

INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA - IFSC
CAMPUS FLORIANÓPOLIS-CONTINENTE - CTE
ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS PARA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

Nome Completo do Aluno: Rayssa de Andrade Batista

Nead de Matrícula: Florianópolis-Continente – Margherita

RELATO DE EXPERIÊNCIA - TEDPRO 2024

TÍTULO DO TCC-PORTFÓLIO: O desenho *Cyberchase* no ensino da Matemática para alunos do 6º ano.

RESUMO: O desafio abordado neste trabalho busca responder como utilizar recursos audiovisuais, especificamente o desenho animado *Cyberchase*, no ensino de Matemática para alunos do 6º ano da Escola Estadual Senador Humberto Lucena, na cidade de Campina Grande - PB. Tendo como objetivo criar recursos educacionais digitais que auxiliassem no engajamento e na aprendizagem dos alunos, tornando o estudo da matemática mais atrativo e divertido. A execução de todo o desafio foi desenvolvido em três etapas: um roteiro e elaboração de vídeo (P1), onde contém um breve resumo do desafio proposto; um relato da aplicação do desafio com o público-alvo (P2), momento em que foi aplicado um episódio do desenho em sala de aula; e a elaboração de um podcast (P3), onde incentiva outros alunos a assistirem ao episódio e relatarem o que acharam da experiência da aprendizagem matemática através do desenho. Os resultados obtidos com a aplicação deste recurso foram positivos: os alunos demonstrando maior compreensão do conteúdo de frações através do desenho, além de maiores interesse por outros episódios onde abordavam variados assuntos matemáticos.

PALAVRAS-CHAVE: Recursos audiovisuais; Desenho animado; Matemática.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Meu nome é Rayssa de Andrade Batista, sou formada em Licenciatura em Matemática pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), atualmente resido na cidade de Campina Grande, Paraíba, e me inscrevi na Especialização em Tecnologias para Educação Profissional porque sou apaixonada pela Matemática e pela forma como a tecnologia pode ser atrelada a ela. Meu objetivo é avançar nos estudos dessa área para, futuramente, ingressar em um mestrado e atuar na educação com tecnologias digitais aplicadas à Matemática.

Iniciar o estudo de pós-graduação nessa especialização tem sido muito enriquecedor, pois está sendo possível expandir cada vez mais meus conhecimentos sobre tecnologias e as diversas formas criativas de utilizar essa expansão tecnológica a favor da educação.

Em meu percurso de formação, escolhi o seguinte desafio para pesquisar durante o curso: Como podemos utilizar recursos audiovisuais, como o desenho animado *Cyberchase*, no ensino de Matemática para alunos do 6º ano da Escola Estadual Senador Humberto Lucena, na cidade de Campina Grande - PB? O público-alvo do meu desafio, como já mencionado, foram os alunos do 6º ano da Escola Senador Humberto Lucena, e espero que, futuramente, consiga impactar o ensino de alunos de outras instituições.

Escolhi esse desafio porque um dos momentos em que me aproximei da Matemática foi na minha infância, ao assistir ao desenho animado *Cyberchase*. Em suas histórias, o desenho narra as aventuras de três amigos que utilizam a Matemática para enfrentar desafios diários. Assistindo a esse desenho diariamente, criei um grande vínculo com a Matemática. Por meio dos personagens e da forma criativa com que exploravam o uso da Matemática, consegui enxergá-la de maneira mais envolvente e divertida, o que aumentou ainda mais meu interesse em estudar essa área de forma acadêmica. Portanto, quando falamos em utilizar tecnologias digitais no ensino, estamos nos referindo a uma aplicação que traga significado e impacto na formação de nossos alunos. Assim, tive como principal foco a aplicação do desenho em sala de aula para demonstrar que é possível encontrar a Matemática em tudo que nos rodeia, até mesmo em um simples e divertido desenho animado.

Para entender melhor o desafio e propor recursos educacionais digitais para solucionar o desafio, eu pesquisei e busquei informações sobre os seguintes assuntos: a Matemática em *Cyberchase*. Durante minha graduação, tive como foco central o uso de tecnologias na educação, especialmente para a criação do meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Em certos momentos do curso, realizei estudos sobre recursos audiovisuais, incluindo filmes e séries, que são amplamente utilizados atualmente em sala de aula. Com base nesses conhecimentos, desenvolvi um desafio que entrelaçasse a Matemática e o audiovisual. Assim, lembrei-me do desenho *Cyberchase*, que foi uma inspiração significativa para mim.

