



FUNDAÇÃO
UNIVERSIDADE
FEDERAL DE
MATO GROSSO DO SUL



PIBIC UFMS
Programa Institucional de
Bolsas de Iniciação Científica

O USO DO CELULAR PARA O ENSINO DE EQUAÇÃO DO 1º GRAU

Karina da Costa **Conceição**¹; Juliana Leal **Salmasio**²; Aparecida Santana de Souza **Chiari**³.

PIBIC-XXX

RESUMO – Neste trabalho apresentaremos uma pesquisa de iniciação científica vinculada ao projeto Tecnologias Digitais Móveis e Educação Matemática (TeDiMEM), que discute o uso de tecnologias digitais, especialmente o *smartphone*, no contexto educacional, seja nos processos de ensino ou nos de aprendizagem. Como as tecnologias estão presente na vida da maioria dos alunos, vincular seu uso na educação pode manter os alunos engajados e participativos em atividades. Com o celular, podemos ter um maior acesso a recursos, pois não há necessidade de espera por agendamentos em salas de tecnologia, já que ele está no bolso da maioria dos habitantes da escola. No Ensino Fundamental II os alunos veem bases matemática importantes para seu decorrer escolar. Entre essas, encontra-se o conteúdo de equação do 1º grau, que constitui a primeira equação com variável estudada pelos alunos, o que pode gerar dúvidas e dificuldades pelo nível de abstração que é necessário mobilizar. Neste sentido, as tecnologias permitem explorar possibilidades por meio de jogos, vídeos, questionários, entre outros. Uma das maneiras que a tecnologia pode ser utilizada é via criação de seu próprio aplicativo, em que o professor ou o aluno pode desenvolvê-lo. O App Inventor é uma plataforma na qual o aluno tem fácil acesso e não precisa entender de programação para fazer uma criação. Neste trabalho é usado essa plataforma para elaboração de um aplicativo em que seja possível promover e favorecer a compreensão do aluno com o conteúdo equação do 1º grau. O aplicativo desenvolvido é iniciado com uma animação contando um pouco da história da equação, e assim abordando o conteúdo por meio de um jogo em forma de *quiz*, com limite de tempo para responder e pontuações. Com o uso do aplicativo o aluno poderá mobilizar elementos relacionados ao conteúdo matemático e mobilizar competências e habilidades que o envolvem.

Palavras-chave: Smartphone; Tecnologias Digitais Móveis; Educação Matemática; Jogos; Gameficação.

1 Bolsista UFMS (PIBIC): Licenciatura em Matemática, INMA, karina.costa.nina@gmail.com.

2 Colaboradora, Doutoranda em Educação Matemática, PPGEducMat / INMA.

3 Orientadora, INMA.

Apoio: UFMS e CNPq.