



Dilemas e desafios de um futuro presente: o que esperar da educação?

22 e 23 | setembro | 21

O ENCANTAMENTO PELA MATEMÁTICA ATRAVÉS DAS MÍDIAS DIGITAIS

Autor: JAELSON DANTAS DA SILCA

Email: jdantas@sescpe.com.br

Coautor: KARLA CAROLINE NUNES BATISTA DIAS

Email: KARLADIAS29@GMAIL.COM

Coautor: Maria Aparecida Francelino da Silva

Email: maparecidafrancelino@gmail.com

A matemática está presente em toda parte e em muitos lugares que nem se imagina, devido ao seu vasto campo de atuação. Os alunos têm certas dificuldades de identificar e de achar prazerosa, pensando-a sempre como algo chato, ou mesmo, “cringe” (termo utilizado pelos jovens na internet para associar a algo vergonhoso). Mas as atividades matemáticas podem ser divertidas, engraçadas, empolgantes e atuais, dependendo de como será apresentada.

Em comemoração ao seu Dia Nacional 06 de maio, foi proposto aos alunos do 6º ao 9º do Ensino Fundamental Anos Finais do Sesc Ler Goiana, cidade de Goiana-PE, que fizesse apresentações-vídeos de pequena duração podendo ser em diferentes gêneros/formatos (paródia, poesia, desafio matemático, mate-mágica, brincadeira, etc.), com conteúdo matemático pesquisados e encontrados por eles que mais lhe interessam.

Com intuito de mostrar o encantamento da matemática nos diversos campos da sua atuação. Desenvolvendo as habilidades tecnológicas digitais dos alunos, tornando-os pequenos pesquisadores desenvolvedores de seus próprios interesses. Com isso identificando a matemática em atividades divertidas, que por muitas vezes estão em estilo TikTok (aplicativo de mídia para criar e compartilhar vídeos curtos).

O processo de ensino da matemática tem que ser relacionado com cotidiano dos estudantes como afirma (Oliveira, Maria Victória, 2021) “Para essa missão ser bem-sucedida, entretanto, um dos pontos fundamentais é considerar o mundo do estudante e, assim, realizar propostas que combinem o conteúdo pedagógico com o que crianças e jovens estão vendo e utilizando em aplicativos e nas redes sociais.”

O uso de tecnologias digitais ou linguagens digitais não deve ser ignorada em sala aula, pois os documentos oficiais recomendam o uso e desenvolvimento delas, como estão descritas nas Competências Gerais da Base Comum Curricular:

4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.



XVII CONGRESSO
INTERNACIONAL
DE TECNOLOGIA
NA EDUCAÇÃO

Dilemas e desafios de um futuro presente: o que esperar da educação?

22 e 23 | setembro | 21

5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, BNCC, 2017, p. 09)

Com desenvolvimentos das competências tecnológicas digitais favorece totalmente com a geração atual dos estudantes, já que nascem propícios a usá-las na sua vida. Como meios de diversão e

entretenimento, porém deve ser também explorada como forma de instrumento metodológico pelos os professores, assim com reforçam Maria, Jaelson e Janaína (2018):

(...) é reconhecido que o aluno do século 21 faz parte de uma nova geração conhecida como geração 'Z'. Diferentemente das outras gerações, esta é uma geração questionadora, que está sempre em busca do novo, que tem a necessidade de entender o que está acontecendo, pois estão sempre conectados por meio de dispositivos eletrônicos e por isso tem acesso à informação em tempo real. É dever da escola e dos docentes adaptar-se a esta nova realidade a fim de entender as expectativas do seu público-alvo: os estudantes. (SILVA, Maria; SILVA, Jaelson; SILVA, Janaína, 2018, p. 04).

Com o crescimento cada vez mais acelerado da tecnologia nos últimos anos, o papel da mídia digital e sua função ganha novos olhares, fazendo que alcance um público e espaço maior podendo está inserido na escola e na casa do aluno, como defendem PEIXOTO e OLIVEIRA:

Na verdade, o que precisa ser compreendido, é como as mídias digitais transcendem os espaços de ensino e aprendizagem e qual o desafio que os seus despontar colocam à educação na contemporaneidade. Por isso, é necessário referi-las como importantes esferas de análise da educação como relação social, no sentido de entender que a maneira de adquirir conhecimento na sociedade em rede não é mais a mesma de quando estudávamos – os equipamentos mudaram, assim como mudaram as suas finalidades. (PEIXOTO, Reginaldo e OLIVEIRA, Eloisa. 2021, p. 03).

