

ARQUITETANDO A EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA¹

1. Introdução

O projeto Arquetetando a Educação a Distância teve como principal meta a criação de objetos de aprendizagem (OA's) que fornecessem subsídios para a construção de Arquiteturas Pedagógicas para o Ensino Superior. Nesta perspectiva foram desenvolvidos dois objetos de aprendizagem: (1) ARQUEAD – Arquiteturas Pedagógicas para EAD, o qual aborda as diferentes correntes pedagógicas/epistemológicas e a utilização de funcionalidades, recursos e ferramentas de ambientes virtuais de aprendizagem (AVA's) de acordo com a metodologia do professor. O objeto (2) Design pedagógico em EAD tem como objetivo proporcionar situações de aprendizagem no que se refere ao design pedagógico em EAD, unindo fatores pedagógicos e tecnológicos.

2. Objetivo geral do projeto

O objetivo principal foi realizar um embasamento teórico-prático sobre o tema Arquiteturas Pedagógicas e acrescentar pontos importantes ao debate acerca da didática da EAD, contribuindo para a discussão da relevância do design pedagógico e das arquiteturas pedagógicas.

3. Metodologia

O desenvolvimento dos objetos ARQUEAD e PEDESIGN ocorreram de acordo com a metodologia para construção de objetos de aprendizagem proposta por Amante & Morgado (2001). Esta constitui-se em 4 etapas, as quais se referem à *concepção do projeto, planificação, implementação e avaliação*. Os caminhos percorridos são descritos a seguir :

Na primeira etapa, foram estabelecidos os pressupostos teóricos dos objetos bem como seus principais objetivos. Para o objeto ARQUEAD, foram feitas pesquisas bibliográficas sobre o tema proposto, bem como a apreciação de materiais

¹ Equipe: Ana Paula Frozi de Castro e Souza (UFRGS - Pedagoga - nanafrozi@yahoo.com.br)
Cristina Alba Wildt Torrezan (UFRGS – Mestranda em educação – crisaaw@yahoo.com.br)
Maira Bernardi (UFRGS – Doutoranda em Educação - mairaber@gmail.com)
Kétia Kellen (bolsista PIBITI - ketiakellen@gmail.com)
Augusto Rückert (bolsista SEAD - augustoarquivos@gmail.com)
Profa. Dra. Patrícia Alejandra Behar (UFRGS –coordenadora do projeto – pbehar@terra.com.br)

distribuídos em cursos a distância com instruções tanto para o professor, quanto para o tutor e o aluno. Para o OA PEDESIGN, buscou-se sites que proporcionassem diferentes experiências visuais, com o intuito de pesquisar como estas experiências poderiam ser abordadas no objeto.

No período de *Planificação* foi realizado o estudo do storyboard e da navegação. Foram pesquisados os tipos de mídias que disponibilizaria cada objeto (textos, vídeos, imagens, etc.), a metáfora visual e o desenho da interface. No caso do objeto ARQUEAD, optou-se por simular situações cotidianas de um professor que está se familiarizando com a EAD, a fim de que o usuário se identificasse com o personagem. No objeto PEDESIGN, apresenta-se experiências visuais que auxiliam o usuário a entender a importância e o conceito do design pedagógico.

A fase de *Implementação* refere-se ao desenvolvimento propriamente dito. Os objetos foram desenvolvidos com auxílio das ferramentas Adobe Dreamweaver, Adobe Flash, Poser 4, Daz Studio, Adobe Premiere Pro, Flash Video Encoder e Freehand.

A *Avaliação* consistiu em testar o funcionamento do objeto, seu grau de adequação ao público-alvo e o nível de cumprimento dos objetivos. A validação dos objetos junto ao público-alvo está sendo realizada no período de 2008/1 e 2008/2, através da disciplina Oficinas Virtuais de Aprendizagem².

