



A Concepção do Processo de Design Gráfico do Objeto de Aprendizagem Princípio Fundamental da Contagem

Alessandro Azeredo de Souza, Arilise Moraes de Almeida Lopes, Diogo Azevedo Gouveia, Leandro Pires de Souza, Raphael Nazário de Souza.

Um Objeto de Aprendizagem pode ser qualquer recurso digital ou não digital a ser utilizado em ações de ensino e aprendizagem. Ao se elaborar um Objeto de Aprendizagem, faz-se necessário a participação de um Designer Gráfico, e o seu papel nesse contexto é o da construção visual ou gráfica do objeto. Assim, o objetivo deste trabalho é apresentar os procedimentos de desenvolvimento da interface gráfica de um Objeto de Aprendizagem para a Matemática, denominado “Princípio Fundamental da Contagem”. Os procedimentos metodológicos estão aqui descritos por quatro fases: a fase de *Concepção* do projeto para a criação da interface visual, que foi ilustrada pelo Photoshop CS6. Elaborou-se uma pesquisa de referências visuais, onde se selecionou fotos e desenhos com imagens de cenários e personagens, criando-se um banco de imagens. Na fase de *Planificação* do Objeto de Aprendizagem, foi desenvolvido um *storyboard*, que é a elaboração de uma série de desenhos produzidos como organizador gráfico, com o propósito de se pré-visualizar as cenas sequenciais e contextualizadas das questões matemáticas envolvidas no OA. O *storyboard* foi produzido com os elementos que compõem as telas do objeto, (cenários, personagens e diagramação). Na fase de *implementação*, em cada tela, criou-se o desenho e a colorização dos cenários e personagens, além dos botões e todos os demais elementos gráficos da interface da mesma. Todos construídos no software Photoshop CS6. O Objeto de Aprendizagem encontra-se atualmente finalizado, e passará pelo processo de *validação*, última fase, em uma escola pública do município de Campos dos Goytacazes. Será também produzido um material impresso, denominado *Caderno Didático*, a partir do design e conteúdo original do Objeto de Aprendizagem digital. Como o objeto ainda não foi validado, não há resultados levantados de sua aplicação em sala de aula, o que em breve ocorrerá, já tendo sido agendado com um educador a sua aplicação. Quando se pensa em oferecer um Objeto de Aprendizagem para ser aplicado em sala de aula, espera-se que os alunos sejam motivados pela interface gráfica que o Objeto de Aprendizagem apresenta. Assim, o papel do Designer Gráfico é possibilitar recursos gráficos e visuais em materiais produzidos, motivadores para a utilização e aprendizagem do usuário.

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

Instituição de Fomento: CNPq, IFFluminense