

PALEOGRAFIA: CRIAÇÃO DE UM ESPAÇO INTERATIVO A PARTIR DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM

Ana Regina Berwanger¹
Lizete Dias de Oliveira²
Marlise Giovanaz³
Érico Fernandes Moraes⁴

Introdução: O presente trabalho se propõe a construção de três objetos de aprendizagem sobre a Paleografia, a serem aplicados em disciplinas dos cursos de Arquivologia e Biblioteconomia. Esses objetos de aprendizagem serão utilizados nas disciplinas de Paleografia A, História dos Registros Humanos e Introdução aos Estudos Históricos aplicados à Ciência da Informação, como auxiliares na apresentação e discussão desse tema nas disciplinas. A história da escrita, seus suportes e instrumentos são discutidos amplamente no desenvolvimento desses currículos, o que torna a disponibilização de objetos de aprendizagem, paralelos à sala de aula, muito importantes na constituição dessas formações. Seguindo esse intuito, o trabalho pretende proporcionar um espaço de interatividade entre os estudantes e os documentos antigos e o conhecimento produzido sobre eles. Esses objetos se constituem de mapas e imagens interativas que oferecem informações e interpretações a respeito da história da escrita, construindo uma noção de temporalidade que torna possível a compreensão de suas transformações no decorrer do tempo.

Objetivos: O trabalho tem como objetivo principal a construção de três objetos de aprendizagem que possuem associação direta com os conteúdos das disciplinas supra-citadas. A intenção fundamental do trabalho é construir um ambiente interativo onde o aluno possa realizar exercícios associados ao tema da paleografia.

Objeto 1: Mapas e imagens interativas que ofereçam ao aluno a possibilidade de construção do conhecimento sobre a história da escrita nas diversas civilizações e ao longo do tempo, criando uma linha de tempo que torne possível a visualização da evolução das diversas formas de registro da escrita.

Objeto 2: Através de imagens e do estudo de objetos, intenta compreender os diversos suportes, os principais instrumentos e as diversas receitas de tintas utilizadas para a escrita e para o registro de informações de forma geral.

Objeto 3: Transcrever e analisar documentos utilizando recursos que permitam ao aluno exercitar e corrigir a transcrição de documentos de forma autônoma, seguindo a Norma Brasileira de Transcrição.

Metodologia: Para a realização deste projeto optou-se pela utilização da linguagem HTML (Hyper Text Markup Language). Tal escolha foi feita levando-se em consideração a facilidade de programação e sua ampla utilização. Aliado a isso, está sendo usado o software Dreamweaver 8.0 (Adobe/Macromedia Inc.), já que o mesmo permite visualizar tanto o código-fonte do sítio em edição (o objeto de aprendizagem), quanto o resultado final (a interface vista pelo usuário), lembrando

¹ Professor na Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Especialista em Arquivologia, ana.berwanger@ufrgs.br.

² Professor na Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Doutora em Arqueologia, lee7@ufrgs.br.

³ Professor na Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Doutoranda em História, marlise.giovanaz@ufrgs.br.

⁴ Erico Fernandes Moraes - Bolsista SEAD, acadêmico na unidade.

que o software usado possui uma ferramenta de upload do sítio diretamente para um endereço da Internet (domínio virtual). Uma vez definida a ferramenta para a criação do Objeto de Aprendizagem, foi criada uma página de hipertexto com layout simples e objetivo para servir de modelo ao restante do sítio. Esta página modelo possui uma região de edição no centro, este modelo de página também é conhecido como *Template*. A partir daí, a tarefa de criação de novas páginas se torna muito mais fácil, bastando inserir na região de edição, já mencionada, o conteúdo desejado (formulários, imagens, textos, animações).

Resultados: O projeto vem sendo desenvolvido desde março de 2007 e encontra-se em fase inicial de implantação, ainda não estando disponível on-line.

Conclusão: Como conclusão parcial podemos indicar uma análise realizada em outros sites sobre o tema da Paleografia, onde foi possível identificar uma escassa disponibilidade de informações e de instrumentos interativos de aprendizagem nesse campo do conhecimento, o que qualifica ainda mais o trabalho a ser realizado nesse projeto.

Palavras-Chave: educação a distância, objetos de aprendizagem, ambiente virtual de aprendizagem.