|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | |
| **Acadêmico:** | **Francieli Dalsente de Almeida** | | **R.A.** | 211210865 |
| **Curso:** | Matemática | **Disciplina:** | Prática de Ensino: Novas tecnologias e Jogos Didáticos | |



As novas tecnologias são muito importantes pois permitem que o estudante entre em contanto e se aperfeiçoe cada vez mais, pois o mercado de trabalho exige cada vez mais competências nessa área para que torne um profissional mais flexível e dinâmico em suas atividades, mas se levarmos em consideração a escola também é uma tecnologia, pois está sempre em aperfeiçoamento e em constante transformação, com a finalidade de organizar o aprender e seus assuntos.

A evolução da tecnologia em sala de aula, começou lá pelos Estados Unidos em 1940, com a tecnologia audiovisual, já na década de 50, essas tecnologias tinham o objetivo de aprimorar as técnicas de ensino, surgindo as reflexões sobre a educação matemática e assim a tecnologia da didática começou a ganhar espaço, 1980 com calculadoras e computadores. A segunda fase em 90, foi marcada pela popularização dos computadores. A terceira pela internet 1999, assim proporcionando os ambientes virtuais de estudos, capaz de interagir. A quarta em 2004 o surgimento da internet rápida, essa fase foi marcada por: multimodalidade (deferentes modos de comunicação), novos designs e interatividade (aplicativos online, ambiente virtual de aprendizagem), Tecnologias móveis e portáteis (celulares, tabletes, laptops, entre outros), performance (estar online e interagindo em tempo integral) e a performance matemática digital (produções audiovisuais e disseminação de vídeos na internet).

Uso a tecnologia como instrumento de aprendizagem, através da internet e de recursos oriundos dela, como: notebook, celular e televisão, e o nosso ambiente virtual de estudos, studeo que nos proporciona uma grande interação com o conhecimento e a interagir com professores, mediadores e alunos da mesma disciplina. Não somente o recurso, mas ele deve vir munido de um planejamento, um questionamento e de uma interação para que ocorra a aprendizagem proposta. A utilização de recursos virtuais nas metodologias de ensino, com a intenção de trazer dinamicidade aos processos de aprendizagem e foi se desenvolvendo até os dias atuais, assim como foi citado no segundo parágrafo, assim tornando suas aulas mais atrativas e com melhor ensino-aprendizagem.