

AZEVEDO; Elaine Cristina Silva de¹

RESUMO

TÍTULO DESENVOLVIMENTO DO ESPAÇO DE INVESTIGAÇÃO SOLUÇÃO, o que é isso? NO AMBIENTE GOLAB **INTRODUÇÃO** Atualmente, despertar o interesse do aluno para o conhecimento trata-se de um dos maiores desafios da carreira docente, visto que não se acredita mais na ideia de que a aprendizagem ocorre apenas por meio de repetição de informações e sim pela participação ativa do aluno em seu processo de aprendizagem. O avanço da tecnologia e o desenvolvimento de tecnologias interativas contribuem de forma significativa na construção do conhecimento, segundo Valente (1993), a utilização do computador pode provocar uma mudança no paradigma pedagógico devido ao seu uso como máquina de ensinar ou como ferramenta. Os objetos virtuais de aprendizagem (OVA), são considerados uma tecnologia recente ainda sem consenso para sua definição. Para Spinelli (2007), o objeto virtual é um recurso digital reutilizável que podem auxiliar na aprendizagem de algum conceito, além de estimular o desenvolvimento de capacidades pessoais tais como a imaginação e criatividade por exemplo. Os OVAs podem apresentar parte de um conceito ou toda a teoria, compor um percurso didático envolvendo um conjunto de atividades conforme a metodologia adotada para o trabalho a ser trabalhado em sala de aula. **OBJETIVOS** O espaço de investigação elaborado no presente trabalho tem como objetivo trabalhar conceitos prévios dos alunos a respeito das soluções tais como os aspectos macroscópicos e microscópicos que geralmente é preterida para dar espaço aos cálculos no ensino tradicional. **MÉTODO** Para a realização deste trabalho foi utilizado o repositório de ambiente de aprendizagem gratuito “GO-LAB” cujo objetivo é promover o uso de tecnologias inovadoras de aprendizado na educação, com enfoque na utilização de laboratórios on-line e aplicativos de aprendizado. O GO-LAB é composto por uma plataforma de compartilhamento e suporte (Golabz), disponível no endereço: <https://www.golabz.eu/labs> e pela plataforma de criação e aprendizagem (Graasp), disponível no endereço: <https://graasp.eu/>. Os laboratórios online disponíveis na plataforma GO-LAB, na aba Labs, dão aos estudantes a oportunidade de conduzir experimentos científicos em um ambiente totalmente virtual. **RESULTADOS** O espaço investigativo “Solução, o que é isso?”, disponível em <https://graasp.eu/spaces/624a7ce66f687926246c4e29>, tem como premissa trabalhar os conhecimentos prévios que os alunos já dispõem, de forma a articulá-los para obter uma aprendizagem mais eficiente e com significado para os alunos. Desta forma, o espaço fornece ferramentas para que os alunos construam seu processo de aprendizagem de uma maneira ativa diferenciando-se da metodologia tradicional do ensino que utiliza mais cálculos e memorização de conteúdo. Como o espaço não fornece nenhum conceito pronto aos estudantes, os alunos deverão elaborar novos conceitos, a partir daqueles já existentes. O espaço é constituído de cinco ambientes principais: Orientação, conceitualização, investigação, conclusão e discussão. **CONCLUSÃO** O espaço virtual de aprendizagem desenvolvido neste trabalho proporcionou aos alunos melhor compreensão sobre o tema soluções, trabalhando conceitos presentes em nosso cotidiano. Portanto, os OVAs são ferramentas pedagógicas úteis para dinamizar o ensino e torná-lo mais atrativo, sendo importante que os docentes saibam utilizar de forma plena as informações sobre os recursos disponíveis para aplicar em sala de aula. **RESUMO:** Sem

¹ UFRJ, elaineazevedo7@hotmail.com

apresentação

PALAVRAS-CHAVE: Objetos virtuais de aprendizagem, Processo de aprendizagem, Solução