

# PERSONALIZAÇÃO DA INTERFACE DOS OAs PRODUZIDOS PELA FERRAMENTA DE AUTORIA ELEARNING XHTML EDITOR

Valéria Machado da Costa<sup>1</sup>  
Liane Margarida Rockenbach Tarouco<sup>2</sup>

## Resumo

Aqui falar da importância do design no material educacional digital. (referencia Eliseo)

Durante a análise da ferramenta de autoria eXe para a produção de um material educacional digital que contemplasse os princípios de design e ergonomia nos deparamos com um limitador, a impossibilidade de criarmos novos modelos de layout e design de interface ou adaptarmos os modelos existentes dentro da própria ferramenta. A partir deste diagnóstico buscamos compreender o funcionamento da estrutura de arquivos gerados pela ferramenta. Percebemos que para cada formato que a ferramenta permite exportar os arquivos gerados diferem. A solução ideal para o problema é que a ferramenta seja reprogramada para atender a esta necessidade, ou seja, possibilitar a importação de novos modelos ou permitindo que os modelos existentes sejam editados. A solução paliativa para este problema está descrita neste relato. E para esta solução paliativa nos propomos no futuro próximo documentá-la e publicá-la em espaços de fácil acesso tal como em uma wiki.**Palavras-chave:** design, produção, conteúdos digitais

## Introdução

Muito tem se falado sobre a necessidade dos professores serem autores de seu próprio conteúdo. Como afirma o documento da UNESCO (2009, p. 14): o professor deve ser capaz de “elaborar materiais *on-line* que apoiem o melhor entendimento dos alunos sobre os principais conceitos e sua aplicação no mundo real”. Para tal, é preciso que o professor saiba utilizar as TICs de modo a tornar-se um *prosumer*, isto é, um produtor e consumidor de conteúdos. O papel do *prosumer*, termo criado por Toffler (2007), é cada vez mais necessário na chamada Web 2.0, uma vez que a fronteira que divide produtores de consumidores, especialistas de amadores, está cada vez mais fluida.

A criação de ferramentas gratuitas e de interface amigável permite que o professor possa tornar-se autor. Essa é a primeira força da Cauda Longa (Anderson, 2006), isto é, a democratização dos meios de produção, o que permite que usuários com poucos conhecimentos de TIC produzam conteúdos de qualidade e esteticamente agradáveis.

Dentre o vasto campo de ferramentas de autoria disponíveis, o eXe - eLearning XHTML editor se destaca por permitir a criação de objetos de aprendizagem a partir de vários *idevices*. Estes *idevices* vão desde uma atividade, ou um texto livre, até a inclusão de um *applet* ou o uso de RSS. Além da possibilidade de construir, de forma fácil e intuitiva, um objeto de aprendizagem, a ferramenta eXe permite que o mesmo seja exportando para vários formatos, como página Web, arquivo zip, SCORM 1.2, arquivo texto ou para dispositivos móveis (por enquanto ele é compatível somente com o ipod).

Apesar de ser uma ferramenta flexível, o eXe, em termos de layout de interface, não permite muita personalização por parte do usuário. E este é um ponto importante a ser questionado, pois as cores são elementos importantes na interface de qualquer conteúdo educacional tendo

---

<sup>1</sup> Doutoranda no Programa de Pós-graduação em Informática na Educação da UFRGS. Bolsista Capes. Email: costavm@gmail.com

<sup>2</sup> Professora CINTED-UFRGS e PGIE-UFRGS. Email: liane@penta.ufrgs.br

em vista que ela suscita, por questões culturais, biológicas ou individuais, emoções nos alunos. Dessa forma, ao criar um objeto de aprendizagem para um aluno do ensino infantil, devem-se utilizar cores mais vibrantes e alegres, que tornem aquele conteúdo mais atraente para o público a que se destina. Um outro ponto a ser considerado é a necessidade de criar uma identidade visual para os conteúdos produzidos no âmbito de um curso maior, devendo muitas vezes indicar, de forma clara, a que instituição ou empresa pertence.

## **Metodologia**

Ao analisar a ferramenta, percebeu-se que, além dos sete estilos oferecidos, a única opção de alteração na interface do objeto de aprendizagem é a inclusão de uma imagem como cabeçalho da página.

