

243

INTERFACE ADAPTATIVA PARA AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM. *Vanessa Silva da Silva, Karen Selbach Borges (orient.) (ULBRA).*

O presente trabalho tem como objetivo construir um modelo de interface adaptativa para um ambiente virtual de aprendizagem. Este modelo baseia-se nas necessidades, características e preferências do usuário, capturadas através de questionários com perguntas referentes às suas preferências (de tamanho de fonte de texto), as necessidades (de apoio no uso dos recursos de informática) e suas características. Estas são analisadas sob o enfoque da teoria das Inteligências Múltiplas, que aborda as diferentes competências de cada pessoa, que são: cinestésica, visual, lógica, musical e lingüística. Utilizando esse mecanismo é possível proporcionar ao usuário uma melhor compreensão dos conteúdos apresentados, explorando as habilidades identificadas. Dessa forma, sempre que o usuário acessar o sistema, o mesmo será apresentado com a fonte escolhida pelo usuário, os *links* serão expostos na tela conforme seus últimos acessos e os conteúdos de aula serão apresentados de acordo com as Inteligências Múltiplas captadas. Com esse estudo observou-se a influência que a interface exerce perante o usuário. Através dos testes realizados observou-se a necessidade por parte de pessoas de maior idade com relação a tamanho de fontes, onde geralmente optam por fontes maiores. Também nessa faixa etária os conhecimentos em informática não são tão aprimorados quanto alunos de menor idade, pois a informática já foi introduzida na grade curricular das escolas. E, finalmente a diversidade das competências do ser humano e o quanto é importante valorizar a personalização de uma interface mais voltada ao usuário.