

O Uso Inovador de Objetos de Aprendizagem sobre Ferramentas Informáticas de Apoio à Tradução Escrita no Âmbito do Ensino e Aprendizagem por Via Eletrônica para Docentes em Cursos Superiores de Línguas/Tradução

Kelson dos Santos Araujo
kelsondossantosaraujo@gmail.com
Doutorando em Educação a Distância e e-Learning (EDeL)
Laboratório de Educação a Distância e e-Learning (LE@D)
Universidade Aberta de Portugal

Ana Maria de Jesus Ferreira Nobre
Ana.Nobre@uab.pt
Docteur D'État, PhD
DEED - Dept.^o de Educação e Ensino a Distância
Universidade Aberta de Portugal

Resumo:

O presente artigo descreve um estudo de Doutorado em Educação em andamento (Área de Educação a Distância e *e-Learning*) sobre a falta de disciplinas específicas nos Cursos de Graduação de Letras/Tradução, no Brasil e em Portugal, que abordem o ensino de ferramentas informáticas de apoio à tradução escrita. Tais ferramentas são de uso imprescindível pelos profissionais tradutores na atual Sociedade da Informação em que vivemos. Um questionário eletrônico identificou as ferramentas de maior importância para o trabalho diário dos tradutores. Com base em tais ferramentas selecionadas, serão desenvolvidos Objetos de Aprendizagem (OA) por meio do aplicativo de autoria de conteúdos educativos, eXe Learning. A metodologia utilizada é a de pesquisa baseada em projeto e apresentamos um protótipo de um Objeto de Aprendizagem submetido à avaliação de usabilidade por um grupo de especialistas no setor. Propomos a implementação do ensino das ferramentas informáticas de apoio à tradução escrita com a introdução de um novo Currículo nos cursos superiores de Línguas/Tradução. Tais OA estarão disponíveis gratuitamente à comunidade acadêmica na forma de Recursos Educacionais Abertos (REA) em Repositórios adequados.

Palavras-chave: Educação. E-learning. REA.

Abstract:

This article describes an ongoing PhD study in Education Science - more specifically: Distance Education and e-Learning - which addresses the lack of specific disciplines about computer-aided translation (CAT) tools in teaching programs of undergraduate courses of Languages/Translation, in Brazil and Portugal - in despite of the fact that CAT tools are of nearly obligatory use by professional translators in the current information society and market place. An electronic survey is to identify the most important CAT tools for a translator's daily work. Based on selected tools, Learning Objects (LO) will be developed by means of a free-and-open-source software application for teaching-content authoring called eXe Learning. Design-based research is the methodology employed during the study, and we present a prototype of a LO which has been subjected to usability evaluation by a group of experts in the field of Education. We propose the implementation of teaching CAT tools in Higher Education courses of Languages/Translation fostering the development of a new curriculum. The resulting Learning Objects, ten in total, will be made freely available to the academic community in the form of Open Educational Resources (OER) in appropriate repositories.

Keywords: Distance Education. e-Learning. OER.

1. TEMA/PROBLEMA

No setor de Tradução de línguas estrangeiras, como o inglês, o alemão, o francês, o espanhol e o italiano, para o português, e no contexto atual da sociedade de informação, os profissionais tradutores exercem uma atividade grandemente baseada nas novas tecnologias de comunicação e informação e já não podem mais contar somente com aquela forma convencional de suporte ao seu objeto de trabalho: o papel, o qual recebe os textos a serem traduzidos, provenientes dos seus clientes, ou que armazena o conteúdo de dicionários e glossários de apoio.

Nos fóruns especializados de discussão eletrônica sobre Tradução, via Internet, ou mesmo em diferentes grupos da famosa rede social, Facebook, é bastante comum os participantes encontrarem pedidos de ajuda por parte dos seus colegas tradutores, respeitantes a estes tipos de solicitações:

"PessoALL: Eu recebi uma proposta de tradução de um site [sic], mas tenho que baixar todo o site para meu PC. Parece já ter rolado na lista informações sobre ferramentas que copiam o site todo; andei procurando, mas não encontrei. Agradeço se puderem me informar."

