



ALEGRIA DE APRENDER UM RECURSO EDUCACIONAL PARA AS SÉRIES INICIAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA ¹

Carine Graciela Teichmann Soares², Tânia Michel Pereira³

INTRODUÇÃO: Através do projeto de extensão “O Uso da Informática no Ensino da Matemática na Educação Básica” buscamos desenvolver recursos educacionais utilizando o potencial das tecnologias da computação. Dessa forma ao encontrar uma rede que integra tais valores e busca intensificar e transferir o processo de desenvolvimento e produção de recursos educacionais digitais na forma de objetos de aprendizagem, ou seja, objetos didáticos virtuais que primam por estimular o raciocínio e o pensamento crítico dos estudantes, associando o potencial da informática às novas abordagens pedagógicas, nos aliamos a esta rede conhecida como RIVED – Rede Internacional Virtual da Educação e atualmente desenvolvemos objetos de aprendizagem seguindo sua metodologia e padrões. Contudo percebendo que a matemática em muitas situações é deixada de lado na educação dos alunos das séries iniciais, bem como por entender o caráter social da tecnologia da computação, uma vez que é, necessário levar o aluno a conhecer, manusear, explorar o computador como uma ferramenta presente na sociedade, buscou-se desenvolver o objeto de aprendizagem Alegria de Aprender. Neste trabalho estaremos mostrando este objeto de aprendizagem, que explora conceitos matemáticos abordados na primeira serie do ensino fundamental. **MATERIAL E MÉTODOS:** No desenvolvimento desse objeto de aprendizagem seguem-se os padrões estabelecidos pelo RIVED. Dessa forma primeiramente elaboramos o desing pedagógico que tem como função nos levar a refletir sobre algumas questões. Dentre essas questões se encontram: a interatividade do objeto; o conteúdo que se pretende explorar (objetivos deste ensino); o que o objeto trará de atrativo e interessante para o aluno, que garante seu envolvimento na proposta de trabalho; e ainda como queremos desenvolver o objeto (idéias iniciais das telas). Ao concluir esta etapa, elaboramos o roteiro, este arquivo contém a proposta do objeto de aprendizagem descrita detalhadamente. Aqui são explicitadas as atividades citadas no design pedagógico, apresentando todas as informações (textos, imagem, feedback, etc), que posteriormente são trabalhadas computacionalmente e transformadas em um objeto didático virtual. Posteriormente elaboramos ainda o guia do professor que apresenta indicações e sugestões ao professor de como pode desenvolver/explorar o objeto. **RESULTADOS:** Na perspectiva de que a infância é o melhor momento para o indivíduo iniciar sua emancipação mediante a função liberatória da palavra, elaboramos o objeto de aprendizagem ALEGRIA DE APRENDER, trazendo como eixo central, uma pequena história infantil que ressalta, valores e atitudes fundamentais para a vida destes educandos. Acreditamos que, se conseguirmos fazer com que nossos alunos, desde as séries iniciais, tenham uma experiência positiva com a linguagem, estaremos promovendo seu desenvolvimento como ser humano. Na leitura a criança é atraída pela curiosidade e possibilidades emotivas que a história pode conter, ou seja, esse jogo com o universo escondido nas histórias infantis, pode estimular no pequeno leitor a descoberta e o aprimoramento da linguagem, desenvolvendo sua capacidade de comunicação com o mundo. Os primeiros contatos, com as histórias infantis despertam na



criança o desejo de concretizar o ato de ler o texto escrito, facilitando o processo de alfabetização. De forma genérica as histórias contribuem com diversos aspectos da formação da criança. Estes aspectos podem variar de intensidade de uma história para outra, mas de maneira geral todas as histórias propiciam o desenvolvimento do lúdico e do domínio da linguagem. Dessa forma, utilizando a história infantil, para promover este desenvolvimento, o objeto de aprendizagem alegria de aprender, trouxe ainda no seu desenrolar questões referentes aos numerais, além de explorar aspectos referentes às relações de dimensão (maior/menor), orientação espacial (em cima/embaixo; entre; dentro/fora) e relações de quantidade (mais/menos), para integrar a criança no seu espaço físico e social, através de uma atividade interdisciplinar, valorizando neste processo de ensino-aprendizagem o aprimoramento de noções matemáticas e também ao processo de alfabetização. As histórias infantis são muito apreciadas pelas crianças de forma geral, são de fácil entendimento, despertam o imaginário e valores associados às vidas das crianças, além de proporcionar o entretenimento. Considerando estes aspectos, buscamos criar uma história que torna o aluno parte integrante da mesma, onde este tem a oportunidade de participar e contribuir durante seu desenrolar, a medida que ajuda a personagem principal nas suas atividades diárias. Esta história é incrementada ainda com a sua associação de conteúdos matemáticos, possibilitando um aprendizado mais envolvente, fazendo conexões entre essas duas áreas do conhecimento, ou seja, estabelecendo conexões entre o português e a matemática. Essas conexões reforçam ainda mais o aprendizado do educando, atribuindo-lhe significado, um sentido, com o intuito final de promover um ensino de qualidade, prazeroso e totalmente direcionado à criança.

DISCUSSÃO/CONCLUSÕES: O computador está presente na maioria das escolas e deve ser visto como mais uma ferramenta aliada ao processo de ensinar, uma vez que o ensino-aprendizagem dá-se pela relação entre os sujeitos, o conceito a ser compreendido e a mediação do educador. No contexto da educação matemática, a aprendizagem depende, antes de tudo, do planejamento das ações que culminarão em propiciar ao aluno: experimentar, interpretar, visualizar, induzir, conjecturar, abstrair e generalizar. A utilização dos objetos de aprendizagem oferece aos alunos maior capacidade interativa possibilitando-o criar, recriar, transformar o que assimila, sendo que a utilização adequada e planejada deste diferencial contribui qualitativamente e quantitativamente no processo ensino-aprendizagem.

¹ Produção de software educacional

² Ex-aluno da Unijuí

³ Docente da Unijuí