



ENEPEX

ENCONTRO DE ENSINO,
PESQUISA E EXTENSÃO

8° ENEPE UFGD • 5° EPEX UEMS

AS MÍDIAS TECNOLÓGICAS E O ENSINO DA MATEMÁTICA

Cristiene Alves dos Santos¹; Tatiene Alves dos Santos¹; Stella Rodrigues de Lima¹; Adailton J. A. da Cruz²; Mirian Hammes²; Vagner Pablos². UFGD Polo de Rio Brillhante. E-mail cristiene.f@hotmail.com.
¹Bolsista CAPES/EAD/UFGD. ²PIBID/EAD/UFGD.

RESUMO

Este artigo discute uma proposta para o uso de mídias no ensino de matemática e como essas tecnologias poderiam contribuir na aprendizagem. Esse processo é evolutivo e depende de muita interação e principalmente de real vontade de quem está disposto a trabalhar com a tecnologia em sala de aula. O uso dessas ferramentas seria importante, senão, necessárias, haja vista que alunos e professores estão vivenciando dentro e fora da escola à grande quantidade de recursos tecnológicos (televisão, vídeo, rádio, celular, data show, calculadora, computador, internet, etc.). Conseqüentemente, um aumento na quantidade e na velocidade com que as informações são entregues a sociedade. E isso evidencia uma necessidade do uso dessas tecnologias no ambiente de ensino de maneira a auxiliar a aquisição e ampliação de conhecimentos. A escola E. E. Fernando Corrêa da Costa, no município de Rio Brillhante – MS é parceira deste projeto e o local em que esta sendo realizado o levantamento dos recursos tecnológicos e pedagógicos de uso prático pelos educadores, através do estudo da estrutura organizacional da escola, planta estrutural e também participação junto aos educadores de qual ferramenta ou recurso seria mais bem desenvolvido atividades diversificadas em suas aulas. Como resultado, espera-se identificar necessidades que poderiam ser trabalhadas em futura e possíveis oficinas ministradas pelos pibidianos ou projeto utilizando os recursos ora levantados. Ao utilizar as novas tecnologias o professor deve estar preparado para algumas surpresas, pois tudo que é novo, diferente e diversificado atrai a atenção dos alunos, e se refletir positivamente, atrai também a comunidade escolar, pois novas metodologias serão adquiridas nesse processo de aprendizagem. Temos alguns exemplos de Softwares, que podem ser usados para elaborar atividades formativas para os alunos, como o Geogebra na geometria, álgebra e cálculo, o Cabri é uma poderosa ferramenta para o estudo de geometria, a fim de criar e explorar figuras de forma interativa através da construção de pontos, retas, triângulos, polígonos, círculos e outros, o TuxMath que é o jogo de treinamento de matemática, e o Gcompris, que é uma coletânea com mais de 80 atividades, onde o aluno pode aprender cores, quantidades, além de desenvolver diversas habilidades como: raciocínio lógico-matemático, percepção, análise e síntese visual, associação, cores e iniciação ao computador.

Palavras-chave: Softwares. Tecnologia. Computador. Educadores.
Alunos. **Agradecimentos:** À CAPES, pelas Bolsas PIBID.