

Projeto DEXA - uma investigação sobre o design de experiências de aprendizagem

André Mendes Pinto¹, Duilio Castro Miles¹, Karen Selbach Borges^{1*}

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus*
Osório. Osório, RS.

*Orientador(a)

Segundo John Dewey, a qualidade da experiência oferecida aos estudantes é determinante para a aquisição e retenção do conhecimento, além de ser importante para o engajamento dos mesmos nos processos de aprendizagem. Assim, o projeto DEXA tem como hipótese de pesquisa que é possível melhorar a experiência de aprendizagem de estudantes dos níveis técnicos e tecnológicos aplicando metodologias de design no processo de planejamento e elaboração dessas experiências. Vemos como necessário adentrar o cenário de ensino-aprendizagem realizando uma investigação sobre os diferentes tipos de metodologias de design de aprendizagem, as formas de integração da tecnologia digital ao aprendizado e instrumentos que auxiliem na avaliação da qualidade das experiências de aprendizagem. A pesquisa que está sendo desenvolvida é exploratória e iniciou com uma revisão sistemática de literatura a fim de esclarecer as diferenças entre design instrucional, educacional e de aprendizagem, identificar as metodologias de design existentes e critérios de avaliação. A partir disso, tomamos conhecimento sobre os princípios de Design Universal, selecionamos a metodologia ADDIE (acrônimo de Analyze Design Develop Implement Evaluate) para ser testada com um componente curricular de um dos cursos do campus Osório e criamos um instrumento de avaliação da qualidade da experiência de aprendizagem, visto que não foi encontrado um modelo pronto. O formulário criado com a ajuda da ferramenta Google Forms encontra-se em processo final de validação. Paralelamente estamos compilando os resultados de nossa pesquisa em um eBook sobre design de experiências de aprendizagem no contexto da educação profissional e tecnológica, utilizando a ferramenta Papyrus Author. Como resultado dessa pesquisa esperamos conseguir auxiliar os professores a desenvolverem experiências de aprendizagem mais significativas e adaptadas aos seus alunos, melhorando a qualidade do ensino e diminuindo os índices de retenção e evasão de alunos.

Palavras-chave: Aprendizagem; Experiência; Design.