



ConstruMed

Metodologia para construção de materiais educacionais
digitais baseados no design pedagógico

**Exemplos da abordagem da experiência estética
em
Materiais educacionais digitais**



Exemplos da abordagem da experiência estética em MEDs

1) Memorial Minas Gerais – Vale/Belo Horizonte

Projeto interativo elaborado pela SuperUber, dotado de uma base tecnológica sofisticada para um museu de grande porte, com mais de 30 salas.

Todas as interfaces são customizadas e elaboradas especialmente para os textos, vídeos, animações e áudios do Museu.

O projeto inclui também interfaces que permitem acessar alguns conteúdos no iPhone, iPod touch e iPad.

O vídeo com as principais instalações pode ser visualizado através do endereço <http://vimeo.com/19228499>, postado em janeiro de 2011.



-Sala do Modernismo

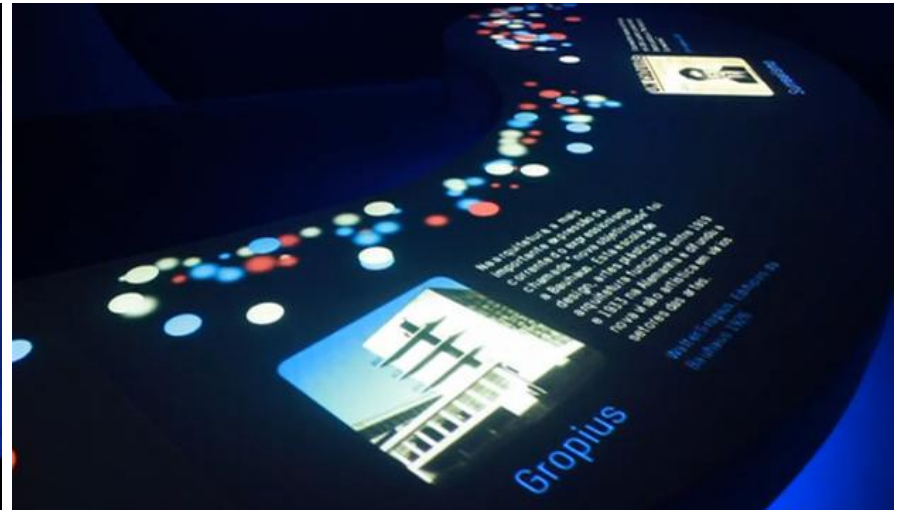
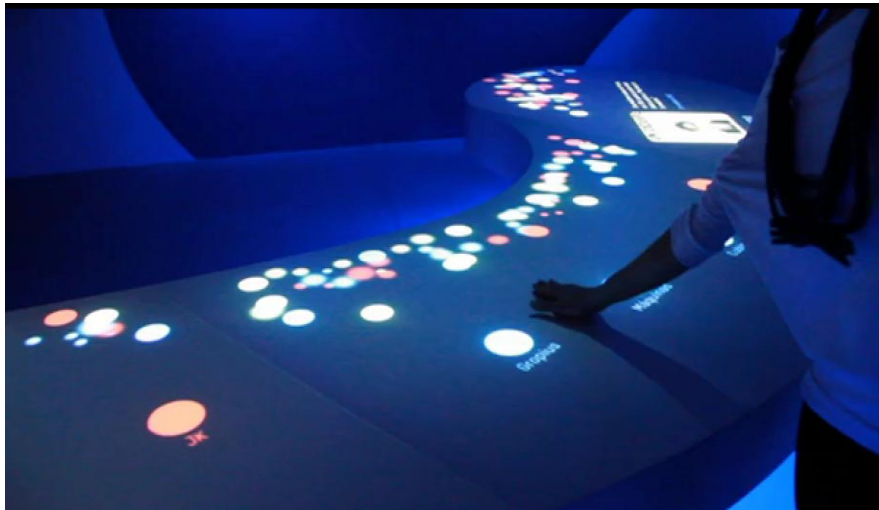
Há uma “mesa interativa”.

Vários círculos de cores diferentes movimentam-se, onde o visitante pode acessar informações regionais, brasileiras e mundiais sobre o modernismo.

O usuário escolhe uma informação e toca no seu respectivo círculo.

Imediatamente aparece a imagem e textos informativos.

Há também uma preocupação com ambientação do local, propiciando o rompimento das ações cotidianas.



Sala do Modernismo

Fonte: Memorial Minas Gerais – Vale



- **Sala Rupestre**

o visitante percorre uma caverna dotada de pinturas rupestres.

Ao tocá-las surge uma animação mostrando as pinturas em movimento e informações a respeito.

A prática ocorre através de sensores eletrônicos e animações interativas. Mais uma vez observa-se a preocupação com uma ambientação diferenciada que permite a imersão do sujeito no tema abordado.



Sala Rupestre

Fonte: Memorial Minas Gerais – Vale



2) Jogo EducaTrans

Voltado para o Ensino Fundamental e Médio, o jogo simula o trânsito diário, abordando a educação no trânsito através da proposição de situações-problema.

