

O LIFE COMO ESPAÇO COLABORATIVO E MULTILINGUAGEM: O DESIGN COMO FERRAMENTA PARA A EDUCAÇÃO

AMANDA DA ROCHA AZEVEDO¹; FELIPE TRASEL PIZZIO²; GRAZIELE MÔNICA CARDOSO²; MARCOS AURELIO DA SILVA MARTINS²; JULIANA ALOY BERNY²; RITA DE CASSIA DE SOUZA SOARES RAMOS ³

¹Universidade Federal de Pelotas – a.rochazevedo@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – ftpizzio@inf.ufpel.edu.br

²Universidade Federal de Pelotas – grazi_cardoso@hotmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – marcosmartins1995@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – julianaberny@hotmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – ritamatematica@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Através de um trabalho colaborativo estudantes e profissionais de diferentes áreas do conhecimento são capazes de solucionar problemas que dificilmente conseguiriam sozinhos. (GARCIA, 2009)

Dentro do Laboratório Multilingagens, LAM, estudantes e profissionais de diferentes áreas trabalham em conjunto.

O LAM é um subprojeto dentro do LIFE, Laboratório Interdisciplinar de Formação de Educadores, da CAPES. O LIFE é uma união de subprojetos que visam promover a interação de maneira colaborativa entre diferentes cursos de formação de professores para o desenvolvimento de metodologias para a inovação pedagógica. O LAM como subprojeto do LIFE também compartilha dos mesmos ideais, mas para alcançá-los precisa de pessoas de cursos não só ligados à educação, como por exemplo o Design e Cinema.

Entre as diversas atividades realizadas no LAM uma delas em especial une todo o grupo, os vídeos de atividades.

Os estudantes de matemática e pedagogia preparam essas aulas que serão filmadas pela bolsista do cinema, mais tarde esses vídeos são editados e é adicionada uma vinheta que fora feita em parceria entre as bolsistas do Design e Cinema. Os vídeos serão postados no portal do LAM que está sendo construído pelos bolsistas da computação e design e todo o conteúdo do portal será feito pelos demais integrantes do LAM.

Em meio as diversas atividades colaborativas, cada pessoa vai tendo contato e experiência com outras áreas de atuação. Aos poucos vamos incorporando em nossas vidas pequenas particularidades aprendidas com as diferentes especificidades de cada curso.

Por meio desse resumo será exposto o processo de criação e construção realizado pelo designer como ferramenta de auxílio à educação.

2. METODOLOGIA

Nesta seção indicamos o método utilizado para criação e construção dos logotipos vinculados aos projetos. LAM - Laboratório Multilingagens e GEPAM - Grupo de Estudo e Iniciação a Pesquisa na Área de Matemática e seus referentes sites.

Inicialmente foi realizada a construção de dois *briefings*, conjunto de dados coletados, para concepção dos produtos.

Foi perguntado sobre a história dos projetos para uma profissional representante de ambos, suas funções, objetivos e especificidades. Através disso o *briefing* foi montado servindo como suporte à análise da construção dos logotipos e sites.

Na realização dos sites foram feitos levantamentos de todo o conteúdo que deveria constar em ambos para iniciar a criação da arquitetura, distribuição da informação.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O LAM existe em mais de 120 municípios, tem como um dos objetivos disseminar a produção acadêmica mediante o projeto de ensino laboratório virtual multilinguagens e o GEPAM, bem como outros projetos de pesquisa, ensino e extensão vinculados a diversos cursos de graduação.

Pensando nesta ação, foi trabalhada a princípio a ideia de caminho percorrido, pois como o LAM leva sugestões de produção de conhecimento a vários municípios, acreditei que fosse pertinente adicionar a ideia de caminho como parte da marca, sendo assim foram feitos alguns protótipos e depois foi trabalhada outra ideia indispensável, educação.

Com educação em mente foi buscado símbolos para esta, chegamos no lápis e livro, tentando retomar a ideia do caminho percorrido, optamos pelo lápis que escreve por extenso o nome do laboratório com as iniciais logo acima. Foi escolhido um design minimalista, caracterizado pela simplicidade das formas (FERREIRA, 2011), as cores são padrão em maioria, preto, podendo às vezes ser alterada como um todo para se adequar a outros produtos gráficos. A cor da ponta do lápis normalmente é vermelha, para expressar calor e integração, mas em diferentes situações, como um projeto somente da matemática, a cor da ponta do lápis pode ser alterada para remeter ao tema em que ele está situado.

