

UTILIZAÇÃO DE SOFTWARES EDUCATIVOS PARA REFORÇO DE ATIVIDADES MATEMÁTICAS

Vanessa Oliveira de Souza e Josiane Almeida Silva (Bolsistas de Iniciação à Docência Pibid/Informática), Sergio Santos Silva Filho e Carlinho Viana de Sousa (Orientadores), e-mail: vanessa91oliveira.kammel@gmail.com,
wm.josi@gmail.com, santos@unemat.br.

Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT, Campus de Alto Araguaia/Faculdade de Letras, Ciências Sociais e Tecnológicas – FALECT, Departamento de Computação

Palavras-chave: Reforço, Informática, Software, Jogos Educativos.

Resumo

O trabalho aqui apresentado tem como objetivo relatar parte da experiência docente de duas bolsistas de Iniciação à Docência (ID) do subprojeto Pibid-Informática da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT) - Campus Universitário de Alto Araguaia. A experiência docente teve o acompanhamento de uma professora da Educação Básica, a qual é supervisora do subprojeto, bem como a orientação de dois professores do Ensino Superior, os quais são coordenadores de área do subprojeto. As bolsistas ID fizeram planejamento de aulas destinadas a alunos do 5º ao 9º ano do Ensino Fundamental com dificuldade na disciplina de Matemática com o intuito de aprimorar e incentivar o conhecimento. Foi planejada aulas para o conteúdo de Adição utilizando-se de jogos educativos online da Escola Games (<http://www.escolagames.com.br/jogos/tabuadaDino/>) – Tabuada do Dino, SmartKids (<<http://www.smartkids.com.br/jogo/jogo-trivia-adicao>>) – Jogo Trivia, Adição. Para reforçar a aprendizagem foi utilizado exercícios de adição contidas no software TuxMath inserido no sistema operacional Linux Educacional 5.0. Foi desenvolvido um plano de aula com a proposta de aplicação do conteúdo didático em sala de aula e laboratório de informática. O plano de aula bem como o recurso tecnológico foi apresentado à professora supervisora do subprojeto. A aplicação do conteúdo didático foi realizada no laboratório de informática no Campus da Unemat (prática sobre a Adição) utilizando-se de atividades contidas no software educativo *TuxMath*. Por meio das monitorias realizadas no laboratório de aprendizagem da escola, constatamos as dificuldades dos alunos em realizar as operações matemáticas (Adição) na forma tradicional de ensinar. Os resultados da aplicação obtidos revelaram que os alunos encontraram dificuldades em realizar as atividades propostas em sala de aula, porém ao serem conduzidos ao laboratório de informática, observamos que os alunos encontraram certa facilidade de interação com os jogos e o software apresentado, obtendo assim maior desempenho na execução das atividades. Baseando-se nas experiências obtidas através do subprojeto Pibid-Informática, concluímos que as novas

VI Workshop de Computação: Profissionais do futuro

30 de Maio à 03 de Junho

metodologias de aprendizagem aliadas à tecnologia servem de incentivos para abranger e fixar o conhecimento dos alunos.