



A UTILIZAÇÃO DO GEOGEBRA EM UMA AULA DE ESTATÍSTICA

Thiago Marques Zanon Jacomino, Alexandre Horacio Couto Bittencourt, Sandra Maria Schroetter, Nilson Sergio Peres Stahl

O presente trabalho apresenta o uso do aplicativo em geometria dinâmica, o GeoGebra, como uma ferramenta auxiliar no ensino-aprendizagem de Matemática. Diversos pesquisadores como Papert (1994), Cunha et al. (1997), Moraes (2000), entre outros, tem defendido a introdução de computadores nas salas de aulas, em diferentes níveis e situações de aprendizagem, como estratégia. Por meio do uso de softwares, a informática apresenta-se como um meio/caminho que pode aproximar o educando à matemática em situações reais de seu dia a dia, tornando-a mais concreta, motivadora e fazendo com que passe a ser mais acessível. Este trabalho teve como objetivo utilizar o computador e o software GeoGebra de forma a incentivar e motivar os educandos na aprendizagem da Matemática, mais especificamente, na Estatística, em ambiente informatizado criando situações contextualizadas de aprendizagem em que o aluno possa aplicar diretamente o conteúdo ministrado pelo professor em sala de aula. Para a realização do trabalho, fizemos uma pesquisa bibliográfica sobre o crescente incentivo do uso da informática como mediadora do processo de ensino-aprendizagem. Os alunos do 1ºano, do Instituto Federal do Espírito Santo, Campus Piúma, foram divididos em grupos com o intuito de realizar a coleta de diversos dados de colegas de outras turmas da mesma unidade escolar. Foram sugeridos, para coleta, dados como: a idade, o peso e a altura dos alunos de determinada turma pré-estabelecida. A partir daí, no laboratório de informática, utilizando-se dos computadores e do software GeoGebra, os alunos puderam inserir os dados coletados na planilha do GeoGebra, permitindo, dessa forma, fazer constatações e inferências quanto aos resultados obtidos. O presente trabalho possibilitou a aplicação de novas práticas pedagógicas. Permite, pelo uso dos recursos tecnológicos, pesquisar, refletir, fazer antecipações e simulações, confirmar ideias prévias, experimentar, criar soluções e construir novas formas de representação mental. Permite ainda auxiliar a interação com diferentes formas de representação simbólica, como gráficos e planilhas, além do conhecimento socializado e colaborativo ensejando a superação dos problemas de aproveitamento e compreensão do conteúdo no processo ensino/aprendizagem de Matemática.

Palavras-chave: Informática na educação; Metodologia de Ensino; Interdisciplinaridade.