

## Editorial

A Revista Lynx, em seu quarto ano de existência, publica mais um número. Nesta edição, de artigos variados, o periódico tem o prazer de apresentar, em sua plataforma eletrônica, o resultado de diversas pesquisas de alunos e professores de cursos na modalidade de Educação a Distância, interessados em temas que relacionam o uso de tecnologias na sala de aula, com foco na Educação Básica. Também, a edição contempla, um conjunto de artigos de alunos mestrandos e professores doutores, que apresentam Revisões Sistemáticas de Literatura (RSL), buscando analisar conjuntos de publicações a partir de temas que envolvam Matemática e tecnologias, também tendo como foco, a sala de aula na Educação Básica.

O texto, “Logic T.E.I, um jogo educacional para auxiliar no processo de aprendizagem de Matemática Discreta”, dos autores Ivanylson Honorio Gonçalves, Regina Braga, Fernanda Campos e Liamara Scortegagna, objetiva apresentar o desenvolvimento e a eficácia do jogo educacional Logic T.E.I, como ferramenta para auxiliar no ensino de Matemática Discreta. Ao longo do texto, são abordados os fundamentos teóricos que embasam o jogo educacional, os objetivos propostos para sua criação, a metodologia empregada no desenvolvimento, os resultados obtidos com sua aplicação e as possíveis contribuições para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem da Matemática Discreta.

Os autores, Isaías dos Santos Ribeiro, José Maria Nazar David e Regina Braga, no texto, “O uso pedagógico de softwares educativos e educacionais como ferramentas de melhoria no ensino de Matemática”, discutem sobre o uso de softwares educativos e educacionais como recursos pedagógicos no ensino da Matemática nos Anos Finais do Ensino Fundamental, destacando a importância de reformular os objetivos, conteúdos e metodologias de ensino para atender às necessidades da sociedade atual. A pesquisa conclui, que os softwares educativos podem estimular os alunos, sendo uma alternativa didática alinhada à Base Nacional Comum Curricular, bem como são mencionados, o papel do lúdico no ensino da Matemática e a importância das analogias presentes nos referidos softwares. Enfatizam ainda, a importância de considerar a realidade em que os estudantes estão inseridos, bem como suas habilidades no uso de softwares educativos e educacionais, adequando a proposta pedagógica a cada caso.

O texto “Uma análise das produções bibliográficas envolvendo a gamificação aliada ao software GeoGebra para o ensino de Funções do Segundo Grau”, das autoras Iasmim Henrique Dias e Liamara Scortegagna, objetivou mapear as produções acadêmicas, identificando e analisando os trabalhos que debatem o uso da Gamificação aliada ao Software GeoGebra para o ensino de Funções do Segundo Grau. Dentre os resultados, as autoras apontam, que os trabalhos encontrados tratam da temática para a formação de professores e não para a aprendizagem do educando. Ainda, que a gamificação no GeoGebra se mostrou um tema pouco debatido, mas relevante na busca por tornar o software mais atrativo e receptivo.

No texto “Educação Financeira Escolar no Ensino Fundamental II e o Exercício da Autonomia: uma Revisão da Literatura”, das autoras Mariléa Imaculada Martins Neto e Chang Kuo Rodrigues, apresenta um levantamento das publicações sobre a Educação Financeira Escolar no Ensino Fundamental II sob a perspectiva da pedagogia da autonomia. Como resultado da revisão, as autoras constataram o desenvolvimento de pensamento crítico dos estudantes no momento em que se fez necessária a tomada de decisões em relação às finanças e, além disso, a oferta de sugestões como forma de contribuir para o ensino e a aprendizagem da Educação Financeira.

O artigo, Jogos Educativos Digitais e a Aprendizagem na Escola, de Maura Auta dos Santos e Victor Stroele, descreve as possibilidades de ensinar com o uso de jogos digitais aplicados à Educação. Os autores afirmam que os jogos digitais englobam recursos que podem trazer para o aluno o desenvolvimento de habilidades e competências, uma nova forma de ensinar e aprender, facilitando a aprendizagem dos conteúdos das disciplinas e, analisam o software educacional GCompris e suas ferramentas para a resolução de atividades de Matemática para alunos do sexto ano.

Já, os autores Theysmara Menon, Liamara Scortegagna e José Maria Nazar David, no texto “Tecnologias no ensino de Matemática para crianças com TEA: o que dizem as pesquisas?”, apresentam o estado da arte das publicações, por meio de uma RSL sobre o uso de tecnologias no ensino de Matemática para alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Como resultados, observaram que a maioria das tecnologias para o ensino de Matemática para alunos com autismo, são jogos e, que a maioria dos professores não têm formação necessária para trabalhar com alunos com TEA.

O texto, “As influências do uso excessivo das tecnologias na infância e na adolescência”, das autoras Mariana

Elisa Faustino e Carla da Conceição de Lima, traz um recorte do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), da primeira autora, o qual trata sobre as influências do uso excessivo das tecnologias na infância e na adolescência. As autoras objetivaram investigar em que medida as considerações apresentadas por Michel Desmurget se enquadram no contexto brasileiro, especificamente em relação ao acesso e uso da tecnologia. E, concluíram que há um uso excessivo das tecnologias pelas crianças e jovens do Brasil, que utilizam a telas para uso recreativo mais de uma vez por dia e, que o tempo de uso das telas é maior para crianças e adolescentes que advém de classes mais favorecidas e a frequência de uso das tecnologias, varia de acordo com a condição socioeconômica do aluno e com a região em que vive.

No texto “O Pensamento Computacional na aprendizagem da Multiplicação: uma revisão sistemática de literatura”, os autores Alessandra Oliveira de Carvalho e Eduardo Barrére, objetivam apresentar o estado da arte das pesquisas na área sobre Pensamento Computacional associado ao QR Code para apoiar a aprendizagem. Para isso, realizaram uma Revisão Sistemática de Literatura (RSL) sobre a aprendizagem da operação básica que envolve ideias multiplicativas de alunos do Ensino Fundamental I. A RSL apontou que o Pensamento Computacional é uma abordagem que auxilia na aprendizagem dos conceitos matemáticos e desenvolve habilidades em relação a resolução de problemas em todos os níveis de ensino. Entretanto não encontram estudos que associam o Pensamento Computacional com QR Code como ferramenta tecnológica principal para apoiar a aprendizagem da multiplicação.

Ainda, os autores Anderson Luis Alves Silva e Edmar Wellington Oliveira, apresentam um estudo de caso em um ambiente real de ensino, com alunos fazendo uso de um aplicativo de Realidade Aumentada (RA) no decorrer do processo de aprendizagem do conteúdo de “poliedros”, possibilitando aos mesmos compararem a experiência de uso deste aplicativo com os recursos usualmente utilizados pelos educadores, como livros didáticos e quadro negro. Para os autores, a RA auxilia os alunos na visualização e interpretação de formas geométricas espaciais; consequentemente, contribuindo com o aprendizado do conteúdo.

Estes artigos, que publicamos nesta edição da Revista Lyncx, devem servir para que estudiosos de diversas áreas como Computação, Educação e Matemática, entre outras, possam apropriá-los como base para suas pesquisas. Ressaltamos, que os autores, pesquisadores dos estudos em questão, tiveram a preocupação em apresentar resultados concisos de seus estudos práticos e teóricos sobre os temas abordados. Ademais, com esta publicação, esperamos contribuir para o debate e a reflexão sobre o cenário da Educação no mundo em que vivemos.

Desejamos boa leitura!!!!

Liamara Scortegagna  
Priscila de Faria Pinto  
Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)