Por se tratar de uma animação com a qual eu já possuía um conhecimento significativo, realizei uma simples pesquisa sobre os assuntos matemáticos abordados em diversos episódios. Pude, então, analisar quais temas seriam mais úteis para o momento do projeto, levando em consideração os conteúdos trabalhados com a turma do 6º ano até aquele momento do ano letivo. Dessa forma, selecionei o episódio “Pelos Poderes de Zeus”, que aborda o uso das frações. Para a elaboração deste recurso, foram utilizadas plataformas simples, como vídeos e a apresentação do episódio. Felizmente, por ter escolhido um tema de desafio muito entrelaçado à minha história de

descoberta e desenvolvimento pessoal com a Matemática, não encontrei dificuldades no acesso e na utilização das ferramentas necessárias para abordar o recurso escolhido.

Com base no meu desafio, desenvolvi um portfólio composto pelos seguintes recursos educacionais digitais:

Recurso 1 (roteiro + vídeo): Realizei a produção do vídeo explicativo de meu desafio, intitulado “Meu Desafio – TEDPRO 2024”, cuja publicação foi realizada na plataforma YouTube.

Costumo realizar edições de vídeos e imagens com frequência, pois essa é uma área da tecnologia que gosto de explorar. No entanto, nunca havia gravado um vídeo em que eu estivesse em primeiro plano. Foi uma experiência muito positiva, embora com pequenos desafios em sua execução, como, por exemplo, a criação de um roteiro. Nunca havia tido a experiência de elaborar um roteiro, e escrever um projeto de vídeo que fosse atrativo para o telespectador foi realmente um grande desafio. Contudo, foi possível superá-lo e entregar um resultado satisfatório. Na gravação, foram utilizados a câmera do celular, fones de ouvido como microfone e, para a edição, o aplicativo gratuito CapCut.

Recurso 2 (recurso educacional digital): Aplicação do episódio intitulado “Pelos poderes de Zeus”.

O principal aprendizado que obtive na elaboração deste recurso foi compreender, cada vez mais, a importância de desenhos educativos no desenvolvimento dos alunos. Apesar de já conhecer o desenho *Cyberchase*, foi significativa a retomada da análise com uma visão mais crítica e matemática, destacando os diversos conteúdos que podem ser explorados em apenas um único episódio deste desenho infantil.

A maior dificuldade na produção foi lidar com a perspectiva de familiaridade dos alunos com o desenho, pois cada discente tem sua própria forma de pensar. Portanto, não era possível garantir que todos os alunos presentes em sala iriam aprovar a experiência do desenho. No entanto, tivemos ótimos resultados com a aplicação do episódio. Ao final de sua apresentação, foram realizadas discussões em sala para que os alunos pudessem expressar suas opiniões. Houve unanimidade entre os alunos, que manifestaram sua felicidade com o desenho *Cyberchase*, chegando a perguntar se outros episódios seriam reproduzidos. Além disso, na identificação do assunto matemático abordado, os alunos responderam prontamente que se tratava do conteúdo de frações. Dessa forma, os alunos conseguiram aprender um pouco mais sobre o conteúdo aplicado em aula de uma maneira dinâmica e engajadora.

A produção do recurso foi realizada por meio da reprodução do episódio “Pelos Poderes de Zeus” em sala de aula. Para isso, realizei uma pesquisa de episódios do desenho *Cyberchase* que estivessem vinculados ao conteúdo de frações, o qual o professor estava aplicando em suas aulas. Para a aplicação, utilizei recursos como um notebook e uma TV Smart ao qual foi disponibilizada pela própria instituição. O episódio tinha cerca de 22 minutos e foi apresentado a um total de 32 alunos. Ao final da exibição, foi apresentada em tela uma imagem com perguntas norteadoras para iniciar as discussões sobre o que foi analisado, destacando os pontos positivos e negativos do desenho. A coleta de informações foi realizada por meio de uma roda de conversa, na qual os alunos que desejavam expressar suas opiniões podiam falar livremente. Felizmente, praticamente todos os alunos em sala contribuíram, cada um à sua maneira, para o resultado final da avaliação do recurso.

