



## VIAJANDO COM A MATEMÁTICA – UM RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL PARA O ENSINO FUNDAMENTAL<sup>1</sup>

*Zeni Marilise Schmidtt Portella<sup>2</sup>, Sidonia Regina Dal Molin de Moraes<sup>3</sup>, Fernando Eickhoff<sup>4</sup>, Carine Graciela Teichmann Soares<sup>5</sup>, Tânia Michel Pereira<sup>6</sup>, Maristela Luisa Stolz Brizzi<sup>7</sup>. UNIJUÍ*

**INTRODUÇÃO:** Desde março de 2005 o grupo participa do projeto de extensão “ O uso da informática no ensino da matemática na educação básica”, que visa a produção conjunta de material didático virtual e interativo, destinado ao processo ensino aprendizagem de conteúdos específicos de matemática. A partir de junho do corrente ano adotou-se a metodologia de desenvolvimento e produção de recursos educacionais digitais na forma de objetos de aprendizagem, segundo o processo de desenvolvimento e produção de recursos educacionais digitais da SEED (Secretaria de Educação de Ensino à Distância). Neste contexto foi desenvolvido um objeto de aprendizagem que envolve conteúdo de números inteiros: adição e subtração e também a contextualização desse conteúdo em situações do cotidiano. Foi uma produção com equipe multidisciplinar. **MATERIAL E MÉTODOS:** A equipe que produziu o objeto está constituída por docentes do UNIJUÍ e acadêmicos da graduação. Este grupo iniciou pela pesquisa na internet sobre materiais existentes seguido pelo planejamento do design e a descrição detalhada do roteiro do objeto em forma de telas e suas funcionalidades. O roteiro foi passado para o acadêmico de informática que por sua vez fez a implementação do objeto utilizando o programa Flash. **RESULTADOS:** Foi produzido o objeto Viajando com a Matemática que é um material didático virtual, dinâmico e interativo destinado ao ensino de conteúdo de números inteiros. Foi produzido o guia do professor para a utilização de objeto num laboratório de informática. O objeto será disponibilizado para utilização nas escolas brasileiras, tanto para cópia como para utilização a partir da internet. **DISCUSSÃO/CONCLUSÕES:** Para o aluno o ambiente computacional é atrativo e interessante e este objeto vai propiciar atividades lúdicas e, ao mesmo tempo educacional, onde o educando irá de forma prazerosa e significativa resolver questões que envolvem conteúdos matemáticos contextualizados no nosso dia-a-dia. PIBEX/UNIJUÍ

<sup>1</sup> Projeto de Extensão da UNIJUÍ

<sup>2</sup> Professora do Instituto Municipal de Educação Assis Brasil

<sup>3</sup> Professora do Instituto Municipal de Educação Assis Brasil

<sup>4</sup> Acadêmico do Curso de Informática: Sistemas de Informação da UNIJUÍ e bolsista da Fábrica Virtual

<sup>5</sup> Acadêmica do Curso de Matemática-Licenciatura da UNIJUÍ e bolsista PIBEX/UNIJUÍ 2006/2007

<sup>6</sup> Professoras do Departamento de Física, Estatística e Matemática da UNIJUÍ

<sup>7</sup> Técnica do NTE/36 CRE