

Animando o bate-papo

Nathália dos Santos Silva, Mara Lucia Fernandes Carneiro, Patrick Rigon

Resumo

O recurso “bate-papo” é uma das ferramentas de comunicação síncrona bastante usada em cursos a distância. No entanto, os alunos mais acostumados com o uso da Internet como forma de lazer acabam confundindo um bate-papo “acadêmico” com uma interação mais informal, trazendo para este novo espaço os mesmos hábitos e formas de comunicação. E esta aparente descontração termina por prejudicar a interação quando temos um tempo restrito para debater assuntos específicos com um grupo que teve de organizar-se para se reunir e quer aprender. O relato trata do desenvolvimento de um objeto de aprendizagem denominado “Animando o bate-papo”, que tem por objetivo apresentar estratégias de uso do bate-papo e dicas de conduta aos participantes através de animações, que comparam uma determinada situação no bate-papo com aquela que ocorreria em uma sala de aula presencial. O objeto envolve atualmente três animações, que descrevem situações como a pontualidade, o aluno que monopoliza a palavra e as combinações que precisam ser realizadas com os alunos. Para construir as animações, foram criados roteiros base, estabelecendo um paralelo entre o real (sala de aula) e o virtual (ambiente virtual de aprendizagem), demonstrando que as regras de ética e conduta precisam ser seguidas tanto em um quanto noutro. As animações foram desenvolvidas para tornar mais lúdico, simples e agradável a compreensão dos temas abordados, aproximando e chamando mais a atenção dos alunos. Os personagens foram baseados em recortes no intuito de tornar os vídeos mais interessantes sem infantilizá-los. Criados com visual neutro, esses personagens mesclam influências artísticas do retro ao moderno, com o principal objetivo de parecerem “atemporais” e sem estereótipos, porém diferentes entre si para representar a diversidade existente entre os alunos reais.