



COMO PLANEJAR E ELABORAR OBJETOS DE APRENDIZAGEM¹

Carine Graciela Teichmann Soares², Cláudia Piva³, Cledison Eduardo Fritzen⁴, Danieli Michael⁵, Marcia Fritsch Gonçalves⁶, Fernando Eickhoff⁷, Reneo Pedro Prediger⁸. UNIJUÍ

INTRODUÇÃO: A partir de abril de 2006, passamos a fazer parte de um programa de capacitação on-line desenvolvido pelo Ministério da Educação do Brasil (MEC), Secretaria de Educação a Distância (SEED), Secretaria de Educação Básica (SEB) e RIVED (Rede Internacional Virtual de Educação). Este programa é um projeto que desenvolve a elaboração de módulos educacionais digitais visando à melhoria do processo de ensino/aprendizagem das Ciências e Matemática no Ensino Médio, além de incentivar o uso de novas tecnologias nas escolas. **MATERIAL E MÉTODOS:** Nos quatro primeiros meses do programa a equipe passou por um processo de capacitação para posteriormente desenvolver um objeto de aprendizagem virtual nos moldes do RIVED. Durante este processo, participamos de atividades semanais nas quais realizamos leituras, explorações, análises de objetos disponíveis no ambiente do RIVED e, posteriormente socializamos as discussões por meio dos fóruns temáticos com as demais equipes participantes deste programa. **RESULTADOS:** Neste período de participação, elaboramos um objeto de aprendizagem envolvendo a temática “Decifrando Mapas, Tabelas e Gráficos” que apresenta o tema através de uma viagem pelas regiões do Brasil, explorando os conceitos matemáticos abordados na primeira série do ensino médio. As atividades elaboradas neste objeto proporcionam um aprofundamento dos conceitos estudados/explorados em sala de aula relacionados ao estudo de funções, estabelecendo relações diretas com questões do cotidiano, tais como: distância, tempo, velocidade, custo e quantidade. Primeiramente elaboramos o design pedagógico do objeto onde apresentamos os objetivos principais e a descrição das atividades a serem propostas, a etapa seguinte desenvolveu-se na elaboração do roteiro, onde estão explicitadas as atividades citadas no design pedagógico, apresentando todas as informações, que posteriormente serão trabalhadas computacionalmente e transformadas em um objeto didático virtual. Posteriormente elaboramos o guia do professor que apresenta indicações e sugestões de como podem ser utilizadas as atividades que fazem parte do objeto. **DISCUSSÃO/CONCLUSÕES:** O processo de desenvolvimento desse projeto prevê, ainda, a produção de outros dois objetos por cada equipe participante do programa, nos próximos seis meses. As atividades elaboradas, em forma de objetos de aprendizagem, oferecem ao aluno um ambiente seguro e motivador para a investigação, análise e descoberta de princípios e conceitos aproveitando o potencial do computador e das tecnologias de comunicação (TIC) nas escolas. Entendemos que ações como essas são importantes, pois favorecem a aprendizagem cooperativa e a construção/produção de conhecimento crítico e criativo, permitindo mudanças não somente no paradigma educacional, mas também na forma de aquisição de conhecimento, algo fundamental nos dias atuais.

¹ Curso Como Fazer Objetos de Aprendizagem - RIVED

² Acadêmica do Curso de Licenciatura – Matemática ; carinetsoares@bol.com.br

³ Mestre em Modelagem Matemática/ DeFEM; claudiap@unijui.tche.br

⁴ Acadêmico do Curso de Informática: Sistemas de Informação, cledisonf@unijui.tche.br

⁵ Acadêmica do Curso de Licenciatura – Matemática ; danielimichael@yahoo.com.br

⁶ Acadêmica do Curso de Licenciatura – Matemática ; márcia.goncalves@unijui.tche.br

⁷ Acadêmico do Curso de Informática: Sistemas de Informação; fernandoeick@gmail.com

⁸ Mestre em Ciência da Computação/DeTEC; reneo@unijui.tche.br