



FERRAMENTAS DIGITAIS COMO RECURSO METODOLÓGICO NO ENSINO DE MATEMÁTICA DO FUNDAMENTAL II

Iza Silva Campos¹

RESUMO: Com as aulas presenciais interrompidas devido à pandemia da Covid-19, a comunidade escolar teve que se adequar a uma nova realidade educacional, onde o uso da tecnologia deixou de ser uma ferramenta extra e tornou-se um recurso utilizado de forma habitual. Mesmo com o acesso à internet sendo uma realidade no cotidiano escolar seja da rede pública ou privada, muitos são os obstáculos enfrentados pela comunidade escolar, em especial pelo docente da matemática. A busca incansável por um modelo de aula remota que seja eficaz, nos instiga a repensar o sentido de aprendizagem efetiva, fazendo o docente em atividade buscar possibilidades metodológicas que além de oferecer suporte para a fluidez do processo de ensino-aprendizagem, também se enquadrem no objetivo de incentivar os estudantes em busca de conhecimento. Nesta perspectiva colocaremos em ênfase o uso de recursos disponíveis, estes recursos se destacaram entre os demais disponíveis, por serem livres, de fácil acesso e navegabilidade, bem como por serem recebidos pelos estudantes com entusiasmo, despertando interesse e curiosidade. Inicialmente será utilizada a plataforma GoGonqr, nessa será exposto o uso de flashcards, como ferramenta que pode potencializar o estudo de conceitos matemáticos diversos. Dando continuidade a abordagem, serão apresentadas as possibilidades e funcionalidades na plataforma Socrative como exemplo de gameificação. Como serão apresentadas duas ferramentas, é esperado que para o desenvolvimento a exposição seja realizada em dois momentos, sendo cada um com duração de 1:30 min., que serão realizados no turno da noite. Para um melhor aproveitamento das propostas apresentadas os participantes deverão (preferencialmente) ter acesso a um computador, contudo é importante ressaltar que independente do dispositivo utilizado pelo participante este deverá estar conectado à internet. De maneira prévia, faz-se necessário realizar cadastro gratuito nas plataformas que serão trabalhadas, a saber: GoGonqr (Endereço eletrônico -<https://www.goconqr.com/pt-BR>) e Socrative (Endereço eletrônico - <https://www.socrative.com/>).

Palavras-chave: Recursos livres. Gameificação. Metodologia ativa.

Referências

- [1] MOTA, Ronaldo; SCOTT, David. **Educando para inovação e aprendizagem independente**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.
- [2] FADEL, Luciane; ULBRICHT, Vania; BATISTA, Claudia; VANZIN, Tarcísio; **Gameificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- [3] MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

¹ Colégio Unicenter – Juazeiro do Norte, e-mail: izacampos2013@gmail.com