



A UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS POR MEIO DE RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS NOS CONTEÚDOS MATEMÁTICOS

SOUZA, Carla Gabrielle da Silva¹ (carlinha.gabrielle@hotmail.com);

FIGUEIREDO, Tiago Dziekaniak² (TiagoFigueiredo@ufgd.edu.br)

¹ Discente do curso de Matemática da UFGD– Dourados;

² Docente do curso de Matemática da UFGD– Dourados;

Neste trabalho iremos relatar sobre o Projeto de Ensino de Graduação (PEG), realizado no curso de Matemática-Licenciatura na Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD) que foi realizado a partir da disciplina de Informática na Educação Matemática. O presente projeto tem o objetivo de pensar sobre a incorporação das tecnologias digitais no meio escolar, através do planejamento, elaboração e execução de planos de aulas feitos pelos universitários com a utilização de software e/ou aplicativos gratuitos. Nos planejamentos foram utilizados a metodologia de resolução de problemas juntamente com o uso das tecnologias digitais. Como sabemos as tecnologias estão cada vez mais presentes em nosso dia a dia, trazendo consigo benefícios e malefícios para nosso bem estar. Embora saibamos que a utilização do mesmo em rede de ensino é baixa, buscamos sempre incentivar os futuros professores para a utilização e compreensão dessas inovações frequentes para o melhoramento do ensino/aprendizagem por meio das tecnologias. Em busca dessa inovação trazemos a construção de um livro, no qual possui exemplos de como utilizar as tecnologias no conteúdo matemático por resolução de problemas. O PEG prevê que os materiais produzidos sejam organizados em formato de E-book e, com isso, será a quarta edição do livro, que vem ao longo de cada semestre se modernizando com intuito de apresentar as tecnologias de uma maneira diferenciada. Constatamos a partir do projeto uma apropriação por parte dos graduandos no que se diz respeito à maturidade com o pensar sobre o uso das tecnologias digitais desde a elaboração da situação-problema até a busca de um software e/ou aplicativo para complementar as formas de resolução. A partir de seus relatos nota-se uma dificuldade de incorporar um software que encaixe na situação-problema construída. Segundo os discentes da disciplina, essa foi a maior dificuldade perante o projeto. Também relataram que após essa experiência iram utilizar as tecnologias em suas futuras aulas, depois de formados. Concluímos assim a importância de inovação em salas de aulas, como possibilidade de melhorar os processos de ensino e de aprendizagem no ensino básico de uma maneira diferente da quais os alunos estão acostumados.

Palavras-chave: Informática, educação matemática, ensino e aprendizagem.

Agradecimentos: A PROGRAD que por meio do Projeto de Ensino de Graduação (PEG-UFGD) concedeu bolsa a primeira autora.