Ou ainda:

"Alguém pode me indicar um aplicativo, para usar em Windows 7, que me permita criar memórias de tradução? Eu tenho um texto que uma amiga traduziu e eu revisei, por isso gostaria de aproveitar o trabalho e jogá-lo em uma memória de tradução."

E mais:

"Eu nunca fiz tradução de web site [sic] e agora um cliente me pediu para fazer a tradução de algumas páginas do web site. Ele me passou o link das páginas e pediu que eu as copiasse num documento do word e enviasse para ele confirmar o que deveria ser traduzido. Acontece que quando copio a página ela vem toda com os códigos HTML. Existe alguma maneira de converter isso em texto simples num documento word?"

Citações semelhantes e que abordam diferentes tipos de problemas ou necessidades informáticas, com as quais os tradutores modernos têm de lidar, poderiam continuar a ser fornecidas aqui em profusão, porém, para o objetivo do presente artigo, bastam as que foram supracitadas, como exemplos reais provenientes do cotidiano do mercado tradutório.

Portanto, será que existe a latente necessidade de uma melhor formação, em nível superior, dos profissionais tradutores para que possam fazer face às atuais necessidades do mercado? Será que as Instituições de Ensino Superior, no Brasil e em Portugal, oferecem currículos desatualizados aos seus estudantes, nos Cursos de Graduação em Línguas/Letras/Tradução?

Assim, o estudo tomou como base a eventualidade de haver falta de disciplinas específicas nos Cursos Superiores de Línguas/Letras/Tradução, no Brasil e em Portugal, que ensinem o uso prático das ferramentas informáticas de auxílio à tradução (*computer-aided translation tools*, ou também conhecidas como ferramentas de tradução auxiliada por computador), que constituem elementos essenciais para o trabalho dos profissionais tradutores na atual Sociedade da Informação.

OBJETIVOS

No âmbito de nosso estudo de Doutorado em Educação a Distância e *e-Learning*, procuramos apresentar um panorama geral do conteúdo das grelhas/grades curriculares de alguns cursos superiores de Tradução de universidades brasileiras e portuguesas, seguido de sua análise correspondente. Essa análise transcorre à luz do contexto acadêmico em que as disciplinas disponibilizadas inserem-se atualmente, tanto no que diz respeito às expectativas do corpo discente, como em termos das habilitações do corpo docente para terem êxito na sua missão de transmitir as competências adequadas à formação de bons profissionais do setor de Tradução.

Outro objetivo do estudo em questão consiste em determinar os programas informáticos considerados mais úteis ou importantes para os tradutores, com o objetivo de priorizar a sua efetiva inserção no Currículo de ensino dos Cursos Superiores de Línguas/Letras/Tradução. Determinados esses aplicativos computadorizados, dentre uma ampla gama de tipos, com as mais variadas funções de apoio e preparação à tradução, dez serão selecionados para o desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem (OA). De maneira a promover a utilização de programas gratuitos e/ou de código aberto, somente foram considerados no estudo aqueles do tipo FOSS (*free-and-open-source software*). Um protótipo já foi criado e passou por uma avaliação da sua usabilidade por parte de peritos.

Por último, desenvolvidos esses OA, a sua disponibilização em Repositórios virtuais, na forma de Recursos Educacionais Abertos, permitirá à comunidade acadêmica e docente utilizarem-nos de maneira gratuita na sua prática pedagógica trazendo, portanto, uma inovação de aprendizagem notoriamente demandada pelos estudantes dos cursos superiores de Línguas/Letras/Tradução, demanda esta consubstanciada pela anteriormente citada quantidade de dúvidas, perguntas e pedidos de auxílio na solução de problemas corriqueiros da *práxis* tradutológica que surgem frequentemente nos fóruns eletrônicos e redes sociais da especialidade.

METODOLOGIA

O nosso estudo lançou mão da Pesquisa Baseada em Projeto (ou Investigação Baseada em Desenho, do inglês: *Design-Based Research*). A Pesquisa Baseada em Projeto não se trata apenas da condução dos experimentos de projeto *per se*, mas também vincula-se à implementação efetiva das inovações alcançadas com o auxílio das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação.

Brown (1992, pp. 141 e 142) indica que dois dos intentos principais da Pesquisa Baseada em Projeto, ainda na época com uma nomenclatura generalista, em termos de 'experimentos de projeto/desenho', consistem em engendrar ambientes educativos inovadores e, simultaneamente, conduzir estudos experimentais dessas inovações, além de contribuir para uma teoria de aprendizagem, bem como para a prática.

