

DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA PARA ENSINO DE LÓGICA MATEMÁTICA PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS BASEADOS EM ANDROID

Orientador: Bruna Bárbara Santos Bordini

Bolsista(s): João Vitor Alonso dos Santos

Demais participantes: -

Resumo

Os dispositivos móveis despertam atualmente a curiosidade e atenção de alunos de diversas idades e níveis de educação, tornando-se excelentes aliados para o desenvolvimento de ferramentas de auxílio ao ensino-aprendizagem. Atividades que envolvam a lógica matemática, além de estimular o raciocínio lógico, atuam também como ferramenta facilitadora da aprendizagem da própria disciplina de matemática, além de outras disciplinas como lógica de programação. O projeto possui como objetivo principal desenvolver uma ferramenta para dispositivos móveis baseados em Android para auxiliar o ensino de lógica matemática e desenvolver o raciocínio lógico.

Metodologia

A metodologia deste projeto está dividida em duas etapas distintas: levantamento bibliográfico e desenvolvimento da ferramenta.

O levantamento bibliográfico pode ser entendido como um estudo exploratório, posto que tenha a finalidade de proporcionar a familiaridade do aluno com a área de estudo no qual está interessado, bem como sua delimitação. Esta familiaridade é essencial para que o problema seja formulado de maneira clara e precisa (GIL, 2002).

A segunda etapa do projeto é a metodologia de desenvolvimento da ferramenta, importante para a organização, compreensão, portabilidade, documentação e qualidade do código-fonte gerado (PAVIM, 2006).

Resultados Esperados

Espera-se que ao final deste projeto, vários alunos sintam-se motivados e estimulados a aprimorar cada vez mais seus conhecimentos em lógica de matemática, com a utilização da ferramenta. Espera-se também que a ferramenta seja utilizada em disciplinas de matemática, lógica e programação do IFSULDEMINAS e de várias outras Instituições de Ensino, auxiliando professores no ensino da lógica matemática.

Referências

COLUCCINI, C. M. C. R. **Lógica e jogos no ensino da matemática**. Especialização em Matemática para Professores da Universidade Federal de Minas Gerais (Monografia), 2010. Disponível em: http://www.mat.ufmg.br/~espec/Monografias_Noturna/Monografia_ClaudiaMara.pdf. Acesso em: 10 de junho de 2014.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas,. 4. ed. 2002.

MEIRELLES L.; TAROUÇO L.; ALVES C. **Telemática aplicada à aprendizagem com mobilidade**. RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, 2004.

PAVIM, Alberto Xavier. **Metodologia de Desenvolvimento para Projetos de Software**. Laboratório de Metrologia e Automatização, Sistemas Industriais Inteligentes, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. 2006. Disponível em :<s2i.das.ufsc.br/tikiwiki/tiki-download_file.php?fileId=111>. Acesso em: 10 de junho de 2014.

REIS, Michele Pereira. **Brincando com a lógica: aprendendo a pensar**. Departamento de Matemática - UNESP, 2006. Disponível em: http://www.feg.unesp.br/extensao/teia/trab_finais/TrabalhoMichele.pdf. Acesso em 10 de junho de 2014.

SILVA, Nilton Miguel da; LOZANO, Abel Rodolfo Garcia; LOPES, Jurema Rosa. **Lógica matemática no ensino fundamental como instrumento facilitador da Aprendizagem Ensino da Matemática**. Duque de Caxias, RJ: Ed. Clube dos Autores, 2012.