INTRODUÇÃO À ARQUITETURA - DA PRÁTICA PARA A TE0RIA [1]

Adriane Wentz Hammarstron[2], Antônio Miguel Faustini Zarth[3], Carine Lindorfer[4], Juliane Sbaraine Pereira[5], Marwan Ammar[6], Romário Lopes Alcântara[7], Tânia Michel Pereira[8]

INTRODUÇÃO: Na perspectiva de construir material didático virtual de acordo com os padrões da RIVED/Fábrica Virtual, após conclusão do curso on-line via e-proinfo; a equipe desenvolveu o objeto de aprendizagem "Introdução à Arquitetura", objetivando o ensino de geometria, bem como o desenvolvimento das capacidades de interpretação e elaboração de estratégias; visto que a importância de tal conhecimento e habilidades é indispensável no dia-a-dia. Como a contextualização é uma forma de tornar um conteúdo mais atraente, espera-se que o tema "Arquitetura" desperte a curiosidade do educando, bem como a informática torne o estudo prazeroso, uma vez que constitui uma metodologia que estimula o raciocínio, levando o educando a estabelecer conexões entre os conhecimentos prévios e aqueles implícitos no OA, oportunizando o aprendizado autônomo e significativo. No desenvolvimento do objeto é demonstrado como a área de diferentes polígonos regulares pode ser calculada através da decomposição deste em triângulos: espera-se que o aluno construa os métodos de cálculo de área, construindo desta forma conceitos e procedimentos de forma que o aprendizado matemático tenha sentido e significado, percebendo a aplicabilidade da matemática no seu dia-a-dia. MATERIAL E MÉTODOS: A equipe que produziu o objeto está constituída por um professor de Matemática-licenciatura; um professor de Informática; cinco estudantes graduandos, sendo três em cursos de Licenciatura na área escolhida para a produção dos conteúdos educacionais digitais e dois na área de Informática. Este grupo iniciou pela escolha do assunto a partir de um mapeamento de conteúdos oferecidos pela RIVED-Rede Interativa Virtual de Educação. A partir disto foi feito uma análise dos objetos de aprendizagem existente na página do RIVED e outros materiais existentes na internet bem como a leitura de textos sobre a padronização que tiveram que ser seguidos. A partir destas informações fez-se o design pedagógico e o roteiro. Este último apresenta as telas e suas funcionalidades. A partir do roteiro os professores e os alunos de informática fizeram a implementação do objeto com programa Flash. RESULTADOS: Foi produzido o objeto Introdução à Arquitetura que é 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. DISCUSSÃO/CONCLUSÕES: O uso do OA "Introdução à Arquitetura" deve permitir que o aluno vivencie a construção e apropriação do conhecimento, à medida que o professor atue como mediador, direcionando os alunos para aspectos relevantes do OA, para que o uso deste objeto não seja a simples manipulação de um jogo eletrônico.

1 Software Educacional

2 Aluna da Unijuí

3 Aluno da Unijuí

4 Aluna da Unijuí

5 Bolsista Pibex
6 Aluno da Unijuí
7 Orientador
8 Coordenação