No ano de 1999, Christopher Hoadley fundou o chamado Colegiado de Pesquisa Baseada em Projeto, um grupo de professores e investigadores provenientes de várias instituições situadas nos EUA (Universidade Vanderbilt, Universidade de Washington, Universidade da Califórnia, Universidade Estadual da Pensilvânia, entre outras) e em Israel (Universidade Ben Gurion do Negeve). Este grupo de acadêmicos foi constituído com o respaldo de uma subvenção do Instituto de Estudos Avançados da Fundação Spencer. Foi assim cunhado o termo moderno para a metodologia em questão (*Design-Based Research*), com os objetivos de analisar, aprimorar e praticar métodos de pesquisa baseada em projeto sobre educação para o desenvolvimento de inovações pedagógicas (The Design-Based Research Collective, 2003).

Já no início do século atual, Cobb *et al.* (2003, pág. 13), adicionalmente, descreveram os experimentos de projeto como empreendimentos estendidos (iterativos), intervencionistas (inovadores e baseados em projeto) e guiados por teorias, as quais, efetivamente, funcionam em contextos educativos práticos.

Deste modo, a Pesquisa Baseada em Projeto apresenta-se como uma metodologia que lança mão de uma abordagem investigativa rigorosa e adequada no que respeita as questões educativas, no contexto de inovação e projeto de ecologias de aprendizagem baseadas em novas tecnologias de plena utilização na atual Sociedade da Informação.

RESULTADOS

A seguir, descrevemos os instrumentos utilizados em nossa Pesquisa Baseada em Projeto (Análise Documental e Inquérito por Questionário), bem como uma breve apresentação dos resultados preliminares/básicos já encontrados, além de uma perspectiva respeitante aos Recursos Educacionais Aberto e Repositórios digitais relacionados.

1) Análise documental das grades/grelhas curriculares dos Cursos Superiores de Línguas/Letras/Tradução, no Brasil e em Portugal

A análise documental teve em vista a elaboração de um panorama do Currículo ofertado por Cursos Superiores de Línguas - Tradução, nestes dois países lusófonos, para o fornecimento das bases contextuais (cf. Merriam, 1998) visando determinar a necessidade de aperfeiçoamento e inovação do seu programa curricular pedagógico.

Assim, após a recolha dos dados das disciplinas, realizada exclusivamente por meio da Internet, dados estes provenientes das páginas

dos sítios eletrônicos oficiais de cada Instituição de Ensino Superior participante do estudo, fizemos uma avaliação e uma compilação minuciosa da oferta de disciplinas específicas sobre as ferramentas de tradução auxiliada por computador. Isto permitiu-nos obter uma compreensão realística da situação educativa atual do Ensino Superior de Línguas/Letras/Tradução, respeitante a esta questão, nos dois países abrangidos pelo escopo do estudo.

Os resultados preliminares da Análise Documental indicam que, no Brasil, as IES oferecem aos seus estudantes de graduação 0,50 disciplinas sobre ferramentas informáticas de apoio à tradução escrita, dentre 15 IES participantes do estudo. Já no caso de Portugal, o número sobe para 1,17 disciplinas sobre ferramentas informáticas de apoio à tradução escrita, dentre as 6 IES participantes do estudo. Vemos aqui que o currículo pedagógico das IES no Brasil ainda tem um espaço bastante grande para melhoria e aperfeiçoamento de maneira a se aproximarem do resultado das suas congêneres europeias. Contudo, acreditamos que o número mínimo ideal, e como meta a ser alcançada pelas IES de ambos os países, é o de 2 disciplinas sobre a temática de ensino em questão, divididas 1 por semestre (*CAT tools I* e *CAT tools II*, por exemplo).

2) Inquérito por Questionário Eletrônico

O Questionário foi alojado na Plataforma LimeSurvey do Laboratório de Educação a Distância da Universidade Aberta de Portugal e teve o intuito principal de determinar as preferências dos tradutores pelas ferramentas informáticas de auxílio à tradução escrita, em função da sua importância intrínseca para a sua prática de trabalho.

