

## A CONTRIBUIÇÃO DAS MÍDIAS DIGITAIS PARA O ENSINO DA MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Sonia Maria Feijão Soares <sup>1</sup>  
Matheus Feijão Oliveira <sup>2</sup>  
Alessandra Feijão Soares <sup>3</sup>

### INTRODUÇÃO

Com o avanço das tecnologias, e as facilidades com que as mídias digitais contribuem para expansão do conhecimento a sua utilização na educação se torna indispensável principalmente na construção do conhecimento de qualquer disciplina. Aqui especificamente trataremos do Ensino da Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental, com o aproveitamento das habilidades já adquiridas fora da sala de aula, o aluno terá mais facilidade e interesse no aprendizado, por achar atrativo e por fazer parte de seu cotidiano, pois o uso das Mídias Digitais no processo de ensino e aprendizagem, contribui para o despertar da criatividade por meio de exercícios de imaginação, aumentando o seu interesse pelas atividades, através de materiais didáticos mais atraentes, como vídeos e jogos, e outros, estimulando o aprendizado. Por essa razão a pesquisa visa conhecer as muitas estratégias existentes para implementação dessas Mídias Digitais, identificando a efetividade e suas contribuições no ensino da matemática, como também levantando as dificuldades que são encontradas na capacitação de professores e na instrumentalização das escolas com as ferramentas que se utilizam nesse processo de ensino.

No sentido de entendermos, que como as tecnologias estão presentes na vida de todos e cabendo as instituições de ensino acompanharem essas inovações tecnológicas em suas várias ferramentas, a pesquisa busca respostas ao seguinte questionamento: “De que forma as Mídias Digitais contribuem para o ensino da matemática nos anos iniciais do ensino fundamental?”

Justifica-se a realização desta pesquisa baseando-se na importância que se dá na atualidade a utilização de Mídias Digitais, por ser um instrumento de uso crescente na sociedade, tornou-se indispensável no processo de ensino e aprendizagem, que aliado a propostas pedagógicas voltadas a construção do conhecimento, favorecerá o desenvolvimento de criatividade no ensino da Matemática nos anos iniciais do ensino fundamental, onde se

<sup>1</sup> Graduada do Curso de Licenciatura em Pedagogia da UNIP - CE, [sonia.feijao@hotmail.com](mailto:sonia.feijao@hotmail.com);

<sup>2</sup> Graduado pelo Curso de Bacharel em Ciências da Computação da UNIGRANDE - CE, [matheuso06@hotmail.com](mailto:matheuso06@hotmail.com);

<sup>3</sup> Professor orientador: Graduada do curso de Terapia Ocupacional, UNIFOR - CE, [lca.feijao@msn.com](mailto:lca.feijao@msn.com).

poderá contar com várias opções atuais de mídias tais como: computador, smartphone, tablet, softwares ou aplicativos de álgebra, geometria dinâmica, jogos digitais, planilhas eletrônicas, além de simuladores de cálculos e outros mais, no fornecimento de informações e também entretenimento. Olhando sob essa perspectiva acreditamos que softwares e jogos online, podem maximizar os resultados obtidos no aprendizado do ensino de matemática, principalmente para aqueles que possam ter dificuldades de aprendizagem quando da metodologia tradicional. Por essa razão a Pesquisa será de grande contribuição para todos da área da educação, considerando que fazemos parte da era digital e que a educação midiática pode ser utilizada em todas as disciplinas.

## **METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)**

O Método da pesquisa escolhido é o dedutivo, pois objetiva explicar o conteúdo das premissas, o tipo da pesquisa é explicativa. Sua abordagem foi combinada entre quantitativa e qualitativa, quanto a classificação a pesquisa foi básica e quanto ao objeto da pesquisa, é bibliográfica, por ser desenvolvida a partir de materiais publicados em livros e artigos. Tendo como instrumento de pesquisa a observação e comparação de dados existentes. A Coleta de dados foi através de publicações em livros, artigos. Todas as seções terão embasamento bibliográfico de autores como Bianchetti (2008), Brasil (2017), Fernandes (2004) Lima (2005), Lira, Leitão e Castro (2019), Moran (2012), Moraes (2002), Neira (2016) entre outros.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

O Ensino da matemática, poderá agregar novas tecnologias e linguagens diferentes que possam contribuir com o desenvolvimento de novas competências e novos conhecimentos. Nos parâmetros curriculares nacionais, para a disciplina Matemática no ensino fundamental, encontramos:

Para tanto, o ensino de Matemática prestará sua contribuição à medida que forem exploradas metodologias que priorizem a criação de estratégias, a comprovação, a justificativa, a argumentação, o espírito crítico, e favoreçam a criatividade, o trabalho coletivo, a iniciativa pessoal e a autonomia advinda do desenvolvimento da

confiança na própria capacidade de conhecer e enfrentar desafios MEC/SEF, (1997, p.26)

Com o advento de novas tecnologias, que proporcionam uma velocidade maior aos meios de comunicação, onde a interação social se tornou imediatista, por produzir e agregar simultaneamente informações ao cotidiano da população de maneira globalizada, e como não poderia deixar de ser esse processo chegou com todas as suas facilidades a escola, contribuindo de várias maneiras no ensino de várias disciplinas com a utilização das Mídias Digitais, tornando cada vez mais necessário que o professor se conecte, e se prepare para todo esse aparato tecnológico que cerca a realidade de seu aluno, promovendo um fazer pedagógico que valorize a inclusão digital e que reconheça o papel mediador dos aparelhos digitais na produção de conhecimento. Conforme argumenta Lima (2005, p.41):

Considerando que o acesso às tecnologias de informação e comunicação não contempla toda a sociedade, torna-se necessário criar estratégias que propiciem o acesso de forma universal, ou seja, abranger e promover de forma democrática a inclusão digital e a capacitação para a utilização dessas tecnologias de acordo com a necessidade do indivíduo.

