

A IMPORTÂNCIA DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA: UMA EXPERIÊNCIA NO 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL DO COLÉGIO NOSSA SENHORA DO ROSÁRIO

**João Chaves de Oliveira Neto¹
Lucas Maken da Silva Oliveira²
Marcio Roberto Almeida Pina³**

LINHA TEMÁTICA: Tecnologia da Informação e Comunicação aplicada à Educação

RESUMO: o artigo “A Importância das Tecnologias da Informação e Comunicação no Ensino-aprendizagem da Matemática: uma experiência no 6º ano do Ensino Fundamental do Colégio Nossa Senhora do Rosário” se propõe a debater acerca do uso do lúdico como ferramenta de didatização dos conteúdos contidos no currículo escolar no âmbito da evolução tecnológica no ensino da Matemática. Nota-se que novas possibilidades de ensino estão surgindo – variedades de games vêm turbinando o aprendizado da ciência, do raciocínio lógico e abstrato e essa discussão não pode ficar fora dos muros da escola. Para desenvolver esta pesquisa vários autores foram utilizados. Recorreu-se a Silva; Cortez e Oliveira (2013) os quais discorrem sobre outras metodologias a serem trabalhadas na escola para além das tradicionais; Monteiro (2001), que defende variedades de metodologias e o uso das TIC’s nas instituições, além de pesquisadores que propagam a importância da ludicidade na sala de aula, como é o caso de Friedmann (1996). Optou-se por realizar uma investigação do tipo estudo de caso sob a ótica qualitativa. Teve-se como campo de investigação o Colégio Nossa Senhora do Rosário. Participaram da pesquisa uma diretora, uma coordenadora e quatro professoras de Matemática. Utilizou-se como instrumentos de pesquisa a observação e questionário semiestruturado para a realização de entrevistas. Observou-se que os professores fazem uso do lúdico, mas ainda se encontram em adaptação quanto ao uso da metodologia, havendo a necessidade de rever as atividades pedagógicas realizadas, principalmente no que diz respeito às TIC’s. O laboratório de informática ainda é pouco explorado. Concluiu-se que o Colégio deve fazer adaptações em sua organização pedagógica para implementar de fato o uso do lúdico, tendo as TIC’s como ferramenta do processo de ensino-aprendizagem de conceitos matemáticos, pois os jogos matemáticos são uma excelente alternativa para desenvolver o raciocínio lógico, bem como, quando bem planejados e orientados, auxiliam o desenvolvimento de habilidades como a observação, análise e levantamento de hipóteses, além de constituir-se em um material didático que transforma o ensino aprendizagem da matemática numa atividade dinâmica e atrativa aos educandos.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino-aprendizagem. Matemática. Ludicidade. Tecnologias da Informação. Comunicação.

1 Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará, joao.neto@ifpa.edu.br

2 Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará, lucas.maken@ifpa.edu.br

3 Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará, marcio.pina@ifpa.edu.br