O público-alvo foi composto por tradutores/as de português, participantes da lista de discussão eletrônica Trad-Prt, do Yahoo Groups, e do Grupo do Facebook, Tradutores com Vida.

Em termos gerais, procurámos elaborar o nosso questionário da maneira mais próxima àquilo que seria considerado ideal de forma linguística. Como acontece no que respeita às características ou às propriedades de qualquer texto redigido corretamente e com precisão, envidámos os melhores esforços para que o questionário viesse a apresentar uma redação clara e exata, que pudesse ser respondido de modo fluido e uniforme e que as perguntas não fossem ambíguas.

Com o objetivo de coadunarmo-nos aos supracitados princípios, no que respeita à elaboração de um questionário otimizado, empenhámo-nos sobremaneira tendo em vista a minimização de potenciais erros que pudessem ser cometidos pelos respondentes. Ademais, buscámos tornar o texto das perguntas e das respostas, bem como o texto de ajuda, bem atrativo e de interesse do público-alvo, para que, de facto, viesse a se engajar voluntariamente na colaboração ao estudo mediante as suas respostas e comentários adicionais (quando assim solicitados nas perguntas preparadas para o efeito). A este mesmo título, procurámos sempre realçar a necessidade de as respostas refletirem a realidade do ambiente educacional/profissional

vivido pelos respondentes conclamando-os, portanto, a uma responsabilidade colaborativa no avanço dos conhecimentos no domínio de nosso interesse comum, línguas/tradução.

Com a finalidade de corroborar o nosso questionário como um instrumento válido para logarmos os objetivos pretendidos, previamente à sua aplicação junto ao público-alvo, efetuámos um procedimento de validação por pares/especialistas, referenciado academicamente (Belson, 1986; Cox, 1996). Foram determinados os pontos fortes e fracos do Questionário, os aspectos de duração, legibilidade e pertinência foram tidos em consideração e foram feitos acréscimos e retiradas de perguntas, conforme as diferentes sugestões dadas pelos validadores.

Assim, chegámos ao formato final do Inquérito por Questionário, o qual foi dividido em 3 Seções, conforme a seguir:

Seção 1 - Perguntas Generalistas e Sobre a Formação Educacional

Seção 2 - Conhecimentos de Informática e de Internet/Web

Seção 3 - Perguntas Específicas sobre o Setor de Línguas/Letras/Tradução

Tivemos 82 respostas completas e os dados estão em processo de compilação e análise com o objetivo principal de determinarmos as 10 ferramentas de tradução auxiliada por computador que serão alvo do desenvolvimento dos respectivos Objetos de Aprendizagem. Neste processo, os OA passarão por uma avaliação heurística da sua usabilidade mediante uma entrevista a cinco peritos em tradução (cf. Nielsen, 1993).

3) Objetos de Aprendizagem sobre Ferramentas de Tradução Auxiliada por Computador

Neste entretanto, já foi desenvolvido um protótipo de um OA, a título de experimentação das técnicas de criação utilizadas por meio de um programa informático de autoria de conteúdos educacionais: eXe Learning 2.0 (Figura 1): editor do tipo FOSS (aplicativo gratuito e de código aberto), baseado na linguagem estendida de marcação de hipertexto para aplicação no ensino-aprendizagem por via eletrônica.



Figura 1. Logotipo do aplicativo autor/editor de conteúdos educativos eletrônicos eXe Learning, disponível em: <http://exelearning.net>

O protótipo em questão trata-se de um conjunto de atividades para estudantes de graduação, na forma de um estudo dirigido por via eletrônica, que pode ser ministrado pelos docentes, tanto de maneira presencial como a distância (Figura 2). Esse estudo dirigido, apresentado pelo protótipo de OA, diz respeito a uma ferramenta computadorizada de que muitos tradutores

precisam para os seus trabalhos de preparação à tradução, propriamente dita, por meio de programas comerciais de memória de tradução (Trados, Wordfast, MemoQ, DèjaVu, entre outros): o aplicativo Xpdf.

