

APRENDIZAGEM E AUTONOMIA EM AMBIENTES VIRTUAIS: INTERFACE E ASPECTOS PEDAGÓGICOS

Lariça Caren Poggere (BIC/UCS), Cláudia Zamboni de Almeida - Dept° de Matemática e Estatística/Centro de Ciências Exatas e Tecnologia/UCS - lcogger@ucs.br

O LaVia é um grupo de pesquisa que abrange vários subsistemas integrados. O AUTOAVA é um dos subsistemas. Seu foco de pesquisa é investigar as bases conceituais que orientam a abordagem sobre interface gráfica e aspectos pedagógicos relacionados aos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs). Um dos objetivos da pesquisa é verificar como os elementos da interface gráfica respondem às propostas pedagógicas, através de mensagens visuais e verbais de fácil entendimento e, também, como os elementos ou signos que compõem a interface de um AVA, estão relacionados com as ações do cotidiano humano e às práticas pedagógicas. No estudo sobre interface gráfica identificou-se cinco áreas: design (conceber ou planejar projetos de comunicação funcional e esteticamente adequados), comunicação (propor situações de diálogo, visual ou verbalmente, utilizando ferramentas de interação), semiótica (estudar as possibilidades de significação dos elementos por meio de signos que sinalizam e orientam as ações no ambiente), usabilidade (tornar o ambiente fácil de usar/navegar e de aprender), antropologia (associar aspectos da cultura humana - cotidiano - e o design, facilitando as relações no ambiente). O planejamento, a execução e a avaliação da interface gráfica respondem às preocupações do projeto, entre elas, criar estratégias pedagógicas para possibilitar o desenvolvimento de auto-avaliação e tomada de consciência no processo de aprendizagem. Considerando esses aspectos, cria-se Ambientes Virtuais de Aprendizagem, com propostas simples e funcionais em termos técnicos e estéticos. A interação entre o sujeito que interage e a proposta pedagógica ocorre por meio da interface gráfica. Por essa razão há a preocupação em compor esse sistema de signos, carregado de significado e expressão, evidenciando a proposta geradora do AVA. O desafio do projeto, no que se refere ao design de interface, é inter-relacionar a concepção pedagógica e a interação dos sujeitos às possibilidades que a linguagem hipermediática, característica dos AVA, oferece.

Palavras-chave: design de interface, ambiente virtual de aprendizagem, aspectos pedagógicos

Apoio: UCS