

SOFTWARES EDUCATIVOS: INTERFACES E SUAS IMPLICAÇÕES PEDAGÓGICAS

RENATO MARQUES GRANJA, RAMON FELIZARDO DA COSTA, ÍVINA PEREIRA DOS SANTOS

INTRODUÇÃO Os softwares vêm sendo cada vez mais utilizados no âmbito educacional como forma de facilitar o processo ensino aprendizagem, porém muitas vezes esses softwares não atendem as verdadeiras demandas educacionais implicadas nesse processo. Por essa razão, o entendimento da interface deve estar alinhado a princípios pedagógicos adequados, que devem atender desde os requisitos de apresentação de conteúdo, até a interação homem máquina. METODOLOGIA O presente trabalho aborda o estudo qualitativo, de caráter descritivo-analítico realizado no período de abril a maio de 2016. Os dados foram coletados através de repositórios disponíveis na internet, publicações em websites institucionais, utilizando como descritores: "Interfaces para Softwares Educativos", "Desenvolvimento de Softwares Educativos" e "Qualidade de Softwares Educativos". RESULTADOS E DISCUSSÃO Aspectos importantes no design e construção de interfaces devem ser levados em consideração quando se pretende desenvolver softwares educativos, como a usabilidade, a interação, a utilização de imagens e animações, os princípios de orientação e navegação, apresentação de textos e layout (esquema) de tela. Todos esses componentes devem ser vislumbrados no planejamento e criação de interfaces de softwares educacionais, promovendo assim a efetividade do conhecimento. CONCLUSÃO Devido ao desenvolvimento de interface para softwares educativos ser multidisciplinar, onde profissionais das mais variadas áreas devem trabalhar em colaboração para a sua criação, é importante a utilização de normas pedagógicas que sejam direcionadas a criação do conhecimento, recursos que facilitam a concepção da interface e diretrizes para design das mesmas.

PALAVRAS-CHAVE: INTERFACE; USABILIDADE; SOFTWARE EDUCATIVO

ÁREA TEMÁTICA: TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

FORMA DE APRESENTAÇÃO: PÔSTER