

---

## O Museu Virtual SAGRES como um ambiente de aprendizagem construtivista

Ana Carolina Bertoletti<sup>1</sup>, Sérgio Roberto Kieling Franco<sup>2</sup>

<sup>1</sup> PGIE/UFRGS ICEG/UPF

Caixa Postal 611 Fone: (54) 316-8354 Passo Fundo, RS, BR

<sup>2</sup> PGIE/FAED/UFRGS

Av. Paulo Gama, 110 – Prédio 12201 – Sala 810 Porto Alegre - RS

carolina@upf.br, franco@edu.ufrgs.br

***Abstract.** This paper has as objective to do an analysis of the SAGRES virtual museum under the optics of Jean Piaget's theory. The necessary requirements are also discussed for the development of construction environments.*

***Resumo:** O foco de estudo desse resumo é analisar um ambiente de aprendizagem informal, onde existe a criação de novidades no conhecimento já adquirido anteriormente, através da interação do sujeito com o meio. O ambiente não parte de uma interação social forte para construir o individual, existe sim uma interação entre o sujeito-sujeito e sujeito-objeto, mas como uma forma para auxiliar a colaboração e a construção de soluções por parte dos alunos. Foram levantados três requisitos para que um ambiente seja construtivista: o ambiente deve fornecer ferramentas adequadas para permitir uma interação muito forte entre o aluno (sujeito) e o objeto (de estudo); o professor deve ser visto como um problematizador; e o ambiente deve saber lidar com o erro e a avaliação. O SAGRES trabalha com três diferentes tipos de usuários, cada um com suas funcionalidades. As funcionalidades de apoio ao professor são às tarefas para autoria de visitas, de acompanhamento dos alunos durante o processo de aprendizagem e de avaliação dos resultados obtidos. As funcionalidades de apoio ao aluno correspondem às ferramentas de comunicação e edição que auxiliam a aprendizagem no museu virtual. As funcionalidades de apoio ao visitante são: suporte à pesquisa na Web, suporte a múltiplas representações de fenômenos e problemas estudados e suporte à comunicação assíncrona. Ao analisar o SAGRES de acordo com as funcionalidades descritas acima, é possível verificar pontos importantes no sistema que demonstram sua afinidade com as características de ambientes construtivistas apontadas anteriormente. Sendo assim podemos citar: a existência de ferramentas que possibilitam a interação entre o sujeito-computador e sujeito-sujeito; o professor como problematizador; o erro como um trampolim; a rejeição ao conteúdo pronto; o estímulo à colaboração, diálogo e trabalho em grupo; a oferta de múltiplas representações dos fenômenos e problemas estudados. Para finalizar, a análise de um ambiente de aprendizagem depende muito do uso que se faça dele. O professor que não tenha como prática pedagógica o uso da concepção de Piaget, não conseguirá tirar proveito construtivo de um ambiente com esse paradigma.*