

A Interface como Ferramenta Lúdica e Motivadora em AVA para Crianças Hospitalizadas

The Interface as Ludic and Motivating tool in VLE for Hospitalized Children

Bortolozzi, Josiane M.; Ms; PUCPR
josiane**ortolozzi**@yahoo.com.br

Kowalski, Raquel P. Glitz; Ms; PUCPR
raquel@raqueldesign.com.br

Hilu, Luciane; Ms; PUCPR
luciane.hilu@pucpr.br

Resumo

Para atender crianças que, devido a uma doença ou acidente, ficam longos períodos ausentes das atividades escolares e do convívio social, surgiu o projeto EUREK@Kids: um Ambiente Virtual de Aprendizagem para crianças hospitalizadas que promove a continuidade de sua educação escolar. O projeto prevê a construção de um AVA estruturado de acordo com os preceitos da aprendizagem colaborativa, design de interface, experiência do usuário e de usabilidade, voltado para o despertar da ludicidade e da motivação para a interação.

Palavras Chave: Design da Interação; AVA; Ludicidade.

Abstract

To take care of to children whom for an illness or it has caused an accident, are long absent periods of the activities of the school and of the social conviviality, it appeared the EUREK@Kids project: a Virtual Learning Environment for hospitalized children that helps to continue its education. The project focuses the construction of a structuralized VLE in accordance with the concepts of the collaborative learning, design of interface, experience of the user and the usability, directed it to awake of the ludic and the motivation toward the interaction.

Key words: Design of Interaction; VLE; Ludi.

Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

Introdução

Atendendo a Declaração Universal dos Direitos Humanos, às declarações da UNESCO, a Declaração de Salamanca, e ao Estatuto da Criança e do Adolescente, confirma-se a responsabilidade da sociedade frente à formação do indivíduo menor e de sua inclusão social, mesmo estando este em situações específicas, como a da inserção destes, em idade escolar, em contexto hospitalar.

Muitas das crianças em situação de hospitalização ficam impossibilitadas de freqüentar a escola. Para promover e assegurar a estes a efetivação dos direitos à educação, citados na lei, torna-se essencial proporcionar-lhes condições que atendam às necessidades de aprendizado, aliadas a atividades lúdicas e motivadoras, que atenuem as conseqüências da situação de afastamento da escola.

Neste cenário pesquisam-se propostas pedagógicas que possam ser aplicadas em contexto hospitalar, planejadas com atividades lúdicas e motivadoras, voltadas à escolarização, que podem, além de permitir a seqüencialidade do aprendizado escolar, vir a minimizar a ansiedade, o medo e a angústia de muitas crianças hospitalizadas. Dentre as possibilidades encontra-se a educação intermediada por processos tecnológicos, justificada pela crescente expansão e aculturação da sociedade para tal mídia, incorporando o uso das Tecnologias de Comunicação e Informação.

Por outro lado, segundo teorias a respeito do design de interação (PREECE, ROGERS, SHARP, 2005), focam no desenvolvimento de produtos interativos que possam fornecer suporte às atividades cotidianas das pessoas, como é a própria educação.

Com base nesta realidade, surgiu o Eureka@Kids: um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) direcionado para crianças de 7 a 10 anos. O projeto prevê que o escolar terá a possibilidade de dar continuidade aos seus estudos, mesmo estando hospitalizado, e em paralelo deverá sociabilizar-se. Para isto abrange as tecnologias de informação e comunicação, baseando-se nos preceitos de ludicidade e de usabilidade proporcionados pelo design através da interface e da interação.

A motivação

As tecnologias digitais avançam e provocam mudanças significativas configurando novos espaços de interação e aprendizagem. Porém, em um contexto virtual, estar motivado é fundamental para que interações aconteçam e o conhecimento possa ser construído.

Sob este aspecto, uma proposta educacional, dentro de uma realidade hospitalar, onde possui-se limitações metodológicas expressivas, o grande desafio é que a educação aliada ao design possa desenvolver o conhecimento e estimular os alunos a se socializarem, interagirem e dessa forma aprenderem mutuamente.

É fundamental, pois, que a criação de um AVA seja concebida levando-se em conta os aspectos lúdicos e motivacionais, produzindo estímulos sensoriais, como também estímulos para gerar o conhecimento, a aprendizagem e para inserção nessa situação peculiar. Esta perspectiva permeou o projeto Eureka@kids.

As crianças não necessitam de modelos, reforços ou críticas, mas apenas de um ambiente propício, liberdade para criar e estímulo para “ousar” com cores e formas. Esse ambiente precisa ser desenvolvido na criação de uma interface com capacidade de despertar nas crianças, com as definições cognitivas apresentadas segundo a teoria de Piaget, a motivação para interagirem e, dessa forma, estabelecer relações sociais e de aprendizagem colaborativa. Com isso, a estruturação deste deve contar com um planejamento de navegação do conteúdo que permita o acesso simples e inovador, altamente visual.

Para isso, é muito importante que o ambiente ofereça hipertextos e metáforas que possibilitem a fácil navegação do aluno, estimulando a curiosidade pelo conteúdo por meio de uma interface criativa, diferenciada e com recursos tecnológicos.

Seguindo os preceitos de usabilidade, a interface do Eureka@kids busca ser fácil, agradável de utilizar e eficaz no que se propõe, tendo sempre como foco o usuário. Baseia-se, pois na aplicação de conceitos de design centrado no usuário, porém vai mais além, buscando promover uma boa experiência do usuário. Para tal, faz uso de metáforas conhecidas das crianças, onde elas podem, além de executar suas faculdades de aprendizagem, divertir-se.

