

502

**DESIGN DE OBJETOS APRENDIZAGEM: CO-AUTORIA ENTRE DESENVOLVEDORES, ALUNOS E EDUCADORES.** *Simone Rocha da Conceicao, Omar Salib, Matheus Stival Berlesi, Alexandre Morales, Mônica Baptista Pereira Estrázulas, Italo Modesto Dutra (orient.)* (UFRGS).

Uma Incubadora de Objetos de Aprendizagem foi criada, pelo Laboratório de Estudos em Educação a Distância (Le@d.CAp), para viabilizar a elaboração de objetos voltados às necessidades da Educação Básica que necessariamente suportem: a) a customização elaborada pelos usuários; b) o salvamento de versões customizadas a partir do original (co-autoria); c) a reusabilidade de qualquer uma das versões; e, por fim, d) a disponibilização de objetos originais e customizados em repositório de livre acesso. Os requisitos descritos implicam em uma simultaneidade de ações no processo de criação de cada objeto de aprendizagem (OA) que podem ser descritas por: a) o desenvolvimento de atividades pedagógicas reais, em uma escola de educação básica; b) o registro e organização de dados relativos a essas atividades; c) a análise dos processos cognitivos envolvidos (aprendizagem); d) o desenvolvimento de protótipos de OAs a serem incorporados nas atividades em andamento. Esse método difere do que vem sendo reportado na literatura sobre os OAs na medida em que os educadores são parte integrante da equipe de desenvolvimento ao invés de simplesmente receberem roteiros que determinam o modo como tais objetos devem ser usados. Este trabalho tem por objetivo mostrar os primeiros resultados do design de um OA construído nessa Incubadora, a partir das demandas geradas pelos professores e alunos da 5ª e 6ª séries do Ensino Fundamental do Colégio de Aplicação da UFRGS (Projeto Amora/CAp/UFRGS).