

DESENHO DIDÁTICO:
POSSIBILIDADES E LIMITES NO AMBIENTE DE APRENDIZAGEM
MODLE

Autor: **KELLY FERNANDES PEREIRA**

Banca examinadora: Prof. Dr. Marco Silva (presidente e orientador); Prof^a Dr^a Lúcia Regina Goulart Vilarinho ; Prof^a Dr^a Edméa Oliveira dos Santos (UERJ)

Data da defesa: 15/12/2010

RESUMO

O computador *online* tem ampliado as possibilidades de oferta de educação por meio dos ambientes virtuais de docência e aprendizagem. É comum, no entanto, encontrar, nesses ambientes, cursos *online* que subutilizam suas potencialidades pela inadequação do desenho didático, isto é, da disposição de conteúdos e de estratégias de comunicação e aprendizagem. A pesquisa parte desse problema e tem como objetivo geral analisar a produção dos desenhos didáticos dos módulos de um curso construído em um projeto interinstitucional denominado Formação de Professores para Docência Online, no que tange a: interatividade, hipertextualidade e usabilidade. Em consonância com esse objetivo, foram definidas as seguintes questões de estudo: a) que objetivos direcionaram a produção do desenho didático de cada módulo?; b) como esses objetivos definem os conteúdos, os acionamentos das interfaces e as estratégias de avaliação propostas nos módulos?; c) o desenho didático e a mediação docente promoveram interatividade, hipertextualidade e usabilidade?; d) quais as estratégias mais recorrentes utilizadas na produção dos seus desenhos didáticos?; e e) quais os limites e as potencialidades do Moodle para produzir interatividade, hipertextualidade e usabilidade na produção do desenho didático? O referencial teórico contempla: a) a educação *online* na cibercultura; b) ambientes virtuais de aprendizagem; e c) desenho didático sob a perspectiva da interatividade, usabilidade e hipertextualidade. A metodologia adotada abordagem qualitativa. Instrumentos para coleta de dados: análise documental, observação participante, formulário e questionário. Os resultados revelam que: a) os objetivos se direcionaram à prática docente e à aprendizagem *online*, consoantes com as disposições de interatividade e aprendizagem definidas no ambiente virtual; b) os objetivos devem

estar articulados com os conteúdos, atividades e estratégias de avaliação, visando à cocriação e colaboração entre os aprendizes; (c) na mediação docente, há possibilidade de interatividade, hipertextualidade e usabilidade por meio das interfaces do ambiente virtual quando se dispõe de desenho didático baseado nesses princípios e recursos; (d) os recursos do Moodle mais utilizados em desenho didático foram “página web” e fórum articulando textos e expressão multimidiática; (e) o Moodle propicia, na produção do desenho didático, potencialidades na construção textual e participativa por meio das interfaces do ambiente. Com base nesses resultados, a pesquisa pretende contribuir com a construção da qualidade na educação *online*, na formação de professores para docência *online* e, especificamente, na produção do desenho didático.

Palavras-chave: Educação *online*. Desenho didático. Interatividade. Hipertexto. Usabilidade