

appAAPv2 - Remodelação das interfaces do appAAP utilizando design iterativo

Luís Felipe Auth¹, Mariano Nicolao^{1*}
*Orientador(a)

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus*
Canoas. Canoas, RS

Sabe-se que muitos estudantes apresentam dificuldades no processo de aprendizagem durante a sua vida escolar. Algumas causas do fracasso escolar são oriundas, em sua maior parte, dos sistemas de ensino que não conseguem atender às diversidades de necessidades presentes nas escolas, deixando de identificar onde se localizam as inadaptações à aprendizagem. Com o propósito de auxiliar na identificação de dificuldades enfrentadas pelos estudantes, aliado à busca por evidência de estratégias cognitivas que elaboram durante a resolução de situações-problema, desenvolveu-se o aplicativo appAAP - aplicativo de apoio à ação pedagógica. Destaca-se que este projeto é coordenado pelo professor Mariano Nicolao e vincula-se ao trabalho de doutoramento de Jaqueline Molon, professora do IFRS e aluna do Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação (PPGIE) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). A ferramenta digital, fruto da parceria entre as instituições mencionadas, tem por finalidade atender a demanda existente no IFRS Campus Canoas. O appAAP baseia-se no registro e análise de log, que são ações do usuário na ferramenta, durante a resolução de problemas. A análise desses logs leva a estratégia desenvolvida pelo aluno, sendo, cada log, indicativo de procedimento utilizado. O conjunto de procedimentos indica uma estratégia, sendo esses atrelados a ajudas de diferentes tipos. Com base nesses dados, e mapeamento prévio do professor, o software identifica a estratégia utilizada na resolução de cada questão. O primeiro ano de desenvolvimento do aplicativo teve como foco os requisitos funcionais, não enfatizando a usabilidade e a experiência do usuário no processo. Para conceber os testes da ferramenta se faz necessário uma remodelagem das interfaces, tornando o uso desse aplicativo dinâmico e divertido, e assim, estimulando sua adesão por parte dos alunos. Como bolsista do projeto, minhas atividades envolvem adequar as novas interfaces, tomando como base o design iterativo, que consiste no desenvolvimento do software em quatro etapas: análise de requisitos, design de solução, desenvolvimento e validação. Cada requisito analisado passa por essas etapas até ser validado em testes com usuário. Até o presente momento, as soluções se mostraram eficientes, recebendo uma avaliação satisfatória entre os alunos que testaram os componentes já desenvolvidos. Pretende-se, para as próximas etapas, preservar o mesmo processo utilizado nas adequações das interfaces.

Palavras-chaves: Aplicativo de apoio a ação pedagógica. Design iterativo.