**The Role Of Cognitive Theory In Human–Computer Interface**

**Resumo – José Victor**

Os computadores têm sido usados desde então em uma infinidade de campos, a educação com a ajuda da tecnologia, ou tecnologia educacional, estar se tornando-se uma indústria em expansão, educação nosso mundo já viu. No entanto, a eficácia deste tipo de educação cação continua a ser estabelecida. Esta comunicação interativa é realizada tanto para o aluno e o computador através de uma interface de hardware de computador, por meio de características tais como o teclado, o mouse, a tela sensível ao toque.

Comunicação interativa também é conseguida por meio da interface de software de computador. O software de computador desempenha um papel na comunicação interativa por meio do layout de apresentação ou na tela projetar, incluindo, entre outras funcionalidades, ícones, barras de menus, caixas de diálogo, gráficos janelas e telas divididas. Este trabalho é focado na interface do software.

Ao estudar tecnologia educacional, é preciso considerar que os alunos mais velhos e menos educados, mesmo que tivessem igual acesso a computadores, poderia ainda estar em desvantagem, porque eles experimentar o mundo de forma diferente, resultando em diferentes maneiras de interagir com computadores, assim, tornar os computadores menos utilizável. Então como podemos tornar a tecnologia educacional mais adeptos e mais utilizável? Embora a falta de acessibilidade e usabilidade são intercambiáveis espera-se que uma melhor usabilidade vai render melhor acesso à tecnologia educacional.

Em outras palavras, medida que a tecnologia é feita mais utilizável, que pode ser mais acessível a uma maior parte da população. Um problema com a tecnologia, em geral, é o problema de desorientação. De fato, desorientação é uma das muitas razões para a ansiedade computador e computador relacionado ansiedade, que se estima afetar 30% da força de trabalho dos Estados Unidos aflição no local de trabalho produz aumentos de erros, pensamentos debilitantes, maus pensamentos, crenças irracionais e absentismo.

Estes, por sua vez, são sugere ter um impacto sobre o desempenho em diminui, a produção, a motivação, e moral. Esse problema também pode estender-se aos usuários do computador do aluno. Desenhar uma interface utilizável, no entanto, é complicado e difícil, que torna difícil projetar boas interfaces de usuário para o hardware e software. Na verdade, o código para implementar a interface do usuário normalmente leva até 40-90% do o código para um programa inteiro. Os esquemas são geralmente considerados como formas de ver o mundo e de uma forma mais sentido específico, formas de incorporar a instrução em nossa cognição.

Organizar um esquema para um aluno e fornecer o esquema para o aluno pode ser especialmente importante para os alunos novatos. Alunos novatos são aqueles que têm pouco ou nenhum conhecimento de um tópico. Correndo o risco de o aluno organizar um esquema incorreto, ele pode ser o ideal para fornecer os alunos novatos com um esquema já organizado. Interface de andaimes refere-se a um suporte de esquema para computador assistida aprendizagem. Uma componente chave de um tipo de armação de interface é que ele pode ser feito fada-lhe. Ou seja, interface de andaimes podem ser desapareceu dentro ou para fora, conforme necessário.

Carga cognitiva é um termo usado para descrever a quantidade de informações processamento esperado do aluno. Intuitivamente, faz sentido que quanto menos cognitiva carregar um aluno tem de transportar, a aprendizagem mais fácil deve ser. Um design de tela boa permite automática uma boa percepção, enquanto a visualização designs de tela pobres incentiva uma má percepção da tela menos eficiente. Além disso, estes pesquisadores descobriram que um bom design leva a concluir lições em menos tempo e com uma taxa de conclusão superior.