



## APRENDENDO MATERIZES ATRAVÉS DE CAMPEONATOS DE FUTEBOL - UM OBJETO DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO MÉDIO <sup>1</sup>

*Anderson Luis Jeske Bihain<sup>2</sup>, Carine Graciela Teichmann Soares<sup>3</sup>, Fernando Eickhoff<sup>4</sup>,  
Tania Michel Pereira<sup>5</sup>*

**INTRODUÇÃO:** Com o objetivo de contribuir com o ensino da matemática na educação básica, construiu-se o objeto de aprendizagem Aprendendo Matrizes através de Campeonatos de Futebol. Os objetos de aprendizagem são um tipo de tecnologia recente, que utiliza os recursos digitais para gerar/promover a aprendizagem. Na UNIJUÍ – Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul a confecção destes materiais está sendo feita através do projeto de extensão “O Uso da Informática no Ensino da Matemática na Educação Básica”, que visa preparar os acadêmicos do curso de matemática e professores da rede pública de ensino, para esta nova cultura apoiada em tecnologia que suporta, integra processos de interação, visualização, comunicação e informação, buscando potencializar desta forma o uso da informática no ensino da matemática. Contudo, percebendo-se que os objetivos do projeto, anteriormente citado, iam de encontro com os propósitos do RIVED – Rede Internacional Virtual da Educação, isto é, propósitos de intensificar e transferir o processo de desenvolvimento e produção de recursos educacionais digitais, o projeto “O Uso da Informática no Ensino da Matemática na Educação Básica” engajou-se na proposta do RIVED e atualmente desenvolve objetos de aprendizagem segundo esta metodologia. Desta forma neste trabalho será apresentado o objeto de aprendizagem “Aprendendo Matrizes através de Campeonatos de Futebol” que se destina ao ensino de matrizes para o 2º ano do ensino médio.

**MATERIAL E MÉTODOS:** Para a construção deste objeto de aprendizagem seguem-se os padrões estabelecidos pelo RIVED, sendo assim, primeiramente elaboramos o design pedagógico, onde são explicitadas as idéias principais do que se deseja construir, pensando em questões de interesse dos alunos, bem como nas potencialidades que a atividade computacional pode oferecer. Posteriormente elabora-se o roteiro, onde são apresentadas as telas e suas funcionalidades, ou seja, onde são descritas minuciosamente cada tela do objeto de aprendizagem, bem como os auxílios que este oferece para seus usuários (ícone ajuda e mensagens via feedback), este material assim que acabado é utilizado pela equipe técnica (acadêmicos da informática) para a implementação do objeto de aprendizagem na forma virtual. Em seguida ainda elabora-se o guia do professor que contém sugestões da forma como este deve proceder antes, durante e depois da atividade, bem como dicas para avaliar a aprendizagem do aluno.

**RESULTADOS:** O Objeto de Aprendizagem Aprendendo Matrizes através de Campeonatos de Futebol busca desencadear/ ampliar os conhecimentos matemáticos, referentes ao conteúdo de matrizes, partindo dos conhecimentos obtidos pelos educandos através de experiências da vida cotidiana, uma vez que esta atividade parte de uma história que envolve aspectos culturais, que conduzem e instigam os educandos. Dessa forma partindo de uma história que desencadeia confusão a respeito do resultado de um campeonato de futebol, ou seja, uma das modalidades esportivas mais conhecidas mundialmente, leva-se ao educando a desenvolver competências e habilidades, pertinentes a aquisição de



conhecimentos matemáticos, bem como a utilização de conceitos e procedimentos peculiares do fazer e pensar das ciências. Entendendo que a matemática deverá ser vista pelos alunos como um conhecimento que favorece o desenvolvimento de seu raciocínio, de sua capacidade expressiva, de sua sensibilidade e imaginação. Desenvolvemos e planejamos este objeto de aprendizagem extraindo e explorando dados que desencadeiam a introdução do conteúdo de Matrizes, possibilitando e motivando ao aluno a perceber as aplicações da matemática em diferentes situações de nossa vida cotidiana, uma vez que consideramos o ensino de matemática precisa permitir que o sujeito entenda e participe da sua realidade com competência crítica. DISCUSSÃO/CONCLUSÕES: Acreditando que compete ao professor oferecer propostas didáticas, que possibilitam o estudo da matemática de forma clara e articulada a realidade dos alunos, apresentaremos este objeto de aprendizagem com o intuito de fornecer a estes profissionais a possibilidade de trabalhar a partir desta nova abordagem, bem como acreditamos que através deste objeto, levaremos os alunos a aprender matemática de forma contextualizada, integrada e relacionada a outros conhecimentos, desenvolvendo desta forma competências e habilidades que são essencialmente formadoras, à medida que instrumentalizam e estruturam o pensamento do aluno.

- 1 Produção de software educacional
- 2 Aluno da Unijuí
- 3 Ex-aluno da Unijuí
- 4 Aluno da Unijuí
- 5 Docente da Unijuí