



SOFTWARE EDUCACIONAL PARA O ENSINO DA MATEMÁTICA A ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL DAS SERIES FINAIS

CLEOMAR DA SILVA MOURA

1.INTRODUÇÃO

No cenário educacional contemporâneo, a educação enfrenta o desafio e a oportunidade de integrar tecnologias digitais ao processo de ensino-aprendizagem. No campo da matemática, essa integração não apenas abre portas para novas metodologias pedagógicas, mas também atende às crescentes demandas por habilidades matemáticas fundamentais em uma sociedade cada vez mais quantitativa. Em particular, o ensino fundamental II emerge como um período crítico para o desenvolvimento de competências matemáticas, onde alunos são preparados para conceitos mais avançados e para a aplicação da matemática em contextos variados. Dentro deste espectro, os problemas aditivos representam um componente essencial do currículo de matemática, servindo como base para a compreensão de relações numéricas e o desenvolvimento do raciocínio lógico.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

A metodologia adotada para esta pesquisa será a abordagem qualiquantitativa, que combina técnicas qualitativas e quantitativas para proporcionar uma compreensão mais profunda e holística do fenômeno em estudo. A população-alvo deste estudo será composta por estudantes do 7º ano do ensino fundamental II de uma escola pública. Considerando um universo de 150 alunos, a amostra selecionada para a pesquisa será de 76 estudantes, representando mais de 50% do total. A pesquisa será conduzida em uma escola pública da região metropolitana de MACAPA- AMAPÁ, em duas escolas da rede pública de ensino sem especificar nomes, para garantir a privacidade e a imparcialidade do estudo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados confirmam a hipótese de que o uso de um software educacional específico para o ensino da matemática pode melhorar significativamente o desempenho dos alunos na resolução de problemas aditivos. A melhoria observada no grupo experimental sugere que a tecnologia pode ser uma ferramenta poderosa para superar desafios educacionais, especialmente em contextos com recursos limitados.

Os alunos destacaram que o software tornou o aprendizado mais divertido e menos estressante. Os professores observaram que o software ajudou a identificar rapidamente as dificuldades específicas de cada aluno, permitindo intervenções mais direcionadas e eficazes.





4. CONCLUSÃO

.A conclusão deste estudo reforça a necessidade de uma abordagem inovadora e tecnológica no ensino da matemática, especialmente em contextos educacionais desafiadores. A implementação de software educacional não apenas melhora o desempenho acadêmico, mas também promove um ambiente de aprendizagem mais engajante e acessível. Com base nesses achados, recomenda-se a expansão do uso de tecnologias educacionais em outras turmas e contextos, bem como a realização de estudos adicionais para explorar a replicabilidade e escalabilidade dos resultados em diferentes regiões e populações..

5. REFERÊNCIAS

CHAGAS, Edinei Oliveira. Uma análise do uso de softwares educacionais nos livros didáticos de Matemática do PNLD 2018. 2021. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática) - Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação, Universidade de São Paulo, São Carlos, 2021.

MAGALHÃES, Ana Hirley Rodrigues; ALMEIDA, Sinara Mota Neves de. Softwares educativos no ensino e aprendizagem de Ciências da Natureza. **Ensino em Perspectivas,** Fortaleza, v. 2, n. 3, p. 1-11, 2021.

NASCIMENTO, Karla Angélica Silva do. Software educativo livre para o ensino de Geometria. In: FIALHO, Lia Machado; SALES, José Albio Moreira; VASCONCELOS, José Gerardo (Org.). **Práticas educativas. Coleção Práticas Educativas**. Universidade Federal do Ceará, 2021.

OLIVEIRA, José Mário Furtado de. **GeoGebra: levantamento e** reflexões sobre o uso do software por docentes da educação básica de algumas macrorregiões do estado do Ceará. 2021. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional) - Instituto de Ciências Exatas e da Natureza, Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Redenção, 2021.