pesquisadores como Soares (2003) que criticam a alfabetização dependente somente do construtivismo e a falta de metodologias apropriadas para esse fim. A pesquisadora afirma que, “ Hoje acontece o contrário: todos têm uma bela teoria construtivista da alfabetização, mas não têm método.” (p.17).

Assim sendo, Mendonça (2013) identifica a importância da oralidade e da discussão no processo de alfabetização baseada no construtivismo, associando o método apresentado por Paulo Freire ao conceito de construtivismo, sistematizando-o e denominando-o método Palavra Geradora.

A Palavra Geradora (PG) designa a palavra-chave que gera discussões entre os alunos ou entre eles e o professor. Ela deve ter riqueza silábica e seu conteúdo deve ter relação com a realidade social e cultural da vida do aluno (FREIRE, 1979). Segundo Mendonça (2013), a escolha da PG é um papel do professor.

O processo de alfabetização pelo Método Palavra Geradora é classificado em quatro etapas: codificação; decodificação; análise e síntese; fixação da leitura e da escrita.

Codificação é o processo de introdução de conceitos representados pela PG por meio da oralidade, desenhos, músicas, gestos, entre outros. Neste momento, o professor não necessariamente precisa apresentar a PG na forma escrita.

Decodificação é a “releitura da realidade expressa na Palavra Geradora” (MENDONÇA, 2013, p16). Nesta fase, o aluno aprofunda sua compreensão do assunto tratado pela PG, através da discussão crítica e da leitura do texto escrito.

A terceira etapa, análise e síntese, objetiva levar o aluno à compreensão sobre o sistema silábico de escrita por meio da análise de palavras escritas. A seguir, o aprendiz forma novas palavras com junção das sílabas e entende sua composição e seus significados.

Fixação da leitura e da escrita é a etapa na qual as sílabas apresentadas anteriormente são revisadas, através da formação de novas palavras e da leitura e escrita de frases ou textos com significado.

Como mencionado acima, o método Palavra Geradora leva em consideração a interação entre os participantes da aula. Visto que cada processo apresenta seu alvo e sua missão de forma explícita, é fácil aplicar sua ideia de alfabetização para criação dos MED's. Portanto, esta pesquisa se fundamenta na ideia do método Palavra Geradora como fator pedagógico. Além disso, a prática do método apresentado por Mendonça necessita de um professor que oriente a atividade de alfabetização. Desta forma, o material desta pesquisa deve ser elaborado sob o ponto de vista dos docentes.

3 Metodologia

O procedimento da pesquisa é abordado sob três etapas: condicionamento do perfil do usuário, determinação do assunto de ensino e disposição do conteúdo em *storyboard*.

Segundo Esboço de Orientação de Ensino da Língua Nacional no Ensino Fundamental

do Japão, a leitura e escrita do *hiragana* são fundamentais para o estudo de cada disciplina e é esperado que sua alfabetização termine na fase inicial. Geralmente a leitura do *kanji* é expressa em *hiragana*. Com base nisto, é possível estabelecer o seguinte perfil do usuário para esta pesquisa: aluno brasileiro da língua japonesa que já concluiu a aprendizagem do *hiragana*, independente da sua faixa etária.

Para determinação do tema da PG no ensino do *kanji*, segue-se o mesmo padrão que na língua portuguesa. Porém, diferentemente da alfabetização em língua portuguesa, o estudo do ideogramas dá importância ao fator silábico da PG. Esta deve ser retirada do vocabulário referente à realidade em torno do aluno. Supondo que o aluno da língua japonesa se interesse pela sociedade japonesa, a PG pode ser uma palavra a respeito deste país e da sua cultura. Nesta pesquisa é determinado o nome de uma província do Japão como PG.

O conteúdo é dividido de forma correspondente às quatro fases do método Palavra Geradora e organizado em *storyboard*. Quanto à escolha da ferramenta, Falkenbach afirma (2005, p11), “*Powerpoint* é um aplicativo que permite criar apresentações com recursos multimídia e materiais educativos simples e criativos”. Aliás, o conteúdo criado com o *powerpoint* pode se transformar em *flash* com o *software iSpring Suites*, o que permite que o usuário possa acessar o material tanto com computadores quanto com dispositivos móveis. Portanto, são construídos os seguintes *slides* com o *powerpoint*: título, sumário, codificação, decodificação, análise de síntese e fixação. A fonte utilizada do *hiragana* e *kanji* é *HGS kyokashotai*, fonte para apostila. Os desenhos utilizados foram baixados do site “*Irasutoya*” sob autorização do desenhista.

Os *slides* do título e sumário são partes de introdução do material. A navegação do material é disposta no lado direito do sumário para que o usuário possa acessar qualquer *slide*.

Figura1

Fonte: Disponível em <<http://sistema.abed.digital/wp-content/uploads/2018/05/Figura1.png>>

No *slide* da partede codificação são dispostos a mapa do Japão; o nome da província, escrito em *kanji*; o ícone de sua pronúncia e o link para o próximo *slide* de decodificação (Figura 1). A ordem de escrita do *kanji* neste *slide* é exibida em movimento. Esse *slide* objetiva introduzir o assunto através da exibição do mapa e gerar a discussão sobre a geografia do Japão e experiência de viagem entre os participantes da aula.