Esta pesquisa qualitativa de metodologia ativa desenvolveu-se centrada no estudante tendo o professor como mediador e curador. Obedecendo os seguintes passos:

- 1º passo: Apresentar possibilidades – mostrar alguns exemplos como poderia ser feito e deixar livre para eles escolherem seus objetos de estudo;
- 2º passo: Acolher o que o aluno pesquisou – olhar acolhedor sobre sua pesquisa;
- 3º passo: Fortalecer as ideias dos alunos – lapidar a pesquisa do aluno e estabelecer seu estudo final;
- 4º passo: Concepções dos alunos – ajudar nas gravações;
- 5º passo: Receber os vídeos – baixar os vídeos enviados dos alunos;
- 6º passo: Analisar para saber se estão de acordo com a proposta – avaliar se condiz no âmbito sugerido, caso não, orientar a uma nova gravação;
- 7º passo: Socialização em sala – durante as aulas mostrar para os alunos os vídeos feitos por seus colegas;
- 8º passo: Criação de site – usar a plataforma do Google Workspace para criar site google, <https://sites.google.com/view/descobrimdoamatematica/in%c3%adicio>;
- 9º passo: Upload dos vídeos no site – descarregar os vídeos dos alunos no site;



XVII CONGRESSO
INTERNACIONAL
DE TECNOLOGIA
NA EDUCAÇÃO

Dilemas e desafios de um futuro presente: o que esperar da educação?

22 e 23 | setembro | 21

- 10º passo: Divulgar o site – socializar o site com comunidade escolar.



Foram produzidos mais de 40 vídeos, em composição solo, dupla e trio e em diferentes tipos de linguagens/formatos escolhidos pelos alunos. Percebesse que a forma de apresentar mostra bem a personalidade dos estudantes, passando pelos tímidos, divertidos, desafiadores, espontâneos,



Figura 1: Site Descobrimo a matemática

Link: <https://sites.google.com/view/descobrimoamatematica/in%c3%adcio>

Dentro do site estão descarregados alguns vídeos dos 6º ao 9º ano linkados do Youtube, que foram de maneira Não Listados, protegendo os direitos de imagens dos estudantes. Com mesmo intuito o site está protegido de ser buscado na rede da internet, consisti-o em meio apenas da comunidade escolar do Sesc Ler Goiana.

Pode perceber que os alunos já lidam que este tipo de ferramentas nas mídias digitais e que agora eles podem usar para fins educacionais, criando conteúdos matemáticos popularizados e divertidos, que por vez foram produzidos e brincados junto com seus familiares.

Observa-se que alguns alunos usaram a posição da câmera em ângulos que não favorecia a filmagem, em contra partida muitos tiveram a criatividade e as habilidades de criação muito além do esperado. Os vídeos produzidos expressam a identidade dos alunos, mesmo aquele que não se sentia à vontade em ficar de frente para as câmeras, conseguiu produzir de maneira criativa, deixar sua marca e realizar. Dando frutos em outras áreas do conhecimento com a mesma técnica utilizada.



XVII CONGRESSO
INTERNACIONAL
DE TECNOLOGIA
NA EDUCAÇÃO

Dilemas e desafios de um futuro presente: o que esperar da educação?

22 e 23 | setembro | 21

Referências

BRASIL. MEC - Ministério da Educação (Org.). **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.



XVII CONGRESSO
INTERNACIONAL
DE TECNOLOGIA
NA EDUCAÇÃO

Dilemas e desafios de um futuro presente: o que esperar da educação?

22 e 23 | setembro | 21

OLIVEIRA, Maria Victória. **Tecnologia e educação midiática são ferramentas para a formação de novos leitores.** Disponível em: <<https://porvir.org/tecnologia-e-educacao-midiatica-sao-ferramentas-para-a-formacao-de-novos-leitores/>>. Acesso em 27 de agosto de 2021.

PEIXOTO, Reginaldo; OLIVEIRA, Eloisa. As mídias digitais no contexto da sociedade contemporânea: influências na educação escolar. **Redoc**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 1, p. 80-96, 2021.

SILVA, Maria; SILVA, Jaelson; SILVA, Janaína. **Cultura maker e educação para o século XXI: relato da aprendizagem mão na massa no 6º ano do ensino fundamental/integral do Sesc Ler Goiana.** Disponível em: <<https://www.pe.senac.br/congresso/anais/2018/pdf/comunicacao-oral/CULTURA%20MAKER%20E%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20PARA%20O%20S%C3%89%20CULO%20XXI%20RELATO%20DA%20APRENDIZAGEM%20M%C3%83O%20NA%20MASSA%20NO%206%C2%BA%20ANO%20DO%20ENSINO%20FUNDAMENTALINTEGRAL%20DO%20SESC%20LER%20GOIANA.pdf>>. Acesso em 20 de abril de 2021.