Recurso 3 (podcast): Meu podcast foi intitulado “Desafio 1 – A Matemática em *Cyberchase*”

Nunca havia gravado um podcast, então essa foi uma experiência inicial muito desafiadora, mas também de grande aprendizado. Para sua criação, usei como referência outros podcasts com os quais já tinha tido contato, além de aplicar minha experiência em edições de vídeo à edição de áudio. O maior desafio foi padronizar a edição do podcast, especialmente no uso de efeitos sonoros. Para torná-lo mais atrativo e dinâmico, utilizei algumas frases do próprio desenho *Cyberchase*. No final, a execução foi muito proveitosa, pois proporcionou aos alunos outra forma de entrar em contato com o desafio proposto.

O roteiro do podcast foi focado na explicação sobre o desafio, que envolvia assistir ao episódio selecionado do desenho *Cyberchase* e realizar suas análises para apresentar seus pontos de vista em um questionário realizado através do Google Forms. A aplicação do podcast não foi realizada com a turma do 6º ano da Escola Humberto Lucena, pois, infelizmente, devido ao calendário escolar, a turma não estava disponível para a aplicação. Portanto, optei por coletar opiniões de filhos de amigos próximos, que estão na faixa etária do 6º ano, totalizando um grupo menor de 8 alunos. Embora tenha sido algo desafiador, foi uma experiência colaborativa para meu desafio, pois pude realizar a pesquisa de opiniões com estudantes de outras instituições.

O podcast foi compartilhado com os alunos através de um grupo no WhatsApp e também postado na plataforma de música Spotify, com um total de 14 impressões e 8 reproduções. As perguntas do questionário abordaram a reprodução completa do podcast, e os 8 alunos responderam que ouviram até o final. Outra questão foi sobre a reprodução do episódio, à qual 7 alunos responderam que assistiram ao episódio por completo. Além disso, os alunos deixaram suas opiniões sobre como o desenho, envolvendo o estudo das frações, ajudou no entendimento da Matemática, e todos responderam de forma positiva. Também foi deixado um espaço para comentários adicionais, sendo que vale destacar os seguintes: “Gostei bastante. Eu já gostava de Matemática, e descobrir um desenho

que fala sobre isso me deixou com muita vontade de estudar mais um pouco e ver mais episódios.”; “Gostei, aprendi um jeito novo de fazer frações.” Esse tipo de resposta positiva nos proporciona a sensação de que estamos cada vez mais no caminho certo ao aprofundar o uso desse estilo de recurso em sala de aula.

Recurso 4 (elaboração do portfólio no Padlet e relato de experiência): Portfólio com as atividades no Padlet sobre “O desenho Cyberchase no ensino da Matemática para alunos do 6º ano”

Nunca havia tido contato com a ferramenta Padlet e devo dizer que foi uma descoberta incrível. A interface da ferramenta é de fácil manuseio e autoexplicativa. Apesar de ser meu primeiro contato com a ferramenta, no momento da elaboração não tive dificuldades, pois as webpráticas auxiliaram muito na construção do Padlet, apresentando a melhor forma de organizá-lo de maneira clara e objetiva. Portanto, a criação tanto do portfólio quanto deste relato contribuiu de formas completamente positivas para a minha formação. Foram experiências únicas, nas quais aprendi mais sobre ferramentas que já conhecia e algumas que nunca havia utilizado antes, ampliando cada vez mais meus estudos sobre as tecnologias educacionais às quais temos acesso.

