

PROJETO MATFLIX: DESAFIOS ENFRENTADOS PELOS ALUNOS NA PRODUÇÃO DE VÍDEOS MATEMÁTICOS

VANIA ESCALANT PEREIRA¹; HYNAIARA BOTELHO ²; DANIELLE BARTZ SODRÉ³; LEONARDO CORRÊA SABBADO⁴; AMANDA PRANKE⁵

¹*Universidade Federal de Pelotas – vaniaescalant@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – hynaiaravb@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – daniellesodre536@gmail.com*

⁴ *Universidade Federal de Pelotas – leonardocorsab@gmail.com*

⁵*Universidade Federal de Pelotas – amandaprankematematica@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

A tecnologia tem desempenhado um papel cada vez mais importante na educação, oferecendo novas ferramentas e recursos para auxiliar nos processos de ensino e aprendizagem. Um exemplo disso é a produção de vídeos educativos, que pode ser uma ferramenta poderosa para construir conhecimento de maneira dinâmica e envolvente. No entanto, para que essa ferramenta seja eficaz, é importante considerar os fatores que podem limitar sua utilização e buscar soluções para superá-los, estimulando os alunos a serem protagonistas de suas próprias experiências com o conteúdo matemático, que tanto assombra quando apresentado em aulas tradicionais.

A realidade com novas metodologias de ensino necessita ser utilizada nas escolas pelos professores para contribuir com a aprendizagem dos educandos, pois de acordo com a BNCC, os alunos precisam “exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva”. (BRASIL, 2018, p. 9).

Diante disso, fez-se necessário analisar quais desafios foram encontrados pelos alunos de 6º a 9º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública estadual de Pelotas, na qual atuamos como bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), no Projeto MATFLIX, o qual teve por objetivo produzir vídeos matemáticos, sendo os alunos responsáveis pela produção, atuação e edição e os bolsistas do PIBID, foram os mediadores nesse processo.

Não é de hoje que a discussão sobre o uso de tecnologias na educação permeia as pesquisas na área da Educação Matemática. Estudos realizados na área da educação discutem não apenas as potencialidades, mas também os limites para a integração das tecnologias digitais no ensino e aprendizagem de Matemática. (PRADO, 2013).

2. METODOLOGIA

Primeiramente, o Projeto MATFLIX foi apresentado aos alunos da escola através de slides produzidos para este fim. Como trabalhar com vídeos era algo novo para a maioria dos bolsistas envolvidos, foi necessário participarmos de oficinas sobre edição, organizadas pela coordenação do PIBID, além de realizar leituras sobre a temática da produção de vídeos educativos, para que

pudéssemos auxiliar melhor os alunos que ficariam responsáveis pela produção desses vídeos para o Festival que ocorreria na escola, os quais também foram inscritos no VII Festival de vídeos e Educação Matemática.

Os alunos das turmas de 6º a 9º ano do Ensino Fundamental foram divididos em grupos, foi dado a eles um roteiro sobre as atividades que seriam realizadas por todos. O tema dos vídeos era livre com a ressalva de que deveria envolver um conteúdo matemático.

O projeto foi desenvolvido durante três meses até seu encerramento no Festival de vídeos promovido pela escola.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Assim que o projeto foi finalizado, enviamos um formulário para os alunos questionando como foi a experiência de participar do MATFLIX. Participaram da enquete 39 alunos, sendo que três deles já tinham produzido vídeos anteriormente. Fizemos uma nuvem de palavras para expor os resultados obtidos:

Figura 1: Como foi a experiência de produzir vídeos matemáticos na escola?



Fonte: Elaborado pelos autores.

A partir do exposto na nuvem, podemos perceber que apesar das dificuldades enfrentadas, a maioria dos entrevistados gostou da experiência que teve durante o projeto.

Quanto à questão sobre a possibilidade de produzir vídeos novamente, os alunos se mostraram mais receptivos e enfatizaram que agora que adquiriram novas habilidades produzindo vídeos, poderiam melhorar e fazer algo com uma qualidade superior para os próximos eventos.

Em se tratando daqueles alunos que não gostaram da atividade, eles enfatizaram que isso se devia à dificuldade de trabalhar algum conteúdo matemático, não gostar de trabalhar em grupo, se sentir envergonhado no momento de atuar e não conhecer muito bem os aplicativos de edição.

O mais surpreendente foi que no dia do Festival de vídeos todos os alunos estavam ansiosos e dava para ver no rosto de cada um deles, o orgulho do trabalho por eles realizado e por essa razão, queriam ver seu vídeo mostrado no telão.



4. CONCLUSÕES

É importante salientar que como foi uma experiência nova para quase a totalidade dos participantes, isso gerou muito desgaste para eles, mas isso é algo comum em qualquer situação que nos tire da zona de conforto.

Dante disso, podemos trabalhar futuramente apresentando mais materiais de apoio para os alunos, mostrando o quanto válido é esse protagonismo deles nos processos de ensino e aprendizagem.

Mesmo com os desafios, podemos observar a importância das metodologias ativas para a aprendizagem da Matemática, fazendo do aluno a peça chave para a construção do seu conhecimento e do nosso papel, mediando as situações.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

PRADO, R. B. S. **Tecnologia Assistida para o Ensino da Matemática aos alunos Cegos**: O caso do Centro de Apoio Pedagógico para Atendimento às pessoas com Deficiência Visual. Dissertação. (Mestrado). Universidade Federal de Sergipe, 2013. 144 p.