



XIX Encontro Iniciação Científica & IV Mostra de Extensão

20 A 23
NOVEMBRO

Título: A MEMORIZAÇÃO DA MATEMÁTICA UTILIZANDO JOGO DA MEMÓRIA

Autores: Alex Bruno Silva GALDINO; Luiz Henrique Carvalho SILVA; Lucas Moreira Rodrigues LOURENÇONI

Segundo Milton Santos “O mundo é formado não apenas pelo que existe, mas pelo que pode efetivamente existir” e o mesmo acontece com a atual forma de aprendizagem, focando na parte matemática que é uma das matérias mais importante, pois a base de toda computação e o sistema monetário que move o mundo é totalmente dependente dela, e para melhorar a atual forma de aprendizado são necessários caminhos diferentes dos utilizados, ou seja, integrar a tecnologia nesse meio para ajudar o desenvolvimento dos alunos. A área de exatas é uma matéria que nem sempre agrada as pessoas e por isso muitas pessoas têm a dificuldade de, por exemplo, resolver problemas ou decorar as muitas fórmulas como bhaskara, PA (progressão aritmética), PG (progressão geométrica), geometria analítica, geometria plana, perdendo assim o interesse com a matéria, prejudicando a si mesmo no final da mesma e também a sua própria nota no final do semestre. Com isso em mente uma nova forma criativa e simples, será proposta, pois se sabe que a interação máquina x homem, está crescendo gradativamente com as novas tecnologias e para melhorar a forma de se aprender matemática de um modo divertido, será a criação de um jogo para recordar das formulas aprendidas em aula utilizando uma parte da matéria onde contem diversas fórmulas que é a geometria, que não pode ser descartada em nenhum vestibular ou provas do governo e baseando em suas diversas fórmulas existentes deixando a aula massiva e desinteressante para nos alunos aprenderem. Tem-se como objetivos para este projeto, integrar a tecnologia na escola através de uma maneira diferente para que os alunos filtrem corretamente a matéria, estimular o interesse dos alunos nas aulas e mostrar que os novos meios de modernização podem servir como um suporte indispensável para os professores na educação. Para tanto, o jogo será desenvolvido através de programação em Java utilizando o NetBeans, que foi escolhido pelo melhor conhecimento da linguagem e também para um desenvolvimento um pouco mais simplificado diante das outras programações como, por exemplo, C, C++ entre outras. Com isso espera-se um resultado positivo para a plataforma, que será avaliada através de critérios usabilidade, buscando mostrar que a tecnologia ainda possui grandes áreas a serem exploradas, tal como a escola e os métodos de ensino e práticas dos professores.

Palavras-chave: Computação , Aprendizagem, Matemática .