

## **Desenvolvimento colaborativo de objetos digitais de aprendizagem e sua usabilidade pedagógica na abordagem interdisciplinar do tema depressão em contextos educacionais**

Edilene Cândido da Silva, Eduardo Silva dos Santos, Luciana da Silva Morais, Marília Gabriella Lima Lira da Silva, Monielle Gomes da Silva do Amaral, Paulo Guilherme Muniz Cavalcanti da Cruz, Raíssa Araújo da Silva, Rodrigo Rodrigues Melo de Lima, Tobias Ferreira da Rocha Neto, Zelda Simplicio de Sales Caldas, Dennys Leite Maia, Apuena Vieira Gomes

Instituto Metrópole Digital - Universidade Federal do Rio Grande do Norte  
Campus Universitário Lagoa Nova, CEP 59078-970, Caixa Postal 1524, Natal/RN - Brasil  
+55 (84) 3342-2216

{edilenecandido, eduardos, mariliagabriella, monielle, paulocruz, tobiasrocha, zeldacaldas}@ufrn.edu.br, lmorais2006@hotmail.com, {araujoraissa502, rodrigorodriguesml}@gmail.com, {dennys, apuena}@imd.br

### **ABSTRACT**

In education, digital information and communication technologies can enable a set of actions inherent in teaching and learning processes in different dimensions. In this article we highlight the methodological strategies that subsidize the construction of digital didactic artifacts and resources that can be used in teaching-learning situations. These resources, denominated in the literature as Learning Objects (LO), have among their characteristics the intention to subsidize the teaching work in the construction of activities that favor the processes of teaching and learning, with the support of educational technologies. A proposal for a platform composed of LO to approach the depression in a classroom perspective is presented in a perspective that allows students, teachers and the community in general to have access to information about this topic in a dynamic, playful way and interactive. The stages that permeated the development of the proposal, the theoretical concepts that helped in the composition of the LO and the didactic resources produced by the work team are described during the text. It is hoped that this proposal will achieve positive results, as preliminary research demonstrates students' interest in learning more about the subject in a way that is articulated with the school curriculum.

### **RESUMO**

No âmbito da educação, as tecnologias digitais de informação e comunicação podem viabilizar um conjunto de ações inerentes aos processos de ensino e de aprendizagem, em diferentes dimensões. Neste artigo evidencia-se as estratégias metodológicas que subsidiam a construção de artefatos e recursos didáticos digitais que possam ser utilizados em situações de ensino-aprendizagem. Tais recursos, denominados na literatura como Objetos de Aprendizagem (OA), têm entre suas características a intenção de subsidiar o trabalho docente na construção de atividades que favoreçam os processos de ensino e aprendizagem, com o apoio de tecnologias educacionais. Apresenta-se, então, uma proposta de uma plataforma composta por OA para abordar em sala de aula, o

tema depressão em uma perspectiva que possibilite aos estudantes, professores e comunidade em geral terem acesso a informações sobre esse tema de uma forma dinâmica, lúdica e interativa. São descritos durante o texto as etapas que permearam o desenvolvimento da proposta, os conceitos teóricos que auxiliaram na composição do OA e os recursos didáticos produzidos pela equipe de trabalho. Espera-se que esta proposta alcance resultados positivos, uma vez que as pesquisas preliminares demonstram o interesse por parte dos estudantes em conhecerem mais sobre o tema, de forma articulada com o currículo escolar.

### **Descritor de Categorias e Assuntos**

J7. [Computers in other systems]: science and Health education

### **Termos Gerais**

Objetos de Aprendizagem, Design Instrucional, Metadisciplina

### **Palavras-Chave**

Objetos de Aprendizagem, Tecnologias Educacionais, Design, Metadisciplina

### **1. INTRODUÇÃO**

As tecnologias digitais de informação e de comunicação (TDIC) oportunizam maior acesso à rede mundial de computadores nas diversas finalidades e áreas do conhecimento. No âmbito da educação, tais tecnologias podem viabilizar um conjunto de ações inerentes aos processos de ensino e de aprendizagem, em diferentes dimensões. Assim, as TDIC oportunizam o trabalho colaborativo entre os pares, no sentido destes planejarem estratégias e criarem condições para o desenvolvimento de práticas pedagógicas que façam uso dessas tecnologias e que potencializam o aprendizado dos estudantes.

