

340

CONSTRUÇÃO DE SOFTWARE EDUCACIONAL PARA AMBIENTES DE ENSINO-APRENDIZAGEM A DISTÂNCIA. *Mary Lúcia Pedroso Konrath, Liane Margarida Rockenbach Tarouco* (Departamento de Estudos Especializados, Projeto LUAR, Faculdade de Educação, UFRGS).

Com a necessidade de aprimoramento das ferramentas utilizadas em ambientes de ensino-aprendizagem à distância, surgiu a oportunidade para construir material didático em forma de software educacional. Softwares educacionais são definidos como programas com objetivos pedagógicos, inseridos num contexto de ensino-aprendizagem. Neste sentido buscou-se elaborar um primeiro protótipo de material voltado para o Paint Shop Pro 3 (livremente disponível na internet) que é utilizado por alunos na criação de figuras para os trabalhos desenvolvidos nas diversas disciplinas que utilizam a Informática como apoio. Foi projetado, construído e testado um tutorial interativo, agregando: som, imagem, animações e texto. Na sua construção foi utilizado o software ViewBuilder (para implementar a interatividade no material), assim como software de edição de vídeos, Real Producer e MGI Vídeo Wave. Esse trabalho faz parte do Projeto LUAR – Levando a Universidade à Aprendizagem Remota e foi incluído no CDROM juntamente com outros materiais didáticos multimídia para os alunos do curso à distância de Especialização em Informática na Educação. (CNPq-PIBIC/UFRGS).