

APRENDIZAGEM E AUTONOMIA EM AMBIENTES VIRTUAIS: INTERFACE E ASPECTOS PEDAGÓGICOS

Marina Bortoluz Polidoro (PIBIC-CNPq), Eliana Maria do Sacramento Soares (orientadora), Cláudia Zamboni de Almeida (pesquisadora) - Depto. de Matemática e Estatística/Centro de Ciências Exatas e Tecnologia/UCS - mbpolido@ucs.br

O projeto de pesquisa AUTOAVA - Aprendizagem e Autonomia em Ambientes Virtuais: interface e aspectos pedagógicos - investiga as bases conceituais que orientam o desenvolvimento, a análise e a avaliação de ambientes virtuais de aprendizagem (AVA). O AUTOAVA é um dos subsistemas que integram o Laboratório de Ambientes Virtuais de Aprendizagem * LaVia e dessa forma contribui para a reflexão coletiva sobre as ações realizadas no grupo. Os AVAs são ambientes interativos de comunicação, que incorporam as características da linguagem da hipermídia em consonância com a proposta pedagógica. Nessa direção, a interação entre o sujeito/aprendiz e a proposta pedagógica é mediada pela interface gráfica. Assim o design de interface não é uma questão apenas decorativa: a articulação dos elementos visuais podem contribuir para provocar as interações do aluno, organizar as informações relacionadas aos temas de estudo, identificar o contexto a que se propõe o AVA (o interagente sabe que está no ambiente pelas características gráficas) e orientar a navegação (o interagente tem indicativos de acesso e navegação). Com base nessas considerações e em estudos relacionados ao design gráfico e à usabilidade foram analisados AVAs desenvolvidos pelos pesquisadores do LaVia. Além de avaliar as interfaces já criadas, foram elaboradas diretrizes para o planejamento e criação de novos ambientes. Nesses processos de planejamento gráfico são considerados aspectos como: entendimento da intenção do professor/pesquisador que concebe o ambiente, tanto nos aspectos pedagógicos como conceituais; criação da identidade e unidade visual; planejamento da funcionalidade da navegação com relação à identificação dos procedimentos interativos e categorias de conteúdo; adequação da tipologia para garantir a legibilidade; inserção de ferramentas interativas. Os resultados das avaliações fornecem dados para o planejamento e aperfeiçoamento dos AVAs, adequando as interfaces ao projeto das disciplinas ou cursos.

Palavras-chave: ambientes virtuais de aprendizagem, interface gráfica, design

Apoio: UCS, CNPq