



Evento	Salão UFRGS 2015: XI SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2015
Local	Porto Alegre - RS
Título	InterSocioEDU
Autores	PAOLA LÖW PAGLIARINI ANA LUÍSA CARDOSO FONSECA PATRICIA ALEJANDRA BEHAR Leticia Rocha Machado Fatima Weber Rosas CRISTINA ALBA WILDT TORREZZAN

As tecnologias digitais vem sendo cada vez mais utilizadas na realização de atividades cotidianas. Na educação esses recursos tem apoiado a elaboração de objetos de aprendizagem (OA). O objetivo é propor diferentes formas de uso do OA, que ultrapassem o limite físico da sala de aula e apóiem o aluno na adoção de uma postura crítica e investigativa sobre o conteúdo estudado. Neste contexto, o objeto de aprendizagem IMDE-S: Instrumentos Musicais Digitais apresenta fundamentações teóricas e atividades práticas sobre o tema, com o intuito de abordar o pensamento criativo, o trabalho colaborativo e o desenvolvimento do raciocínio lógico. O presente OA pode ser utilizado por alunos e professores das séries finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio, propiciando a construção e integração de conhecimentos na área da física, música, robótica, informática e eletrônica. O percurso metodológico envolveu uma equipe interdisciplinar, organizada em pedagógica (composta por pesquisadores, profissionais e alunos da pedagogia e áreas co-relacionadas como a música) e Gráfica (composta por alunos do *design*). Embora neste estudo o percurso metodológico seja descrito de forma sequencial para melhor abordá-lo, ressalta-se que os elementos pedagógicos foram elaborados concomitantemente aos gráficos, inclusive havendo reuniões quinzenais em que as equipes apresentavam as atividades realizadas durante o período. Desse modo, a equipe pedagógica elaborou o conteúdo e os desafios do OA, ao mesmo tempo em que a equipe gráfica construiu as interfaces e implementou o objeto de aprendizagem. O processo de criação do referido OA considerou, prioritariamente, o seu objetivo de fornecer subsídios sobre Instrumentos Musicais Digitais (IMD) para alunos e professores do Ensino Fundamental Médio. Como o público-alvo é constituído, na sua maioria, por adolescentes, idealizou-se uma interface que motivasse o usuário em navegar e explorar os módulos que compõe o objeto. Diante dessas premissas, optou-se pela criação de um *layout* em *grid*, utilizando cores vibrantes. Este tipo de *layout* possibilita a fácil adaptação para dispositivos móveis, tecnologia esta amplamente utilizada por jovens, além de auxiliar a interatividade aluno-OA. Como não existem muitos OAs que abordem IMDs, foram analisados aplicativos (*app*) e sites que tivessem similaridade com instrumentos musicais virtuais. A partir disso, foi possível observar-que-a maioria desses *apps* empregam o uso de um padrão cromático extenso. Por causa disso, decidiu-se utilizar uma paleta baseada em quatro cores, sendo elas: azul, amarelo, vermelho e verde na página inicial. A variação das cores foi reorganizada para mater as matizes definidas anteriormente e serem aplicadas nas páginas seguintes. A partir da definição desses elementos foi elaborado o *wireframe das telas do OA*. Os primeiros foram feitos sem cor, com o objetivo de analisar o *'flow'* do objeto de aprendizagem. Após esta primeira etapa, foi possível definir os elementos necessários e importantes para as interfaces do OA. Em seguida, inferiu-se o protótipo com cores, onde foi possível verificar se a paleta cromática estava em síntese com o *layout* decidido e com o tema abordado pelo OA. Dando prosseguimento, iniciou-se a etapa de implementação do protótipo do objeto de aprendizagem, utilizando-se linguagem-*html*, *css* e *javascript/jquery*. O referido OA encontra-se em fase de finalização. Ele será utilizado em aulas do ensino Fundamental e Médio no período entre agosto e dezembro de 2015, quando ocorrerá a etapa de avaliação do OA IMDE-S. A partir do *feedback* dos usuários poderão ser realizados ajustes, sendo o OA disponibilizado livremente à comunidade acadêmica através de um endereço eletrônico. A partir da construção deste objeto é possível verificar que o desenvolvimento de objetos de aprendizagem para adolescentes necessita considerar elementos lúdicos, interativos e motivadores na interface, no intuito de instigá-los a experienciar e explorar o objeto de estudo.