

TECNOLOGIAS DIGITAIS E A CONSTITUIÇÃO DE SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS PARA O ENSINO DA MATEMÁTICA

Kaiber CT*, Lemos AV¹
 Universidade Luterana do Brasil

Atualmente, as discussões em torno do uso das tecnologias digitais, nas aulas de Matemática, giram em torno de como e em que contextos utilizá-las, visando potencializar as possibilidades de aprendizado. Neste contexto, foram organizadas o que se denominou de Sequências Didáticas Eletrônica, as quais se constituem em sequências didáticas desenvolvidas utilizando-se das tecnologias digitais tais como apresentações salvas em HTML, *softwares*, aplicativos, jogos *online*, vídeos, objetos de aprendizagem entre outros, com a intenção de mediar as interações entre o aluno e o conteúdo do conhecimento.

Destacam-se, aqui, duas das sequências desenvolvidas no âmbito do projeto "Investigando o Ensino e a Aprendizagem da Matemática na Educação Básica e no Ensino Superior: Aportes Teóricos, Tendências Didático-Pedagógicas e a Apropriação dos Conhecimentos Matemáticos", as quais se referem a conteúdos matemáticos específicos, no caso, **Equações de 1º grau e Geometria**.

Sequências Didáticas desenvolvidas

Estrutura

- Parte histórica (desenvolvimento do tema ao longo da história do homem);
- Situações problemas (buscando a contextualização;

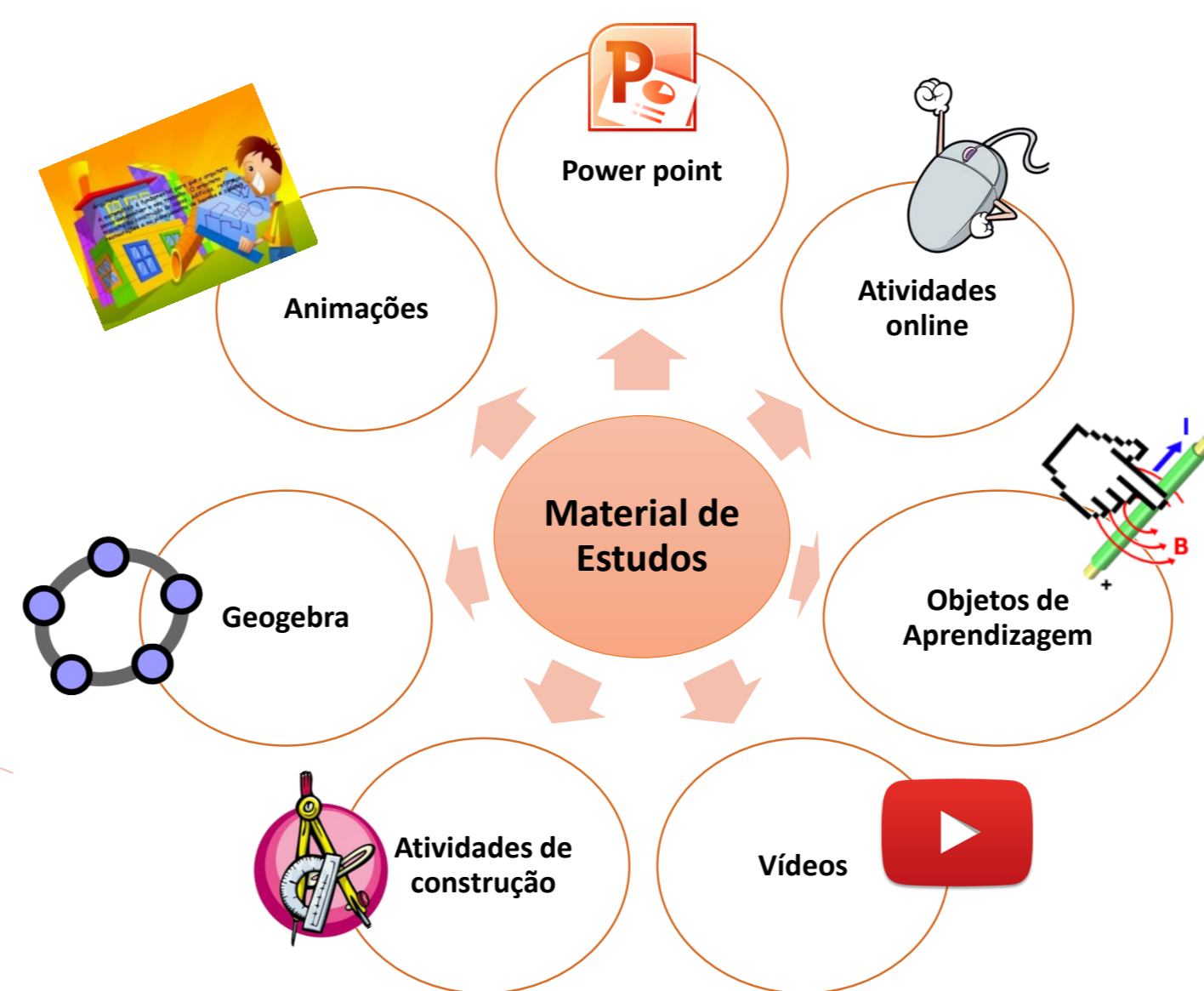
- Situações que estimulem o aluno a generalizar e sintetizar, o que foi estudado.
- Fechamentos e encaminhamento para o próximo tópico.

