

DESIGN DE INTERFACES, USABILIDADE E FLUXO DE INFORMAÇÕES EM AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM

Alexandre Satyro Fortunati¹; João Fernando Marar²; João Pedro Albino³;
Maria da Graça Mello Magnoni⁴; Priscilla Aparecida Santana Bittencourt⁵
Renata de Oliveira Sbrogio⁶

¹ Mestrando da Pós-Graduação em TV Digital da FAAC – UNESP - alexandre.fortunati@etec.sp.gov.br

² Professor Dr. da Pós-Graduação em TV Digital da FAAC – UNESP - fermarar@fc.unesp.br

³ Professor Dr. da Pós-Graduação em TV Digital da FAAC – UNESP - ipalbino@fc.unesp.br

⁴ Professor Dr. da Pós-Graduação em TV Digital da FAAC – UNESP - sofia@fc.unesp.br

⁵ Mestranda da Pós-Graduação em TV Digital da FAAC – UNESP - priscillasant@gmail.com

⁶ Mestranda da Pós-Graduação em TV Digital da FAAC – UNESP - renata_sbrogio@hotmail.com

Grupo de trabalho: Design

Palavras-chave: Interfaces digitais. Usabilidade. Fluxo de Informação. Ambientes Virtuais de Aprendizagem.

Introdução: A educação tornou-se contínua, graças aos avanços tecnológicos, principalmente com a difusão da internet e a conexão por banda larga, que trouxeram uma nova realidade de acesso, produção e distribuição de informações, significando, assim, novas possibilidades de aprendizagem que pode ser realizada em qualquer lugar e a qualquer hora, por meio de diversos dispositivos tecnológicos. Seja em computadores pessoais, tablets ou smartphones, a informação é o produto inicial de todo processo educacional. Presencial ou virtual, toda aprendizagem, hoje, torna-se dependente do processo de receber, decodificar, re-mixar e compartilhar informação, para que, sendo então corretamente utilizada, aumentar as possibilidades de aprendizagem dessa informação. A transformação da informação em conhecimento é o objetivo principal de todo processo educacional. Saber receber e organizar essa informação corretamente não depende unicamente do agente receptor mas, principalmente do ambiente emissor dessa informação. Dentre as possibilidades de melhoria do fluxo informacional nos ambientes de aprendizagem podemos considerar como elementares os fundamentos de design de interfaces e usabilidade.

Objetivos: Verificar quais elementos e fundamentos do Design de Interfaces e de Usabilidade, aplicados em AVAs (Ambientes Virtuais de Aprendizagem) podem melhorar o fluxo de informações para, assim, melhorar os resultados no processo de aprendizagem.

Relevância do Estudo: A importância e o interesse sobre elementos e fundamentos do Design de Interfaces e de Usabilidade, aplicados em AVAs (Ambientes Virtuais de Aprendizagem), aumentaram nos últimos anos graças aos avanços tecnológicos e principalmente com a difusão da internet e a conexão por banda larga, que trouxeram uma nova realidade de acesso, produção e distribuição de informações, significando, assim, novas possibilidades de aprendizagem. Sendo assim há a necessidade e importância em estudar este assunto afim de melhorar o fluxo de informações e, conseqüentemente, melhorar os resultados no processo de aprendizagem do aluno.

Materiais e métodos: A pesquisa está sendo desenvolvida por meio de revisão bibliográfica, de natureza exploratória e descritiva, e estudo de casos, dividida em dois momentos: Fase 1- Pesquisa e revisão bibliográfica, leitura e interpretação do material. Fase 2, estudo de casos com AVAs escolhidos para análise das interfaces e usabilidade.

Resultados e discussões: É evidente que o estudo aqui proposto não compreende a totalidade e importância do assunto em questão, nem esgota as possibilidades de pesquisa no assunto além do que, o objeto deste estudo, em especial o uso de tecnologias na educação é não somente o âmbito dos ambientes virtuais de aprendizagem, segundo Magnoni, [...] exige pesquisas, conceituais e de campo, para analisar e avaliar práticas pedagógicas e formas de comunicação em uso corrente e também verificar quais os efeitos trazidos pela substituição do modelo de comunicação linear e unilateral para o modelo de comunicação multilateral das redes digitais sobre os modelos e práticas tradicionais de educação escolar. (MAGNONI, 2012, p. 99)

Nos dias atuais, com o advento da computação e internet móvel, os meios de obtenção de educação e informação tornam-se praticamente “ilimitadas” e desassociadas da condição tempo específico para estudar como, por exemplo, dias e horários pré-estabelecidos. Em qualquer hora, dia ou local é possível utilizar os meios de acesso a fim de adquirir e melhorar os conhecimentos através de sites e ferramentas de aprendizagem on-line.

Porém, o fato de possuir inúmeras facilidades (mobilidade e acesso à internet) não são os únicos fatores-chaves para o sucesso da aprendizagem e obtenção das informações destes usuários. Muitas outras questões técnicas e práticas devem ser consideradas, tanto tradicionais quanto inovadoras, a fim de agregar o máximo de qualidade e retorno para os seus respectivos clientes, sejam eles discentes ou docentes.

Conclusão: O resultado deste levantamento bibliográfico demonstrou até o momento que despejar uma grande quantidade de informações, tanto textuais quanto visuais, não pode ser vista como uma das melhores escolhas para a obtenção do conhecimento seja ele professor ou aluno. É preciso conciliar e estruturar de maneira adequada e, paralelamente, o fluxo de informações juntamente com a usabilidade e, ainda, agregar uma interface chamativa, mas, ao mesmo tempo, neutra e pouco exaustiva. Enfim, design, informações e usabilidade devem ser pensados e/ou repensados, a fim de garantir o retorno ideal do proposto. Somente desta forma, o objetivo central será alcançado, atingindo resultados positivos e coerentes com a realidade de um ambiente de aprendizagem inovador e de qualidade.

Referências

MAGNONI, Antonio Francisco; MAGNONI, Maria da Graça Mello. **A educação para os “meios e os fins”: a informação, o conhecimento e a comunicação na educação escolar básica e universitária.** Revista Ciência Geográfica - Bauru - XVI - Vol. XVI - (1): Janeiro/Dezembro – 2012. Disponível em:

http://www.agbbauru.org.br/publicacoes/revista/anoXVI_1/agb_xvi1_versao_internet/AGB_a_br2012_11.pdf Acesso em: 15 Ago. 2013.

NONAKA, Ikujiro. TAKEUCHI, Hirotaka. **Gestão do Conhecimento.** Porto Alegre: Bookman, 2008.

REATEGUI, Eliseo. **Interfaces para Softwares Educativos.** Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2007. <http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo9/artigos/1bEliseo.pdf> Acesso em: 02 Mai. 2014.