

242

O DESENHO GEOMÉTRICO E A GEOMETRIA EUCLIDIANA NAS SÉRIES FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL. *Ivania Brasil Enes, Rita de Cássia Pistóia Mariani* (Deptº de Ciências Exatas e da Terra, Campus Santiago - URI)

O Ensino de Geometria permite levar em conta tudo aquilo que liga o homem ao espaço. No momento em que este coordena, observa as informações visuais que tira do mundo ao seu redor, percebe com suas mãos, manipula, fala, desenha e estrutura seu raciocínio lógico. Para isso, é necessário trabalhar a Geometria tendo por base o movimento livre entre *percepção, construção, representação e concepção*, tetraedro este, idealizado por MACHADO (1995). Neste sentido, o Ensino da Geometria passa do universo do campo das idéias, das propriedades e das relações entre as figuras geométricas para as construções gráficas através do Desenho Geométrico, permitindo assim, a visualização dos mesmos. Assim, elaboramos este projeto tendo como campo de pesquisa alunos do Ensino Fundamental, das Séries Finais de uma escola da rede Estadual de Santiago/RS, onde desenvolvemos atividades voltadas ao Ensino da Geometria e do Desenho Geométrico utilizando, inicialmente, os materiais usuais de desenho e, a seguir o software Cabri-Gèomètre II. Para tanto adotamos procedimentos próximos a uma pesquisa-ação tendo como instrumentos de coleta de dados observações sistemáticas das atividades desenvolvidas junto a estes alunos com o intuito principal de analisar as contribuições da associação da teoria geométrica ao desenho bem como, as implicações do uso de um software interativo de geometria Dinâmica neste processo. Desta forma, observamos que, como estes alunos já possuíam um contato com Geometria têm conhecimento sobre o que são as figuras/conceitos, no entanto, não possuem habilidades de aplicação, construção e transferência das propriedades e traçados. Com o trabalho interligado, os conceitos geométricos foram melhor estruturados aprimorando a interpretação, a análise e a argumentação na resolução dos problemas, além disso com a utilização do software nos permitiu a aceleração e a consolidação destas habilidades no momento que os alunos poderiam fazer conjecturas entre os objetos já desenhados modificando-os com facilidade.