Nesse sentido, este artigo trata de uma ação desencadeada por estudantes de um Mestrado Profissional de uma universidade pública federal no nordeste brasileiro, com foco no uso de TDIC para a Educação. Busca assim, demonstrar a usabilidade pedagógica de uma plataforma digital, cujo objetivo é viabilizar

recursos didáticos que abordem o tema depressão no contexto escolar.

Essa iniciativa aconteceu em função da percepção do grupo de trabalho de que este é um tema que atinge pessoas indistintamente. Este fato é demonstrado através dos crescentes índices noticiados constantemente nos veículos de comunicação, acerca de pessoas das mais diversas idades e segmentos da sociedade que foram diagnosticadas com Depressão. Em consonância, pode-se destacar um relatório global que foi lançado pela Organização Mundial da Saúde indicando que o número de casos de depressão aumentou 18% entre 2005 e 2015: são 322 milhões de pessoas em todo o mundo, a maioria mulheres. No Brasil, a depressão atinge 11,5 milhões de pessoas (5,8% da população), enquanto distúrbios relacionados à ansiedade afetam mais de 18,6 milhões de brasileiros (9,3% da população) [4].

Dada a relevância deste tema, evidenciou-se trazer essa discussão para a sala de aula de forma interdisciplinar no tema transversal Saúde (mental), considerando relevância de trazer temas tão importantes quanto este para a discussão no cenário educativo.

Busca-se também salientar neste artigo as estratégias metodológicas praticadas no decorrer de uma disciplina do referido Mestrado, cujo foco é demonstrar conceitos e práticas que subsidiam a construção de artefatos e recursos didáticos digitais que possam ser utilizados em situações de ensino-aprendizagem. Esta é uma das definições trazidas pela literatura [7] para conceituar Objetos de Aprendizagem (OA), e que foi utilizada como referência principal para a definição de nossa proposta de trabalho.

O artigo está organizado em 04 seções principais: A Introdução, onde descreve-se a relevância da temática e os aportes teóricos que levaram à decisão por este tema; a Metodologia, onde explica-se os processos que foram definidos para a construção da proposta; os Resultados e Discussões, onde apresenta-se todas as etapas do processo de desenvolvimento dos objetos de aprendizagem, assim como os recursos utilizados para o desenvolvimento destes, e a seção Considerações, onde são apresentados os caminhos percorridos pelas equipes ao longo do desenvolvimento do OA, assim como as aprendizagens decorrentes do trabalho colaborativo entre as equipes, as dificuldades do processo e expectativas de aplicação da proposta em contextos escolares.

## 2. METODOLOGIA

Trata-se de um estudo aplicado, com vistas à elaboração de objetos de aprendizagem com o foco no tema depressão. O processo de estudo está centrado em método para o desenvolvimento de aplicações educativas descrito mais adiante. O método compõe-se de quatro fases. São elas: análise, desenho, desenvolvimento e implementação/avaliação.

O processo de desenvolvimento foi composto por equipes de trabalho multidisciplinares entre os alunos do curso (Pedagogos, Designers, Programadores, Professores da Educação Básica, dentre outros). O objetivo era fazer com que os integrantes pensassem juntos em propostas de OAs que contemplassem a utilização de tecnologias digitais e com usabilidade pedagógica - utilização de sistemas digitais com objetivos educacionais aplicados em

contextos de ensino-aprendizagem - sendo esta um requisito essencial para o desenvolvimento das propostas.

São apresentados a seguir alguns conceitos e aportes teóricos que foram fundamentais para a ideiação e desenvolvimento de nossa proposta de trabalho.

### 2.1 Metadisciplina: uma metodologia colaborativa para o desenvolvimento de objeto digital de aprendizagem

Considerando os múltiplos temas que a disciplina Desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem (OA) prevê em sua ementa (Classificação, Características e Padrões de Objetos de Aprendizagem, Design Instrucional, Projeto de Desenvolvimento de OA e Usabilidade Pedagógica de OAs), os docentes optaram pelo trabalho no âmbito da proposta da Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), onde de acordo com [6]:

a organização do conteúdo pode se valer bastante do entendimento dele mesmo, criando um processo cíclico onde a própria disciplina pode ser objeto de projeto. Assim, são adotadas práticas colaborativas, onde os alunos ajudam a construir a disciplina e organizar seus conteúdos, enquanto os docentes se utilizam de um pensamento estrutural da mesma, para a condução do processo. [6]

Denomina-se de metadisciplina, pois, o percurso traçado pelas equipes durante o projeto de desenvolvimento do OA, uma vez que enquanto da apropriação dos conceitos relacionados às características e usabilidade dos objetos de aprendizagem em contextos educacionais, também foi possível definir o nosso próprio OA, com a intencionalidade pedagógica voltada para o tema da depressão e de que forma este tema poderia ser discutido com o apoio de recursos didáticos digitais.

