



## Desenvolvimento de um Objeto de Aprendizagem Digital Acessível em HTML5

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

Educadores vêm fazendo uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) em auxílio aos seus métodos de ensino e aprendizagem. Diversos recursos tecnológicos têm a propriedade de reter a atenção do usuário e prover uma didática mais motivadora e prazerosa. Entre estes recursos utilizados por educadores estão os Objetos de Aprendizagem (OA). Objetos de Aprendizagem são recursos digitais ou não digitais que auxiliam o processo de ensino e aprendizagem. O objetivo deste trabalho é narrar o desenvolvimento de um OA digital com requisitos de acessibilidade que se utiliza da linguagem HTML5 na construção do conhecimento, acerca do conteúdo matemático “Arranjo Simples”. O procedimento metodológico para o desenvolvimento deste OA constou de quatro fases, sendo elas: Concepção, Planificação, Implementação e Validação. Na fase de concepção realizou-se uma discussão acerca do tema a ser exposto no objeto e o cenário em que este tema seria enquadrado. Chegou-se a proposta do tema “Arranjo Simples”, voltado para um público alvo de alunos do Ensino Médio, tendo como cenário uma escola da rede pública de ensino. Na fase seguinte, planificação, discutiu-se o conjunto de telas que comporiam o OA e um storyboard foi elaborado, descrevendo as cenas inseridas nas telas e como estas se relacionam com o conteúdo. Na fase de Implementação, o OA foi desenvolvido utilizando-se HTML5 como linguagem base. Esta linguagem foi escolhida por conta de seu grande poder multimídia, da gama de dispositivos que suportam aplicações construídas por ela e pela existência de padrões que quando observados garantem a acessibilidade de aplicações em HTML5. Todas as telas implementadas em HTML5 são compostas de cenários, conteúdos e elementos gráficos. O OA encontra-se em fase de validação e será avaliado por educadores e alunos quando aplicado em sala de aula, verificando-se como este OA pode impactar o ambiente de ensino e aprendizagem. Espera-se que este trabalho possa expor como um OA desenvolvido em HTML5, com requisitos de acessibilidade, apresentando uma tecnologia recente possa ser utilizado como um recurso digital que auxilie o processo de ensino e aprendizagem do educador e do estudante.

Palavras-chave: Objeto de Aprendizagem, Acessibilidade, HTML5.

Instituição de fomento: CNPq, IF Fluminense.