CT&I e SOCIEDADE
XVIII SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA
XV JORNADA DE PESQUISA
XI JORNADA DE EXTENSÃO
4 a 8 de OUTUBRO de 2010
UNIJUÍ UNIVERSIDADE REGIONAL

# DOMINÓ VIRTUAL[1]

*Tânia Michel Pereira[2], Juliane Sbaraine Pereira Costa[3], Rudieri Turchiello Colbek[4]. UNIJUÍ*

INTRODUÇÃO: O Objeto de Aprendizagem "Dominó Virtual" simula um jogo de dominó, porém suas peças são constituídas por algum conteúdo matemático. O objetivo deste jogo é fazer com que sua utilização possibilite a fixação/exercitação do conteúdo envolvido. O conteúdo que estará no dominó, é determinado pelo professor através de um arquivo XML. O dominó é disponibilizado aos professores, para que estes adaptem sua peças de acordo com o conteúdo que esperam desenvolvem. Este objeto de aprendizagem foi desenvolvido com o objetivo de que seja realizado em duplas. Este objeto foi aprovado para publicação/apresentação no LACLO 2010. MATERIAIS E MÉTODOS: A proposição e implementação deste objeto foi feita pela equipe do curso de formação continuada de professores "Materiais Virtuais Interativos para o Ensino de Matemática na Educação Básica". Este objeto é capaz de carregar todos os seus textos de um arquivo XML, inclusive, se no lugar dos textos for colocado um endereço de imagem, ele carregará uma imagem como dominó. Assim pode ser usado por qualquer professor, com o conteúdo que ele desejar. Além disso, a edição do arquivo XML permite que o software seja traduzido para outro idioma. RESULTADOS: foi criado o objeto "Dominó Virtual", que trata de conteúdos diversos, dependendo dos objetivos do professor que o usará, ou, se o XML não for modificado, trás exercícios para relação entre um nome de número e o número. Essa ferramenta educacional roda em um navegador que deve ter instalado o plugin Adobe® Flash® Player® 10 ou superior, caso contrário, não funcionará. CONCLUSÃO: Essa ferramenta educacional deve despertar a curiosidade do aluno para um determinado assunto, além disso, deve ser de fácil adaptação para o professor que desejar mudar o seu conteúdo. APOIO: FIE/UNIJUÍ, PIBEX/UNIJUÍ.

[1] Produção resultante do projeto de extensão: "O Uso da Informática no Ensino da Matemática na Educação Básica"

[2] Coordenadora do projeto, financiado pelo FIE/UNIJUI . Professora do DeFEM/UNIJUÍ

[3] Ex-aluna do curso de Licenciatura em Matemática. Voluntária no projeto

[4] Bolsista PIBEX/UNIJUI. Aluno do curso Ciência da Computação da UNIJUÍ