Produzindo esses recursos, desenvolvi algumas competências e aprendi a usar várias ferramentas, conforme indicado no quadro a seguir:

Competências do egresso Tedpro	Roteiro + vídeo	Recurso educacional	Podcast	Portfólio + Relato
C1: Usar tecnologias de forma inovadora nas minhas atividades profissionais em contextos educacionais híbridos, presenciais ou a distância.	X	X	X	X
C2: Atuar com maior entusiasmo na incorporação de tecnologias considerando os perfis diversos atendidos pela educação profissional.	X	X	X	X
C3: Produzir materiais educativos, experimentar, adaptar e aplicar ferramentas tecnológicas por meio de estratégias pedagógicas diversas.	X	X	X	X
C4: Planejar cursos à distância e mediar o processo de ensino e aprendizagem com uma linguagem engajadora no ambiente educacional.			X	X
Não adquiri nenhuma das competências listadas acima				
Ferramentas que aprendi e/ou usei criando esses recursos:	CapCut Google Docs YouTube	Canva Reprodutor multimidia	Spotify CapCut Gravador de áudio	Padlet

Ao iniciar a especialização, já conhecia algumas dessas ferramentas por meio da graduação, pois sempre gostei do uso da tecnologia na educação matemática. Realizar tais competências nesta pós-graduação possibilitou o meu aprimoramento e maior desenvolvimento acadêmico, pois um dos pontos de competência que precisava explorar mais se tratava da C4, relacionada ao planejamento de cursos à distância. Apesar de, na graduação, ter passado por experiências na elaboração de aulas gravadas e tentativas de uso de recursos para aulas a distância, ainda era uma área na qual não havia realizado tantas aplicabilidades, sempre com foco no ensino presencial. Contudo, a especialização conseguiu auxiliar no meu desenvolvimento nesta competência listada.

Considerando o desafio que escolhi, os recursos que produzi/experimentei e a opinião do público-alvo, obtive os seguintes resultados:

A utilização do recurso me trouxe apenas resultados positivos, tanto nas opiniões dos alunos em sala de aula quanto naquelas dos alunos que ouviram o podcast, que apresentaram resoluções satisfatórias. Acredito que, com o avanço tecnológico, sempre teremos aspectos a melhorar em nossos recursos educacionais, mas, até o momento de sua aplicabilidade, não poderia estar mais feliz com os resultados obtidos. Os recursos produzidos até o momento foram de grande proveito para a solução do desafio, pois tanto os alunos quanto seu professor demonstraram o quanto o desenho foi significativo para a aprendizagem matemática. Ao finalizar minha experimentação, o próprio professor me pediu informações sobre onde conseguir mais episódios do desenho *Cyberchase*, para que pudesse reproduzi-los em mais de suas aulas, com o apoio total de sua turma. Portanto, o recurso conseguiu atingir tanto meu público-alvo quanto seus docentes.

Com base nos resultados obtidos e na possibilidade de continuar desenvolvendo soluções para o meu desafio, eu considero que:

A pesquisa-ação seria a forma mais adequada de dar continuidade à minha pesquisa, pois, para maiores contribuições, seria possível utilizar suas quatro fases, como: monitorar e descrever a ação, por meio das informações coletadas sobre os efeitos e reações dos alunos com a aplicação do desenho em sala; avaliar os resultados da ação, ou seja, a forma como o uso do episódio com o conteúdo matemático resultou na aprendizagem dos alunos; planejar uma melhoria da prática, ou seja, caso não se obtenham resultados positivos com a implementação de um dos episódios, planejar uma forma de melhoria em sua aplicação; e agir para implantar a melhoria planejada, ou seja, utilizando os dados coletados durante toda sua aplicação para resolver a melhoria e alcançar resultados mais satisfatórios.

Ao finalizar este relato de experiência...

Devo dizer que me surpreendi durante toda a especialização de uma forma completamente positiva. Todos os momentos de prática das aulas foram realizados de forma dinâmica e criativa, o que despertava o desejo de, a cada dia, explorar mais os recursos aplicados durante o curso. Algo que gostaria de destacar também é toda a elaboração do desafio, pois, ao escolher um tema com um teor muito significativo para o meu desenvolvimento acadêmico, foi uma experiência única realizar toda essa trajetória voltada para o recurso audiovisual, que deu início à minha paixão pela área da matemática. Espero que esse sentimento esteja transbordando durante todo o meu trabalho e nos momentos ao longo do curso.

A TEDPRO foi minha primeira pós-graduação e estou grata a cada professor que contribuiu para o que essa especialização simboliza hoje e para o futuro.

