



Criando interfaces visuais para o Objeto de Aprendizagem: Geometria Espacial

Lucas Melo Ferreira, Leandro Pires de Souza, Luiza Ferreira Costa, Arilise Moraes de Almeida Lopes.

Entre as Tecnologias de Informação e Comunicação, estão os Objetos de Aprendizagem (OA), entendido como um recurso digital ou não digital a ser utilizado em ações de ensino e aprendizagem. Ao se conceber um OA, o mesmo é composto de interfaces visuais na qual, se faz necessário à participação de um Designer Gráfico. Assim, o objetivo deste trabalho é apresentar os procedimentos de desenvolvimento da interface gráfica de um Objeto de Aprendizagem digital e de um caderno pedagógico impresso, denominado “Geometria Espacial”. Os procedimentos metodológicos do OA digital iniciaram-se com o desenvolvimento de um *storyboard*, que é a elaboração de uma série de desenhos produzidos como organizador gráfico, objetivando pré-visualizar as cenas sequenciais abordando o conteúdo a ser explorado no OA. Em seguida, passou-se a fase de *implementação*, onde se iniciou a produção dos elementos cenográficos que comporam o OA, sendo utilizado o software Adobe Illustrator CS6. Após esse processo, utilizando o software Adobe photoshop CS6, criou-se personagens e partes específicas dos cenários que compõem o OA, para a finalização das interfaces. O OA encontra-se atualmente finalizado, e passará pelo processo de validação, última fase, em uma escola pública do município de Campos dos Goytacazes. Um material impresso, denominado Caderno Pedagógico foi concebido a partir das interfaces gráficas do OA digital “Geometria Espacial”. O caderno consiste na adaptação do OA para o meio impresso modificando o texto e criando uma diagramação de modo a transmitir a mesma mensagem, de forma mais clara possível, em outra mídia. Este caderno pedagógico será oferecido aos professores das escolas públicas, em que o aluno não tem acesso a um laboratório com computadores para utilizar o OA digital. Concluindo, o papel do Designer Gráfico é de suma importância, na produção de recursos visuais em materiais digitais e impressos, de modo a oferecer um material que motive professores e alunos no processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Interface Visual, Matemática, OA.

Instituição de Fomento: CNPq