

# 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, Geislane 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, intitulando 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.