

018

MODELAGEM TECNOLÓGICA DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM: PROCEDIMENTOS CRIATIVOS. *Carolina Spesatto Pogliessi, Evelise Anicet Ruthschilling (orient.)* (UFRGS).

A pesquisa consiste no desenvolvimento de três objetos de aprendizagem a distância, são eles: o jogo Lógicas Criativas, disponibilizado na Internet e em *cd-room*; o exercício Livro de Artista e o repositório de conhecimentos Idéias Criativas, disponíveis na Internet e associados a um banco de dados. Esse conjunto de OAs tem por objetivo dar apoio ao professor na condução de atividades que estimulem a descoberta das lógicas criativas dos alunos. O método de investigação adotado consistiu, num primeiro momento, na pesquisa de recursos disponíveis na Internet e análise das ferramentas educacionais construídas na UFRGS. Frente aos objetivos do projeto, foi feito um estudo dos formatos utilizados, das interfaces digitais e da estrutura de informação. A partir desse levantamento, foram criados esquemas estruturais dos OAs. Num segundo momento, foi construído um protótipo e disponibilizado para uso e crítica dos alunos e da equipe. Foi feita uma análise das questões levantadas pela utilização e uma posterior adaptação dos projetos. Atualmente, a pesquisa encontra-se em fase de finalização das ferramentas bem como de seu ambiente de inter-relação. Como resultado deste projeto, estamos construindo dois OAs de acesso *online* e *offline* para professores e alunos e um ambiente disponível à comunidade acadêmica com o registro do conhecimento construído. Os objetos construídos se complementam no apoio ao processo criativo do aluno, pois oferecem a atividade prática, o exercício lúdico e a reflexão teórica. (BIC).