Esse aplicativo tem como principal função extrair o texto contido de maneira encapsulada em documentos escritos e gravados no formato PDF (*Portable Document File*, arquivo de documento portátil). O formato PDF foi criado com o objetivo de dificultar, ou mesmo impedir por completo, que sejam feitas alterações não autorizadas aos documentos publicados eletronicamente. Deste modo, este formato de arquivo torna-se um grande problema para os tradutores que não conseguem trabalhar de modo ágil ao serem impedidos de lançar o texto para análise e tradução por meio dos programas informáticos especializados anteriormente citados. Portanto, é crucial que os estudantes dos Cursos Superiores de Línguas/Letras/Tradução tenham contacto com esta ferramenta, e outras semelhantes e disponíveis gratuitamente na Web, durante o seu período de estudos universitários.

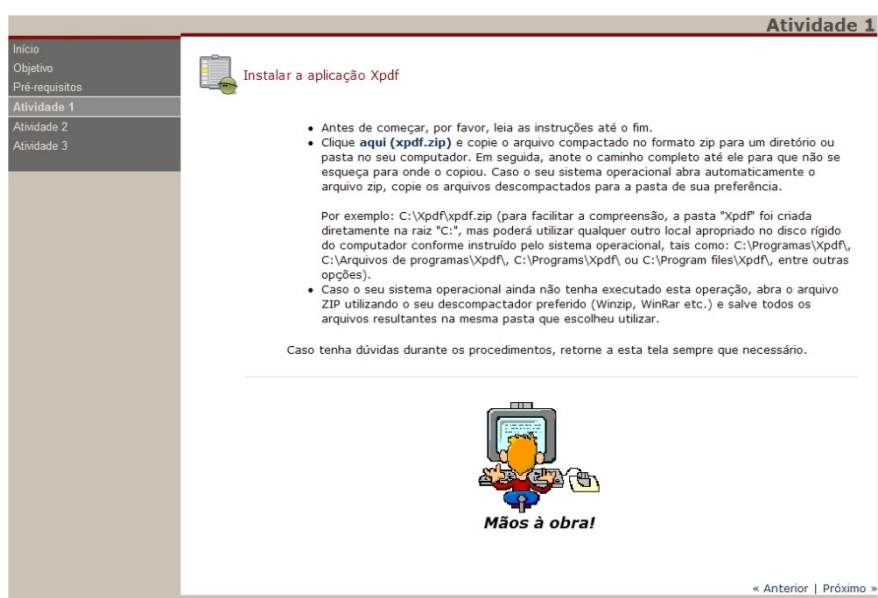


Figura 2. Imagem capturada de uma das páginas do Estudo Dirigido sobre a ferramenta Xpdf, no protótipo de OA sobre *CAT tools*.

Em função dos objetivos pedagógicos dos OA adicionais, a serem criados para o ensino de outras ferramentas informáticas de auxílio à tradução, o protótipo foi submetido a uma avaliação heurística da usabilidade, por parte de peritos do setor, pela qual foram tidos em conta os seguintes aspectos:

- 1 - Interface: leve ou pesada demais, iconografia.
- 2 - Erros: enlaces/atalhos incorretos, arquivos acessórios faltantes.
- 3 - Facilidade de usar: rato, teclado, deslocamento pelas atividades.
- 4 - Atividades claras: instruções simples, sem ambiguidades.
- 5 - Satisfação ao usar: atrair o interesse, sem atividades enfadonhas
- 6 - Observações adicionais: a critério de cada avaliador

Os resultados obtidos a partir dessa avaliação da usabilidade foram, então, implementados no desenvolvimento do protótipo já ilustrado e nortearão a próxima criação dos demais para alcançarmos o número final previsto de Objetos de Aprendizagem para 10 distintas ferramentas informáticas de apoio à tradução escrita, cuja maior importância já terá sido determinada pelo Inquérito por Questionário aplicado anteriormente ao público-alvo de tradutores.

4) Recursos Educacionais Abertos (REA) e Repositórios Digitais

A Figura 3 ilustra o processo básico de criação dos OA por meio da ferramenta eXe Learning, pelo qual os diferentes módulos de conteúdos (texto, imagens, inserções de material extra, apresentações multimídia, vídeos etc.) são reunidos de maneira didática e pedagógica para tornarem-se páginas eletrônicas da Web e constituírem aulas/sessões de estudo dirigido. Estas irão compor as disciplinas voltadas especificamente para o ensino das ferramentas de tradução auxiliadas por computador para a sua integração final no Currículo das IES que assim o desejarem.

