



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2013: IX SALÃO DE ENSINO
<b>Ano</b>	2013
<b>Local</b>	Porto Alegre - RS
<b>Título</b>	Inteligência e Afetividade no Ambiente Virtual de Aprendizagem: um foco no desenvolvimento nas crianças
<b>Autor</b>	CLARISSA OLMOS HOLZ
<b>Orientador</b>	DARLI COLLARES

Este OA Inteligência e Afetividade no Ambiente Virtual de Aprendizagem: um foco no desenvolvimento nas crianças, em construção, tem como objetivo analisar a relação entre afetividade e inteligência no desenvolvimento nas crianças, a partir da epistemologia genética e das possibilidades proporcionadas pelos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) utilizados por elas. De acordo com Piaget o afeto é o móvel da ação e as funções afetivas e as funções cognitivas dessa ação são indissociáveis. No estudo sobre a interdependência indissociável entre cognição e afeto – dois vetores da inteligência – Piaget apresenta-nos seis estágios, de dispositivos hereditários à operatividade formal do pensamento. Entende-se que a compreensão desses estágios pode auxiliar na análise e no desenvolvimento de ferramentas de AVAs voltados ao público infantil, proporcionando espaços mais próximos ao seu desenvolvimento. O objeto será composto por quatro módulos, abordando assuntos considerados essenciais como apresentado a seguir:

- (1) O primeiro módulo: “Na cognição, o Afeto” trata de uma introdução sobre afetividade, cognição e desenvolvimento da inteligência.
- (2) O segundo módulo: “Estágios de Desenvolvimento” aborda a interdependência entre os estágios do desenvolvimento intelectual e afetivo, de acordo com a teoria piagetiana.
- (3) No terceiro módulo: “Espaços de Interação” são elencadas ferramentas de AVAs que possibilitam a interação e o desenvolvimento dos sujeitos (professor e alunos) que estão envolvidos no processo de ensino e aprendizagem.
- (4) Por fim, no quarto módulo: “Estratégias pedagógicas” realizar-se-á um estudo abordando formas de interação, ou seja, modelos de práticas pedagógicas, que podem proporcionar às crianças espaços construtivos, por levarem em conta os aspectos cognitivos e afetivos em jogo na construção do conhecimento.

Os módulos apresentarão também materiais complementares a partir de diferentes mídias, sugestões de materiais, midiateca, desafios, entre outros. Para representação gráfica do objeto será utilizada a analogia do abraço para representar o desejo de conhecimento. Este será expresso através de duas linhas que convergirão uma para a outra, envolvendo o layout do site. A criação de um ambiente colorido e dinâmico possibilitará uma usabilidade visualmente agradável ao usuário. No que diz respeito à montagem do objeto para visualização web, estão sendo utilizados os novos recursos padrão da W3C. O código está sendo montado em HTML5 e CSS3, possibilitando mais funcionalidades na página com um carregamento mais rápido e dinâmico, sem a necessidade carregar algumas imagens e/ou o download de plug-ins como o “Adobe Flash Player” para animações simples, por exemplo. Futuramente, poderão ser incluídos à interface do objeto, animações e outras otimizações decorrentes de estudo e de análise do próprio AO em construção.