Propolândia

Gestalt:

Para aplicar a Gestalt no nosso objeto de aprendizado, não foi necessária muita dificuldade. Primeiro que, a teoria matemática ensinada já faz parte do processo. Para entender o conceito de grandeza diretamente proporcional, o OA nos mostra o todo, e pouco a pouco através das diversas representações diferentes é que é feito o desmembramento do todo para que o aluno compreenda cada parte do processo sem esquecer a sua finalidade. Ou seja, o aluno vê as múltiplas representações como métodos de se chegar no conhecimento real da situação, sem a utilização de regras, devido a comprovação em um estudo que os alunos que aprendiam pelo método da regra de três finalizavam o seu ensino sem entender o porquê e sem saber aplicar na vida real.

Existem estímulos utilizados para aguçar as percepções dos alunos, como os ícones em pregnancia para instigar o aluno a ir mais profundo além da letra, e o cenário ser embutido com as situações, gerando uma interação maior se comparado ao antigo objeto proposto. Considerando que a Gestalt é muitas vezes subjetiva, da mesma maneira a sua aplicação nesse projeto pode ser considerada ativa e passiva.

O projeto todo é trabalhado em cima da capacidade de compreender do aluno, definida pela Gestalt por sua faixa etária. Como estamos trabalhando com alunos na faixa dos 14 anos, todo o design e representações gráficas, posicionamento e narrativas são baseados nos conceitos de percepção que nós, por já termos superado essa idade (e pelos professores (as) envolvidos no processo de ensino) aplicamos a o que julgamos ser a sua capacidade de percepção.

Para explicar melhor sobre os estímulos por nós utilizados, vamos nomeá-los:

Narrativas – Os alunos são imersos dentro de uma narrativa simples, porém com elementos característicos e reconhecíveis por suas idades, independente de gênero, raça, ou nível sociocultural.

Icones – As representações utilizadas serão gráficos facilmente reconhecíveis devido a sua alta presença na linguagem utilizada na sua faixa etária, e na própria linguagem global.

Desenhos – Os desenhos utilizados serão feitos de maneira cartoon, ou seja, de maneira facilmente reconhecível por todas as idades.

Interface – A interface gameficada, parecida com a utilizada em jogos para tablets, é muito comum hoje em dia, praticamente todos tem acesso. Lógico que nessa parte, dependemos dá questão social, mas, segundo o que sabemos, isso não será problema.

Design – As cores utilizadas, pregnância, proximidade, semelhança e segregação serão constantemente aplicadas em todas as áreas.