

LABORATÓRIO MULTILINGUAGENS: A CRIAÇÃO DE UMA PÁGINA WEB ATRAVÉS DO CONCEITO DE APRENDIZAGEM MULTIMÍDIA

LUCAS ACOSTA CASANOVA¹; BRUNA LETICIA DA SILVA BUENO²; GRAZIELE
MÔNICA CARDOZO³; ISABELA MARIA SANTOS SILVA⁴; LIDIANE MACIEL
PEREIRA⁵; RITA DE CÁSSIA DE SOUZA SOARES RAMOS⁶

¹Universidade Federal de Pelotas – lucas.casanova@ufpel.edu.br

²Universidade Federal de Pelotas – bruleticiab@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – grazi.cardozzo@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – isabelamariassilva@gmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – lidiimaciel@gmail.com

⁶Universidade Federal de Pelotas – rita.ramos@ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

A pesquisa a seguir foi desenvolvida dentro do LAM, Laboratório Multilinguagens, um subprojeto do LIFE, onde profissionais e acadêmicos de diferentes áreas trabalham em conjunto. (AZEVEDO et al., 2015). O LIFE, Laboratório Interdisciplinar de Formação de Educadores, da CAPES é uma união de subprojetos que visam promover a colaboração entre os diferentes cursos de formação de professores que trabalham para o desenvolvimento de metodologias inovadoras no campo pedagógico. Como subprojeto presente dentro do LAM, temos o LVM, Laboratório Virtual Multilinguagens, que tem como proposta elaborar conteúdo em mídia digital utilizando principalmente como canal de comunicação a rede Youtube (INONHE et al., 2014).

Para transportar o conteúdo desenvolvido pelos componentes do LVM, foi desenvolvido um projeto de criação para uma página web que tivesse a proposta de unir todos esses conteúdos, sejam do ambiente físico, como notificações sobre oficinas ofertadas pelo projeto, assim como os conteúdos digitais, dispostos no canal do *Youtube* do LVM.

O processo para alcançar tal objetivo ocorre de forma metodológica, embasando-se em teóricos como GARRETT (2011) para o desenvolvimento de uma interface que seja funcional e bem executada visualmente e unindo-o aos conceitos de aprendizagem multimídia apresentados por MAYER (2001) que discorre sobre a presença de estímulos visuais como método de auxílio na absorção de aprendizado.

2. METODOLOGIA

Baseando-se em dois teóricos, um para o embasamento metodológico aplicado durante o desenvolvimento das etapas, sendo o primeiro GARRETT (2011) que busca explicar como são desenvolvidas as etapas e a importância de cada uma destas no desenvolvimento de uma boa interface para o usuário final, sendo estas: (i) estratégia, onde é elaborada a ideia central do projeto a ser desenvolvida, juntamente com (ii) a pesquisa de mercado para avaliar o estado atual, esta última por sua vez não foi utilizada, pois, estamos tratando do desenvolvimento de uma interface para um projeto de ensino; (iii) escopo, que é o processo de definição as funcionalidades do projeto; (iv) estrutura, onde são organizados de forma estrutural todos os conteúdos presentes, do projeto ou interface; (v) esqueleto, que é a etapa onde o projeto passa a ter uma estrutura visual primária, criando esboços visuais para apresentação da organização final

que se dará quando partirmos para a finalização visual; (vi) superfície, que é justamente o processo final de criação da interface, que utilizando toda a estrutura planejada e apresentada na fase de esqueleto, substituem-se então estes esboços pelo conteúdo visual final.

O segundo teórico a ser explorado é MAYER (2001), o autor traz o conceito estímulo visual como auxílio para aprendizagem multimídia. Contemplando áreas como o cinema e o design, MAYER (2001) explica que estas podem utilizar de seus conhecimentos na área para organizar visualmente um conteúdo para torná-lo atrativo e de mais fácil absorção para quem o está estudando.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foi elaborada então uma interface que contemplasse parte da metodologia de GARRETT (2011), sendo eficaz e procurando apresentar o conteúdo de forma clara ao usuário, e ao utilizar também do conjunto de ideias propostos por MAYER (2001) tentou-se buscar uma forma clara e intuitiva de apresentação do conteúdo desenvolvido em mídias digitais (Youtube) e mídias físicas (oficinas presenciais e jogos educativos), buscando a presença destes conceitos aplicados dentro da interface de forma intrínseca, para que o usuário sinta-se à vontade ao utilizá-la, mas, de forma que o mesmo não note, apenas continue presente na página absorvendo o conteúdo desenvolvido pelo LAM.

Foi escolhido utilizar uma paleta de cores neutra, porém, agradável para tornar a interface harmônica e não retirar a importância do conteúdo principal. A arquitetura da informação aplicada busca também impor uma importância maior ao conteúdo, destacando-o.

O conteúdo principal é apresentado na primeira página, sendo os vídeos o destaque, contendo uma breve descrição do mesmo, seguido por notícias sobre o LAM, sejam eventos, oficinas presenciais em escolas ou outras atividades do projeto. Os demais conteúdos como os membros que compõem o projeto e outros materiais arquivados são encontrados no menu superior da página web.

Toda a interface foi pensada a partir dos passos de GARRETT (2011) supracitados, utilizando boa parte dos mesmos para desenvolver uma boa experiência para o usuário que acessar a página em busca do conteúdo desenvolvido dentro do LAM ou do LVM.

4. CONCLUSÕES

A partir do entendimento de como o LAM e o LVM funcionam, foi elaborado um objetivo para criação da página web, onde, mediante o estudo e adaptação da metodologia de GARRETT (2011) juntamente com os conceitos de aprendizado multimídia de MAYER (2001), para o desenvolvimento de um conteúdo que não se tornasse cansativo para o usuário somado a uma interface intuitiva e simples dentro da proposta. Buscando assim, compreender como o design pode trabalhar para enaltecer uma apresentação de conteúdo de forma didática, buscando estimular o aprendizado e a absorção do material exposto.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZEVEDO, A. R.; PIZZIO, F. T.; CARDOZO, G. M.; MARTINS, M. A. S.; BERNY, J. A.; RAMOS, R. C. S. S. O LIFE como espaço colaborativo e multilinguagem: o design como ferramenta para a educação. In: **I Congresso de Ensino de Graduação da Universidade Federal de Pelotas**. Pelotas: UFPel, 2015.

GARRETT, J.J. **The Elements Of User Experience**. Berkeley, CA: New Riders, 2011. Print.

INONHE, D. M. C; PEREIRA, L. M.; HEBERLE, A. G. P.; BROCA, C. C. C.; BARBOSA, C.; WROBLEWSKI, C.; RAMOS, R. C. S. S. Laboratório Virtual Multilinguagens da UFPel – produção de vídeos e atividades. In: **XXIII Congresso de Iniciação Científica da Universidade Federal de Pelotas**. Pelotas: UFPel, 2014.

MAYER, R.E. **Multimedia Learning**. Cambridge: Cambridge University Press, 2001. Print.

SOVELA, N. **Teoria Cognitiva Da Aprendizagem Multimédia De Richard Mayer**. Sophia. Web. Acessado em 19 jul 2016. Online. Disponível em: <https://www.sophia.org/tutorials/teoria-cognitiva-da-aprendizagem-multimedia-de-ric>