

STORYBOARDS COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO DE ELEMENTOS DE MÁQUINAS

Thalia Alves da Silva¹, William Manjud Maluf Filho³

^{1,3} Engenharia Mecânica, Centro Universitário FEI

uniethalisilva@fei.edu.br e wmaluf@fei.edu.br

Resumo: O objetivo principal desta ID é o ensino através da linguagem visual. A utilização de *storyboards* e *storytelling digital* como ferramentas de ensino auxiliam o professor nas aulas de Elementos de Máquinas, aumentando a interatividade dos alunos, tornando as aulas mais dinâmicas conforme o aluno vai entendendo a matéria.

1. Introdução

Para o estudante de engenharia mecânica a compreensão de componentes mecânicos e suas aplicações e funções é algo crucial. Porém, a visualização do desmonte e da montagem de tais componentes nem sempre é clara, e a utilização de métodos convencionais como slides às vezes não é o suficiente para suprir as necessidades dos alunos.

Visando ajudar os estudantes do departamento de engenharia mecânica, serão criadas ao decorrer deste projeto vídeo aulas, utilizando as técnicas de *storyboard* e *storytelling digital* – com a assistência de softwares de desenho, edição e animação- com o propósito de instruir o estudante a determinado assunto [1], de forma que ajudara a desenvolver um curso sobre elementos de máquinas mais atrativo, direto, claro e interativo.

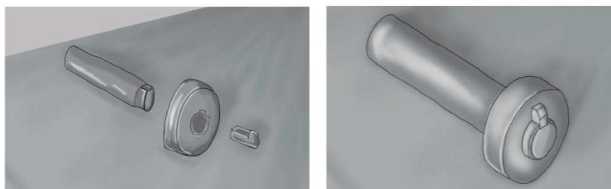


Figura 1 – *storyboards* que irão compor as vídeo aulas

2. Metodologia

Com o objetivo de auxiliar os alunos de forma mais interativa e descontraída, a utilização de *storyboard* e *storytelling digital* como ferramenta de ensino para a disciplina elementos de máquinas.

As aulas serão criadas a partir de roteiros proporcionados pelo professor, com a utilização de softwares como *Illustrator* para a construção dos desenhos, *After Effects* para a composição das animações dos vídeos de cada aula e *Premiere Pro*, utilizado para editar o produto final.

Ilustração



Animação



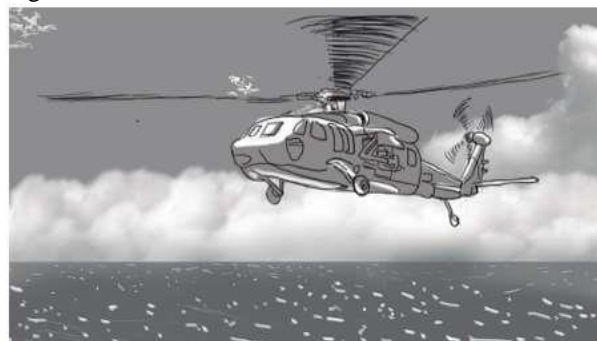
Edição



Figura 2– Metodologia

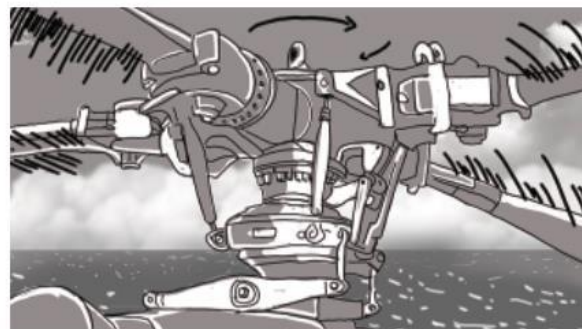
3. Resultados Parciais

O período de desenvolvimento das vídeos-aulas, foram feitos a partir de softwares responsáveis pela identidade visual. E mesmo no começo do projeto, é possível notar um processo de trabalho mais atraente, cumprindo com o propósito de familiarizar e melhorar a visualização das principais aplicações e funções de componentes mecânicos presentes em máquinas e equipamentos. A Figura 3, mostra uma das aulas desenvolvidas.



Quadro 1.2

é fundamental



Quadro 1.3

a gente promove

Figura 3 – *storyboards* que irão compor as vídeo aulas

4. Conclusões

Ao decorrer das aulas com o auxílio dos vídeos, o aluno de engenharia mecânica estará apto para compreender as funções e aplicações dos componentes mecânicos presentes nas máquinas apresentadas durante o curso.

5. Referências

[1] Robin, B. (2006), Digital Storytelling in Higher Education. Journal Of Computing In Higher Education.

Agradecimentos

À instituição Centro Universitário FEI pela oportunidade da realização do projeto.

¹ Aluno de ID do Centro Universitário FEI. (PRO-BID012/19) Projeto com vigência de Abr/19 a Fev/20.