Diante dessa limitação, pensou-se em algumas soluções, como a edição do CSS criado pelo programa após exportar o conteúdo no formato página Web. Para isso, examinamos os três arquivos CSS gerados por esse formato: *nav.css*, *base.css* e *content.css*. Percebemos que era possível alterar a interface do objeto de aprendizagem gerado por meio do CSS, no entanto, essa opção seria inviabilizada nos casos de alteração ou exclusão de alguma parte do OA uma vez que teríamos de exportar novamente o mesmo, fazendo com que perdêssemos o que já havia sido feito. Um outro problema a ser pensado é que nem todos os arquivos CSS gerados no formato página Web estão presentes em outros formatos, como o SCORM, ou estão presentes mas com nomes diferentes.

Além disso, notamos que, uma vez que muitos professores não possuem um conhecimento mais avançado na área de computação, seria importante a criação de um tutorial que pudesse auxiliá-lo na personalização de sua interface.

## **Resultado e discussão**

Como primeiro resultado de nossa experiência, chegamos à conclusão de que seria mais viável a criação de um estilo personalizado do que a alteração do CSS após o trabalho ser exportado pelos motivos apresentados na seção anterior. Uma vez que a ferramenta *eLearning XHTML editor*, é livre, nossa hipótese é que seria possível, de forma relativamente fácil, alterar alguns elementos da interface dos estilos já existentes, como a cor da fonte do menu de navegação à esquerda, os ícones presentes em cada um dos *idevices*, a cor de fundo do OA e a cor, fonte e corpo do título dos *idevices*, e incluí-los na pasta de estilos como um novo estilo.

Para tanto, é preciso, em primeiro lugar, que o professor escolha um dos estilos existentes e faça uma cópia desta pasta dentro da pasta Estilo, renomeando-a. Em seguida, ele deve abrir os arquivos CSS existentes (*nav.css* e *content.css*) para fazer as alterações desejadas.

Para alterar a cor de algum elemento da interface, o professor deve, a partir de uma tabela de cores hexadecimal, copiar o código hexadecimal e colar no lugar da cor anterior. Para alterar os ícones, basta incluir na pasta a imagem desejada, tomando o cuidado de ser no formato .gif, colocar nesta o nome daquela que deseja substituir e alterar o nome da original.

## **Conclusões**

Há, por um lado, cada vez mais ferramentas de autoria de uso livre disponíveis na Internet. Por outro, o governo tem, nos últimos anos, investido na capacitação de professores em exercício para o uso das TIC no intuito de torná-lo autor de seu próprio conteúdo, contribuindo para a educação nacional e também tendo a possibilidade de gerar conteúdos adaptados ao seu contexto.

Nesse sentido, acreditamos que novos usos ou usos ampliados destas ferramentas disponíveis são, ou serão, um hábito comum entre os professores-autores ou, em outras palavras, entre o *prosumers*.

No intuito de contribuir para este uso mais amplo, propomos a construção de um tutorial que possibilite ao professor, no âmbito da ferramenta *eLearning XHTML editor*, criar uma interface de acordo com suas necessidades e preferências.

Num primeiro momento essas modificações seriam manuais e estariam dispostas num *site wiki*<sup>3</sup>, mas nada impede que no futuro possa ser desenvolvida alguma ferramenta para fazer essa alteração.

Também pretendemos testar a possibilidade de importar algum modelo já existente, ao estilo do que ocorre com as ferramentas para criação de blogs como o Blogspot e o Wordpress, de modo a facilitar e ampliar ainda mais o trabalho do professor.

### **Agradecimentos**

A CAPES, pela bolsa.

### **Referências**

ANDERSON, Chris. **A cauda longa**. Rio de Janeiro: Campus, 2006. 256 p.

TOFFLER, Alvin. **A terceira onda**. Rio de Janeiro: Record, 2007. 492 p.

UNESCO. **Padrões de competência em TIC para professores**: diretrizes de implantação. UNESCO, 2009. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001562/156209POR.pdf>>. Acesso em: 17 ago. 2009.

---

<sup>3</sup> Como os gerados pela ferramenta Pbworks (<http://www.pbworks.com>).