

INTRODUÇÃO

É latente a busca pela mudança da educação convencional. Cada dia mais as plataformas digitais têm se inserido nos modelos de ensino, de forma a tentar atender as demandas da geração millennial. Os agentes desta geração carregam competências inatas de interação, de multitarefa, autoria e influência de seus pares; Neste contexto, os ambientes de web, especificamente as plataformas de ensino, deveriam se aproximar da complexidade do aprendizado humano, porém a visualização do aprendizado apenas como um processo de recepção de conteúdos, despreza o potencial criativo e inovador de seus usuários.

Plataformas EaD ainda são projetadas de maneira a deixar os estudantes como agentes passivos na construção do seu conhecimento. Segundo Toffer (1995) em sua analogia, os estudantes devem ser tratados como *prosumers*, definindo produtor e consumidor como sendo a mesma pessoa, defendendo que “Por trás dessa monumental realocação de poder, reside uma mudança no papel, na significação e na natureza do conhecimento”, ressaltando assim a necessidade de implementar uma mudança conceitual nas plataformas Ead através do design metacognição.

OBJETIVOS

- Promover a autonomia do estudante, como ser pensante.
- Desenvolver uma mudança conceitual nas plataformas de EaD.
- Evidenciar ao aprendiz o seu papel social.

HIPÓTESE

Desenvolver um projeto de design de interface natural que proporcione o desenvolvimento de esquemas de aprendizado, promovendo o protagonismo na construção do aprendizado e conscientizando o estudante sobre seu papel ativo na comunidade global.

TRABALHOS FUTUROS

Como trabalhos futuros, deve-se proporcionar o vislumbamento de mapas de buscas desenhados a partir da navegação em grafos feita pelos estudantes ao utilizarem plataformas de Ead.

REFERÊNCIAS

DELORS, Jacques (Coord.). **Os quatro pilares da educação**. In: Educação: um tesouro a descobrir. São Paulo: Cortez, 1998 p. 89-102.

CENSOEAD.BR. **Relatório Analítico de Aprendizagem a Distância no Brasil**. Disponível em: <http://ead.fanese.edu.br/site/wp-content/uploads/2018/03/Censo_EAD_2016-2017.pdf>, 2019.

GADOTTI, Moacir. **Qualidade na Educação: Uma Nova Abordagem**. 1 ed. São Paulo: Editora e Livraria Instituto Paulo Freire, 2010, 7 p.

MARQUES, C. V. M. EICA – **Estruturas Internas Cognitivas Aprendentes: Um Modelo Neuro-Computacional aplicado à instância psíquica do Sistema Pessoa em Espaços Dimensionais**. Tese de Doutorado. Rio de Janeiro: COPPE/ UFRJ, 2017.

TOFFLER, Alvin. **Criando uma nova civilização: a política da terceira onda**. Rio de Janeiro : Record, 1995. 142p.

PETERS, Dorian. **Interface Design for Learning: Design Strategies for Learning Experiences**. Estados Unidos da America: New Riders, 2014.

World Wide Web Consortium. **Making the Web Accessible**. Disponível em: <<https://www.w3.org/standards/webdesign/accessibility>>, 2019.

MÉTODOS

Benchmarking



Figura 1 - Benchmarking

- Mapa de empatia (foco no estudante)
- Lean canvas (análise do problema)
- MVP (geração de protótipo)
- XP - Spike (geração de protótipo)