4. Resultados Alcançados

Como resultado, o OA ARQUEAD³ aborda os elementos que constituem uma AP, entre eles: (1) fundamentação do planejamento/proposta pedagógica (aspectos organizacionais) (2) conteúdo - materiais instrucionais e/ou recursos informáticos utilizados (3) atividades, interações, procedimentos de avaliação e a organização de todos esses elementos numa seqüência didática para a aprendizagem (aspectos metodológicos); (4) definição da plataforma de EAD e suas funcionalidades (aspectos tecnológicos). Este objeto simula situações cotidianas de um professor que está começando a lecionar nesse contexto. Estas simulações são em forma de animações, com cenas como em um filme. Tal formato possibilita maior interação

² Disciplina ministrada pela Profa. Dra. Patrícia Alejandra Behar, nos Programas de Pós-graduação em Educação e Informática na Educação da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

³ <http://www.nuted.edu.ufrgs.br/arquead/>

entre o usuário e o objeto de aprendizagem, devido à identificação proporcionada pelo personagem “Professor”.

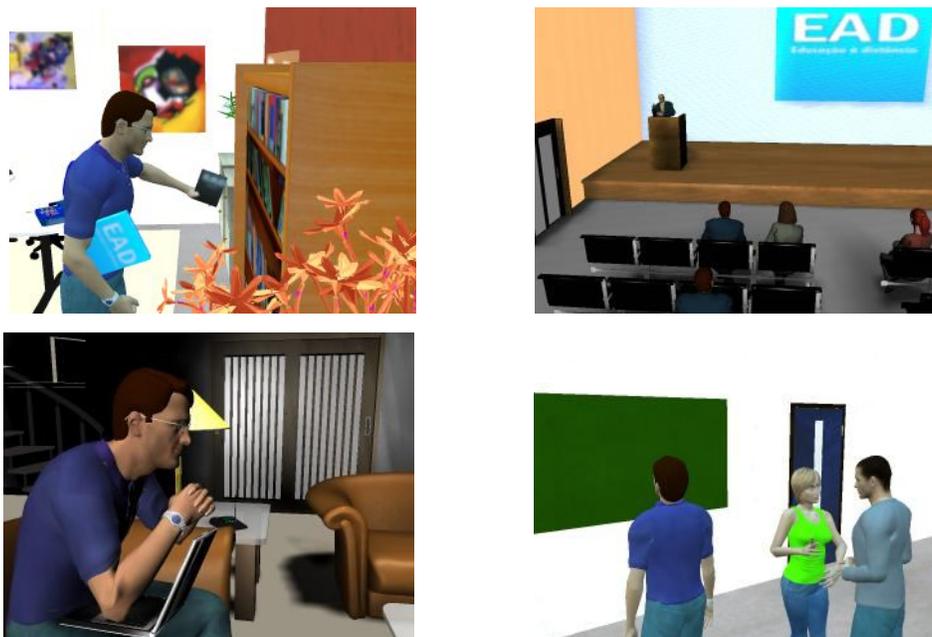


Figura 1: Frames dos vídeos do personagem “Professor”

O PEDESIGN ⁴ adota um caráter lúdico sob a forma de uma metáfora, contextualizada nas características do seu público-alvo, isto é, professores e alunos em formação. Isso irá colaborar na identificação do usuário com o objeto, além de favorecer o entendimento do sistema navegacional. Assim, os usuários podem iniciar, através deste trabalho, a prática e a aplicação do design pedagógico. Para a construção deste objeto foram utilizadas diferentes mídias e a promoção de desafios que incentivem a reflexão e a apropriação do conteúdo estudado. Além disso, devido ao material estar organizado de maneira não-linear, o objeto propicia que cada usuário possa explorá-lo sendo sujeito da sua própria aprendizagem. O grande diferencial deste objeto são seus desafios, baseados em experiências práticas, desconstruindo pré-conceitos do usuário, para que ele mesmo construa seus parâmetros de design pedagógico.

