POTENCIALIZANDO O ESTUDO DO JURO COMPOSTO ATRAVÉS DO OBJETO DE APRENDIZAGEM TRILHA DA ECONOMIA [1]

Adriela Maria Noronha[2], *Carine Graciela Teichmann Soares*[3], *Dionatan Kitzmann Tietzmann*[4], *Tânia Michel Pereira*[5]

INTRODUÇÃO: A sociedade atual exige cada vez mais pessoas capacitadas para enfrentar o mercado de trabalho e viver em sociedade, ou seja, exige cidadãos críticos, criativos, reflexivos, com capacidade de "aprender a aprender", de trabalhar em grupo, de se conhecer como indivíduo e como membro participante de uma sociedade que busca o seu desenvolvimento. Por entender que compete à Educação formar este cidadão, acreditamos que a educação não pode mais se restringir ao conjunto de instruções que o professor transmite a um aluno passivo, mas deve enfatizar a construção do conhecimento pelo aluno e o desenvolvimento de novas competências necessárias para sobreviver na sociedade atual. Neste sentido, a formação do cidadão para atuar nessa nova sociedade implica em entender a aprendizagem como uma maneira de representar o conhecimento, provocando um redimensionamento dos conceitos já conhecidos e possibilitando a busca e compreensão de novas idéias e valores. O projeto "O Uso da Informática no Ensino da Matemática na Educação Básica" busca através de sua equipe (voluntários, coordenadores e bolsista) implementar recursos digitais pedagógicos aproveitando o potencial do computador e das tecnologias de comunicação para suprir esta nova necessidade. Dessa forma ao encontrar uma proposta de trabalho que busca desenvolver objetos de aprendizagem para alcançar o objetivo de melhorar a aprendizagem das disciplinas da educação básica e a formação cidadã do aluno, engajou-se com a mesma, ou seja, aliou-se ao RIVED – Rede internacional Virtual da Educação, e hoje desenvolve objetos de aprendizagem segundo esta metodologia. Estes conteúdos primam por estimular o raciocínio e o pensamento crítico dos estudantes, associando o potencial da informática às novas abordagens pedagógicas. Desta forma neste trabalho será apresentado o objeto de aprendizagem Trilha da Economia, que foi desenvolvido para explorar o conteúdo referente ao juro composto, nas turmas de 3º ano do Ensino Médio.
MATERIAL E MÉTODOS: Seguindo os padrões estabelecidos pelo RIVED primeiramente elaboramos o design pedagógico do objeto de aprendizagem, observando requisitos como: propósito, objetivos, habilidades, conhecimentos prévios, marco conceitual, tipos de atividades, conceitos presentes, tempo de execução da atividade, metodologia a ser desenvolvida pelo professor e aluno. Concluída esta etapa, elaboramos o roteiro, onde estão especificadas as atividades citadas no design pedagógico. É neste documento que são elaboradas, minuciosamente, cada tela do objeto de aprendizagem contendo: a disposição dos dados; a forma de apresentação; o texto do ícone ajuda, de acordo com a necessidade de cada tela; os feedbacks, que irão orientar os alunos no desenvolvimento das atividades e em caso de erro ou de ações impossíveis. Todas estas informações são necessárias, pois elas servem de orientação para que a equipe técnica da informática possa transformá-las em um objeto didático virtual. Posteriormente elaboramos o guia do professor que apresenta os objetivos principais na realização das atividades, os pré-requisitos (conteúdos que o aluno deverá ter

conhecimento prévio), o tempo estimado para realização das atividades do objeto, os materiais adicionais necessários (lápis, borracha, calculadora, caderno, etc.) para os alunos, sugestões de organização da turma (grupo/individual), requerimentos técnicos (Flash Player), indicações e sugestões de como explorar/desenvolver as atividades que fazem parte do objeto, bem como dicas da forma de avaliar a aprendizagem dos alunos após o termino da mesma. RESULTADOS: Produção do objeto de aprendizagem Trilha da Economia que é um software educacional. Para o desenvolvimento deste objeto levamos em consideração que a Matemática deve ser compreendida como uma parcela do conhecimento humano essencial para a formação de todos os jovens, que contribui para a construção de uma visão de mundo, possibilitando ao educando ler, interpretar a realidade e desenvolver capacidades que deles serão exigidas ao longo da vida social e profissional. Contudo o objeto de aprendizagem TRILHA DA ECONOMIA, procura prover aos educandos noções referentes ao juro composto, assunto este ligado à matemática financeira, que em inúmeras vezes é esquecido pelas instituições de ensino, mas que por fazer parte do dia-a-dia de todo cidadão torna-se essencial para a vida social e profissional. Percebendo ainda, que a sociedade capitalista em que vivemos cada vez mais impõe a valorização e conseqüente desejo por "bens" de consumo, e que nossos jovens alunos são, a cada dia que passam, influenciados pela mídia de forma geral, a consumir. Buscamos desenvolver este objeto, pois nossos alunos ao serem ensinados desde pequenos a consumir, muitas vezes sem ter dinheiro, ou até mesmo, necessidade de realizar tal compra, caem nas tentações do mercado, realizando assim compras a prazo ou através de empréstimos, dessa forma pretendemos através deste objeto auxiliar/levar os alunos a entender uma questão muito importante não levada em consideração pela maior parte da população, ou seja, os juros compostos embutidos neste tipo de compras. Através do objeto de aprendizagem Trilha da Economia, pretendemos explorar através de um jogo, tal questão, uma vez que aprender "brincando" faz o educando se envolver na atividade, ao mesmo tempo em que este adquire o conhecimento. DISCUSSÃO/CONCLUSÕES: Os objetos de aprendizagem oferecem ao aluno um ambiente seguro e motivador para a investigação, análise e descoberta de princípios e conceitos aproveitando o potencial do computador e das tecnologias de comunicação (TIC) nas escolas. Entendemos que ações como essas são importantes, pois favorecem a aprendizagem cooperativa e a construção/produção de conhecimento crítico e criativo, permitindo mudanças não somente no paradigma educacional, mas também na forma de aquisição de conhecimento, algo fundamental nos dias atuais.

[1] Produção de software Educacional
[2] Aluna da Unijuí
[3] Ex-aluna da Unijuí
[4] Aluno da Unijuí
[5] Orientadora