



Objeto de Aprendizagem de Princípio Fundamental da Contagem

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

Durante vários anos o Núcleo de Tecnologias Educacionais e Educação a Distância (NTEAD) vinha desenvolvendo Objetos de Aprendizagem (OA) utilizando-se de softwares proprietários como, por exemplo, o Adobe Flash. Porém esta tecnologia vem a cada dia perdendo mais força, principalmente com a popularização de softwares *Open Source* onde se é possível criar os mesmos OA, com a riqueza de detalhes, ótimas animações tão boas ou melhores, sem que se tenha que pagar por isso. Exemplo de software *Open Source* que vem se notabilizando entre desenvolvedores de interfaces gráficas é o HTML5, utilizado em conjunto com JavaScript e CSS3 para a criação de interfaces gráficas. Assim, o NTEAD definiu o uso dessas tecnologias para o desenvolvimento dos OA. Este trabalho tem por objetivo apresentar o desenvolvimento de um OA denominado “Princípio Fundamental da Contagem”. O OA foi implementado com uso dessas tecnologias. Ele é composto por telas interativas, nas quais são apresentadas situações contextualizadas e a cada tela é proposta uma atividade abordando o conteúdo de Princípio Fundamental da Contagem, envolvendo as situações contextualizadas. A implementação das telas envolveu o uso de programação em html5 criando as tags necessárias e incluindo imagens para compor o OA, juntamente com o uso de JavaScript para a parte lógica da programação e o CSS para dar estilos às telas desde fontes a imagens. Também foram incluídos textos ocultos no arquivo html5 para que o objeto tivesse requisitos de acessibilidade, possibilitando que alunos com deficiência visual possa interagir e aprender com o OA, da mesma forma que um aluno com visão funcional. Um software, denominado NVDA, que é um leitor de textos, lê os textos ocultos inseridos em cada página do OA. A validação com professores e alunos da rede pública de ensino será realizada para uma possível melhora e adequação deste OA em breve, já tendo sido agendado a aula com o docente. Espera-se que este OA possibilite o desenvolvimento de processos de ensino e aprendizagem, bem como diante da interatividade apresentada motive os alunos na construção do conhecimento. Assim, objetiva-se chegar a um pleno uso dessa tecnologia *Open Source* para o desenvolvimento de novos OA interativos, motivadores e com requisitos de acessibilidade para a inclusão de alunos com deficiência visual.

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

Instituição de fomento: CNPq, IFFluminense.