



# ConstruMed

Metodologia para construção de materiais educacionais  
digitais baseados no design pedagógico

## Contextualização



## Elaboração de Interface Gráfica baseada no perfil do usuário

### Design de interface

- Responsável por possibilitar ao usuário a capacidade de visualizar uma informação, ou seja, transpô-la para suportes físicos de modo a facilitar o seu entendimento e assimilação.
- No campo educacional é importante que essa visualização incentive uma comunicação inteligível – função do design pedagógico.
- Necessidade dos usuários conseguirem facilmente decodificar os “códigos” do sistema para que a comunicação ocorra de forma plena.



## Comunicação usuário-MED

Utilização de metáforas de interface:

-Poderá auxiliar o aluno a compreender a lógica da interface gráfica, principalmente se ela se reportar a objetos do seu cotidiano.

-O caráter lúdico permitirá que o aluno se desprenda um pouco mais da sua responsabilidade em “aprender” ou “acertar um exercício”, o que resultará numa abertura maior para a construção de conhecimento.

- A metáfora pode referir-se a ações como mover um arquivo para a lixeira, clicar no ícone da borracha para apagar uma informação, entre outros. A vantagem é do usuário entender melhor o sistema, compreendendo melhor o que fazem e conquistando um maior controle de suas ações.



Por outro lado é preciso:

-ter o cuidado de não “digitalizar” simplesmente o mundo real, de modo a ignorar experiências e ações diferenciadas que seriam possíveis de ocorrer no mundo virtual.

Exemplo:

Ao desenvolver um material educacional digital sobre química, evitar apenas representar os tubos de ensaio e combinações limitadas.

Sugere-se projetar também misturas inusitadas que, na sala de aula tradicional, não poderiam ser realizadas devido ao risco de liberação de toxinas ou alto custo de material.



## **Importante:**

-Possibilitar que a interface se adapte ao usuário final, e não que ele se adapte ao modo da interface.

-Uma interface bem projetada propiciará situações de aprendizagem mais naturais e eficientes de modo que mesmo os usuários mais inexperientes possam percorrer o material educacional digital sem dificuldade.

Cabe neste momento ressaltar as palavras de Gomes et al(1990): " o elemento motivacional das interfaces (...) é, de certo modo, o grau de aceitação psicológica do sistema que é importante não negligenciar".





BROWN, John S. (1986). From Cognitive to Social Ergonomics and Beyond. In Donald A. Norman e Stephen W. Draper, (Ed.). User Centered System Design. New Perspectives on Human- Computer Interaction. USA: Lawrence Erlbaum Associates, Publisher, pp. 457-486.

GOMES, Álvaro; OLIVEIRA, Armando J.; COSTA Pereira, Duarte (1990). <<Courseware.. Hipermedia: Evolução das NTI no Ensino (ou mera meNTIra). Análise Psicológica. 1(VIII), 25-35.