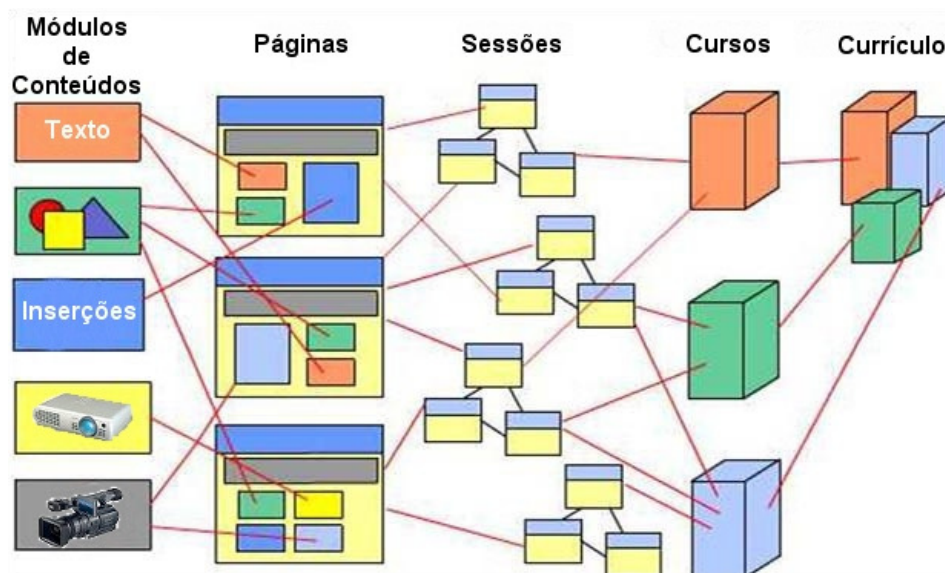


Figura 3. Mapa conceitual sobre o processo de criação de Objetos de Aprendizagem para sua integração no currículo de ensino
Adaptado de: Santally & Senteni (2005).

Com este conceito em mente, após concluirmos o desenvolvimento dos OA, o objetivo será a sua integração às redes internacionais de Recursos Educacionais Abertos e Repositórios digitais relacionados como, por exemplo, o Repositório Aberto, da Universidade Aberta de Portugal (disponível em: <https://repositorioaberto.uab.pt>). Este foi criado com o objetivo de armazenar, preservar, divulgar e dar acesso à produção intelectual da UAb em formato digital. Assim, os OA criados em função do presente estudo de Doutorado em Educação a Distância e *e-Learning* passarão a estar disponíveis aos docentes dos Cursos Superiores de Línguas, Letras, Tradução, de todo o mundo lusófono, para implementação nas suas aulas.

