

**UNIVERSIDADE LUTERANA DO BRASIL
ULBRA - CAMPUS GUAÍBA
CURSO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

ANDRESSA MURILLO TERRA



PROPOSTA DE TCC - TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**DANIELE PINTO ANDRES
Professor Orientador**

**GUAÍBA
2008**

SUMÁRIO

1 DEFINIÇÃO DO TEMA	2
1.1 TÍTULO DO TCC.....	2
1.2 TEMA.....	2
1.3 DELIMITAÇÃO DO TEMA.....	2
2 MOTIVAÇÃO	3
3 OBJETIVOS	4
3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	4
4 HIPÓTESES DE SOLUÇÃO	5
5 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	6
5.1 E-LEARNIG.....	6
5.2 USABILIDADE.....	6
5.2.1Beneficio da usabilidade.....	7
5.3 ARQUITETURA DE INFORMAÇÃO.....	7
5.4 PRÁTICAS PEDAGÓGICAS.....	8
6 SOLUÇÃO PROPOSTA	9
7 CRONOGRAMA	10
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	11

1 DEFINIÇÃO DO TEMA

1.1 TÍTULO DO TCC

Avaliação dos ambientes e-learning sob a ótica da usabilidade, arquitetura da informação e práticas pedagógicas.

1.2 TEMA

O tema deste trabalho tem como foco a avaliação dos ambientes e-learning envolvendo as áreas de usabilidade, arquitetura da informação e pedagogia.

1.3 DELIMITAÇÃO DO TEMA

Serão realizadas pesquisas sobre as áreas envolvidas no projeto, após a mesma será feita às avaliações em ambientes educacionais ou corporativos que serão definidos mais adiante. Deverão ser três óticas analisadas, seguindo esta ordem: avaliação sob a ótica da usabilidade, arquitetura da informação e práticas pedagógicas. Ao final desse trabalho, não será desenvolvida uma metodologia, mas uma base de conhecimento para que instituições de ensino e empresas de e-learning a utilizem na elaboração de cursos à distância.

2 MOTIVAÇÃO

Hoje, existem empresas que utilizam o e-learning para agregar conhecimento, realizar treinamentos para os seus funcionários de forma extremamente rápida, eficiente e de baixo custo, bem como para os alunos de uma comunidade acadêmica que podem cursar disciplinas não presenciais.

Uma das considerações que motivou a escolha deste tema foi à evolução crescente no mercado e no meio acadêmico de ambientes e-learning, sendo que muitos destes não possuem critérios no seu desenvolvimento.

3 OBJETIVOS

O principal objetivo desta proposta é fazer uma avaliação dos ambientes de e-learning sob a ótica da usabilidade, arquitetura da informação e práticas pedagógicas baseados em pesquisas.

3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conhecer os ambientes e-learning;
- Pesquisar sobre a Usabilidade e técnicas de avaliação;
- Pesquisar sobre a Arquitetura da Informação;
- Pesquisar sobre os Paradigmas Pedagógicos;
- Pesquisar e definir quais técnicas serão utilizadas nas avaliações dos ambientes;
- Elaborar os planos de avaliação;
- Realizar as avaliações;
- Analisar os resultados das avaliações;
- Propor melhorias desses ambientes;

4 HIPÓTESES DE SOLUÇÃO

- Hipótese 1: Os ambientes e-learning realmente são capazes de agregar conhecimento, bem como orientar a aprendizagem dos alunos?
- Hipótese 2: A estrutura da informação interfere no aprendizado?
- Hipótese 3: Práticas pedagógicas fazem parte do processo na construção do ambiente e-learning?
- Hipótese 4: Existe uma preocupação com a facilidade de uso do ambiente?

5 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Como foco de pesquisa deste trabalho tem-se os ambientes de ensino à distância. Serão abordados os seguintes tópicos que contribuirão no embasamento teórico: E-Learnig, Usabilidade, Arquitetura da Informação e Práticas Pedagógicas.

5.1 E-LEARNIG

É o ensino realizado através de meios eletrônicos. Consiste basicamente em um sistema hospedado num servidor da empresa que vai transmitir, através da Internet ou Intranet, informações e instruções aos alunos, visando agregar conhecimento específico. Na condução do processo de ensino, o sistema pode substituir total ou parcialmente o instrutor, sendo este, o mais comum. No e-Learning, as etapas de ensino são pré-programadas, divididas em módulos e são utilizados diversos recursos como o e-mail, textos e imagens digitalizadas, sala de bate-papo, links para fontes externas de informações, vídeos e teleconferências, entre outras.

5.2 USABILIDADE

É uma metodologia científica aplicada na criação e remodelação de interfaces de sites, intranets, aplicativos, jogos e produtos de modo a torná-las fáceis de aprender e de usar.

5.2.1 Benefícios da Usabilidade

- Maior número de transações bem sucedidas no site
- Diminuição da evasão de usuários por desistência
- Aumento da eficiência de seu site/intranet
- Custo menor de suporte e treinamento
- Maior fidelidade do usuário ao seu aplicativo ou jogo

- Percepção positiva da empresa

5.3 Arquitetura de Informação

O desenho de uma interface é o que define a navegação e a estruturação de seu conteúdo, portanto é um passo essencial na criação ou reformulação de uma interface. Um bom planejamento de todos os fluxos de informação e das funcionalidades de um site torna o produto final muito mais usável e lucrativo.

5.4 Prática Pedagógica

Segundo a teoria de Skinner partindo do mesmo pressuposto epistemológico de Watson, o modelo de Skinner adota o associacionismo de Thorndike como base de suas formulações psicológicas do comportamento, às quais são marcadas pela preocupação com a aprendizagem. A lei do efeito é apropriada por Skinner para definir o comportamento operante, constituído por associações estímulo-reforço (positivo ou negativo) às respostas de um sujeito.