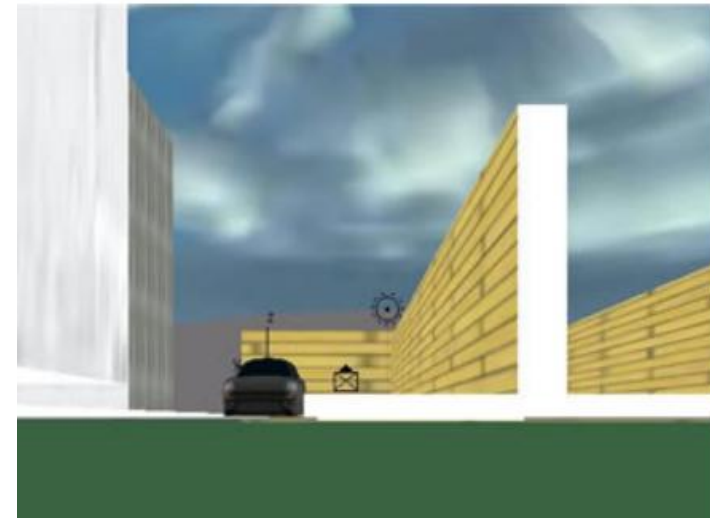
Inicialmente o jogador escolhe se irá atuar como pedestre, ciclista ou motorista.

Todos eles iniciam a sua trajetória num mesmo ponto e necessitam atingir o mesmo destino no menor tempo e com o menor risco à sobrevivência. O objetivo é chegar ao destino com o máximo de energia e o mínimo de tempo para conquistar o tesouro.

Em sua trajetória o usuário interage com diferentes vias, sinalizações de trânsito, pedestres, ciclistas e automóveis.



Vista superior do jogo Educa Trans



Vista 3D do jogo Educa Trans



O jogo possibilita a experiência estética ao usuário uma vez que o transporta para um espaço onde, por um novo olhar, o sujeito encontra a oportunidade de refletir a respeito do tema abordado através da experimentação.

Quanto mais o sistema possibilitar a “livre descoberta” do conteúdo pelo usuário e menos fornecer conceituações gratuitas, maior será a intensidade da experiência estética.

Isso porque, através da investigação exploratória, o aluno encontra a oportunidade de, a seu tempo e seguindo o seu raciocínio, conhecer e testar as variáveis do objeto de estudo, apropriando-se deste conteúdo e construindo um efeito de sentido para ele.



Dessa forma o jogo EducaTrans também possibilita ao usuário o desenvolvimento de **conhecimentos** - leis de trânsito e sinalização de vias; **habilidades** - transitar com segurança no trânsito; e **atitudes** - criação e aplicação de estratégias de ação para chegar primeiro, mas de forma prudente para não ser punido.

Além disso, propicia-se também ao sujeito a comparação das suas escolhas com as dos outros jogadores competidores (colegas, jogadores online ou ainda manipulados pelo sistema), analisando e avaliando o seu desempenho.



Abordagem da experiência estética em Meds

O intuito é possibilitar situações em que o aluno, através do diálogo possibilitado pelo MED, possa identificar e simular a interatividade com o objeto de estudo de forma similar às ocorrentes no mundo real, desenvolvendo um ensaio entre o saber conhecer, saber fazer e saber ser perante o referido objeto de estudo e seus possíveis desdobramentos.

Durante essa trajetória, em cada momento em que o aluno se permitir ser “retirado” momentaneamente do mundo em que vive e, a partir de um novo olhar, interagir com a essência do objeto de estudo, ele estará vivenciando uma experiência estética.



E, no momento em que o sujeito se permitir observar um conteúdo, conceito, sem a interferência externa e sem medo de errar, ele estará conquistando o direito de ir além das convenções e conceitos pré-existentes e construir efeitos de sentido para o objeto de estudo, ou até mesmo, criar algo até então nunca pensado antes.



GREIMAS, Algirdas Julien (1987). De l'imperfection. Périgueux: Pierre Fanlac, 1987.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS. Dicionário de Semiótica. Trad. De Alceu Dias Lima e outros. São Paulo, Cultrix, 1989.

OLIVEIRA, Ana Cláudia de. **ESTESIA E EXPERIÊNCIA DO SENTIDO**. Cadernos de Semiótica Aplicada, vol. 8, nº2, dezembro de 2010. Disponível em: <<http://seer.fclar.unesp.br/casa/article/view/3376>>. Acesso em: 13/07/2014.

PIAGET, Jean. Epistemologia genética. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

RAMALHO E OLIVEIRA, Sandra R. **Imagem também se lê**. São Paulo: Edições Rosari, 2005.

SUPERUBER. **Memorial de Minas Gerais – Vale**. Disponível em: <<http://vimeo.com/19228499>>. Acesso em 20/07/2014.

ASSIS; FICHEMAN; CORRÊA; NETTO e LOPES. **EducaTrans: um Jogo Educativo para o Aprendizado do Trânsito**. Revista Novas Tecnologias na Educação. V.4 Nº 2, dezembro, 2006. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14278/8191>>. Acesso em 05/07/2014.