



DESIGN DE ARTEFATO EDUCACIONAL DIGITAL EM MATEMÁTICA - GEOMETRIX: AÇÕES E REFLEXÕES

Lucas Batista dos Santos, Luiz Claudio Gonçalves Gomes

Este projeto coloca o designer como potencializador da informação e da comunicação nos ambientes de aprendizagem digitais. Com tais procedimentos visa-se o desenvolvimento de interfaces centrada na construção do conhecimento e a melhoria dos padrões de ambientes educacionais, tornando o aprendizado mais produtivo e interativo. As inquietações aqui levantadas estão relacionadas com os aspectos que interligam o design e o ensino da geometria, especialmente na mediação entre as duas áreas – o estudo da linguagem gráfica estética e informacional. Tradicionalmente o ensino da geometria sempre foi relegado ao segundo plano. Dito de outra forma, a área em questão sempre é programada para o final do curso e acaba por não ser devidamente trabalhado nos ambientes de ensino. Desse modo, com o presente projeto se tentará resgatar e valorizar o ensino da geometria, em nível intermediário, no ensino presencial e não presencial. No que tange à participação do designer, existe interesse na interação entre colaboradores com formação e experiências diferentes entre si para conceberem um artefato para o ensino de geometria (particularmente área e volume) que habitualmente não faz parte dos temas investigados naquela área do conhecimento projetual. Objetiva-se atender tanto a aspectos educacionais quanto a necessidades técnicas do material educacional digital para o ensino da geometria promovendo a qualidade do produto final. A metodologia a ser aplicada pelo presente projeto está baseada na Interad formulada Passos e Behar (2012) com base nos estudos de Garrett (2003), Amante e Morgado (2001), no design instrucional (Filatro, 2008), na engenharia de software (Pressman, 2002) e no design de interação (Preece, Rogers e Sharp, 2005). Está sendo criada uma metodologia de design informacional para a modalidade presencial e não presencial em ambientes de nível intermediário (educação básica) para o ensino de geometria. A metodologia prevê a realização de trabalhos amparados em propostas educativas (design instrucional) até sua implementação utilizando ambientes virtuais. As experiências são acompanhadas por meio de entrevistas e questionários junto aos docentes e alunos envolvidos, permitindo obter informação sobre o processo e reelaborar o mesmo para as etapas seguintes. Por outro lado, se trabalha no acompanhamento a docentes e profissionais envolvidos com a educação virtual dando-lhes apoio na utilização do material e sua atualização.

Palavras-chave: Design instrucional, Artefatos educacionais digitais, Educação básica.

Instituição de fomento: IFFluminense.