O segundo logo foi solicitado após algum tempo de convivência com os demais bolsistas e voluntários. Como era um logotipo para um projeto somente da matemática e a maioria dos bolsistas pertencem a mesma, decidiu-se incorporar uma figura geométrica na marca, pois era recorrente este assunto no laboratório, a princípio era somente pela ligação com a área e combinação visual, mas após uma conversa com a orientadora a figura ideal apareceu, dodecaedro, seguindo também um design minimalista.

O dodecaedro foi escolhido pela ligação com o projeto, o GEPAM existe em 11 polos e atua também na sede em Pelotas, são 12 grupos ao todo, 12 lados como o dodecaedro.

O primeiro site a ser solicitado foi o do LAM, que disponibilizará muito conteúdo sobre uma série de assuntos educativos, por tanto foi escolhido criar um portal, um local que armazena uma grande quantidade de conteúdo surpindo todas as necessidades do usuário e facilitando suas pesquisas. (BOTTENTUIT JUNIOR, 2013).

O principal conteúdo do portal serão as video atividades que estarão separadas no menu por várias categorias desde ensino, anos iniciais ao médio, à áreas específicas da matemática, entre outras. Porém, uma video atividade pode fazer parte, por exemplo, de educação e matemática, ela poderá ser encontrada em ambas categorias, mas para facilitar o entendimento do usuário será utilizado o sistema de *tags*, marcação de conteúdo como palavra chave, assim o usuário saberá a todas as categorias a qual a atividade pertence e se desejar ver mais videos sobre determinada *tag*, basta clicar nela.

Haverá também uma categoria sobre o acervo do LAM, onde contam a lista de livros, que mais tarde estará incorporada a um sistema virtual para biblioteca, e de jogos. Entre outras categorias haverá uma intitulada LAM onde constará a equipe do laboratório e publicações dos mesmos. Possuirá um local com função de agenda, também uma categoria, onde poderão ser encontradas as oficinas e projetos oferecidos pelo LAM.

A identidade visual ainda está sendo construída, visando um design despojado, procurando proporcionar descontração e satisfação ao usuário, tornando o portal um site além de educativo, divertido.

O site para o I encontro do GEPAM foi solicitado depois do portal do LAM, mas com uma prioridade maior, pois em pouco tempo ocorreria o evento, então as informações principais seriam sobre a programação, o GEPAM, inscrições e locais e hospedagens para os participantes que vem de outras regiões.

Como eram poucas as informações que deveriam constar no site, principalmente em comparação com o portal do LAM, foi projetado um modelo em formato página única, todas as informações em uma mesma guia, utilizando também um design minimalista indo de encontro ao logo que sofreu algumas alterações na aplicação de cores para se adequar a palheta previamente escolhida, empregando cores que remetem a educação (tons de roxo e azul) e uma contrastante para trazer impacto e atenção (laranja).

A identidade do site posteriormente foi adaptada para o material gráfico do evento (*banner*, crachá, blocos de anotações e cabeçalho de documentos).

Somente através da colaboração de todos os envolvidos foi possível o desenvolvimento dos produtos solicitados dentro de suas metas.

4. CONCLUSÕES

Através do convívio com diferentes profissionais, trabalhando juntos para disseminar conhecimento, penso que foi possível usar o design como ferramenta de ensino, ele auxiliou a aproximar o público dos projetos, teve o objetivo de visualmente expressar um conceito e graças ao auxílio de profissionais que estão inseridos nos meios propostos, foi possível realizar as metas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GARCIA, D.E.S. Aprendizagem a partir do trabalho colaborativo baseado na resolução de problemas. In: DAMIANI, M.F. et al. (Org.) **Trabalho Colaborativo/Cooperativo em Educação: Uma possibilidade para ensinar e aprender**. São Leopoldo: Oikos, 2009. Cap. 6, p.69-85.

FAU-USP. **Minimalismo e Design Minimalista**. Design em Artigos, 29 jun. 2015. Acessado em 29 jun. 2015. Online Disponível em: <http://www.designemartigos.com.br/minimalismo-e-design-minimalista/>

BOTTENTUIT JUNIOR, J.B. Portais Educacionais e suas Características: Contribuições para o Estado da Arte. **HOLOS**, Rio Grande do Norte, ano 29, v.3, p. 111 - 129, 2013.