

XIII SALÃO DE  
**ENSINO**

**UFRGS**

PROGRAD    RELINTER  
PROPG      CAF  
SEAD        SAI

CONHECIMENTO FORMACÃO INOVAÇÃO  
Salão  
UFRGS  
2017

múltipla  
**UNIVERSIDADE**  
inovadora    inspiradora

<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2017: XIII SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
<b>Ano</b>	2017
<b>Local</b>	Campus do Vale - UFRGS
<b>Título</b>	Novas Tecnologias na Educação: usabilidade do estudante em plataformas digitais
<b>Autor</b>	BRUNO FU PETRY
<b>Orientador</b>	SANDRO RUDUIT GARCIA

**RESUMO:** As inovações tecnológicas impactam em nosso cotidiano e acabam mediando as interações sociais. Na sociedade globalizada em rede, a permeabilidade entre as diferentes formas de conhecimento e as novas práticas que utilizam a tecnologia como catalisador são conformadores de uma transição - do *offline* ao *online*. O caminho da transformação para a introdução de recursos digitais provenientes das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) deve ser uma constante na prática docente. O professor deve estar receptivo às novas formas de interações que são possíveis hoje, e com isso, construir diariamente uma prática mista entre o analógico e o digital. Assim, o projeto buscou introduzir as proposições presentes no design de *user interface* (UI) e *user experience* (UX) para a plataforma de aprendizagem virtual a distância Moodle. Com as premissas de ubiquidade na web e de que o Moodle deveria ser projetado de forma que o conteúdo apresentado seja amigável (*friendly*) para os estudantes e os novos dispositivos móveis, nos dispusemos em trazer as noções de boas práticas web para construção de um espaço digital de uma disciplina presencial, indo além da simples conversão. A disciplina Sociologia da Globalização e Regionalização foi inspiradora da ação que aborda, sob a perspectiva sociológica, os impactos e efeitos socioeconômicos, políticos e culturais originados pelo processo de globalização no mundo contemporâneo. Com a utilização dos conceitos de interação humano-computador (IHC), navegação e arquitetura da informação (AI) foi desenvolvido no Moodle uma página para disciplina. O conteúdo disponível estava organizado de forma cronológica com os arquivos amigáveis para os dispositivos móveis, espaços para interação entre os estudantes (*forum*) e e-mails semanais. Com uma narrativa (*storytelling*) que buscou estimular os estudantes de forma a aproximar as suas práticas em meio digital para a dinâmica em sala de aula, o projeto obteve resultados significativos para a aprimoração da prática. Ao comparar com as métricas presentes no Moodle e o grupo focal desenvolvido no fim das atividades, é possível concluir que os estudantes possuem poucas experiências com recursos projetados para sua melhor usabilidade (*user-centered design*). Por fim, uma experiência como essa, em uma turma com estudantes de licenciatura, possibilita a fixação de um conhecimento tácito inspirador para outros espaços de aprendizagem no futuro.

Palavras-chave: design, moodle, sociologia.