

O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE MÍDIAS PARA O ENSINO DA MATEMÁTICA POR ESTUDANTES DO CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

VII Encontro de Bolsistas de Apoio a Projetos da Graduação

Eduardo Perdigão de Negreiros Vianna, Isabela Oliveira Soares, Joyce da Silva Sousa, Laécio Rabelo Alves, Lídyia de Lima Monteiro, Juscileide Braga de Castro

Durante a vida escolar, uma das matérias que podem ser vistas como mais desafiadoras é a Matemática. Isso se dá, pois, o modelo de ensino de matemática adotado por alguns docentes, se resume a decorar fórmulas, o que pode acabar não explorando o pensamento matemático. Com o uso de computadores e smartphones cada vez mais difundido, e com o potencial, a flexibilidade e a intuitividade que esses meios possuem, uma solução emergente, que pode facilitar o aprendizado da matemática, é o uso de recursos digitais, como vídeos ou jogos. Diante disso, o objetivo deste resumo é descrever o processo de produção das mídias desenvolvidas no projeto de graduação: Produção Colaborativa de Mídias para a Compreensão de Conceitos Matemáticos, cuja proposta é trabalhar a construção de recursos digitais, além de discutir e explorar o uso destes para a aprendizagem de matemática. Este projeto de produção de mídias foi desenvolvido junto aos estudantes matriculados na disciplina de Ensino de Matemática do curso de Licenciatura em Pedagogia. Ao longo do semestre foram ministradas oficinas e realizados acompanhamentos visando orientar os estudantes sobre conceitos básicos de criação e de concepção de recursos, tais como: planejamento de interfaces e criação de roteiro e de storyboard, além de noções sobre o uso de tais recursos para a resolução de situações-problema, passando pelas etapas do Design Thinking: imersão, análise e síntese, ideação e prototipagem. Junto das ideias de criação de mídias, já descritas, discentes aplicaram os conhecimentos adquiridos ao longo da disciplina. No decorrer do processo os alunos analisaram e refletiram sobre as metodologias mais eficientes para cada tipo de mídia ou de conceito matemático, e criaram ou alteraram seus produtos conforme suas necessidades, com base nessas reflexões. Os esforços resultaram em três jogos digitais construídos com a ferramenta Scratch e um vídeo interativo produzido na ferramenta Animaker e disponibilizado no Youtube.

Palavras-chave: produção de mídias. matemática. design thinking. recursos digitais.