



## VISUALIZAÇÃO DO PROJETO DE PESQUISA

## PROJETO DE PESQUISA

**Código:** PIH015-2019**Título:** Estudo e Desenvolvimento dos Objetos de Aprendizagem em Ciências Exatas e Naturais**Tipo do Projeto:** INTERNO (2ª Renovação)**Situação:** EM EXECUÇÃO (RENOVADO)**E-mail:** otavio.lavor@ufersa.edu.br**Centro:** DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E NATURAIS - PAU DOS FERROS**Coordenador:** OTAVIO PAULINO LAVOR**Edital:** Projetos Internos - Fluxo Contínuo (anterior)**Cota:** Não definido.**Palavra-Chave:** Desenvolvimento de OA, Aplicações, Interação

## ÁREA DE CONHECIMENTO

**Grande Área:** Ciências Exatas e da Terra**Área:** Matemática**Subárea:** Geometria e Topologia**Especialidade:**

## GRUPO E LINHA DE PESQUISA

**Grupo de Pesquisa:****Linha de Pesquisa:**

## DESCRIÇÃO

A educação atravessa dificuldades em diversas áreas e estas dificuldades podem estar associadas a falta de motivação do público envolvido. Como suporte educacional, as ferramentas digitais estão ganhando espaço e se tornando alternativas metodológicas na construção do conhecimento. As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) possibilitam para as bibliotecas, para os professores e alunos, novas e ricas possibilidades, onde é possível empregar diferentes recursos, alternativas pedagógicas que auxiliem o processo de aprendizagem, permitindo um maior diálogo e compartilhamento entre profissionais, um dando suporte ao outro (SOUZA; ALBUQUERQUE; SILVA, 2016). O uso de ferramentas digitais no ensino de Matemática vem se consolidando a cada dia na esfera educacional. Estas ferramentas tornaram-se grandes mediadores do processo de aprendizagem. Dentre as várias alternativas de ferramentas digitais pesquisadas atualmente destacam-se os Objetos de Aprendizagem (OA), ou seja, "materiais digitais (imagens, documentos, simulações, vídeos, recursos multimídia, etc.) que apoiam o processo de ensino e aprendizagem e têm um objetivo educacional definido" (NUNES, 2005, p. 01). Pesquisas indicam que o uso de Objetos de Aprendizagem pode auxiliar na Educação Matemática e impulsionar os alunos a compreender melhor os conceitos através de simulações e jogos didáticos (Barreto et al., 2010; Fernandes et al., 2008; Rodrigues, 2004). Percebe-se que aliar os ambientes computacionais ao ensino da Matemática é uma prática que vem trazendo bons resultados para o aprendizado dos alunos. Isso mostra que nos dias atuais as ferramentas computacionais formam uma nova perspectiva educacional, principalmente os Objetos de Aprendizagem, ou seja, pequenos softwares que contêm um determinado assunto da Matemática ou de outras ciências. Essa participação cada vez maior da informática na vida moderna só se tornou possível graças a capacidade que ela possui de agilizar o dia-a-dia das pessoas, possibilitando que algumas tarefas fossem realizadas com maior facilidade, rapidez e eficácia. A educação, por exemplo, é uma área onde sempre ocorrem mudanças, que trazem como consequência a modernização das escolas, estimulando os professores a acompanhar o nível das mudanças educacionais, políticas e sociais proporcionadas pelas tecnologias. Percebe-se que as escolas estão, cada vez mais, em busca da apropriação e domínio destas ferramentas. Neste contexto, propõe-se um estudo dos objetos de aprendizagem nas ciências exatas e naturais objetivando melhorias na motivação e consequentemente no ensino.

## MEMBROS DA EQUIPE



ADELMO ARTUR DE AQUINO  
Categoria: DISCENTE  
Tipo : Membro Membro



AMANDA BEATRIZ DA SILVA  
Categoria: DISCENTE  
Tipo : Membro Membro



ANÁBIA VITÓRIA FERNANDES  
Categoria: DISCENTE  
Tipo : Membro Membro



ANTONIO ROMAILSON FERNANDES COSTA  
Categoria: DISCENTE  
Tipo : Membro Membro



DAVI FERREIRA DE LIMA SILVA  
Categoria: DISCENTE  
Tipo : Membro Membro



MARIA DO SOCORRO FERREIRA RAMOS  
Categoria: EXTERNO  
Tipo : Membro Membro



MURILO CARVALHO FEITOSA  
Categoria: DISCENTE  
Tipo : Membro Membro



NAIARA DA SILVA PEREIRA  
Categoria: DISCENTE  
Tipo : Membro Membro



OTAVIO PAULINO LAVOR  
Categoria: DOCENTE  
Tipo : Coordenador **Coordenador**  
Entre em contato



WALTER BANDEIRA LUCAS NETO  
Categoria: DISCENTE  
Tipo : Membro Membro