Os pressupostos de sua teoria são os seguintes:

- O comportamento é aquilo que pode ser objetivamente estudado;
- A personalidade é uma coleção de comportamentos objetivamente analisáveis;
- As idéias de liberdade, autonomia, dignidade e criatividade são ficções sobre comportamento sem valor explicativo e científico, na medida em que apenas expressam tipos variados de condicionamento;
- O comportamento pode ser modelado através da administração de reforços positivos e negativos, o que implica também numa relação causal entre reforço (causa) e comportamento (efeito);

Conforme a Teoria de Piaget sendo epistemólogo, investigou o processo de construção do conhecimento, sendo que nos últimos anos de sua vida centrou seus estudos no pensamento lógico-matemático.

As teorias de Piaget foram, em grande parte, baseadas em estudos e observações de seus filhos que ele realizou ao lado de sua esposa. Enquanto

prosseguiu com suas pesquisas e publicações de trabalhos, Piaget lecionou em diversas universidades européias. Registros revelam que ele foi o único suíço a ser convidado a lecionar na Universidade de Sorbonne (Paris, França), onde permaneceu de 1952 a 1963. Até a data de seu falecimento, Piaget fundou e dirigiu o Centro Internacional para Epistemologia Genética. Ao longo de sua brilhante carreira, Piaget escreveu mais de 75 livros e centenas de trabalhos científicos.

De acordo com a teoria de Piaget do desenvolvimento cognitivo é uma teoria de etapas, uma teoria que pressupõe que os seres humanos passam por uma série de mudanças ordenadas e previsíveis.

❖ **Pressuposto básico de sua teoria:**

O interacionismo, a idéia de construtivismo seqüencial e os fatores que interferem no desenvolvimento.

Segundo a teoria de Vygotsky se fosse necessário definir o caráter específico da teoria de Vygotsky mediante uma série de palavras chaves, seria preciso que fossem mencionadas ao menos as seguintes: sociabilidade do homem, interação social, signo e instrumento, cultura, história e funções mentais superiores. E, se fosse necessário organizar essas palavras em uma única expressão, poderia dizer que a teoria de Vygotsky é uma "teoria sócio-histórico-cultural do desenvolvimento das funções mentais superiores", ainda que ela seja mais conhecida com o nome de "teoria histórico-cultural".

Para Vygotsky o ser humano se caracteriza por uma sociabilidade primária. Henri Wallon expressa a mesma idéia de modo mais categórico: "Ele (o indivíduo) é geneticamente social". (Wallon, 1959).

6 SOLUÇÃO PROPOSTA

O presente trabalho estará focado em um estudo teórico, onde serão feitas pesquisas sobre as áreas envolvidas no projeto para a elaboração do TCCI, neste momento não haverá estudos práticos, bem como a realização das avaliações dos ambientes. Abaixo haverá uma breve descrição das áreas relacionadas:

O e-learnig ocorre em um ambiente simulado eletronicamente, pode ser feito em qualquer hora e lugar, desde que o aluno possua um hardware de qualidade.

A usabilidade ajudará na identificação dos aspectos prioritários da interface do site em questão, onde deverá ser feita uma avaliação heurística ou teste de usabilidade.

Toda interface de um site deve ter suas informações organizadas e principalmente sem excesso de conteúdo nas páginas visitadas. A arquitetura de Informação é utilizada para resolver esse tipo de problema quando diagnosticado, por último será selecionada uma técnica para a avaliação do ambiente.

Na área da pedagogia tem-se o assunto das Práticas pedagógicas que ajudará no entendimento das teorias de Skinner, Piaget e Vygotski, portanto, pode-se analisar o âmbito educacional dos sites.

Para o TCCII serão feitas avaliações em ambientes educacionais ou corporativos, bem como as atividades práticas envolvidas no trabalho, a fim de validar a proposta desenvolvida.

7 CRONOGRAMA

Atividade TCCI	Março				Abril				Maió				Junho			
Pesquisar assuntos e técnicas	X	X	X	X	X	X	X	X								
Elaboração do artigo para o Seminário de Andamento									X	X	X	X				
Elaborar os planos de avaliação													X	X	X	X
Entrega do Relatório Final																X

Atividades TCCII	Agosto				Setembro				Outubro				Novembro			
Revisão Bibliográfica	X															
Revisão da Proposta		X	X													
Avaliação de Usabilidade				X	X	X	X	X	X							
Avaliação da Arquitetura de Informação										X	X	X				
Avaliação de Prática Pedagógica													X	X	X	
Analisar os resultados das avaliações													X	X	X	
Entrega do Trabalho Final																X

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arquitetura da Informação. Disponível em: <http://www.usability.com.br/arquitetura.html>. Acesso em 8 de março de 2008.

Centro de Referencia Educacional. Consultoria e Assessoria em Educação. Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/vydesmen.htm>. Acesso em 11 de março de 2008.

Centro de Referencia Educacional. Consultoria e Assessoria em Educação. Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/piaget.html>. Acesso em 17 de março de 2008.

GSI online. E-learning. Disponível em: www.gsionline.com.br. Acesso em 9 de março de 2008.

Human-Computer Interaction. Jenny Preece- Addison Wesley

IHC –Interação Humano Computador- Modelagem e Gerência de Interfaces com usuário. Alvim Antônio de Oliveira Netto – Florianópolis: VisualBooks, 2004

Skinner - O Comportamento Operante. Disponível em: <http://penta.ufrgs.br/~jairo/1skinner.htm>. Acesso em 17 de março de 2008.

Usability. **Projetos recentes de usabilidade.** Disponível em: <http://www.usability.com.br/usabilidade.html>. Acesso em 8 de março de 2008.