CONCLUSÃO

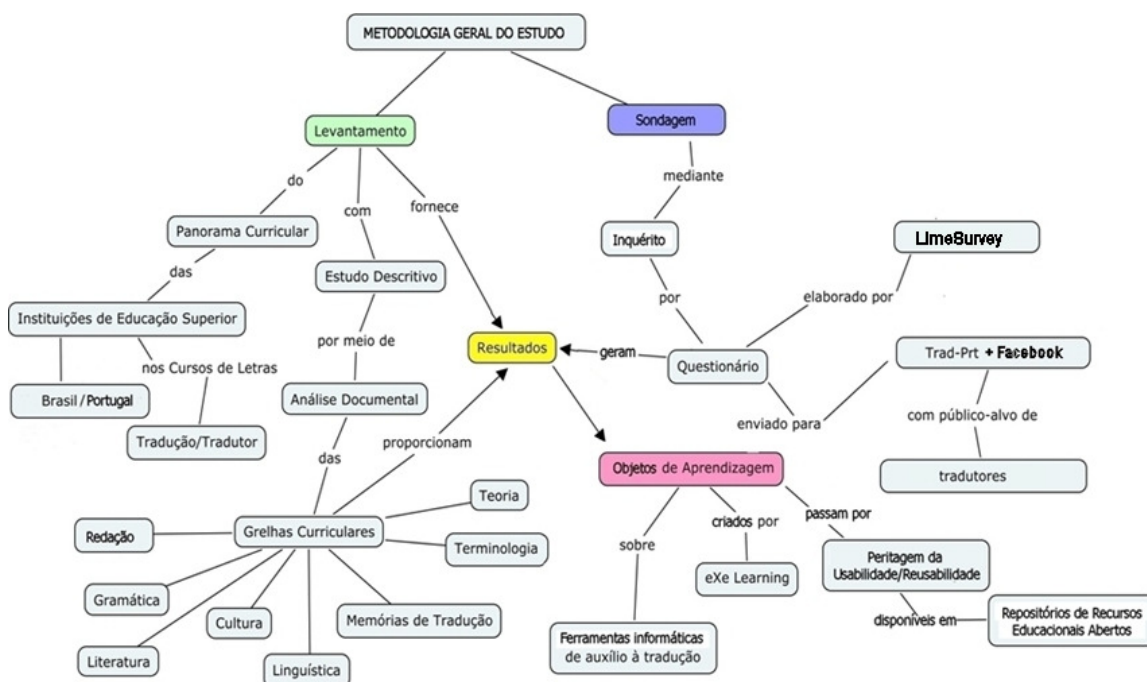


Figura 4. Mapa conceitual que ilustra as diferentes fases do estudo de Doutorado em Educação a Distância e e-Learning aqui apresentado

O presente estudo, conforme ilustrado na sua generalidade pela Figura 4, faz uma proposta de implementação facilitada do uso dos Objetos de Aprendizagem em disciplinas específicas sobre as Ferramentas Informáticas de Apoio à Tradução, dos Cursos Superiores tradicionais, presenciais, bem como de educação e ensino a distância e *e-Learning*. Esta maior facilidade tem a ver com que os docentes não terão a necessidade de serem 'gurus' da Informática para fazerem bom uso desses Objetos de Aprendizagem e poderão concentrar-se na sua atividade precípua que é a do ensino.

Para os estudantes, os benefícios advirão de adquirirem competências que irão ser realmente de utilidade prática no mercado, no âmbito da sua futura profissão de tradutor com formação Superior. Deste modo, não haverá para estes recém-formados a necessidade de pagarem por cursos extracurriculares que existem atualmente, exatamente para preencherem essa lacuna deixada pelas IES como, particularmente, no caso brasileiro.

BIBLIOGRAFIA:

Belson, W. A. (1986). *Validity in survey research*. Gower Publishing Company Limited, ISBN 0-566-00510-7. Cambridge: University Press, Inglaterra.

Brown, A. L. (1992). Design Experiments: Theoretical and Methodological Challenges in Creating Complex Interventions in Classroom Settings. In *The Journal of the Learning Sciences*, 2(2), 141-178, Lawrence Erlbaum Associates, Inc. Consultado em 05 de maio de 2016 e disponível em: <http://tinyurl.com/pmlrl2g>.

Cobb, P., Confrey, J., diSessa, A., Lehrer, R., & Schauble, L. (2003). Design Experiments in Educational Research. In *Educational Researcher*, Vol. 32, N.º 1, janeiro/fevereiro de 2003, pág. 13. Consultado em 05 de maio de 2016 e disponível em: <http://tinyurl.com/odm6b5l>

Cox, J. B. (1996) *Your Opinion, Please!: How to Build the Best Questionnaires in the Field of Education*. ISBN 0-8039-6523-0. Newbury Park: Corwin Press Inc., a Sage Publications Company, Califórnia, EUA.

Merriam, S. B. (1998). *Qualitative Research and Case Study Applications in Education*. 2nd. edition, San Francisco: Jossey-Bass Inc., Publishers, EUA.

Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Nova Jérsei: Academic Press Inc., ISBN 0-12-518405-0, San Diego, California, EUA.

Santally, M. I. & Senteni, A. (2005). A Learning Object Approach to Personalized Web-based Instruction. In *European Journal of Open, Distance and E-Learning*.

The Design-Based Research Collective (2003). Design-Based Research: An Emerging Paradigm for Educational Inquiry. In *Educational Researcher*, Vol. 32, N.º 1, janeiro/fevereiro de 2003, págs. 5-8. Consultado em 05 de maio de 2016 e disponível em: <http://tinyurl.com/odm6b5l>