Conclusão

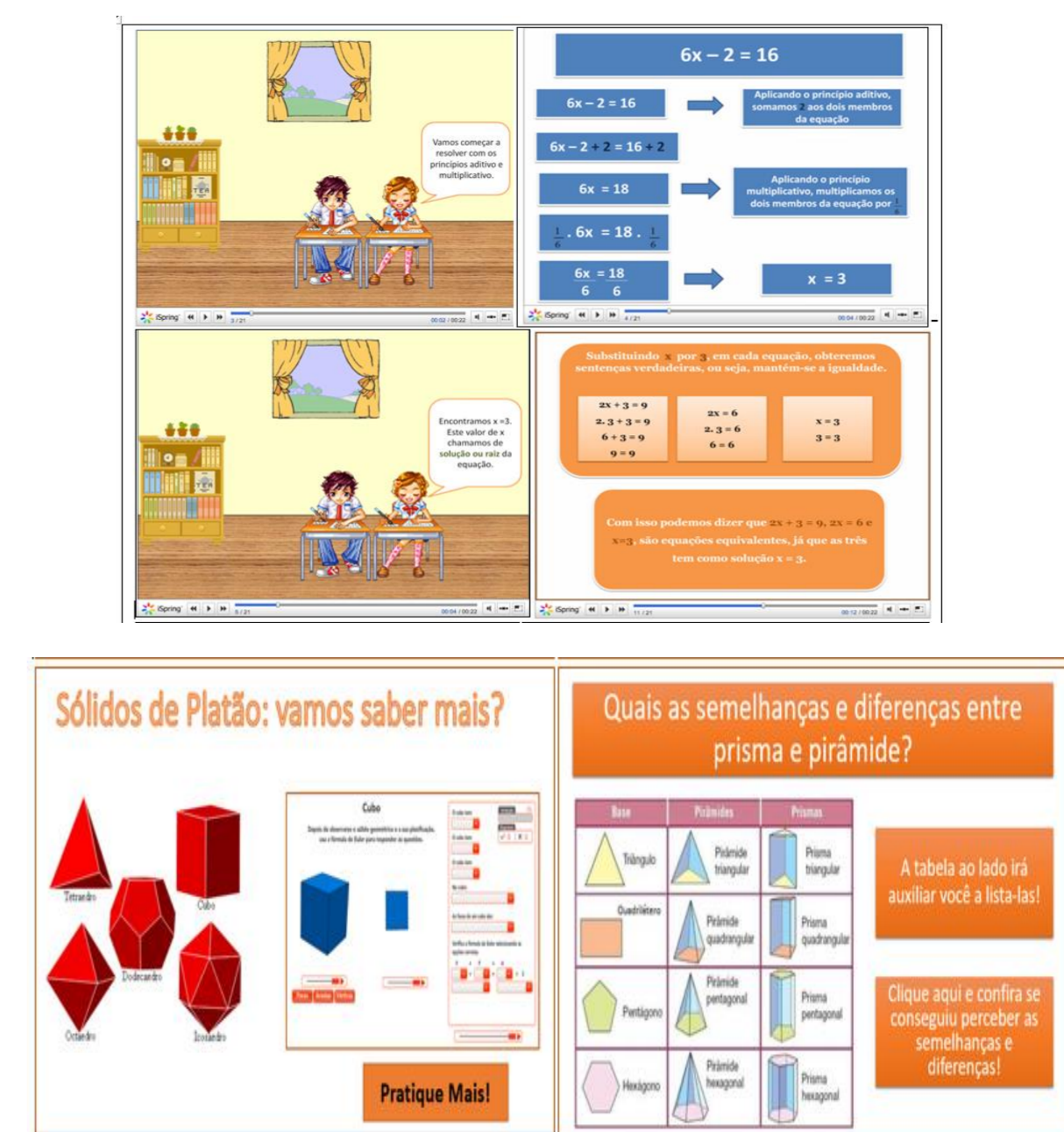
Desenvolvimento

- atividades onde o estudante é convidado a pensar, a desenvolver novas ideias fundamentadas em conhecimentos prévios);
- Atividades visando desenvolver e formalizar o conteúdo trabalhado;
- Resolução de situações problemas (ao longo de toda sequência);

Recursos Tecnológicos



Design dos materiais de estudos



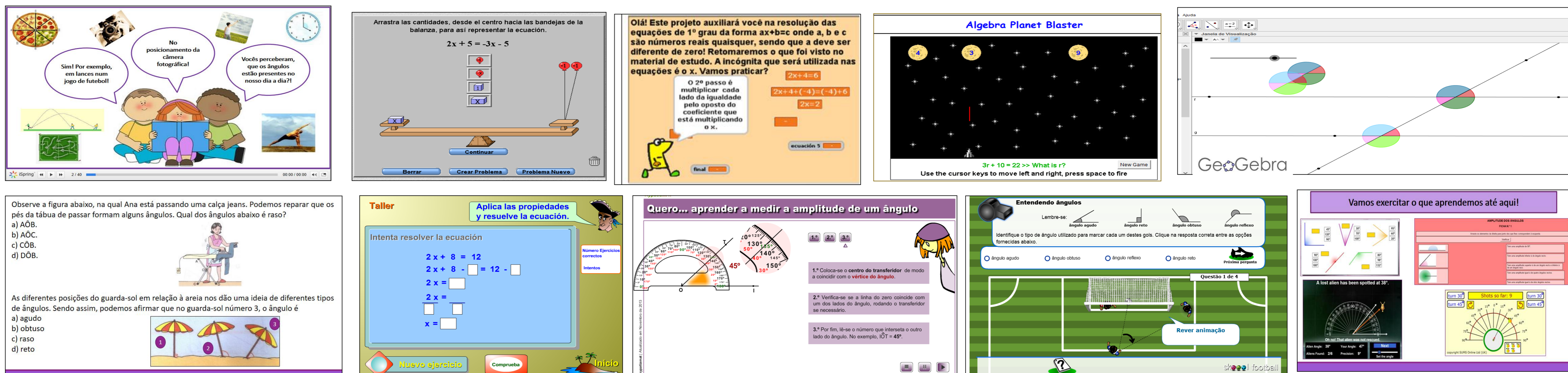
Equações de 1º grau

Expressões Algébricas	Igualdade e Equivalência	Conceito de Equação	Resolução de Equações de 1º grau I	Resolução de Equações de 1º grau II	Situações Problemas
A	B	C	D	E	F

Tópicos trabalhados



Materiais de estudos e atividades



Considerações Finais

Considera-se que a articulação de diferentes recursos tecnológicos como *softwares*, aplicativos, jogos *online*, vídeos, objetos de aprendizagem, entre outros, em torno do desenvolvimento de conteúdos específicos permite diferentes formas de representação e acesso aos mesmos, o que amplia as possibilidades de apropriação dos objetos matemáticos em estudo. Particularmente, nas sequências didáticas criadas, a utilização de jogos, objetos de aprendizagem e atividades desenvolvidas com *softwares* se revelaram promissoras para o desenvolvimento de conceitos e procedimentos matemáticos.

Referências

BRASIL, Ministério da Educação. **Tecnologias na escola**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/2sf.pdf>. Acessado em: 10/03/2017.
 FILATRO, A. **Design Instrucional na prática**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009.
 KAIBER, C.T.; VECCHIA, R. D. Potencialidades Mediáticas da Lousa Digital Frente a Softwares no Ensino e Aprendizagem da Matemática. **Educação Matemática em Revista-RS**, v. 2, p. 25-34, 2012.

¹carmen_kaiber@hotmail.com; andriellylemos@gmail.com