



## **VIRA OU DEIXA – UM RECURSO EDUCACIONAL DIGITAL PARA O ENSINO FUNDAMENTAL <sup>1</sup>**

*Carine Graciela Teichmann Soares<sup>2</sup>, Fernando Eickhoff<sup>3</sup>, Juliane Sbaraine Pereira<sup>4</sup>,  
Sidonia Regina Dal Molin de Moraes<sup>5</sup>, Tânia Michel Pereira<sup>6</sup>, Zeni Marilise Schmidt  
Portella<sup>7</sup>*

**INTRODUÇÃO:** O projeto de extensão “O uso da informática no ensino da matemática na educação básica”, que visa a produção de material didático virtual e interativo, destinado ao processo de ensino-aprendizagem de conteúdos específicos de matemática, engajou-se na proposta da SEED - Secretaria de Educação à Distância, e atualmente segue a metodologia de desenvolvimento e produção de recursos educacionais digitais na forma de objetos de aprendizagem, segundo os padrões do RIVED – Rede Internacional Virtual da Educação. Portanto, por perceber o potencial que uma atividade computacional pode oferecer ao ensino da matemática, foi desenvolvido o objeto de aprendizagem Vira ou Deixa, que envolve o conteúdo de multiplicação de números inteiros. **MATERIAL E MÉTODOS:** Para desenvolver o objeto de aprendizagem Vira ou Deixa seguimos os padrões e metodologias estabelecidos pelo RIVED. Desta forma primeiramente desenvolvemos o desing pedagógico, que é o documento que explora as idéias iniciais do que realmente queremos desenvolver, buscando através de um questionário, levar a equipe que está desenvolvendo o objeto, a pensar sobre a interatividade, bem como o que neste objeto garante/busca o efetivo envolvimento do aluno. Posteriormente elabora-se o roteiro, que traz a descrição detalhada do objeto em forma de telas e suas funcionalidades. Assim que concluído o roteiro, este é passado para um acadêmico de informática que por sua vez faz a implementação do objeto utilizando o programa Flash. Para concluir, elaboramos ainda o guia do professor, que tem como objetivo principal oferecer sugestões de como desenvolver/explorar o objeto de aprendizagem com seus alunos. **RESULTADOS:** Foi produzido o objeto de aprendizagem Vira ou Deixa que é um material didático virtual, dinâmico e interativo destinado ao estudo do conteúdo referente à multiplicação de números inteiros. Este objeto de aprendizagem busca envolver o aluno através de um jogo. O jogo acontece em duplas, onde cada jogador/aluno escolhe um personagem para lhe representar. Desta forma, durante o desenvolvimento da atividade buscamos levar o aluno a aprender a regra dos sinais na multiplicação de números inteiros, através de uma atividade interativa e lúdica, o que acreditamos ser um diferencial para engajar o aluno na proposta de trabalho e que conseqüentemente acarretará na aprendizagem do mesmo, pois este é o objetivo principal deste objeto. **DISCUSSÃO/CONCLUSÕES:** Para o aluno o ambiente computacional é atrativo e interessante. Este objeto vai propiciar atividades lúdicas, ao mesmo tempo que desenvolve seu propósito maior, de ensinar conteúdos matemáticos, onde o educando irá de forma prazerosa jogar e aprender o conteúdo proposto no objeto.

<sup>1</sup> Produção de Software Educacional

<sup>2</sup> Ex-aluna da Unijuí



- 3 Programador
- 4 Bolsista PIBEX da Unijuí
- 5 Professora da Rede Pública
- 6 Orientadora do Projeto
- 7 Professora da Rede Pública