

Proceeding Series of the Brazilian Society of Computational and Applied Mathematics

Recursos Digitais e Matemática: uma proposta do PIBID UFES/Matemática

Igor Vallis Christ ¹

Universidade Federal do Espírito Santo

Robert Vinicius Coelho da Fonseca²

Universidade Federal do Espírito Santo

Victor do Nascimento Martins ³

Universidade Federal do Espírito Santo

1 Introdução

É de comum conhecimento que vivemos diante de uma sociedade globalizada e dinâmica, contudo o uso de recursos digitais é realidade na vida de todos nós, sendo indispensável seu uso no ambiente de ensino. Ferramentas como o computador, lousa digital, calculadora, entre outras, tem sido usadas com o objetivo de aumentar a eficácia do ensino.

Na matemática um dos principais desafios é captar o interesse dos alunos e assim motivar a sua própria experiência com a disciplina. Nota-se que os alunos da Educação Básica por vezes têm certa aversão à matemática, isso em sua maioria se dá pela dificuldade no aprendizado da matéria. Neste trabalho buscamos apresentar alguns recursos tecnológicos que auxiliem o professor no ensino dessa ciência, através de experiências concretas.

2 A proposta do PIBID UFES/Matemática

Dentro do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência (PIBID) - Matemática UFES procuramos estudar e trabalhar com algumas ferramentas tecnológicas com o objetivo de auxiliar o professor quanto ao ensino da matemática. Vale lembrar que quando se trata de ensino, este por sua vez só é de fato concretizado a partir do momento que o aluno obtém o aprendizado. Pensando nisso e na realidade atual tecnológica em que vivemos, buscamos realizar um trabalho no qual utilizamos lousa digital e a plataforma de aprendizado Geekie Games, bem como propor algumas oficinas/aulas para Educação Básica utilizando algum recurso digital.

¹ivcchrist@hotmail.com

²robertviniciuscf@gmail.com

³victor.n.martins@ufes.br

2.1 Lousa Digital

O Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo) é um programa educacional que tem como objetivo promover o uso pedagógico da informática na rede pública da Educação Básica. Dentre os aparelhos oferecidos pelo programa temos a lousa digital, exemplo de tecnologia a ser implementada para uso de professores. A partir de nossas pesquisas, vimos que essa tecnologia vinha sendo mal aproveitada ou quase não aproveitada nas escolas públicas que a haviam recebido no município de Alegre - ES. Diante desses fatos buscamos preparar oficinas sobre seu uso na hora de lecionar uma aula, visando munir os professores de conhecimentos básicos sobre o instrumento para que possam fazer uso em sua prática docente.

2.2 Geekie Games

O Geekie Games é uma plataforma oficialmente reconhecida pelo MEC, desenvolvida com objetivo principal de preparar os alunos do ensino médio para o ENEM, mas ao estudarmos a fundo a plataforma e a realidade das escolas, percebemos que o Geekie Games pode servir como um grande auxílio para professores e alunos.

Existem muitos relatos de professores que dizem se encontrar atrasados em relação ao conteúdo que deve ser aplicado devido a falta de certos conhecimentos que o aluno deveria trazer de anos anteriores. Dessa maneira os professores têm que dedicar tempo revisando tais conteúdos que já deveriam ser de conhecimento dos alunos.

Com o Geekie Games o aluno pode fazer seu cadastro gratuitamente e assim acessar todo conteúdo do ensino médio, dessa maneira estudar todo conteúdo que o professor necessite que o mesmo saiba para as aulas e até mesmo revisar todo conteúdo aplicado pelo professor na série em questão. O Geekie Games passa todo esse conteúdo ao aluno de forma dinâmica, com explicações, vídeo aulas e exercícios. Lembramos sempre que o mesmo deve ser utilizado apenas como forma de auxílio, seja para revisar conteúdos de séries anteriores ou solidificar os atuais.

Nosso objetivo é ministrar oficinas mostrando a professores e alunos como utilizar a plataforma para melhorar o processo de ensino-aprendizagem.

Referências

- [1] M. G. Moreira. Ensino Matemático: Ferramentas Digitais na Aprendizagem. Em *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*. Edição 07. Ano 02, Vol. 03. 154-165, 2017. ISSN:2448-0959.
- [2] M. Noé. *A Importância dos Recursos Tecnológicos no Ensino da Matemática*. Equipe Brasil Escola. Disponível em: <<https://educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/a-importancia-dos-recursos-tecnologicos-no-ensino-.htm>> Acesso em: 28/03/2019.
- [3] *Geekie Games*. Disponível em: <<https://geekiegames.geekie.com.br/>> Acesso em: 28/03/2019.