### 2.2. Definição da ideia

Organizadas as equipes de trabalho, passou-se a definição das ideias para o desenvolvimento do OA que seria proposto em cada grupo de estudo. A discussão (tempestade de ideias) norteou a definição do tema a ser pesquisado e gerou a palavra “*Depressão*”, neologismo trazido pela equipe, que simboliza a intenção de tratar o tema da depressão de uma forma lúdica, dinâmica, com marcas dialogais e “sem pressão”, pensando não só na polêmica que o tema sempre suscita, mas também buscando caminhos para que o assunto seja discutido de uma forma em que os jovens sintam-se acolhidos na discussão e co-participantes do processo.

### 2.3. Levantamento de requisitos

Definido o tema, a proposta de trabalho foi apresentada à turma para que no decorrer dos 30 dias letivos fossem estabelecidas entregas periódicas, e assim as equipes fossem orientadas pelos docentes e estes poderem avaliar de forma processual o andamento dos trabalhos.

Considerando a necessidade de construir uma proposta de objeto de aprendizagem acessível a educadores e alunos - público alvo inicial bem como pessoas da sociedade em geral que estivessem interessados em acessar conteúdos relacionados ao tema da

depressão, de uma forma dinâmica e interativa. Considerou-se que o OA seria um ambiente multimídia online, desenvolvido na plataforma Wix<sup>1</sup>, permitindo assim que o objeto de aprendizagem digital seja colaborativo e que novos elementos possam ser inseridos.

A escolha pela plataforma Wix se deu por esta ser gratuita, de navegação considerada simples pelas equipes envolvidas no projeto e pela viabilidade da mesma para o atendimento das especificidades da proposta. Nessa plataforma também é possível criar e editar as páginas, arrastar elementos entre si, adicionar animações, incluir textos, imagens, botões de navegação, *slideshow*, vídeos, músicas e várias outras funcionalidades, o que traz uma gama de recursos que podem ser explorados em nossa proposta.

Estabelecida a plataforma, o passo seguinte foi a delimitação de conteúdos que poderiam ser abordados, tais como sessões de entrevistas com profissionais da área da saúde, depoimentos de pessoas que já tiveram depressão, *links* para artigos que tratem sobre o tema, propostas pedagógicas para professores trabalharem o tema em sala de aula, e, para estudantes, *links* de jogos e aplicativos, trazendo orientações de como prevenir a depressão. Para além disso, tem espaço com fórum para discussões e comentários.

Para melhor dinamizar as atividades e direcionar as demandas dentre os membros da equipe, foi utilizada a proposta de distribuição das atividades entre os membros da equipe, considerando as áreas profissionais de cada integrante, conforme modelo proposto por [3]:

- **Equipe Pedagógica (Pedagogos/Professores da Educação Básica):** Concepção de documentos e seleção de conteúdos;
- **Equipe Técnica (Programadores):** Criação/manutenção da plataforma online;
- **Equipe Design e Multimídia (Designers/Técnico em Audiovisual):** Criação de materiais gráficos (marca, infográficos e outras peças) e audiovisual (animação em vídeo).

Embora as equipes tenham demandas distintas, estas trabalharam de forma colaborativa, buscando atender ao modelo proposto por [3]. Todas as etapas do processo de desenvolvimento dos objetos de aprendizagem serão descritas na seção Resultados e Discussões, assim como os recursos utilizados para o desenvolvimento das propostas.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

O projeto “Depressão” foi elaborado, desenvolvido e publicado no site de mesmo nome<sup>2</sup>, e suas etapas de concepção, design, desenvolvimento e produção, assim como os percursos traçados pelas equipes envolvidas, foram orientadas pelos aportes teóricos e discussões que serão descritas a seguir.

