



GEOMETRIA DAS ABELHAS – ENSINANDO GEOMETRIA ATRAVÉS DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM ¹

Adilson Albrecht², Juliane Sbaraine Pereira³, Luís Ben de Moura⁴, Marcelo Vinícios Wastowski⁵, Martin André Arnold Dill⁶, Márcio Rogério Vargas⁷, Tânia Michel Pereira⁸

INTRODUÇÃO: A geometria está presente em diversas situações do nosso cotidiano, portanto, a interpretação correta das situações que envolvem esta área do conhecimento se torna indispensável para uma melhor compreensão das atividades que desenvolvemos. O uso da informática estimula o raciocínio, favorecendo as conexões entre os conhecimentos prévios do educando e os conhecimentos implícitos no objeto de aprendizagem: desta forma, a aprendizagem torna-se significativa, bem como através da situação problema proposta, a curiosidade presente deve despertar o interesse do aluno acerca das atividades a serem desenvolvidas. **MATERIAL E MÉTODOS:** A equipe que produziu o objeto está constituída por um professor de Matemática-licenciatura; cinco estudantes graduandos, em cursos de Licenciatura na área escolhida para a produção dos conteúdos educacionais digitais; e um aluno do ensino médio. Escolhido o conteúdo do objeto, o grupo realizou uma pesquisa sobre as possibilidades de exploração deste tema, direcionando os trabalhos para as situações problemas proporcionadas pelo tema. Após este trabalho elaborou-se o design pedagógico, o roteiro e o guia do professor. A implementação do objeto com programa Flash foi feita pelo aluno do ensino médio. **RESULTADOS:** O objeto de aprendizagem “Geometria das Abelhas” foi produzido para o ensino didático-virtual do prisma hexagonal regular, trazendo curiosidades referentes ao tema, sendo este um software educacional interpretado por um navegador de internet e um plugin para Flash 8. O software se destina ao ensino do conteúdo geometria plana e espacial, bem como estimula habilidades referentes a interpretação de dados e situações-problema. **DISCUSSÃO/CONCLUSÕES:** A utilização do OA “Geometria das Abelhas” deve despertar a curiosidade dos educandos, levando-os ao aprendizado dos conteúdos propostos, bem como a busca de informações referentes ao tema.

¹ Software Educacional

² Aluno da Unijuí

³ Bolsista PIBEX

⁴ Aluno da Unijuí

⁵ Aluno da Unijuí

⁶ Programador

⁷ Aluno da Unijuí

⁸ Orientadora do Projeto