

maker, com objetivo de diversificar as formas de visualização e descoberta de conceitos, utilizando a abordagem STEM e a fabricação digital para desenvolvimento da proposta. As etapas da sequência didática ainda encontram-se em construção, mas as abordagens visam explorar a GP a partir da construção, visualização e materialização de objetos, relacionados a uma situação problema no contexto da arte. Registrado em um repositório nacional, o material estará disponível gratuitamente sob a licença Creative Commons, facilitando seu acesso e compartilhamento. O sistema poderá ser utilizado em todo o país, sendo disponibilizado em língua portuguesa. Como forma de analisar os resultados propomos uma investigação, que quanto à natureza é aplicada ao ensino, com abordagem qualitativa, quanto aos objetivos é explicativa e com relação aos procedimentos é caracterizada como estudo de caso, como público alvo, alunos do 1º ano do Ensino Médio de uma Particular de Montenegro- Rio Grande do Sul. Por meio de uma entrevista semi estruturada, buscaremos validar o mapeamento das competências, bem como obter percepções dos alunos sobre o desenvolvimento da GP no Laboratório maker e das competências desenvolvidas.

Palavras Chaves: Competências, Geometria Plana, Laboratório Maker, Sequência Didática.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. E. B. Informática e educação: diretrizes para uma formação reflexiva de professores. São Paulo. Dissertação de mestrado. Programa de Pós-Graduação em Educação: Supervisão e Currículo. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 1996.
- BEHAR, Patricia Alejandra et al. (Orgs.). Competências em educação à distância. Porto Alegre: Penso, 2013.
- BLINKSTEIN, P. (2013). Digital Fabrication and 'Making' in Education: The Democratization of Invention. In J. Walter-Herrmann & C. Büching (Eds.), FabLabs: Of Machines, Makers and Inventors. Bielefeld: THEDranscript Publishers.
- KALEFF, Ana Maria M.R. Vendo e entendendo poliedros: do desenho ao cálculo do volume através de quebra-cabeças e outros materiais concretos. Niterói: EdUFF,2003.
- LINDQUIST, Mary M.; SHULTE, Alberto P., orgs. Aprendendo e ensinando geometria. São Paulo: Atual, 1994.
- PEREIRA JÚNIOR, G. A. P.; SANTOS M. A.; BERNARDI, F. A.; FERREIRA, W. D.; SENJU, A A.; JESUS, T. H. P.; GULA, E. A. Desenvolvimento de plataforma digital para ensino de graduação (caso do ensino de atendimento ao paciente traumatizado). Revista de Graduação USP, São Paulo, v. 2, n. 1, p. 13-23, mar. 2017. <https://doi.org/10.11606/issn.2525-376X.v2i1p13-23>
- PRENSKY, M. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: Senac, 2001.
- ROGENSKI, M. L. C.; PEDROSO, S. M. D. O Ensino da Geometria na Educação Básica: realidade e possibilidades . 2009. Disponível em:<<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/44-4.pdf> > . Acesso em: 10 de Abril, 2024.