#### 3.1. Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação - TDIC e Objeto de Aprendizagem - OA

<sup>1</sup> Disponível em: < <https://pt.wix.com/> > Último acesso em 04 de out. 2017

<sup>2</sup> Disponível em: <https://despressaoppgite.wixsite.com/despressao>. Acesso em 07 de out. 2017

As transformações ocorridas no mundo contemporâneo, desencadeadas por inovações tecnológicas, repercutem em todas as áreas, principalmente na escola, que vem modificando aos poucos, em função das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) sua maneira de ensinar e aprender. Para [2]:

Não há dúvidas de que as novas tecnologias de comunicação e informação trouxeram mudanças consideráveis e positivas para educação. Vídeos, programas educativos na televisão e no computador, sites educacionais, softwares diferenciados transformaram a realidade da aula tradicional, dinamizam o espaço de ensino-aprendizagem, onde antes predominava a lousa, giz, o livro e a voz do professor.

As mudanças que os usos das TDIC trouxeram para educação são inúmeras e se trabalhadas de maneira coerente e direcionadas, poderão maximizar a aprendizagem, tornando-a significativa. Nesse contexto os objetos de aprendizagem (OA) se destacam, pois, possibilitam ao professor o trabalho com recursos digitais na mediação da aprendizagem.

Para [7], objeto de aprendizagem pode ser “qualquer recurso digital que possa ser reutilizado para o suporte ao ensino”. [5] definem *Objetos de Aprendizagem* como:

Recursos digitais que podem ser usados, reutilizados e combinados com outros objetos para formar um ambiente de aprendizado rico e flexível. [...] podem ser usados como recursos simples ou combinados para formar uma unidade de instrução maior.

O produto foco deste trabalho baseia-se na amplitude da definição de [7], pois foram gerados vários objetos de aprendizagem que podem ser reutilizados para a aprendizagem em diversos contextos dentro ou fora da sala de aula. Todos os OAs convergem para a temática abordada, o combate à depressão. Destaca-se como OA a própria plataforma “Depressão” e nela contidas animação multimídia, imagens, textos e sons nos depoimentos e entrevistas lá inseridos.

É importante destacar que a construção de um OA deve, assim como qualquer outro recurso, estar ancorada em objetivos de aprendizagens específicos, com uma abordagem didática que favoreça seu uso e assim possa potencializar o ensino e aprendizagem.

#### 3.2. Contextualizando o tema depressão no âmbito educacional

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC)<sup>3</sup> ancorada nos princípios da Constituição Federal de 1988, na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996) e nas Diretrizes Curriculares da Educação Básica (DCEB) “direcionam a educação brasileira para a formação humana integral e para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva. Pensando nesse aporte legal, a temática depressão, está inserida no tema transversal Saúde (Mental) que merece destaque nos dias atuais, em vista do grande número de pessoas acometidas pela doença em âmbito geral e o avanço da estatística de suicídio no Brasil.

Somando-se a isso, o mês de setembro reabre a discussão com a campanha nacional que acontece desde 2015, denominada de

<sup>3</sup> [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/pdf/1\\_BNCC-Final\\_Introducao.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/pdf/1_BNCC-Final_Introducao.pdf)

“Setembro Amarelo”, com o objetivo de alertar e prevenir a população contra o suicídio. Para tanto, é pertinente tratar desse tema no contexto na educação, trazendo a discussão para a sala de aula de forma interdisciplinar.

A Organização Mundial de Saúde produziu uma série de recursos dirigidos a grupos sociais e profissionais específicos que são particularmente relevantes na prevenção do suicídio, o SUPRE, o qual informa que “suicídio é um fenômeno complexo que tem atraído a atenção de filósofos, teólogos, médicos, sociólogos e artistas através dos séculos; de acordo com um filósofo francês Albert Camus, em O Mito de Sisyphus, esta é a única séria questão filosófica.”

O livreto PREVENÇÃO DO SUICÍDIO: Manual para Professores e Educadores, produzida e publicada por [4], trata o suicídio:

Como um sério problema de saúde pública, este demanda nossa atenção, mas sua prevenção e controle, infelizmente, não são uma tarefa fácil. As melhores pesquisas indicam que a prevenção do suicídio, enquanto factível, envolve uma série completa de atividades, abrangendo desde a provisão das melhores condições possíveis para congregar nossas crianças e jovens através de um tratamento efetivo dos distúrbios mentais até um controle ambiental dos fatores de risco. Elementos essenciais para os programas prevenção do suicídio são o aumento da percepção e a disseminação de informação apropriada.

