

Desenvolvimento de objetos de aprendizagem para aplicação no ensino de matemática a estudantes do 6º ano do ensino fundamental

Karla Suely Diniz da Costa

Depto de Sistemas de Informação – CEULS / ULBRA e Depto de Matemática - UFPA
68005-100, Santarém, PA
E-mail: k_info_04@yahoo.com.br

Marialina Corrêa Sobrinho

Depto de Sistemas de Informação – CEULS / ULBRA e Depto de Eng. Elétrica -UFPA
68035-170, Santarém, PA
E-mail: linasobrinho@gmail.com

Hugo Alex Carneiro Diniz

Departamento de Matemática – UFPA
Santarém, PA
E-mail: hdiniz@ufpa.br

RESUMO

O mundo vive em constante mudança tecnológica e para se adaptar a esse processo é preciso que a sociedade em geral esteja preparada para garantir uma melhor educação. Diante disso, focamos a escola como um lugar onde o indivíduo seja capaz de criar e recriar conhecimento, mas é preciso oferecer meios para que essa aquisição aconteça. Este projeto consiste no desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem (OA) para aplicação no ensino de 04 (quatro) conteúdos de Matemática a estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental, visto que, estes servirão de base para o cotidiano. O principal objetivo é motivar a aprendizagem da disciplina utilizando ferramentas digitais como os OA, que podem ser utilizados e reutilizados em qualquer situação educacional, fornecendo aos estudantes um método diferente de se aprender estes conteúdos, que para muitos parece difícil de ser entendido, além de ajudar no processo ensino-aprendizagem. Os 04 (quatro) OA serão desenvolvidos em cinco etapas: definição dos conteúdos a serem abordados; análise dos dados coletados; modelagem de sistemas com mapas mentais; construção dos OA, utilizando ferramentas como o Firebird (banco de dados) e Flash (Multimídia e Hiperlinks) e por fim a correção em relação à usabilidade. Espera-se que estes OA contribuam para o conhecimento ainda mais positivo e amplo na disciplina Matemática e

que o professor possa utilizá-los como uma ferramenta poderosa em sua metodologia de ensino, agilizando assim, o processo ensino-aprendizagem.

Referências

- [1] MILANI, E. A informática e a comunicação matemática. Em K. S. Smole & M. I. Diniz (Orgs.); *Ler, escrever e resolver problemas: Habilidades básicas para aprender matemática* (pp.176-200). Porto Alegre: Artmed. 2001
- [2] NUNES, César. Objetos de aprendizagem a serviço do professor. Disponível em: http://www.microsoft.com/brasil/educacao/parceiro/objeto_texto.mspix. Acesso em: 17 de Março de 2008.
- [3] OLIVEIRA, Celina Couto de; COSTA, José Wilson da; MOREIRA, Mercia. Ambientes informatizados de aprendizagem: Produção e avaliação de software educativo. Campinas, SP: Papirus, 2001.
- [4] VALENTE, J. A.(org.) O computador na sociedade do conhecimento. Campinas: NIED/UNICAMP, 1999.