

# Arquitetando a Educação a Distância

**Coordenadora:** Profa. Dra. Patricia Alejandra Behar  
**Equipe:** Ana Paula Frozi, Maira Bernardi, André Ressel, Cristina Alba

## Objetivos

- Realizar um embasamento teórico-prático sobre o tema Arquiteturas Pedagógicas para EAD.
- Apresentar possibilidades de Arquiteturas Pedagógicas e seus componentes: o planejamento pedagógico, as ferramentas, os recursos tecnológicos e os conteúdos de ensino.
- Apresentar diferentes concepções epistemológicas para as arquiteturas e projetos de aplicabilidade das AP's em EAD.
- Proporcionar a formação continuada de professores do ensino superior no que se refere às arquiteturas pedagógicas e ao design pedagógico para a construção destas arquiteturas .

## Metodologia

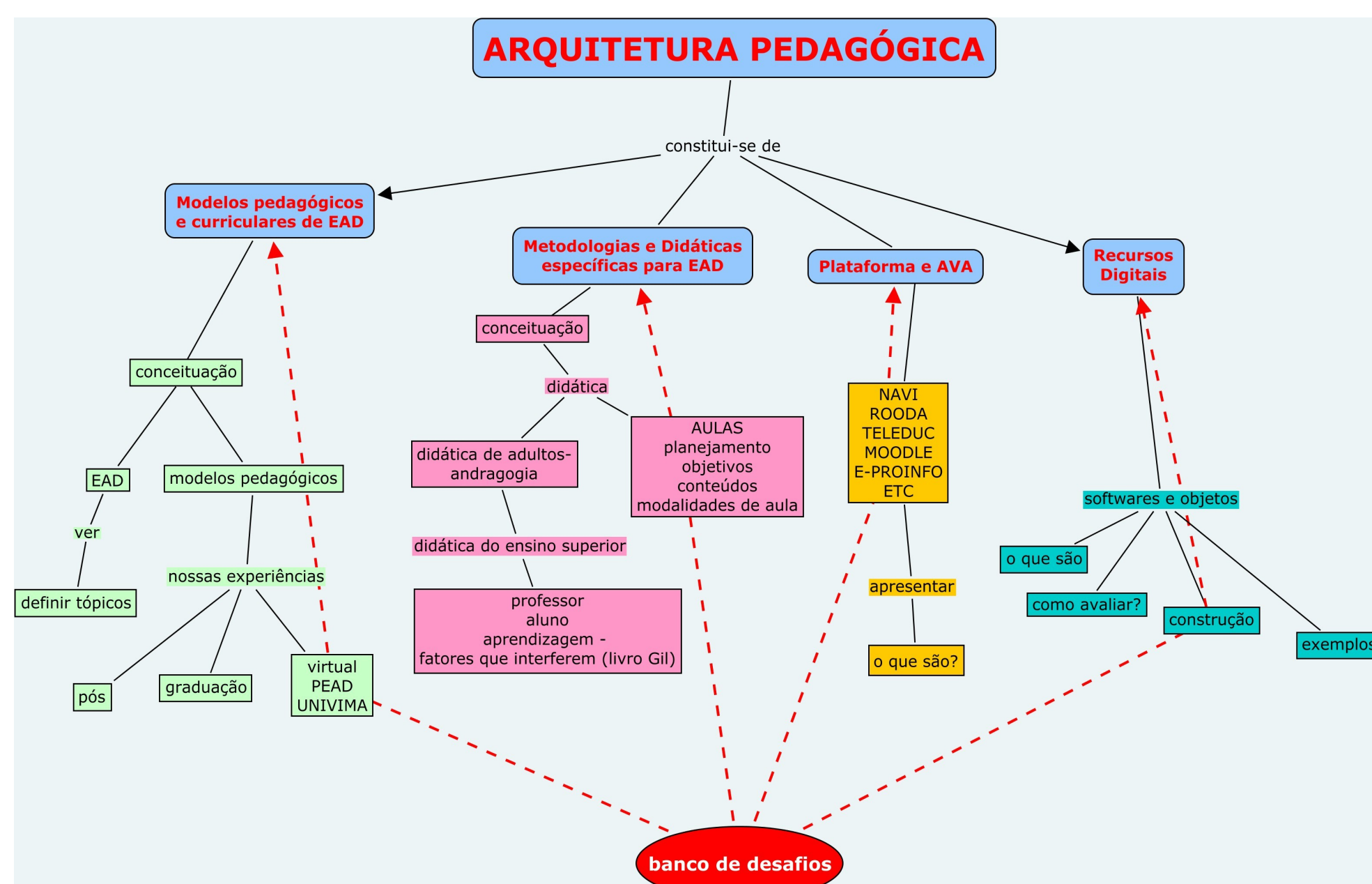
A pesquisa para a construção do objeto passa por quatro etapas, que estão sendo realizadas de forma cíclica:

### 1 Concepção do Projeto

- Definição da equipe.
- Organização das linhas mestras e planejamento inicial do OA.
- Estabelecimento dos pressupostos teóricos
- Reflexão acerca do tema central.

### 2 Planificação

- Estudo do storyboard e da navegação, devido à sua estrutura não-linear.
- Definição dos tipos de recursos e mídias que disponibilizaria (textos, vídeos, imagens, etc.).
- Delimitação dos conteúdos, com um levantamento teórico de material impresso e de textos disponibilizados na web.



## Objeto ARQUEAD

- Simulará situações cotidianas de um professor que está começando a atuar em EAD. Estas simulações serão em forma de animações, com cenas como em um filme.
- O personagem "Professor" passará por dificuldades semelhantes às que os professores enfrentam no momento de se familiarizarem com a EAD
- O usuário do objeto deverá ajudá-lo a resolver estas questões participando de palestras virtuais, resolvendo desafios, lendo textos, entre outros recursos que o objeto disponibilizará.

## Objeto Design Pedagógico

- Tem como objetivo proporcionar situações de aprendizagem no que se refere ao design pedagógico em EAD, unindo fatores pedagógicos e tecnológicos (ergonomia e usabilidade).

### 3 Implementação

- Definição da ferramenta Flash, AutoCAD e Autodesk 3D Studio MAX de programação elaborando os primeiros protótipos do objeto até alcançar a sua versão final.



### 4 Avaliação

- Teste do funcionamento do objeto, seu grau de adequação ao público-alvo e o nível de cumprimento dos objetivos .
- Análise do objeto quanto às suas características técnicas (tamanho do arquivo e programação), funcionais (animações e layout das telas), didáticas (referenciais teóricos e desafios) que constam no projeto.

## Considerações

- O ARQUEAD encontra-se na fase de escrita de conteúdos e montagem do roteiro com as cenas dos personagens, bem como elaboração dos primeiros protótipos.
- O objeto sobre Design Pedagógico encontra-se na fase de pesquisa de conteúdo e estudo para a interface que, provavelmente será uma galeria de Arte.