



Evento	Salão UFRGS 2017: XIII SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2017
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Ferramenta de Learning Design para projeto de unidades de aprendizagem
Autores	GUILHERME SILVA DE MELLO REGIO PIERRE DA SILVA
Orientador	FERNANDO BATISTA BRUNO

RESUMO: Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) são importantes ferramentas para auxiliar o processo de ensino/aprendizagem, assim como para disponibilização e compartilhamento de material, comunicação e interação entre alunos e professores. Atualmente, a UFRGS disponibiliza à sua comunidade (e fornece suporte), os ambientes Moodle, Navi e Rooda, que são utilizados tanto em atividades de ensino a distância, como também para apoio ao ensino presencial. O Departamento de Design e Expressão Gráfica (DEG) vem desenvolvendo, desde 2003, um AVA específico para as necessidades de suas disciplinas, o HyperCAL *online*. Este aplicativo é utilizado por alunos e professores e vem continuamente sendo atualizado, disponibilizando novas ferramentas a cada ciclo de desenvolvimento. O presente projeto tem por objetivo estender as funcionalidades do HyperCAL *online* através do desenvolvimento e implementação de uma ferramenta visual de *Learning Design*. Esta ferramenta está sendo elaborada com tecnologias consideradas padrão para a web, como XML, HTML 5, CSS 3 e JavaScript (através da aplicação das bibliotecas livres jQuery, jQuery UI e Raphaël JS). A interface da aplicação é baseada em mapas conceituais, possibilitando organizar e associar diferentes elementos (atividades, participantes, recursos, *etc.*) de diversas maneiras, definindo atividades e recursos para cada participante do processo de ensino/aprendizagem (não somente aluno e professor, mas também coordenadores e monitores). Os projetos elaborados nesta ferramenta serão armazenados no banco de dados do HyperCAL online como arquivos XML conforme o padrão IMS-LD (*Instructional Management System – Learning Design*), que é uma linguagem padronizada, utilizada para modelar processos de ensino/aprendizagem, que pode ser processada por máquinas. O uso do IMS-LD se justifica pela possibilidade de interoperabilidade entre diferentes sistemas que este padrão oferece. A interface está sendo desenvolvida para funcionar em diferentes plataformas, como computadores desktop, tablets e smartphones e seu código considera as possibilidades de adaptação a telas de diferentes tamanhos.

Palavras-chave: learning design, objetos de aprendizagem, ambiente virtual de aprendizagem.