

072

PROJETO APRENDI APRENDIZAGEM DINAMIZADA POR OBJETOS TECNOLOGIA PARA MÚLTIPLAS PROPOSTAS ONDE A ARTE É O FIO CONDUTOR. *Sandro de Melo Piazza, Maria Cristina Villanova Biazus (orient.) (UFRGS).*

Com o crescimento da educação a distância trazido pela Internet, torna-se cada vez mais necessária a criação de ferramentas pedagógicas que possibilitem uma maior interação entre ser humano e computador. Os agentes pedagógicos são, neste caso, excelentes ferramentas de ensino-aprendizagem. Estes agentes pedagógicos têm a função de dinamizar as apresentações e tornar mais atraente e prazerosa a relação entre aprendizes e computador, buscando através da interatividade incrementar a motivação, condição que leva a um aprendizado eficaz. Para que possam realmente atingir tais objetivos, os agentes podem ter diversas facetas, características ou personalidade própria, e, embora animados e muitas vezes com um aspecto mais lúdico, têm um papel sério e importante nos ambientes de aprendizagem, podendo ser utilizados em todas as áreas do conhecimento. O trabalho desenvolvido neste projeto volta-se para o planejamento gráfico e design visual de ambientes virtuais de aprendizado e agentes pedagógicos (personagens animados). Para a criação e confecção dos personagens e das imagens que irão ilustrar os ambientes, são utilizadas ferramentas como o desenho à mão livre e programas como o Photoshop e o Corel Draw. Após planejamento, pesquisa e fase de criação, os personagens passam por processo de animação com programas como o Macro Media Flash - Action Script.. A pesquisa desenvolvida durante a participação neste projeto fez aumentar as minhas perspectivas com relação ao campo das Artes Visuais e da Informática na Educação, pois através da análise e produção do material pedagógico passei a compreender o trabalho colaborativo em equipe. (PIBIC).