Para consolidar o interesse da construção desse objeto de aprendizagem para fins educacionais, foi realizada uma pesquisa quantitativa/qualitativa por uma integrante do projeto, que atua como professora de Matemática em uma turma de 9º ano do Ensino Fundamental em uma escola pública. Contabilizando 29 respondentes, o questionário apresentado aos estudantes conteve perguntas que buscavam investigar o grau de interesse destes pelo tema a ser abordado na referida disciplina. As figuras de 1 a 4 demonstram o grande interesse dos estudantes pelo tema:

Você acha importante discutir sobre a depressão na escola?

29 respostas



Figura 01 – Questionário sobre o tema depressão

Você gostaria de discutir sobre o tema depressão nas aulas de matemática?

29 respostas

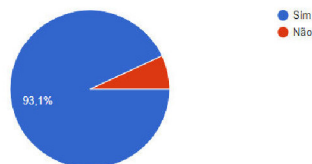


Figura 02 – Questionário sobre o tema depressão

Você conhece alguém que tem ou já teve depressão?

29 respostas

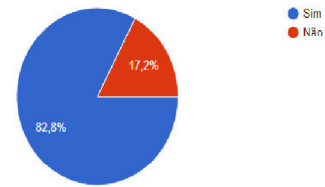


Figura 03 – Questionário sobre o tema Depressão

Gostaria de conhecer um site com um ambiente divertido e animado que informa sobre a depressão, com depoimentos e palestras de profissionais ?

29 respostas

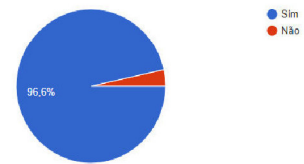


Figura 04 – Questionário sobre o tema depressão

Os gráficos apresentados demonstram a percepção dos estudantes acerca da relevância do tema e o desejo destes de conhecerem mais sobre esse tema, em uma proposta articulada com as práticas de sala de aula e relacionadas às demandas curriculares previstas.

### 3.3 Etapas de desenvolvimento do *Storyboard* Depressão

O artigo "Uma experiência para definição de storyboard em metodologia de desenvolvimento colaborativo de objetos de aprendizagem", serviu como elemento norteador para o desenvolvimento do OA, em função das ideias apresentadas e a proposta de estruturação indicada pelos autores referenciados na pesquisa do referido artigo: [8], [9], [10], [11] e [12], conforme a Tabela 01:

Tabela 01 – Fase das metodologias de desenvolvimento das aplicações educativas propostas por diferentes autores

	[8]	[9]	[10]	[11]	[12]
Etapa 1	Definição da ideia	Definição	Concepção	Escolha do Conteúdo	Levantamento de requisitos
Etapa 2	Planificação	Desenvolvimento	Realização	Análise	Análise
Etapa 3	Produção	Avaliação/ Manutenção	Testes e Validação	Mapa Conceitual	Projeto/ Prototipação
Etapa 4	Avaliação		Difusão	Arquitetura Navegacional	Testes/ Validação
Etapa 5	Distribuição		Exploração	Storyboard	
Etapa 6				Implementação	
Etapa 7				Documentação de uso	
Etapa 8				Utilização, avaliação e manutenção	

Fonte: Adaptado de [3].

Diante das propostas construídas pelos diferentes autores referenciados, destaca-se o trabalho de [3], quando pontuam que

pode-se entender o termo Objetos de Aprendizagem como uma aplicação educacional com principal característica e possibilidade de reutilização de seus recursos em diferentes contextos, construídos para servir como uma ferramenta de apoio para os professores em ambientes divergentes. [3]

Deste modo, considerando os aportes trazidos pela literatura, o modelo que melhor se adequaria a nossa proposta seria o modelo ADDIE. Em inglês a sigla sig-nifica Analy-sis - Análise, Design - Desenho, Devel-op-ment - Desen-volvi-mento, Imple-men-ta-tion - Imple-men-tação e Eval-u-a-tion - Avali-ação [1].

