

OBJETOS DE APRENDIZAGEM COMO RECURSO DIDÁTICO NA DISCIPLINA DE MATEMÁTICA PARA O 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Lucimar Barbosa Pereira
Marize Lyra Silva Passos

A ideia deste trabalho surgiu da constatação de que os alunos do 5º ano do Ensino Fundamental da UMEF Antônio Bezerra de Farias têm muita dificuldade e ficam bastante tensos e apreensivos em relação a disciplina de matemática. Visando minimizar este problema foi avaliada a utilização de quatro objetos de aprendizagem (OAs) juntos a estes alunos. Os jogos podem ser um objeto de aprendizagem que estimula o aluno a vencer desafios e medos em relação à disciplina de matemática, tornando a aprendizagem desta disciplina uma prática prazerosa, apoiada no uso das novas tecnologias. Os jogos tem o potencial de facilitar a aprendizagem dos conteúdos da disciplina através da ludicidade existente neles. O termo Objetos de Aprendizagens (OAs) não possui um conceito que seja unânime entre os diversos autores e organizações, mas cada definição complementa a outra. Dentre as definições mais aceitas, tem-se a de Wiley (2000), que os definem como “[...] qualquer recurso digital que pode ser reutilizado para apoiar a aprendizagem e que podem ser distribuídos pela rede, sob demanda, seja este pequeno ou grande”. No contexto deste trabalho foram considerados apenas os objetos de aprendizagem digitais, que também são chamados de componentes de software educacional, objetos de conhecimento ou objetos educacionais. Segundo Sá Filho e Machado (2003, p. 3-4) recursos digitais podem ser usados, reutilizados e combinados com outros objetos para formar um ambiente de aprendizado rico e flexível. “[...] podem ser usados como recursos simples ou combinados para formar uma unidade de instrução maior”. Para Kay e Knaack (2005 apud Nibon, 2008, p. 11) uma característica importante dos OA é que eles possuem exemplos práticos, pois estes exemplos permitem uma aprendizagem mais interativa através de ferramentas que suportam a exploração, a manipulação, a investigação, a construção de soluções ou a visualização de componentes gráficos, o que facilita a contextualização dos conceitos explorados, tornando os conceitos teóricos mais concretos e sem a necessidade de realizar somente a memorização dos conceitos. A pesquisa foi dividida em três etapas, na primeira houve a escolha dos OAs, na segunda etapa estes foram utilizados pelos alunos, e na terceira etapa, um questionário sobre eles foi respondido pelos alunos. Esta foi uma pesquisa por levantamento que buscou informações diretamente com os alunos sobre os OAs estudados, tendo posteriormente sido feita uma análise quantitativa destas respostas. Ao final da pesquisa pode-se perceber que a totalidade dos alunos aprovou a experiência de utilizar os objetos de aprendizagem no apoio às aulas de matemática, aumentando assim, o rendimento escolar na disciplina de matemática na sala de aula durante a execução das atividades diárias e avaliativas.

Palavras-chave: Objetos de Aprendizagem; Recursos Didáticos, Ensino de Matemática.