

APLICAÇÃO DE UMA NOVA METODOLOGIA NO ENSINO DA MATEMÁTICA NOS CURSOS BÁSICOS DA SEARA DA CIÊNCIA.

II Encontro de Iniciação Acadêmica

Karen Sabrina Gomes Viana, Geisilane Nascimento da Silva, Eliedir Ribeiro da Cunha Trigueiro, Jessica Miranda Abreu

Aulas com exposição excessiva de conceitos e exausta repetição de fórmulas e de exercícios é o que geralmente se encontra quando se trata da disciplina de matemática na rede de ensino brasileiro. Nesse cenário, o aluno não adquire a noção de que essa matéria já está inserida em sua realidade, e muitos acabam por não conseguir desenvolver as habilidades desejadas, intitulado assim a matemática como difícil aprendizagem. Portanto, nesse contexto globalizado em que vivemos, onde tudo está a um clique de distância, uma saída viável é tornar a tecnologia uma aliada para ministrar aulas que despertem a curiosidade dos alunos, utilizando, por exemplo, jogos virtuais. Jogos didáticos e atividades lúdicas, como o jogo da memória, também ajudam o aluno a desenvolver um senso crítico e investigador, o que auxilia na compreensão de determinados tópicos relacionados a essa ciência. Diante do exposto, buscou-se um aprimoramento da metodologia utilizada durante o Curso Básico de Matemática, ofertado pela Seara da Ciência, com o objetivo de construir para os participantes um ambiente de sala de aula onde ele seja parte fundamental da produção do conhecimento, tornando-se capaz de, não somente repetir operações, mas também de aplicar os conhecimentos adquiridos em novas situações. Portanto, as aulas serão ministradas no segundo semestre de 2017 (setembro e outubro) com a utilização de jogos virtuais e de jogos lúdicos, elaborados de acordo com os conteúdos ministrados em sala, sendo o público alvo alunos do ensino médio da rede pública de Fortaleza. Portanto, acredita-se que essa proposta obtenha êxito, mostrando-se que é possível tornar as aulas de matemática menos abstratas, de modo que o aluno possa obter um raciocínio mais lógico e uma relação mais estreita com essa disciplina, e fazendo-se entender a aplicabilidade das teorias vistas em sala ao cotidiano.

Palavras-chave: Seara da Ciência. Ensino. Matemática. Jogos interativos.