

EDUCAÇÃO MATEMÁTICA E TECNOLOGIAS DIGITAIS - A UTILIZAÇÃO DE DISPOSITIVOS MÓVEIS

Karina Nunes da Silva¹, Lucas Teixeira da Silva, Agostinho Iaquchan Ryokiti Homa e Claudia Lisete Oliveira Groenwald
Universidade Luterana do Brasil

INTRODUÇÃO

Apresenta-se no presente trabalho um mapeamento e catalogação de aplicativos para *tablets* e *smartphones* que envolvam o ensino da Matemática, desenvolvido pelos estudantes de iniciação científica, estudantes, do curso Licenciatura em Matemática, participantes do Grupo de Estudos Curriculares de Educação Matemática (GECEM), do Programa de Pós-graduação em Ensino de Ciências e Matemática (PPGECIM), da Universidade Luterana do Brasil (ULBRA), do campus Canoas/RS, com o intuito de subsidiar professores da área a planejar e aplicar práticas pedagógicas com o uso de tecnologias digitais em suas aulas.

OBJETIVO

A realização deste trabalho teve como objetivo mapear e catalogar aplicativos, compatíveis com o sistema *Android*, que auxiliem o desenvolvimento pedagógico dos conteúdos na área de Matemática, para o Ensino Fundamental, Ensino Médio e Ensino Superior.

METODOLOGIA

Como metodologia do mapeamento destes aplicativos os bolsistas participaram das reuniões com o Grupo de Estudos Curriculares de Educação Matemática (GECEM), apresentando resultados parciais da investigação realizada e discutindo as principais áreas do universo matemático que deveriam ser exploradas neste mapeamento.

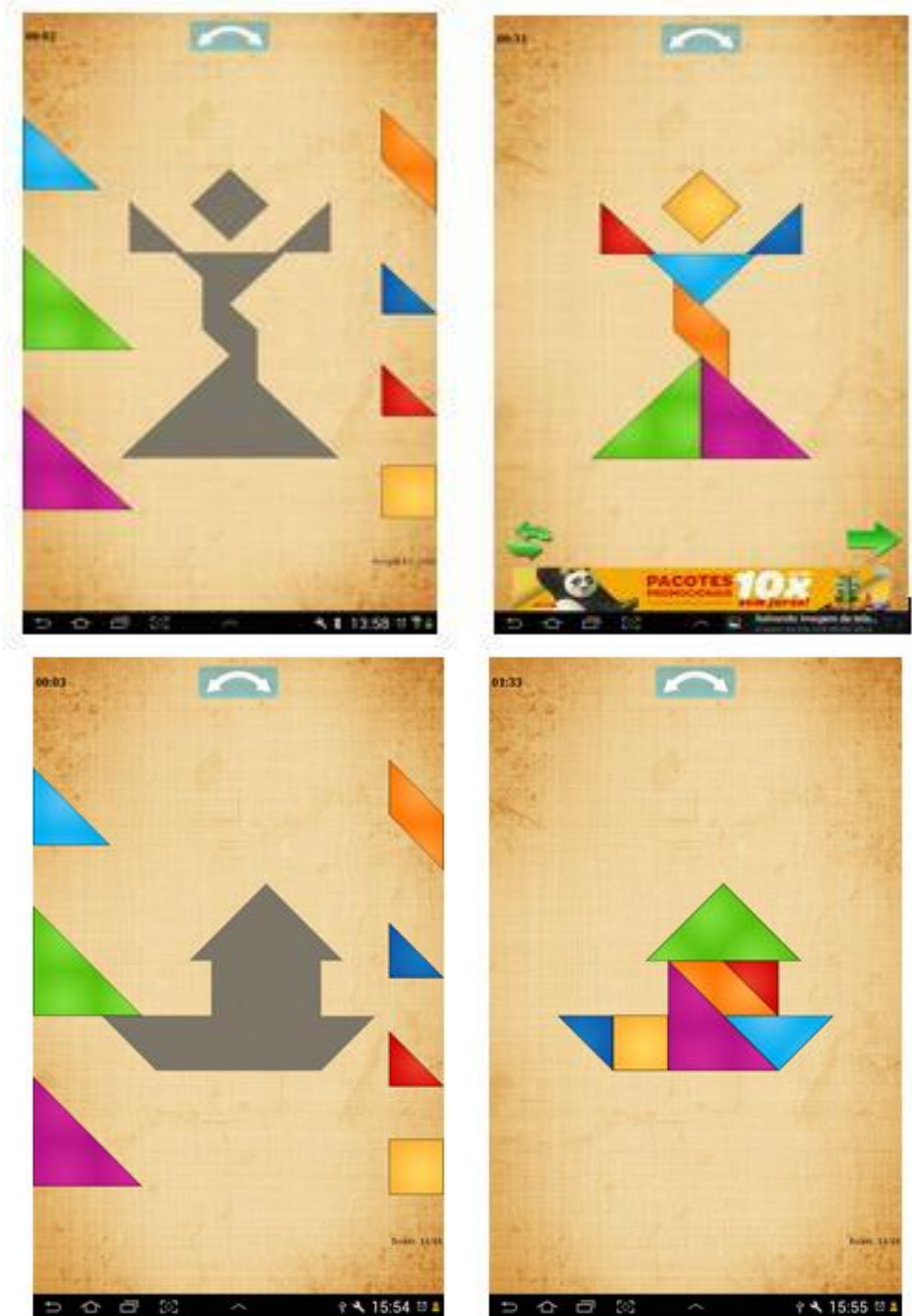
Os aplicativos foram pesquisados na loja virtual *Play Store*, presente em dispositivos com sistema operacional *Android*, para *tablets*.

A catalogação buscou identificar os aplicativos disponíveis, o nível de ensino a que são destinados, o objetivo educacional, os conteúdos que podem ser explorados e atividades que podem ser desenvolvidas com os mesmos.

EXEMPLO DE APLICATIVO – TANGRAM

O tangram é um quebra-cabeça que contém sete formas geométricas planas que juntas podem formar vários desenhos. O objetivo de cada jogador é formar os desenhos propostos, utilizando todas as sete peças, que não podem se sobrepor. O aluno encontra mais de 550 desenhos: pessoas, animais, construções, números, barcos, material, geometria e assim por diante, como no exemplo a seguir (figura 1).

Figura 1 – Atividades propostas e suas soluções.



Fonte: Autores

CONCLUSÃO

Na elaboração do mapeamento, pode-se perceber a grande variedade de recursos tecnológicos existentes que podem auxiliar os professores em sala de aula para trabalhar conteúdos de Matemática. Porém, estes recursos carecem de catalogação e mapeamento de suas funcionalidades.

REFERÊNCIAS

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.jin.games.tangram&hl=pt-BR>

¹ karinasn@yahoo.com.br