Rayssa Andrade 9/25/2024 ↻

O desenho Cyberchase no ensino da Matemática para alunos do 6º ano

TCC Portfólio desenvolvido no curso de Especialização em Tecnologias para Educação Profissional do IFSC

Bio

↻ RAYSSA ANDRADE 9/25/24 12:15AM

Quem sou eu

Me chamo Rayssa de Andrade Batista, tenho 26 anos e sou de Santa Luzia - PB. Formada em Licenciatura em Matemática pela Universidade Estadual da Paraíba - UEPB.



Meu desafio e público-alvo

↻ RAYSSA ANDRADE 9/25/24 12:17AM

Meu desafio

Como podemos utilizar de recursos audiovisuais como o desenho animado Cyberchase no ensino de Matemática para alunos do 6º ano, da Escola Estadual Senador Humberto Lucena da cidade de Campina Grande - PB?



RAYSSA ANDRADE 9/25/24 12:18AM

Público-alvo

Os alunos do 6º ano da Escola Estadual Senador Humberto Lucena.

P1 - Roteiro e vídeo

RAYSSA ANDRADE 9/25/24 12:20AM

Roteiro de vídeo



Roteiro de vídeo

Tema/Assunto: Como podemos utilizar de recursos audiovisuais como o desenho animado Cyberchase no ensino de Matemática para alunos do 6º ano, da Escola Estadual Senador Humberto Lucena da cidade de Campina Grande - PB?

	Voz	Imagens	Outros
INTRODUÇÃO			
CENA 1	Video e áudio do desenho animado "Cyberchase".	Abertura do desenho "Cyberchase" em que mostra a logo do desenho.	Apresenta uma parte da música tema da abertura do desenho.
DESENVOLVIMENTO			
CENA 2	Olá, eu me chamo Rayssa de Andrade Batista sou formada em Licenciatura em Matemática pela Universidade Estadual da Paraíba – UEPB. Ao início desse vídeo tivemos a abertura do desenho animado "Cyberchase" e sempre que me recordo desse desenho penso "Como podemos utilizar de recursos audiovisuais como o desenho animado Cyberchase no ensino de Matemática para alunos do 6º ano do fundamental, mais precisamente da Escola Senador Humberto Lucena na cidade de Campina Grande aqui na Paraíba?"	Câmera focada apenas na imagem da narradora.	Narradora em um quarto vazio. Legenda no vídeo com o nome do desafio criado.
CENA 3	Quando era criança algo que me chamou bastante atenção e me motivou ao estudo da matemática foi o desenho animado Cyberchase, pois através dele comecei a enxergar a de uma maneira completamente diferente e divertida.	Intercala imagens da narradora com cenas do desenho Cyberchase onde mostra seus personagens.	
CENA 4	Na Universidade, realizando estágios em turmas do fundamental 2, observava as formas de metodologias dos professores e o	Câmera focada apenas na imagem da narradora.	

Padlet Drive

Roteiro de vídeo

RAYSSA ANDRADE 9/25/24 12:22AM

Link do vídeo



Meu desafio - TEDPRO 2024

P2 - Recurso educacional digital

Relato de aplicação

Relato da aplicação do episódio "Pelos poderes de Zeus" do desenho Cyberchase

Curso Especialização em Tecnologias para Educação Profissional
Unidades Curriculares Experimentação e Produção de Recursos Educacionais
P2 – Portfólio Integrado

Estudante: Rayssa de Andrade Batista
Turma (pizza): Margherita

Antes de preencher este template, leia com atenção as orientações desta atividade no Moodle
Preencha os campos a seguir com as informações relativas ao seu desafio e ao recurso que você produziu/experimentou e aplicou nestas UCs.