⁴ Disponível em: <http://homer.nuted.edu.ufrgs.br/pedesign>

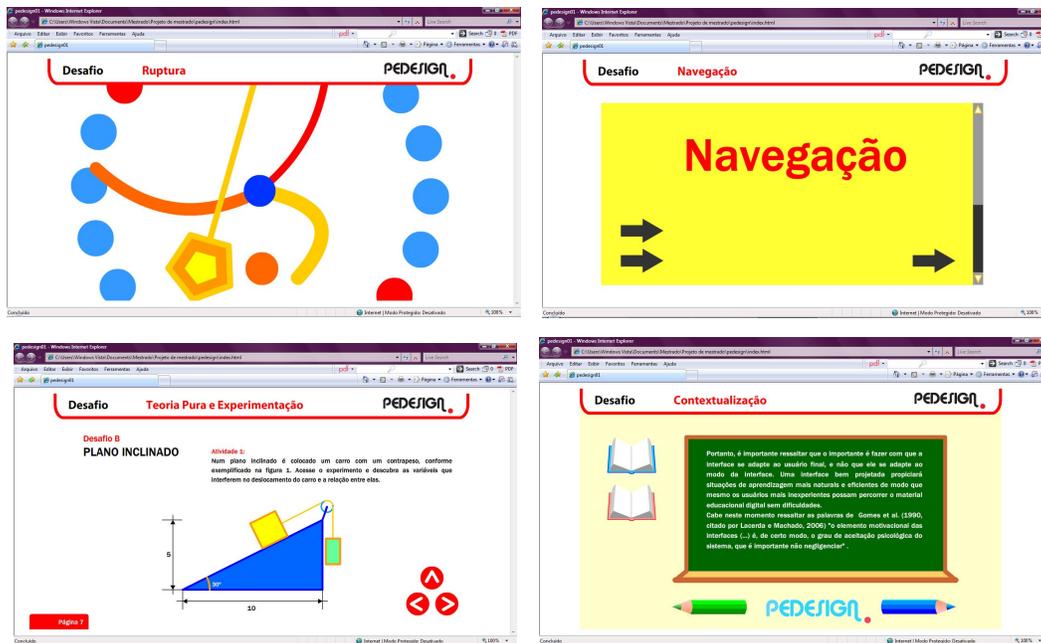


Figura 2: Alguns desafios do PEDESIGN

5. Considerações Finais

Os objetos produzidos neste projeto tiveram como público-alvo alunos de disciplinas presenciais e à distância nos cursos de licenciatura, pós-graduação e extensão desta universidade. Para garantir sua reutilização, estes foram submetidos ao padrão LTSC de metadados e cadastrados no repositório CESTA⁵. Este padrão descreve e estrutura as informações do objeto, facilitando sua adaptação a qualquer curso ou atividade de ensino. Desta forma, estes materiais poderão ser encontrados em qualquer site de busca.

6. Referências Bibliográficas

- AMANTE, Lúcia; Morgado, Lina. Metodologia de concepção e desenvolvimento de aplicações educativas: o caso dos materiais hipermedia. In: **Discursos**. Lisboa, Portugal. [III Série, número especial]: 27-44, junho 2001.
- DURAN, David; VIDAL, Vinyet. Tutoria: aprendizagem entre iguais: da teoria à prática. Tradução Ernani Rosa. – Porto Alegre: Artmed. 2007
- MORÁN, José Manuel (org.). Novas tecnologias e mediação pedagógica. São Paulo: Papyrus, 2000.
- PALOFF, Rena M. e PRATT, Keith. **O Aluno Virtual: um guia para trabalhar com estudantes on-line**. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- ZABALA, Antoni. **A Prática Educativa: como ensinar**. Porto Alegre: ARTMED, 1998.

⁵ CESTA – Coletânea de Entidades de Suporte ao uso de Tecnologia na Aprendizagem. Disponível em: <http://www.cinted.ufrgs.br/CESTA/>