

CRIAÇÃO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM APOIADO POR UMA FERRAMENTA NA GESTÃO DO DESENVOLVIMENTO

Pedro Heleno Isolani (UDESC-CEAVI)

Adilson Vahldick, Gerando Menegazzo Varela e Jaison Ademir Sevegnani (UDESC-CEAVI)

Existem várias ferramentas de autoria de objetos de aprendizagem, algumas não específicas para esse fim que podem ser utilizadas, como editores de texto, de apresentações, editoração gráfica e de páginas de hipertexto. Entretanto, não basta a produção em si, mas também a definição de um processo, atividades, tarefas e os atores envolvidos. Devido ao crescimento da oferta de cursos de ensino à distância, nos quais são incorporados ambientes de aprendizagem cada vez mais iterativos e adaptativos à interação do usuário, vê-se a necessidade da criação de um ambiente capaz de gerenciar o processo de criação de objetos de aprendizagem. Quanto maior o número de pessoas envolvidas, maior a dificuldade de controlar o processo de desenvolvimento e integração dos resultados desenvolvidos. Tal processo de desenvolvimento se torna ainda mais complexo, pois é necessário, muitas vezes, de equipes multidisciplinares, em que cada envolvido no desenvolvimento possa desempenhar pequenas tarefas para a composição do produto final. A partir da necessidade da criação dessa ferramenta e baseado em um protótipo de ferramenta desenvolvido por Vahldick e Knaul (2010), foi desenvolvida uma ferramenta, capaz de gerenciar esse processo de forma parcial com a metodologia Sophia (PESSOA; BENITTI, 2008) e o projeto instrucional proposto por Filatro (2008). Cada indivíduo é associado a um papel dentro de uma equipe do projeto e, a partir dessa atribuição, ele pode desempenhar sua função na construção de unidades de aprendizagem. Estas unidades são compostas de objetivos, atividades, conteúdos e formas de avaliação, os quais são especificados pelo coordenador do projeto junto do professor conteudista que constrói o roteiro da unidade. Um roteiro possui seus slides e tarefas a serem cumpridas para a produção do roteiro. Cada tarefa está associada a um usuário responsável, que pode ser um designer ou programador. À medida que as tarefas forem sendo concluídas, o coordenador validará as mesmas. Quando uma unidade estiver concluída, o professor conteudista poderá apontar as conformidades e as não-conformidades para os objetivos traçados na unidade em questão. De acordo com as não-conformidades, poderão ser geradas novas tarefas e revisões dos roteiros. Além disso, a ferramenta também consegue gerar um pacote SCORM com o conteúdo da unidade. A ferramenta foi desenvolvida num ambiente web, trazendo benefícios quanto à mobilidade para membros remotos da equipe. O apoio na produção com base numa ferramenta, centralizando assim o processo, permite maior rapidez na tomada de decisões, pois a equipe direciona todo o progresso nessa ferramenta.

Palavras-chave: Objeto de aprendizagem; Design instrucional; SCORM

Referências Bibliográficas

FILATRO, A. **Design instrucional na prática**. São Paulo: Pearson Editora, 2008.

PESSOA, M. C., BENITTI, F. B. V. **Proposta de um Processo para Produção de Objetos de Aprendizagem**. In: Hífen, Uruguaiana, v.32, no. 62, p.172-180. 2008.

VAHLDICK, A.; KNAUL, J.C. **Ferramenta web para gerenciamento da produção de objetos de aprendizagem**. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 21., 2010. João Pessoa.