

A contribuição dos objetos de aprendizagem para o ensino da teoria da cor na educação a distância

Actas de Diseño (2018, diciembre)
 Vol. 26, pp. 68-73. ISSN 1850-2032
 Fecha de recepción: marzo 2013
 Fecha de aceptación: julio 2016
 Versión final: diciembre 2018

Patrícia Thormann Thomazi (*)

Resumo: O presente artigo tem por objetivo propor estratégias didáticas direcionadas aos objetos de aprendizagem (OAs), para o ensino da teoria da cor em ambientes virtuais na formação superior a distância. Para consecução do trabalho foram considerados os conteúdos da teoria da cor: evolução das teorias históricas, sínteses cromáticas, psicologia da cor, disco de cores de Johannes Itten e o disco corrigido, dimensões, escalas, paletas, contrastes e harmonias. Foram investigadas para definição das melhores estratégias, metodologias presenciais do ensino da teoria da cor, objetos de aprendizagem em ambientes virtuais focados na área em questão, instrumentos de avaliação, pesquisas de opinião com o público interessado e os principais autores e publicações dos conteúdos abordados. A combinação destes estudos deu origem as propostas de objetos de aprendizagem apresentadas neste artigo. A futura construção destas propostas e sua efetiva aplicação no ensino superior garante uma abrangência de assimilação, ressignificação e troca de conhecimentos em ambientes virtuais de aprendizagem.

Palavras chave: Objetos - Aprendizagem - Ensino a distância - Teoria da cor - Estratégia didática - Ambiente virtual - Ciberespaço - Design.

[Resumos em espanhol e português e currículo em p. 72-73]

Introdução

A definição e construção de Objetos de Aprendizagem (OAs) são importantes processos para o ensino a distância, em qualquer área do conhecimento. Mesmo sabendo que existem diversas diretrizes relacionadas a aplicação destas transformações metodológicas, cada disciplina ou conteúdo tem suas características e peculiaridades no desenvolvimento de estratégias didáticas. Sendo assim, buscou-se através deste artigo analisar estratégias didáticas para o ensino da teoria da cor através de objetos de aprendizagem, para interação em ambientes virtuais, no ensino superior.

Objetivou-se propor opções mais adequadas de objetos de aprendizagem, para o ensino da teoria da cor na educação superior a distância.

Para que este processo seja realmente significativo, foi necessário selecionar os conteúdos da teoria da cor para, posteriormente, definir os objetos de aprendizagem. Estes conteúdos foram selecionados a partir de uma disciplina presencial dos cursos superiores de Design da Universidade Luterana do Brasil - ULBRA. Foi selecionada uma disciplina presencial e alguns de seus conteúdos, pois se observarmos as novas tecnologias relacionadas a formação superior, inevitavelmente passaremos por um processo transitório entre as metodologias de ensino presencial e a distância.

Para que esta transição seja feita da melhor forma, foi de suma importância pesquisar as características e os tipos de objetos de aprendizagem utilizados em ambientes virtuais.

Neste contexto nos apropriamos de alguns fundamentos de David A. Willey, Carmem Lúcia Graboski da Gama, Carlos Alves Rocha, Romero Tavares, Pierre Lévy, entre outros autores, para direcionar nossas escolhas. Assim,

foi possível analisar e propor as melhores possibilidades, para o ensino a distância, da teoria da cor através de objetos de aprendizagem.

Objetos de aprendizagem

As reflexões sobre Objetos de Aprendizagem (OA's) abordam questões sobre o mundo virtual e ciberespaço, que possui definições conforme o seu sentido. Segundo Lévy (2000, p. 74) os mundos virtuais possuem diferentes sentidos, dentre eles iremos destacar dois, pois estão diretamente ligados aos objetos de aprendizagem:

- Mundo virtual como possibilidade de cálculo computacional, a partir de um modelo digital de entradas fornecido por um usuário. Alguns exemplos de aplicação deste sentido são: programas de edição, banco de dados, simulações interativas, etc.
- Mundo virtual como dispositivo de informação, onde o usuário pode controlar um representante de si mesmo. Alguns exemplos da adaptação deste sentido são: jogos RPG em rede, videogames, simuladores, realidades virtuais, etc.

A partir desta organização com relação aos sentidos do mundo virtual podemos definir que “ciberespaço é um espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias de computadores” (Lévy, 2000, p. 102).

Pensando no ciberespaço, no que este proporciona de interação para o desenvolvimento e aprendizagem dos usuários, encontramos “a animação interativa que facilita a compreensão de modelos abstratos na medida em que