

GESLEY LUIS RIBEIRO SIMÃO, Nº USP: 11349688
JÔNATAS REIS MARTINS, Nº USP: 8626660
VINICIUS BATAIELA DOS SANTOS

RECURSOS DIGITAIS NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE MATEMÁTICA

BRAINSTORMING AULA 19 - 05 - 2022



QUESTÃO 3

Levantar critério de análise de recursos digitais no geral:

O impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) têm levantado questões sobre a forma de como melhor utilizá-las para promover a aprendizagem. Dentre as alternativas que o uso de tecnologias oferece para a educação formal destacamos o uso dos recursos digitais de aprendizagem para o ensino. Para que haja uma aplicação eficaz dos recursos digitais no ensino, é necessário um planejamento que leve em conta a seleção do recurso digital que irá favorecer o processo de ensino e aprendizagem. E para tanto, esta seleção necessitará de alguns critérios que observem o ambiente de aprendizagem em que o estudante estará inserido.

Para a realização desta atividade, nós da equipe entramos em consenso sobre alguns critérios que possam auxiliar na seleção de recursos digitais.

- Que seja intuitivo... 

Quando nos foi proposto esta questão, de imediato entramos em um consenso de que o software, jogo ou outro recurso digital, deveria ser intuitivo, evidenciando uma certa facilidade de utilização, para que o processo de ensino e a aprendizagem não se torne complexo demais para o discente.

- Que apresente um Layout atrativo... 

Todos nós gostaríamos de encontrar um software ou plataforma que apresentasse um layout ou interface atrativos. O visual apresentado no recurso poderá se tornar um diferencial no processo de ensino e aprendizagem, objetivando a maior atenção do estudante, além de possibilidades de interação com o recurso.

- **Coerência**

Este talvez seja o principal critério para análise do recurso digital a ser empregado no processo de ensino aprendizagem. É de extrema importância que o recurso utilizado propicie o aprendizado de um determinado conteúdo estabelecido pelo docente.

- **Que não seja apenas uma substituição direta**

Os recursos digitais devem seguir uma lógica de aprendizagem que não se restrinja a uma extensão do conteúdo ministrado de forma tradicional a uma transposição direta para um recurso digital, mas sim de que este recurso venha ser um **auxiliador na resolução de algum problema** sob a mediação do professor e compreendendo a autonomia do estudante. 

- **Objetivo (tempo)**

Alguns recursos demandam um certo tempo para que o processo de aprendizagem por meio do estudante seja efetivo. Deste modo, nós do grupo observamos que um recurso digital que oferecesse **agilidade** em seu objetivo seria mais eficiente.

- **Que seja acessível**

Seria quase impossível utilizar algum recurso que exigisse um desempenho exacerbado do processador ou da internet a ser utilizada. Infelizmente, na conjuntura atual em que se encontram as estruturas educacionais no país, a seleção de recursos digitais devem respeitar diversas limitações quanto às tecnologias digitais que serão utilizadas para os fins de ensino e aprendizagem, e para tanto, deve ser observado ao selecionar, o contexto do ambiente escolar em que se está inserido.