



## EMBALAGENS PARA SORVETES – UM RECURSO DIGITAL PARA O ENSINO MÉDIO <sup>1</sup>

*Carine Graciela Teichmann Soares<sup>2</sup>, Cristiane Baumgratz Bitencort<sup>3</sup>, Dionatan Miguel Fiorin Konageski<sup>4</sup>, Fernando Eickhoff<sup>5</sup>, Rozimerli Raquel Milbeier<sup>6</sup>, Tania Michel Pereira<sup>7</sup>*

**INTRODUÇÃO:** O objeto de aprendizagem “Embalagens para sorvetes” é fruto de um trabalho interdisciplinar realizado pelo 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. Atualmente neste projeto adotou-se a metodologia de desenvolvimento e produção de recursos educacionais digitais na forma de objetos de aprendizagem da SEED-Secretaria de Educação à Distância através de seu projeto RIVED- Rede Internacional Virtual da Educação. Este projeto da SEED tem como propósitos intensificar e transferir o processo de desenvolvimento e produção de recursos educacionais digitais, desta forma, hoje desenvolvemos objetos de aprendizagem seguindo seus padrões e métodos. Neste contexto foi desenvolvido o objeto de aprendizagem Embalagens para Sorvetes que envolve conteúdo referente a geometria espacial de forma contextualizada. **MATERIAL E MÉTODOS:** A idéia inicial de explorar a geometria espacial através de embalagens de sorveste na forma de cilindro e prismas geométricos, buscando explorar seus volumes, aconteceu através da componente curricular Matemática no Ensino Médio II do curso de Matemática-Licenciatura da UNIJUÍ. Para tal, foi desenvolvido um planejamento da atividade abordando este conteúdo com o intuito de contextualizar a aprendizagem e mostrar para os educando que a geometria está presente nas mais diversas situações de nosso cotidiano. Dessa forma com base neste planejamento desenvolveu-se o objeto de aprendizagem seguindo as metodologias e padrões estabelecidos pelo RIVED. Sendo assim primeiramente elaboramos o design pedagógico do objeto, que é o documento que aborda questões como interatividade, contextualização e como será desenvolvido o objeto para que o aluno se interesse pela atividade. Posteriormente elabora-se o roteiro que é o documento onde constam as descrições detalhadas de cada uma das telas do objeto, bem como as funcionalidades do mesmo. Após a conclusão do roteiro o acadêmico de informática passou a implementação do objeto com o programa Flash. Para finalizar a elaboração do objeto desenvolve-se ainda o guia do professor, onde são colocadas sugestões da forma como explorar/desenvolver o objeto com os aluno, bem como sugestões para avaliar a aprendizagem dos mesmos. **RESULTADOS:** Foi produzido o objeto de aprendizagem “Embalagens para Sorvetes” que é um software educacional em forma de objeto de aprendizagem. O objeto se destina ao estudo da geometria espacial de forma contextualizada. Para isso o objeto se desenvolve numa sorveteria, onde os personagens verificam as diversas embalagens dos sorvetes (prismas geométricos e o cilindro). No decorrer da atividade os aluno deverão encontrar a capacidade de cada um dos tipos de embalagens, para isso terá que transformar medidas e realizar cálculos referentes ao volume destas figuras geométricas. **.DISCUSSÃO/CONCLUSÕES:** A busca pela contextualização dos conteúdos a serem estudados é uma forma de significar a aprendizagem dos alunos. Portanto acreditamos



que como profissionais da educação devemos buscar materiais didáticos que potencializem o ensino-aprendizagem. Estamos conseguindo isso através da confecção e utilização dos objetos de aprendizagem.

- 1 Produção de software educacional
- 2 ex-aluno da Unijuí
- 3 Aluna da Unijuí
- 4 Aluno da Unijuí
- 5 Programador
- 6 Aluna da Unijuí
- 7 Orientadora do projeto