Cada uma dessas fases fornece sub-sí-dios para exe-cução da fase seguinte do processo Para o desenvolvimento do OA Despressão foram contempladas as etapas de Análise, Desenho e Desenvolvimento, conforme descrição a seguir:

- **Análise:** Nesta etapa foi desenvolvido o Relatório de Análise, documento inicial com a proposta do OA, as informações relacionadas à plataforma que seria utilizada, que abordagens pedagógicas seriam contempladas no OA (interacionista/socioconstrutivista), a justificativa para a escolha do tema e os recursos iniciais que seriam contemplados na plataforma;

- **Desenho:** optou-se pela escolha de conteúdos apresentados em mídias diversas, para ampliar as possibilidades de trabalho dos docentes que desejarem fazer uso do portal. A primeira mídia pensada foi uma animação, com a proposta de representar uma situação de aprendizagem relacionada ao tema depressão e, para isso, elaborou-se um *storyboard* com as falas, cenários e ações do personagem no decorrer da animação; as demais mídias foram selecionadas de forma que ampliassem os conhecimentos já trazidos na animação;

- **Desenvolvimento:** A partir da animação, foram pensadas as entrevistas e depoimentos, com profissionais da área ou pessoas que estão ou estiveram em tratamento contra a depressão, para serem aportadas em um blog onde os usuários do site pudessem fazer comentários sobre as postagens lidas; foram criadas também seções específicas para professores e alunos, onde foram alocados planos de aulas, dicas de sites, jogos e outros recursos que podem ser utilizados em sala de aula por estes; todas as mídias foram pensadas considerando os recursos que a plataforma wix pudesse contemplar e os softwares de edição/criação que a equipe de Design utilizassem para a criação dos artefatos pensados pela equipe;

As etapas de **Implementação e Avaliação** ainda serão analisadas pela equipe, uma vez que não houve tempo hábil para o delineamento dessas etapas no decorrer dos 30 dias em que o OA foi desenvolvido, contudo intenciona-se descrever a continuidade da proposta em publicações futuras. Demonstra-se a seguir algumas das telas do OA Despressão:



Figura 05 - Imagem inicial do OA animação, reproduzindo um ambiente de sala de aula.

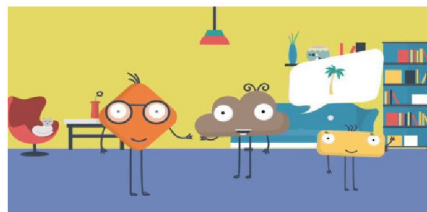


Figura 06 - Imagem do avatar, explicando a membros de sua família o que aprendeu na sala de aula sobre o tema depressão.

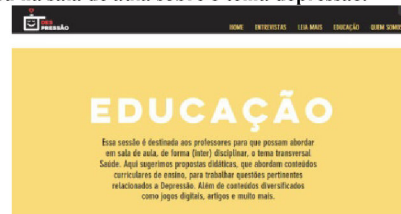


Figura 07 - Imagem da tela inicial da seção “educação” subdividida em “professor” e “aluno”.



Figura 08- Imagem da tela inicial do site, mostrando um infográfico com dicas para se viver melhor.

#### 4. CONSIDERAÇÕES

O projeto *Depressão* foi desenvolvido durante o mês de Setembro de 2017, no decorrer da disciplina Desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem. Considerando que esta ocorre apenas em um dia, a cada final de semana, houve uma expressiva limitação para a equipe no que tange ao tempo de desenvolvimento da proposta, haja vista a sistematização das ideias ser uma etapa fundamental para o desenvolvimento dos OAs. Com isso, ocorreram poucas oportunidades de discutirmos junto à equipe de forma presencial. Para minimizar esses efeitos, o grupo adotou ferramentas síncronas (*Whatsapp* e *Google Docs*) e assíncronas (*Trello*) para discutir as propostas e realizar as atividades sugeridas, o que foi um exercício positivo para trabalhar essas ferramentas colaborativas e definir as atividades de cada equipe.

Concluídas as etapas de desenvolvimento e implementação do OA *Depressão*, as quais foram consolidadas como uma experiência rica e permeada por múltiplos aprendizados. Considera-se assim, que não faria sentido descontinuar a proposta ao final da disciplina dada a sua relevância social e o engajamento que o tema trouxe ao grupo de trabalho.

