

Avaliando Objetos de Aprendizagem aplicados no Ensino da Matemática

O município de Rio Tinto, sede do Campus IV da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), apresentou IDEB igual a 2,9 com média de rendimento igual a 225,79 na prova Brasil de Matemática no ano de 2011.. Deste modo, o desempenho do município é inferior à média estadual (IDEB 4,23 e rendimento 229,76) e nacional (IDEB 4,73 e rendimento 244,84). Diante desta Realidade, o Proext (Programa de Extensão Universitária) InfoMat, tem como objetivo promover a inclusão de recursos digitais no ensino de Matemática através de ações que venham fortalecer o exercício da prática docente integrando a Universidade com a comunidade. A partir dessas ações esperamos, também, contribuir para um melhor desempenho dos alunos na disciplina de Matemática. Os Objetos de Aprendizagem (OAs) são recursos que apoiam o processo de ensino através da possibilidade de criação de situações didáticas que ajudam no processo de ensino e aprendizagem. Seu uso tem sido incentivado pelo governo, porém ainda são pouco utilizados em sala de aula. Buscando inserir o uso de OAs realizamos uma seleção de recursos que poderiam apoiar o ensino dos conteúdos que seriam abordados nas aulas. Em seguida avaliamos a interface dos OAs selecionados. Para avaliar a interface utilizamos o Método de Reeves por ser apropriado para avaliar a interface de OAs já concluídos. Neste trabalho apresentamos os resultados da avaliação e do uso dos OAs 'Eixo Cartesiano' e 'Labirinto'. O Eixo Cartesiano é um OA para ensino de Álgebra e aborda o conteúdo de coordenadas do eixo cartesiano. Na avaliação dos itens de interface observamos que o mesmo possui instruções claras e objetivas, é fácil de usar, explica o conteúdo através de uma estrutura de passo-a-passo, e, ao final, apresenta exercícios práticos. A aula foi realizada no Laboratório de Informática da escola com alunos do 7º e 8º anos do Ensino Fundamental II. As turmas foram divididas em duplas e após a explanação do conteúdo foi proposta a atividade utilizando o OA. Destacamos uma intensa interação entre os alunos durante o desenvolvimento da atividade. O AO mostrou-se simples de trabalhar em sala de aula. O Labirinto aborda operações básicas de multiplicação. O Labirinto é fácil de usar, apresenta instruções claras e objetivas, porém não possui mapeamento, ou seja, não mostra o caminho percorrido pelo usuário no jogo. A estética da interface é considerada entre mediana e desagradável. As imagens possuem baixa definição e os gráficos são de baixa qualidade Porém, o jogo apresenta recursos motivacionais e desafio. O OA trabalha o cálculo mental, o que leva o aluno a desenvolver seu raciocínio lógico bem como fornece suporte para a visualização do pensamento aritmético/álgebraico. Durante o seu uso em sala de aula os alunos sentiram-se bastante motivados. O presente trabalho apresentou um breve relato da avaliação e do uso dos OAs Eixo Cartesiano e Labirinto em escolas públicas do Município de Rio Tinto. Como trabalhos futuros propomos realizar análise pedagógico desses OAs, e aplicar os mesmos em diferentes situações didáticas.