

228

E-M@T: DESENVOLVIMENTO DE FERRAMENTAS DE AUTORIA PARA SISTEMAS EDUCACIONAIS. *Paulo Fernando Castro Livi, Rafael Mallmann, Paulo Baggio, Henrique Fellini, Tânia Cabral (orient.)* (UERGS).

O Projeto E-M@T é fruto da pesquisa em Educação Matemática e em Educação para Engenharia no GrITEE que aborda o problema da constituição de objeto específico-profissional. O E-M@T é um sistema interativo multidisciplinar de educação para engenharia desenvolvido em linguagens Open Source que gerencia e organiza aulas e objetos educacionais, utilizando para isso um banco de dados. Estudos sobre alguns sistemas educacionais mostram que: 1. não há ferramentas para que objetos educacionais sejam facilmente gerados no próprio ambiente e 2. são mesclados diversos formatos de mídia que dificultam o compartilhamento de conhecimento entre os professores, gerando a necessidade de haver programas específicos para visualização. Estas questões foram consideradas à luz das demandas de caráter técnico apresentadas pelo professor ao preparar atividades didáticas e pedagógicas visando o ensino e aprendizagem de objetos como diferenciais, equações diferenciais, gráficos, entre outros. Para atender tais demandas, sem impedir que professores de outras áreas possam fazer uso do E

ferramenta de autoria que tanto tivesse o propósito de simplificar a tarefa de criação de objetos educacionais no próprio sistema como permitisse que o conhecimento gerado fosse compartilhado entre administradores do sistema e professores. O objetivo da ferramenta de autoria é criar uma base de dados unificada, disponível para qualquer docente, evitando problemas na importação de formatos distintos. No E-M@T, o professor dispõe de um editor de texto online, onde ele cria objetos educacionais na forma de Fichas de Trabalho Eletrônicas sem a necessidade de sair do ambiente, local ou remotamente, e sem que lhe seja exigido saber programar em linguagem HTML. Na continuação do desenvolvimento do E-M@T produziremos e adicionaremos ferramentas para gerar equações e fórmulas matemáticas.

-M @ T, invest