Embora o uso de tecnologias na educação seja inovador, mesmo antes da expansão da internet já se cogitava a utilização de jogos na promoção da aprendizagem, conforme nos diz Almeida (1984, p.32):

O jogo é um procedimento didático altamente importante; é mais que um passatempo; é um meio indispensável para promover a aprendizagem, disciplinar o trabalho do aluno e inculcar-lhe comportamentos básicos, necessários à formação de sua personalidade.

Considerando que o processo de inclusão digital nas escolas vai se tornando a cada dia indispensável, pelas possibilidades de utilização de várias ferramentas que podem servir de auxílio ao professor, conforme Sá e Machado (2017, p.1)

O uso das tecnologias na sala de aula vem se tornando uma ferramenta de grande importância, pois consegue auxiliar tanto o professor quanto o aluno na explicação e na compreensão dos conteúdos. Com a tecnologia na aula os alunos sentem-se mais motivados a aprender e a partir disso o docente consegue ensinar de forma mais dinâmica e criativa.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A perspectiva dessa pesquisa será voltada ao referencial teórico, onde espera-se conseguir através de estudos de todos os autores mencionados, entender que a utilização das mídias digitais no ensino da matemática, será de grande contribuição para a melhoria dos resultados dos alunos, principalmente aqueles com dificuldades de aprendizagem na metodologia tradicional, que possa ser o despertar do seu aprendizado através do entretenimento como os jogos instrutivos, usando a criatividade a favor do ensino, que os deixe mais motivados em assistir a aula, que aprendem com mais facilidade e se interessem em aprender até mesmo os conteúdos considerados mais difíceis.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A última parte do trabalho, também é considerada uma das mais importantes, tendo em vista que nesta sessão, deverão ser dedicados alguns apontamentos sobre as principais conclusões da pesquisa e prospecção da sua aplicação empírica para a comunidade científica.

Também se abre a oportunidade de discussão sobre a necessidade de novas pesquisas no campo de atuação, bem como diálogos com as análises referidas ao longo do resumo.

**Palavras-chave:** Resumo expandido; Normas científicas, Congresso, Realize, Boa sorte.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Dinâmica lúdica: jogos pedagógicos para escolas de 1º e 2º graus** 4. ed. São Paulo: Loyola, 1984.

BIANCHETTI, L. **Da chave de fenda ao laptop: Tecnologia Digital e novas qualificações: desafios à educação**. 2. ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2008. 250 p.

BRASIL. Ministério da Educação (MEC). **Base Nacional Comum Curricular – BNCC**. Brasília, DF, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação (MEC). **Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN: Matemática/ Secretaria de Educação Fundamental – Brasília: MEC/ SEF.1997.p.26** .

FERNANDES, N. L. R. **Professores e computadores: Navegar é preciso**. Porto Alegre: Mediação, 2004.

LIMA, P. P. **A importância da inclusão digital no processo de inserção social e educacional através da utilização do software livre.** Contagem-MG: Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, 2005. 58f.

LIRA, A. S.; LEITÃO, D. A.; CASTRO, J. B. **Como o Processo de Produção de Mídias pode contribuir para a Formação docente?** RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 17, p. 425-434, 2019. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/95850>

MORAN, J. M. **A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá.** 5. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012

MORAN, J. M. **As mídias na educação.** [São Paulo] 2006.

MORAES, M. C. B. **Tecendo a rede, mas com que paradigma?** In: MORAES, M. C. B. (org.) **Educação à distância: fundamentos e práticas.** Campinas: UNICAMP/NIED, 2002.

NEIRA, A. C. **Professores aprendem com a tecnologia e inovam suas aulas.** Jornal Estado de São Paulo. 2016.

SÁ, A. L.; MACHADO, M. C.. **O uso do software GeoGebra no estudo de funções.** XIV EVIDOSOL e XI CILTEC online, junho 2017. Disponível em: [10362 \(ufmg.br\)](http://10362.ufmg.br) Acesso em: 29 set. 2022.

VELIQ, F. **A Juventude e a Tecnologia: um olhar filosófico.** In: **Como a tecnologia muda o meu mundo: imagens da juventude na era digital.** Org. Melgaço, P.; Dias, V. C.; Souza, J.; Moreira, J. O. Ed. Appris. p. 52-59. 2017

**IMPORTANTE:**

**Após publicados, os arquivos de trabalhos não poderão sofrer mais nenhuma alteração ou correção.**

**Após aceitos, serão permitidas apenas correções ortográficas. Os casos serão analisados individualmente.**