Convém enfatizar que o OA *Depressão* foi apresentado em um evento acadêmico, organizado pelos estudantes do Mestrado Profissional, onde oportunizou-se à comunidade acadêmica e ao público em geral a avaliação de sua usabilidade e proposta pedagógica.

O OA foi muito bem recebido pelo público, desse modo optou-se por manter o site no ar, mesmo após o término da disciplina, fazendo inserções regulares, e produzir textos acadêmicos para ajudar na divulgação, favorecendo a criação de espaços para que os

docentes possam utilizar os recursos disponibilizados no site em suas aulas e os estudantes e a comunidade em geral possam usufruir desses mesmos recursos, trazendo também suas contribuições para a atualização do site.

Considerando que o projeto está em fase de desenvolvimento, ainda não se pode mensurar os seus efeitos frente ao público-alvo. Contudo, há uma perspectiva de que a proposta do projeto "*Despressão*" alcance resultados positivos, uma vez que as pesquisas preliminares demonstram o interesse por parte dos jovens da faixa etária do projeto de terem acesso a informações sobre o tema de uma forma dinâmica, lúdica e interativa.

## 5. REFERÊNCIAS

- [1] FILATRO, A. Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia. São Paulo: Ed.SENAC, 2008
- [2] KENSKI, Vani Moreira. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. Campinas, 2012.
- [3] OLIVEIRA, Kethure Aline de; AMARAL, Marília A.; BARTHOLO, Viviane de Fátima. Uma experiência para definição de storyboard em metodologia de desenvolvimento colaborativo de objetos de aprendizagem. *Ciências & Cognição, Paraná*, v. 15, n. 1, p.19-32, 09 abr. 2010. Disponível em: <<http://www.cienciasecognicao.org>>. Acesso em: 14 set. 2017.
- [4] OMS, Organização Mundial de Saúde. PREVENÇÃO DO SUICÍDIO UM RECURSO PARA CONSELHEIROS. Disponível em: <[www.who.int/mental\\_health/media/counsellors\\_portuguese.pdf](http://www.who.int/mental_health/media/counsellors_portuguese.pdf)> Acesso em 15 de set. 2017. Depression and Other Common Mental Disorders: Global Health Estimates. 2017. Disponível em <<http://apps.who.int/iris/bitstream/10665/254610/1/WHO-MSD-MER-2017.2-eng.pdf?ua=1>> Acesso em 09 de outubro de 2017.
- [5] SÁ FILHO, C. S.; MACHADO, E. de C. O computador como agente transformador da educação e o papel do Objeto de Aprendizagem. 2003. Disponível em: <[www.abed.org.br/seminario2003/texto11.htm](http://www.abed.org.br/seminario2003/texto11.htm)> Acesso em 19 ago de 2017.
- [6] SOUSA, C. E. M. de; SILVA, A. L. S. V. e; CAVALCANTE, R. N. Metadisciplina: Questões contemporâneas do Design na criação de metodologias de ensino. *Revista D.:Design, Educação, Sociedade e Sustentabilidade, Porto Alegre*, v.8 n.2, 38-53, 2016.
- [7] WILEY, D.A. (2000). *Connecting Learning Objects to Instructional Design Theory: a Definition, a Metaphor, and a Taxonomy*. Utah: Utah State University.
- [8] Vaughan, T. (1993). *Multimedia: Making it Work*. New York: Osborne McGraw-Hill.
- [9] Johnson, P. (1992). *Human Computer Interaction: Psychology, task analysis and software engineering*. London: McGraw-Hill International.
- [10] Costa, F.A. (1998). *Concepção de sistemas de formação multimídia: elaboração de um Guião de Autor*. Retirado em 14/10/2009, disponível em: <[www.minerva.uevora.pt/simposio/comunicacoes/fcosta/guiautor.htm](http://www.minerva.uevora.pt/simposio/comunicacoes/fcosta/guiautor.htm)>.
- [11] Oliveira, C.C.; Costa, J.W. e Moreira, M. (2001). *Ambientes informatizados de aprendizagem: produção e avaliação de software educativo*. São Paulo, SP: Papirus.
- [12] Bassani, P.B.S.; Passerino, L.M.; Pasqualotti, P.R. e Ritzel, M.I. (2006). Em busca de uma proposta metodológica para o desenvolvimento de software educativo colaborativo. *Revista Novas Tecnologias na Educação*, 4 (1), 1-10.