

Prototipagem de um Ambiente Virtual de Aprendizagem sob a luz de mapas mentais e flashcards

**Eduardo Letsch, Guilherme Pereira Nunes, Lucas Alves,
Augusto Weiand (orientador)**

Afiliação: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul –
Campus Osório, Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS

eduardoletsch@hotmail.com, guilhermepn76@gmail.com,
lucaspalves8@gmail.com, guto.weiand@gmail.com

Sendo educação um bem comum e indispensável a todos, há diversas formas e recursos disponíveis no mundo contemporâneo para aplicar e passar conhecimento. Tecnologia e educação são duas entidades que gradativamente estão se misturando e se tornando cada vez mais homogêneas, gerando cada vez mais diversos meios virtuais ou componentes tecnológicos para auxiliar o processo de aprendizado. Mesmo sendo uma área ainda pouco explorada, há diversas ferramentas que são consideradas interessantes para a desenvoltura acadêmica do corpo discente e que facilita o manejo do docente, por exemplo os flashcards. Também conhecidos como cartões educativos, são pequenos cartões que possuem uma pergunta em um lado e a resposta no outro, transformando, sistematicamente, o processo educacional em uma atividade mais dinâmica e mais facilmente realizada em grupos ou até mesmo de forma autodidata. Outra abordagem que auxilia nos estudos consiste no emprego de mapas mentais, que buscam se assemelhar as conexões neuronais, tornando-se uma representação gráfica mais amigável ao cérebro. Contudo, ambas abordagens não são encontradas em utilização conjunta, desta forma, o presente trabalho apresenta uma aplicação através de um meio virtual da união destas duas metodologias. Visando não apenas manter o desenvolvimento na parte teórica e aproximar da real aplicação do software, fora empregado o processo de prototipagem em papel. Snyder (2013), a define como "[...] uma variação do teste de usabilidade onde usuários representativos realizam tarefas realistas interagindo com uma versão em papel da interface que é manipulada por uma pessoa que 'simula o computador', a qual não explica como a interface funciona". Deste modo, estão sendo criadas e disponibilizadas para testes com o público externo ao desenvolvimento do projeto, diversas interfaces, a fim de possibilitar a implementação de um sistema agradável ao usuário. Durante os testes é analisado o comportamento do usuário, contemplando os objetivos propostos anteriormente. A preocupação com o usuário final é constante no desenvolvimento do projeto, pois é de evidente importância disponibilizar um sistema que dê liberdade e tenha funcionalidade simples para os seus utilizadores, proporcionando uma experiência agradável e intuitiva em constituir o seu próprio conhecimento. Como resultados preliminares destacam-se o desenvolvimento da prototipagem propriamente dita, com alguns testes iniciais entre o grupo de pesquisadores e alunos convidados, a implementação de alguns protótipos no AVA em desenvolvimento e testes funcionais relacionados às tecnologias implementadas nestes. Contudo, pretendem-se realizar mais testes visando a usabilidade das aplicações prototipadas de maneira a possibilitar a validação e verificação do nível de comunicação do protótipo. Estes, serão filmados - com o consentimento dos testadores, possibilitando uma delimitação da abrangência de seus modelos, se os mesmos obtiveram o alcance desejado e, se a metodologia aplicada ao desenvolvimento do software estava de acordo com o projetado.

Palavras-chave. Ambiente Virtual de Aprendizagem, Flashcards, Mapas Mentais.

Financiamento/Apoio: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - IFRS