

COMUNICAÇÃO E INTERATIVIDADE: O JOGO

1. INTERATIVIDADE

A Interatividade é compreendida como a relação entre o indivíduo e a máquina. Dessa relação, a interatividade, a interação (relação entre indivíduos), amplia seu processo de trocas e significações. No suporte digital a interatividade é a relação tecno-social, (técnica + instâncias sociais), ou seja, um diálogo entre o homem e máquina, por meio de interfaces.

É possível estabelecer algumas características “conceituais”, para interatividade, a partir de suas **ações**:

1. Interatividade por comunicação – Modelo de um sistema que prevê interatividade imediata, ou não, onde o usuário usufrui ferramentas como: e-mail, processadores de textos, processadores numéricos, entre outros.

2. Interatividade de emissão e recepção – Modelo de um sistema que prevê interatividade entre a máquina e outros indivíduos. Baseia-se no diálogo entre pessoas, ferramentas de voz, telefonia, agentes virtuais, ferramentas de busca.

3. Interatividade de navegação - Modelo de um sistema que prevê a interatividade de navegação no ambiente virtual. Identifica-se por interface visual, sites, ambientes de aprendizagem, ambientes de pesquisas e exploratórios.

A interatividade proporciona situações compartilhadas com o corpo¹, a partir da linguagem estabelecida por *softwares* e seus cálculos com funções que transformam e devolvem sinais enviados do ecossistema² (corpo e ambiente) para o tecnoecossistema³ (hardware, software e interfaces).

Diversos recursos oferecem a interatividade. Vale destacar que o JOGO, propicia exemplos, fortemente identificáveis em sua navegação e usabilidade. Há jogos em situação síncrona⁴ e/ou assíncrona⁵.

¹ Identifica conexão do corpo com sistemas artificiais, que propiciam, em tempo real, ações compartilhadas – humano/máquina.

² Nesse contexto, quero inferir o termo como: Conjunto dos relacionamentos mútuos entre determinado meio e seus protagonistas.

³ Pretendo dizer que há descrições possíveis dos sistemas adotados no AVA e seus processos.

⁴ Uma transmissão é síncrona quando, no dispositivo receptor, é ativado um mecanismo de sincronização relativamente ao fluxo de dados proveniente do emissor. Este mecanismo de sincronização é um relógio (clock) interno no dispositivo de recepção (por exemplo, modem) e determina de quantas em quantas unidades de tempo é que o fluxo de bits recebidos deve ser segmentado, de modo a que cada segmento assuma o mesmo tamanho e formato com que foi emitido.

Hot Potatoes Quiz

1. OBJETIVOS

É um programa que permite perguntas e opções de respostas que deverão ser marcadas simplesmente clicando sobre uma das alternativas. O resultado é visualizado através do sinal de acerto ou erro.

Situar o estudante nos conteúdos tratados no processo de ensino e aprendizagem EAD. Abordar criticamente os conhecimentos, que de maneira lúdica e diversificada propiciam princípios norteadores para diferentes relações dos saberes e metodologias adotadas nas concepções pedagógicas.

2. CONCEPÇÃO METODOLÓGICA

A atividade hot potatoes quiz oferecida pelo moodle nada mais é que um espaço onde os professores pode acrescentar ao seu curso exercícios mais dinâmicos. O programa é bastante amplo, além do quiz ele oferece a possibilidade de mais atividades como palavras cruzadas, sopa de palavras, entre outras.

Recurso	Descrição
Quiz:	Comunicação síncrona A partir de jogos educativos estabelece diferentes critérios de navegação: a) Condução – Refere-se à utilização de recursos virtuais disponíveis e capazes de incentivar o usuário às relações de interação com o computador. b) Controle explícito: Proporciona ao usuário controle de ações específicas, no recurso virtual, e que sejam facilmente efetivadas pelo sistema, sempre de forma lúdica ou educativa. c) Compatibilidade: Identifica componentes da interface, para a integração homem – máquina, com o estilo, personalidade e valores estéticos totalmente voltados aos usuários.

⁵ Uma transmissão assíncrona quando não é estabelecido, no receptor, nenhum mecanismo de sincronização relativamente ao emissor e, portanto, as sequências de bits emitidos têm de conter em si uma indicação de início e do fim de cada agrupamento; neste caso, o intervalo de tempo entre cada agrupamento de bits transmitidos pode variar constantemente (pois não há mecanismo que imponha sincronismo) e a leitura dos dados terá de ser feita pelo receptor com base unicamente nas próprias sequências dos bits recebidos.

Exemplo:

http://www.prof2000.pt/users/eb23sg/documentos%20página%20antiga/eonline/sestudo/ea/fichas/lpo/lpo8ano/unidade3/texto_dram1.htm

O recurso QUIS é um importante recurso para a EAD. Nele é possível estabelecer diferentes categorias avaliativas:

a) Categoria conceitual: Auxilia na compreensão de determinada realidade ou solução de situação problema, diante de uma determinada circunstância no processo de ensino e aprendizagem;

b) Categoria mobilizadora: Propicia vínculo com conceitos de outras disciplinas ou conhecimentos de “saberes” distinto, com o objetivo de compreender a realidade ou proporcionar soluções diante de determinadas circunstâncias do processo de ensino e aprendizagem;

c) Categoria Interdisciplinar: Permite escolher informações e possibilidades que o usuário, ou estudante pode aferir sobre determinados conceitos apreendidos no EAD;

d) Categoria Compreensão de texto: Permite análise e compreensão de textos, bem como sintaxe, de proposições no processo de ensino e aprendizagem.

Rubens de Souza