



# FEPEG

FÓRUM DE ENSINO,  
PESQUISA, EXTENSÃO  
E GESTÃO

TRABALHOS CIENTÍFICOS APRESENTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS DEBATES MINICURSOS E PALESTRAS

23 A 26 SETEMBRO DE 2015  
Campus Universitário Professor Darcy Ribeiro

ISSN 1806-549X

A HUMANIZAÇÃO NA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO



## CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS ONLINE PARA O ENSINO/APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA NA CONCEPÇÃO DE PROFESSORES E MONITORES DE SALAS DE INFORMÁTICA DE ESCOLAS MUNICIPAIS DE MONTES CLAROS-MG.

Autor(es): Maria Rachel Alves, Lesley Cardoso de Jesus Gomes, Samuel Oliveira Santos, Ataliba Junio Pereira Silva, Pedro Augusto Alves Amaral, Márcia Danielly Ribeiro Gonçalves

**Introdução:** A Matemática é considerada uma disciplina complexa e provoca muitas vezes uma sensação de Matofobia (medo de Matemática). O uso de jogos online, podem trazer benefícios. Nesse sentido a Pró Reitoria de Pesquisa da Universidade Estadual de Montes Claros através dos programas BIC Júnior e PIBIC/EM, apóia o projeto Geometria Dinâmica (GD) que tem como objetivo identificar as contribuições desses jogos para o ensino/aprendizagem da Matemática. **Objetivo:** Verificar as concepções de professores e monitores de sala de informática em relação às contribuições dos jogos online nas aulas de Matemática. **Metodologia:** Aplicou-se para professores, monitores de informática e estudantes da educação básica um projeto utilizando jogos online. O projeto foi dividido em três fases: capacitação de professores e monitores de sala de informática, treinamento de estudantes monitores, aulas para estudantes. Os acadêmicos do curso de matemática da Unimontes e os alunos de iniciação científica planejaram atividades e ofereceram, em parceria com a Secretaria Municipal de Montes Claros (SME), capacitações aos envolvidos. Inicialmente capacitaram-se professores, monitores de informática (MF) e estudantes monitores (EM). Após, os professores receberam orientações e ministram aulas para seus alunos. O projeto foi desenvolvido com estudantes de 5º e 6º ano do ensino fundamental. Envolveram-se 6 escolas, 5 professores, 272 alunos, 25 monitores, 4 monitores de informática, 4 bolsistas de iniciação científica e 6 acadêmicos de matemática. Após a execução do projeto aplicou-se questionários aos professores e aos monitores das salas de informática para detectar as concepções dos mesmos em relação às contribuições desses jogos. **Resultados:** De acordo os entrevistados percebeu-se nos alunos um maior interesse pela Matemática e uma melhoria no desempenho cognitivo e comportamental, valorização dos estudantes monitores permitindo aos professores mais disponibilidade para atenderem estudantes com dificuldade, maior interação dos estudantes, extensão dos conteúdos de sala de aula e aquisição de novas estratégias para resolver problemas. **Conclusão:** Conclui-se que os jogos online despertam o interesse e estimulam os alunos a estudarem Matemática, causando um efeito duplamente benéfico. Para tanto, é necessário que as escolas estejam equipadas e que os professores juntamente com os monitores de informática continuem estimulando essas atividades.

*Apoio financeiro: FAPEMIG/CNPQ*

Agência financiadora: Fapemig/CNPQ