

Oficina de Design: Sistema Colaborativo de Gestão de Aprendizagens

Vitor Marmelo | 2006
vmarmelo@gmail.com

Vitor Marmelo (n. 1972) é professor do Quadro de Nomeação Definitiva do 5º Grupo. Mestre em Tecnologia Multimédia pela Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto. Licenciado em Artes Plásticas-Pintura pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. Aluno Bolseiro, ao abrigo do Programa Erasmus na École Nationale Supérieure des Beaux-Arts - Departamento de Arte Multimédia - Paris.

O processo educacional é parte integrante desta sociedade em permanente mutação, onde a acção pedagógica sente necessidade de alcançar respostas às inquietações geradas pelo paradigma da transformação, característico da era da comunicação e onde o conhecimento não é estático, onde nada é definitivo, onde só ensina quem aprende.

A Internet põe hoje ao dispor das comunidades escolares um mundo de informação muito vasto, que possibilita a realização de trabalhos de investigação em áreas variadas do currículo, assim como a aquisição de técnicas para a recolha e o tratamento de informação. A sua utilização no âmbito das disciplinas artísticas poderá, neste contexto, representar uma maior valia no que concerne a ampliação das capacidades de leitura e descodificação de mensagens visuais, por parte dos alunos. Para além disto, as TIC (Tecnologias de Informação e de Comunicação) podem dar um precioso contributo para aperfeiçoar e melhorar os contextos tradicionais das áreas artísticas e de expressão visual. Foi partindo destas premissas e perante a verificação de que, actualmente, o número de aplicações educacionais dedicadas às Artes Visuais disponíveis na *Web* é pouco significativo – situação que se agrava ainda mais quando considerada a realidade nacional – que desenvolvemos aquele que é o primeiro ambiente educacional virtual em língua portuguesa, dedicado exclusivamente à

aprendizagem de conteúdos directamente relacionados com as Artes Visuais, a **Oficina de Design**.

A Oficina de Design é uma plataforma educacional que pretende dar uma nova perspectiva ao ensino das Artes Visuais aos alunos do 3º ciclo do ensino básico e do secundário. Procura-se desta forma, contribuir para a difusão de conhecimentos e aprendizagens relativas ao ensino das Artes Visuais em geral, com incidência particular no domínio do ensino do design.

A plataforma foi concebida segundo um modelo teórico enquadrado pela "Aprendizagem Colaborativa Apoiada por Computador (CSCL) e através de módulos baseados na Internet. Estes assentam numa estrutura tecnológica e comunicacional com recurso a ferramentas *Open Source* de que são exemplos o servidor *Web* do tipo *Apache* e o sistema base de dados relacional MySQL.

Pretende-se desta forma demonstrar que um sistema de aprendizagem colaborativo baseado na Internet não é apenas uma disciplina cujo professor incorpora estratégias colaborativas e as apresenta numa página da *Web*, mas um novo modelo educativo, com estratégias pedagógicas que aproveitam as qualidades inéditas das novas tecnologias de comunicação, com o objectivo de capacitar os alunos e as instituições educacionais para a sociedade de informação.

Para saber mais:

Marmelo, Vitor; Oficina de Design: Sistema Colaborativo de Gestão de Aprendizagens; Dissertação de Mestrado em Tecnologia Multimédia; FEUP; Porto, Dezembro de 2004.

Pode aceder à Oficina de Design em: <http://www.oficina-design.btuga.net>

Sites de interesse sobre o assunto:

<http://www.gnu.org>

<http://www.ansol.org/filosofia/softwarelivre.pt.html>