

Criação de Ilustrações e Interfaces Gráficas no desenvolvimento do Objeto de Aprendizagem “Relações entre Progressão Aritmética e Função Afim”

Alessandro Azeredo de Souza, Thales Rangel Monteiro Vaz, Thiago Fragoso Gonçalves, Arilise Moraes de Almeida Lopes

No desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem (OAs), que são recursos digitais ou não digitais voltados para processos de ensino e aprendizagem, faz-se necessário a contribuição de um designer gráfico para a construção de Interfaces gráficas e ilustrações, o que torna os OA mais atraentes para o usuário. Este trabalho tem por objetivo apresentar as contribuições do designer gráfico no desenvolvimento do OA “Relações entre Progressão Aritmética e Função Afim”. Os procedimentos metodológicos foram desenvolvidos através das seguintes etapas: pesquisa de referência visual, planejamento, esboço, execução e finalização. Inicialmente a equipe formada por bolsistas de iniciação científica e professores de Matemática definiu o conteúdo matemático a ser abordado, discutindo a situação contextualizada em que o conteúdo podia ser inserido. Definida esta etapa, foi elaborado um storyboard, esboço das telas, com o conteúdo a ser abordado e os conceitos visuais dos cenários e personagens. Nessa fase, discutiu-se o layout de cada tela, cores, movimentos, efeitos, grau de interatividade proporcionado por esses materiais. Foi feita uma pesquisa complementar para referência visual na internet, sendo possível iniciar a composição dos cenários, criação dos personagens, determinando a aparência, expressões faciais e outros elementos. Passou-se para a fase de execução de todas as páginas de background, personagens e ilustrações produzidas em vetor, utilizando o software Adobe Photoshop CS6, elementos de navegação (menu, botões, links) com o conteúdo abordado, que foram encaminhados aos desenvolvedores de HTML5, para que os mesmos implementassem à programação do OA. Após a finalização do OA digital, foi feita uma revisão e testes pela equipe, analisando o OA e identificando alterações que se fizessem necessárias. Todas as alterações foram encaminhadas ao designer gráfico. Após a fase de revisão criou-se um caderno pedagógico impresso correspondente ao OA digital, desenvolvido também no software Adobe Photoshop CS6. Este caderno pedagógico passou por uma avaliação. O OA digital e caderno pedagógico foram inseridos em um repositório de OA. Entende-se que a contribuição do designer gráfico foi fundamental para a concepção do OA digital.

Palavras-chave: Design Gráfico, Objeto de Aprendizagem, Matemática.

Instituição de fomento: CNPq- PIBIC, IFFluminense.