Um texto sobre a província do Japão é escrito no *slide* dedecodificação com o objetivo do aluno aprofundar a compreensão da área (Figura 2). O professor pode apresentar maiores detalhe sobre o assunto.

Figura2

Fonte: Disponível em < <http://sistema.abed.digital/wp-content/uploads/2018/05/Figura2-1.jpg> >

A análise e síntese é composto de duas partes: a lista dos *kanji* (Figura 3) e explicação dos *kanji*. Seu objetivo é o estudo dos *kanji* utilizados para o nome da província e a formação de outras palavras com esses ideogramas. Na lista os *kanji*, seus significados e os links para outro *slide* são apresentados. Nesse slide derivado do link é exposta a informação do ideograma como, sua ordem da escrita, radical do *kanji*, significados, leitura chinesa (*on'yomi*), leitura semântica (*kun'yomi*) e outras palavras que utilizem esse mesmo *kanji*.

Figura3

Fonte: Disponível em < <http://sistema.abed.digital/wp-content/uploads/2018/07/Figura3-1.jpg> >

Fixação da leitura e da escrita é a parte da revisão do estudo, com execução de exercícios. As questões criadas com *iSpring Suite* dão *feedback* automático, o que gera uma interatividade entre o usuário e o sistema (Figura 6).

Desta forma, o conteúdo é construído baseado no método Palavra Geradora e disposto levando em consideração os fatores técnico e gráfico. Em seguida, é transformado em *flash* com *iSpring Suite*.

4 Resultados parciais

O trabalho criado em *flash* pode incluir imagens, cores, sons, ícones e movimentos de traços, o que aumenta a acessibilidade dos usuários ao conteúdo. Os links dispostos no lado direito permitem uma navegação mais fácil. As respostas dos alunos são corrigidas pelo sistema, o que gera interatividade entre o este e o usuário. Além disso, o material é estruturado seguindo o método Palavra Geradora. Portanto, a partir dos resultados obtidos até então, conclui-se que é possível concretizá-lo de forma digital.

Referências

ALVES, L. Educação à distância: conceitos e história no Brasil e no mundo. *Revista da ABED*. Vol. 10. 2011.

BATES, Tony. *Educar na era digital: design, ensino e aprendizagem*. São Paulo: Artesanato Educacional, 2016.

BEHAR, P. A. ; TORREZZAN, C. A. W. Metas do design pedagógico: um olhar na construção de materiais educacionais digitais. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, Vol. 17, N.3, p.11-24, 2009.

Joyo kanji hyo. Disponível em <http://www.bunka.go.jp/kokugo_nihongo/sisaku/joho/joho/kijun/naikaku/kanji/index.html> Acesso em 13/05/2018.

COSTA, M. D. da S. *Alfabetização na língua japonesa como LE através da aprendizagem móvel (m-learning): um diálogo com a LA*. 2013. XV, 63 f., il. Monografia (Licenciatura em Língua e Literatura Japonesa)—Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

FALKEMBACH, G. A. M. Concepção e desenvolvimento de material educativo digital. *Novas Tecnologias na Educação*. N. 3, p.1-15, 2005.

FREIRE, P. *Conscientização-Teoria e Prática da Libertação: Uma Introdução ao pensamento de Paulo Freire*. São Paulo: CORTEZ & MORAES; 1979.

FUNDAÇÃO JAPÃO EM SÃO PAULO - ASSESSORIA CULTURAL DO CONSULADO GERAL DO JAPÃO. *Ensino de língua japonesa: Ensino fundamental, médio e superior*. The Japan foundation, São Paulo, 2017.

JOKO, A. T. Letramento e suas implicações para o ensino de língua japonesa como língua estrangeira. XVII CONGRESO INTERNACIONAL ASOCIACIÓN DE LINGÜÍSTICA Y FILOLOGÍA DE AMÉRICA LATINA (Alfal 2014), 2014, João Pessoa. Atas do XVII Congreso Internacional Asociación de Linguística y Filología de América Latina, 2014. p. 3225-3241.

LARGURA FILHO, A. C. *O Processo de aquisição da escrita ideogramática japonesa: O caso dos alunos do curso de japonês da UECE – Núcleo de Línguas* -. 2006. 75 f. Monografia (Especialização) - Curso de Letras, Lingüística Aplicada, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2006.

MENDONÇA, O. S.; MENDONÇA, O. C. *Alfabetizar as crianças na idade certa com Paulo Freire e Emilia Ferreiro* - Práticas socioconstrutivistas. São Paulo: Paulus, 2013.

SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO. Amazonas terá primeira escola pública bilíngue com idioma japonês, a ser inaugurada no início do ano letivo. 2016. Disponível em <<http://www.educacao.am.gov.br/2016/01/amazonas-tera-primeira-escola-publica-bilingue-com-idioma-japones-a-ser-inaugurada-no-inicio-do-ano-letivo/>> Acesso em 22/04/2018.

OLIVEIRA, C. A. de. *Tecnologias de informação e comunicação e o ensino de línguas*. Mogi das cruces-SP, 2010.

TORREZZAN, C. A. W. *Design Pedagógico: um olhar na construção de materiais educacionais digitais*. 2009. 197 f. Dissertação (Mestrado na educação) - Universidade federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.

Ilustrações:

Disponível em <<https://www.irasutoya.com>> Acesso em 14/05/2018.