

072

**CONSTRUTOR DE LABIRINTOS – CRIANÇAS CONSTRUINDO MATEMÁTICA.** *Cristiano Lopes Lima, Marcus Vinicius de A Basso (orient.) (UFRGS).*

Nesse trabalho apresentamos o processo de criação do objeto digital de aprendizagem (ODA) “Construtor de Labirintos”, utilizado na interdisciplina Representação do Mundo pela Matemática do curso de Pedagogia a Distância da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. O objeto consiste na criação de uma planta baixa com caminhos representando labirintos. O labirinto criado pelo usuário pode ser jogado virtualmente ou na sua forma impressa. O processo de desenvolvimento do “Construtor de Labirintos” partiu da necessidade de trabalhar conceitos de lógica e de localização no plano com professores e estudantes das séries iniciais do ensino fundamental e de maneira que existissem as alternativas impressa e digital para uso em escolas que possuam ou não laboratórios de informática. Além dessas características, o objeto apresenta possibilidades de uso relacionadas com o trabalho compartilhado ou individual. A primeira dessas possibilidades foi planejada com o objetivo de criar situações de aprendizagem de forma colaborativa. Também em termos de objetivos, o “Construtor de Labirintos” foi planejado de maneira que os usuários se tornassem autores no momento de utilizá-lo. A produção desse objeto envolveu discussões entre os membros da equipe responsável pela interdisciplina juntamente com a equipe de produção. Essas discussões foram fundamentais para o estabelecimento dos atributos do ODA que permitissem seu uso compartilhado e, fundamentalmente, criasse situações para a aprendizagem de conceitos de Matemática, bem como sua inserção no contexto do Curso e de forma coerente com os demais materiais produzidos para a interdisciplina. Considerando os resultados obtidos, a equipe de programação estuda possibilidades de criar novos objetos digitais de aprendizagem expandindo os atributos existentes no “Construtor de Labirintos”.