O passo inicial para a implementação de um design metafórico que permitissem uma boa experiência de interação foi a compreensão de como as crianças interagem, como elas escrevem e entendem uma narrativa. O paralelismo com o real demandou um conhecimento de modelos conceituais que pudessem fazer sentido dentro do tema para as crianças, ao mesmo tempo em que lhes fosse agradável. O modelo conceitual adotado permite manipular objetos e navegar pelo espaço virtual explorando o conhecimento de como a criança tem de como fazer isto no mundo físico, através de analogias com o mesmo.

Apesar de possuir aspectos da entidade física “viagem”, a metáfora da interface do Eureka@kids possui seu próprio comportamento e suas propriedades. Isto para que, no nível conceitual, as crianças não o entendam muito literalmente, esperando que certas coisas aconteçam na interface na maneira que acontecem no mundo físico. O lúdico vem ao encontro da metáfora para possibilitar uma interface mais voltada ao imaginativo, conforme ilustrado na FIGURA 1:



FIGURA 1: Tela EUREK@Kids - home

Fonte: Bortolozzi (2007, p.119)

O sistema busca atingir tanto metas de usabilidade quanto metas decorrentes da experiência do usuário. Para ambas as metas, foram utilizados princípios de design..

Dentro deste pressuposto, vale ressaltar que a atividade lúdica proposta, não se refere apenas a jogos ou brincadeiras, mas à utilização eficiente e eficaz dos recursos computacionais disponíveis de forma que possam ajudar crianças a compreender e desenvolver conteúdos educacionais.

Validação da pesquisa

Para verificar a leitura das imagens pelos profissionais que irão conduzir a utilização dessa ferramenta com as crianças internadas, foram entrevistados 13 profissionais que atuam em contexto hospitalar, entre psicólogos, educadores e pedagogos, para avaliar no projeto piloto se os objetivos foram alcançados. Dessas entrevistas, concedidas entre abril e junho de 2007, foram coletados depoimentos qualitativos que sinalizam alguns resultados iniciais.

Em relação à construção da interface, tendo como princípio a exploração dos valores que estimulem a ludicidade e a motivação, entre 13 entrevistados, foi argumentado sobre a possibilidade do ambiente despertar a criatividade nos escolares hospitalizados pela utilização da metáfora adotada no desenho das telas, ou seja, se o ambiente apresenta em si o lúdico e o criativo pela apresentação da interface.

Dentre os entrevistados, a maioria visualiza esses atributos no AVA, mas um dos sujeitos entrevistados se posiciona: “Ele é lúdico, porém, ao meu ver, ele não estimula a criatividade, visto que promove pouco o exercício do pensar e do fazer ao seu modo” (sujeito 12) ¹.

De fato, como coloca o entrevistado, torna-se imprescindível que o professor participe, oriente e estimule a ação das crianças para a utilização do ambiente e para facilitar a compreensão das imagens e da navegação.

Em contrapartida, a imagem e o conceito de navegação criados cumprem com o objetivo de complementar a ação dos professores, por meio da utilização de uma mídia interativa que, como tal, faz parte como suporte aos educadores. É fundamental que a criança possa pensar e fazer a seu modo, mas para isso é necessário que o mediador auxilie na exploração das ilustrações, contextualizando com os valores educacionais intrínsecos.

Sendo assim, a imagem e o conceito de navegação criados cumprem com o objetivo de complementar a ação dos professores, por meio da utilização de uma mídia interativa que, como tal, trata-se de um material didático de suporte aos educadores.

O Eureka@kids tem como sujeitos de sua pesquisa os professores que atuam nos hospitais e as crianças em tratamento. A proposta da interface objetiva facilitar a compreensão para a navegação de forma criativa, diferenciada, por meio da metáfora adotada e, simultaneamente, pretende criar novas oportunidades de estimulação e trazer novos conhecimentos para que o profissional se utilize em sua prática educacional.

¹ Entrevista concedida à Raquel P.Glitz Kowalski. Curitiba, 05 dez. 2007.

Em avaliação a essa forma de oportunizar a aprendizagem colaborativa, um dos sujeitos, dentre os quais pode fazer o acompanhamento da utilização do ambiente com as crianças no hospital, conta como se sentiu: “uma tradutora de códigos, signos e significados” (sujeito 13)². Essa colocação valoriza a atuação do profissional que pode, pela própria tradução de imagens, explorar diferentes valores e se vê como sujeito de transformação na vida de seus educandos, como propulsor na interpretação de uma linguagem de comunicação que, cada vez mais, estará presente em toda a vida de seus alunos.

Conclusão

A relevância da inserção de processos lúdicos e motivacionais num contexto de educação infantil é ainda maior quando os alunos estão em um contexto hospitalar. Devido a isso, a proposta EUREK@Kids, precisa conter em si os valores da ludicidade inseridos na proposta da interface a fim de motivar a interação entre os usuários e o ambiente virtual, assim como dar suporte a socialização por meio da internet. Esses valores puderam ser constatados pela avaliação do projeto piloto junto aos profissionais que atuam na rede hospitalar, assinalando aspectos importantes a considerar.

No desenvolvimento deste AVA foram contemplados aspectos motivacionais e atividades lúdicas para agregar ao processo de continuidade da aprendizagem, os valores da socialização, aproximando colegas e promovendo uma aprendizagem significativa.

Referências

BORTOLOZZI, Josiane M. **Contribuições para a concepção de um ambiente virtual de aprendizagem para escolares hospitalizados**. Orientação: Patrícia Lupion Torres. Dissertação (mestrado) – PUCPR, Curitiba, 2007.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação: além da interação homem-computador**. Trad. Viviane Possamai. Porto Alegre: Bookman, 2005.

² Entrevista concedida à Raquel P. Glitz Kowalski. Curitiba, 03 out. 2007.