



XXVI ENCONTRO DE JOVENS PESQUISADORES
VIII MOSTRA ACADÊMICA DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIA

16 A 18 DE OUTUBRO DE 2018

Cidade Universitária - Caxias do Sul



OBJETO DE APRENDIZAGEM PARA DISCIPLINAS DE LABORATÓRIO DE ELETRICIDADE

Maria Carolina Webber do Prado Lima (BIC-UCS), Carine G. Webber, Andréa Cantarelli Morales, Elisa boff (Orientador(a))

Com o passar do tempo a educação vem se modificando. Uma das principais modificações é a inserção das tecnologias digitais não somente nas atividades cotidianas, mas também nas atividades educacionais. Dessa forma a realização de aulas atrativas e interativas passa a ser um desafio. Porém, nos últimos anos, práticas instrucionistas inadequadas vêm desenvolvendo-se largamente, principalmente a tranposição errônea de meio.

Nesse processo de evolução da educação e do seu processo de ensino os objetos de aprendizagem são considerados recursos importantes principalmente por poderem simular, animar fenômenos e poderem ser reaproveitados em diversos ambientes de ensino. O projeto OASig - Objetos significativos e informatizados de aprendizagem: concepção e desenvolvimento de recursos didáticos em Física propõe a construção de um objeto de aprendizagem com características interativas baseadas na teoria da aprendizagem significativa de Ausubel (1980).

O objeto em desenvolvimento é um jogo em formato de quizz com questões referentes às disciplinas de laboratório de eletricidade. O jogo possibilitará a interação entre a turma, bem como a interação do professor com a turma. Com base nos resultados da aplicação do questionário de Honey-Alonso sobre estilos de aprendizagem serão disponibilizados diversos materiais didáticos a fim de auxiliar o processo de aprendizagem. Ele será um objeto significativo, antes de começar o jogo será realizado um quizz especial para o levantamento dos conhecimentos prévios dos estudantes. Baseado nas respostas do aluno ao primeiro quizz, o jogo indicará materiais didáticos para que o aluno possa adquirir os conhecimentos ainda não adquiridos. Para estimular o engajamento o jogo possui um sistema de pontuação, níveis de dificuldade e uma recompensa após a finalização de um conjunto de níveis. O professor poderá ter acesso à evolução da turma podendo intervir caso perceba alguma dificuldade.

Palavras-chave: Objeto de Aprendizagem

Apoio: UCS