

MAPEAMENTO DE APLICATIVOS MATEMÁTICOS VOLTADOS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

Instituição: Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul

Área temática: Ciências Exatas e da Terra

NOME DOS AUTORES: MONTEIRO, Gabriel Fagá¹ (eugabrielfaga@gmail.com);
MOLGORA, Adriana Betânia de Paula² (adrianamolgora@gmail.com);

RESUMO:

A matemática é uma área de estudo em que muitos alunos encontram dificuldade no aprendizado. Nesse sentido, existe uma busca constante por alternativas que visem a obtenção de melhorias no processo de ensino e aprendizagem da mesma. O uso de tecnologias digitais, como aplicativos matemáticos, por exemplo, é uma dessas alternativas que cada vez mais vem sendo estudada para esse fim. Existe uma variedade de aplicativos matemáticos já desenvolvidos, bem como diversos estudos envolvendo o desenvolvimento de novos aplicativos. Para o desenvolvimento de novos aplicativos é imprescindível estudos de aplicativos existentes quanto às suas características e funcionalidades. Nesse sentido, este trabalho teve como objetivo fazer um mapeamento de aplicativos matemáticos voltados para conteúdos do Ensino Fundamental. Para o alcance desse objetivo, a primeira etapa foi constituída pela realização de uma revisão de literatura dos principais estudos relacionados ao tema aplicativos matemáticos em sites da internet, bibliotecas virtuais e etc. Na segunda etapa do desenvolvimento deste trabalho, foram realizadas pesquisas em sites da internet e na loja *Play Store*, dos aplicativos matemáticos gratuitos voltados para o Ensino Fundamental. Na terceira etapa foi feito um mapeamento das principais características dos aplicativos identificados na etapa anterior, tais como suas principais características, funcionalidades e objetivo educacional. A obtenção desses resultados se deu por meio de testes realizados a partir da instalação e uso dos mesmos e através de dados obtidos na internet como manuais, avaliações de usuários e etc. Foram selecionados 7 aplicativos dos diversos disponíveis, por possuírem diferenciais destacando-os dos demais: Photomath, Calculadora Gráfica Geogebra, Speed Math, Pythagorea, Jogos de Matemática & Frações, Truques Matemáticos e Khan Academy. É possível observar que existem algumas similaridades na metodologia aplicada nos aplicativos e, dentre elas podemos destacar o uso de jogos ou competições entre diferentes usuários. Esse método vem sendo cada vez mais implementado considerando que uma interface com jogos é atrativa para o público-alvo podendo auxiliar e motivar os alunos no aprendizado da matemática tornando esse processo mais dinâmico e interessante. No entanto, é sempre necessário salientar que o uso desses e outros aplicativos no processo de ensino e aprendizagem deverá ser orientado pelo professor da disciplina, que fará o planejamento das atividades relacionado com os objetivos a serem atingidos.

PALAVRAS-CHAVE: matemática, tecnologias digitais, aplicativos matemáticos

AGRADECIMENTOS: Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pela concessão de bolsa de iniciação científica para o primeiro autor.