

DESIGN E USABILIDADE: Interação, Satisfação e Afetividade em Objetos de Aprendizagem

Henrique Luiz Perroni Ferraresso

Orientador: Profa. Dra. Mônica Cristina de Moura

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

Programa de Pós-Graduação em Design

Resumo

Sobre os estudantes nativos digitais, se aposta no uso da tecnologia em sala de aula como um fator de motivação e, se usada corretamente, uma satisfatória ferramenta de auxílio ao docente na transmissão e construção do conhecimento.

Porém, muitos dos materiais educacionais digitais desenvolvidos até o momento carecem de uma análise mais criteriosa e funcional para sua melhor produção e desenvolvimento. Pois, muitas das análises realizadas para se perceber a qualidade de um *software* educacional concentram-se apenas no quesito da usabilidade do sistema, sendo que para um material educacional não basta apenas avaliar a usabilidade do sistema, mas também sua capacidade de transmitir o conteúdo pedagógico de forma que o usuário obtenha satisfação nessa interação.

Em situações de aprendizagem o Design atua como uma linha de investigação, sendo inserida preferencialmente no campo acadêmico. Seu princípio básico é potencializar o processo de construção de conhecimento. Nesta perspectiva, cada solução de Design representa a busca de equilíbrio entre interesses e necessidades dos usuários como também das empresas e órgãos educacionais voltados à produção de materiais instrucionais e os materiais e *softwares* educacionais.

O presente estudo propôs-se a explorar a atuação do Design, no processo de Aprendizagem, através do conceito de afetividade encontrado na Taxonomia de Bloom. Tal conexão foi possível, pelo entendimento de que, o Design influencia diretamente o fator da ‘afetividade’ e esta se faz presente no processo de aprendizagem de um indivíduo.

A partir dos resultados obtidos, foi possível encontrar, uma interação correspondente entre os dados das análises de usabilidade e da afetividade, presente na avaliação dos critérios de aprendizagem de Bloom, indicando assim uma relação entre estes fatores e uma possível interdependência ainda não verificada com maior aprofundamento científico.

Assim sendo, a pesquisa realizada aponta que é possível perceber uma conexão entre os fatores: design, usabilidade, afetividade e aprendizagem e que o usuário os percebe com certa ligação já que os mesmos consideraram um produto aceitável quando a presença destes fatores citados se estabelece harmoniosa e que a mesma é prejudicada quando há uma dissonância dos mesmos.

Palavras chave: Design; Usabilidade; Afetividade; Objetos de Aprendizagem.

DESIGN AND USABILITY: Interaction, Satisfaction and Affectivity in Learning Objects

Henrique Luiz Perroni Ferrarresso

Tutor teacher: PhD. Mônica Cristina de Moura

Abstract

About the digital native students, if bets on the use of technology in the classroom as a motivating factor and, if properly used, a satisfactory tool to support teaching in the transmission and construction of knowledge.

However, many of the digital educational materials developed to date require a more detailed and functional for better production and development analysis. Many of the analyzes conducted to understand the quality of an educational software focus only in the issue of usability of the system, and for educational material is not enough to evaluate the usability of the system, but also his ability to convey pedagogical content so the user to obtain satisfaction in this interaction.

In learning situations Design acts as a line of inquiry, preferably inserted in the academic field. Its basic principle is to improve the process of knowledge construction. Accordingly, each design solution is the search for balance between interests and needs of users as well as companies and educational bodies turned to production of instructional materials and educational materials and software.

The present study aimed to explore the role of design in the process of learning, through the concept of Affection found on Bloom's Taxonomy. Such a connection was possible, by understanding that the design directly influence the factor of 'Affection' and this is present in the learning process of an individual.

From the results obtained, it was possible to find a corresponding interaction between data analysis and usability of affection, present the evaluation of learning criteria of Bloom, thus indicating a relationship between these factors and possible interdependence has not seen more scientific deepening.

Thus, the survey shows that it is possible to perceive a connection between the factors: design, usability, and affectivity learning and that the user perceives them with some connection since they considered an acceptable product when the presence of these factors cited establishes harmonious and that it is damaged when there is a dissonance thereof.

Keywords: *Design; Usability; Affection; Learning Objects.*