Meu desafio e público-alvo: <i>Apresente a pergunta do seu desafio e o público-alvo.</i>
Como podemos utilizar de recursos audiovisuais como o desenho animado Cyberchase no ensino de Matemática para alunos do 6º ano, da Escola Estadual Senador Humberto Lucena da cidade de Campina Grande - PB?
Recurso educacional digital que produzi ou experimentei: <i>Indique que tipo de mídia/material você produziu. Neste item você deve incluir um link para o seu recurso educacional digital.</i>
Tendo como base para meu desafio o uso de audiovisuais no ensino, mais precisamente o desenho animado Cyberchase, realizei a aplicação de um de seus episódios em sala de aula. O episódio intitulado "Pelos Poderes de Zeus" aborda como assunto matemático principal a utilização e o ensino de frações. Esse episódio e diversos outros com diferentes temas matemáticos são disponibilizados de forma gratuita através do YouTube. Segue o link do episódio aplicado em sala: Cyberchase Dublado Ep.6 Pelos Poderes de Zeus (youtube.com)
Aderência do recurso ao meu desafio e público-alvo: <i>Relate como o recurso que você produziu/experimentou se adequa ao público-alvo e ajuda na solução do desafio. Por que você optou por esse recurso em específico?</i>
Públicos de todas as idades amam desenhos animados e se tratando de alunos de 6º ano não seria diferente, por isso, quando falamos de uma matéria escolar onde é vista de uma forma mais desafiadora perante os alunos como a matemática, é sempre importante destacar que ela não se trata de um "bicho de sete cabeças" e que é possível compreendê-la de uma forma clara e criativa. Portanto, meu desafio trata-se de engajar os alunos na aprendizagem da matemática através do desenho, para que possam envolver a matéria de uma forma positiva e perceber que até mesmo com um recurso simples como um desenho animado é possível aprender matemática. Além disso, se trata de um desenho de fácil acesso onde é disponibilizado em sites gratuitos como YouTube e também em canais de TV aberta como a famosa "TV Cultura", portanto, os alunos podem utilizar deste recurso como forma de reforço em sua aprendizagem na matemática mesmo em momentos de não aplicação de episódios em sala de aula.

↪ RAYSSA ANDRADE 9/25/24 12:33AM

Link do episódio



Cyberchase Dublado Ep 6 Pelos Poderes de Zeus

P3 - Podcast

Roteiro e relato do Podcast

Especialização em Tecnologias para Educação Profissional Unidades Curriculares "Planejamento de Cursos para o Ensino Híbrido" e "Comunicação e Acompanhamento Pedagógico" Atividade P3 – Portfólio Integrado
Estudante: <u>Rayssa de Andrade Batista</u> Turma: <u>Margherita</u> Antes de preencher este documento, leia com atenção as orientações desta atividade no Moodle. Preencha os campos a seguir com as informações relativas ao seu desafio e ao podcast que você produziu e compartilhou.
Meu desafio: Como podemos utilizar de recursos audiovisuais como o desenho animado Cyberchase no ensino de Matemática para alunos do 6º ano, da Escola Estadual Senador Humberto Lucena da cidade de Campina Grande - PB?
Público-alvo: Inicialmente meu público-alvo deste desafio são os alunos do Ensino Fundamental II, especificamente os alunos do 6º ano da Escola Estadual Senador Humberto Lucena da cidade de Campina Grande - PB e, futuramente, espero que consiga impactar também a vida dos alunos de outras instituições em que seus professores utilizem da mesma metodologia em suas aulas.
ETAPA 1
Roteiro do podcast Abertura: Abertura do desenho animado Cyberchase (Fundo musical durante todo o podcast) Olá, pessoal! Tudo bem? Aqui quem fala é a professora Rayssa (efeito: Yay!). E como de costume estamos aqui pra aprender matemática nos divertindo. Notaram uma diferença na nossa vinheta hoje, né? Não se preocupem, vocês vão entender isso já, já.

P3 - Podcast

↔ RAYSSA ANDRADE 12/21/24 4:45PM

Link do Podcast



Desafio 1 - A Matemática em Cyberchase por Rayssa Andrade (TEDPRO)

P4 - Relato de experiência

Relato de experiência

INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA - IFSC
CAMPUS FLORIANÓPOLIS-CONTINENTE - CTE
ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS PARA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

Nome Completo do Aluno: Rayssa de Andrade Batista
Nead de Matrícula: Florianópolis-Continente – Margherita

RELATO DE EXPERIÊNCIA - TEDPRO 2024

TÍTULO DO TCC-PORTFÓLIO: O desenho *Cyberchase* no ensino da Matemática para alunos do 6º ano.

RESUMO: O desafio abordado neste trabalho busca responder como utilizar recursos audiovisuais, especificamente o desenho animado *Cyberchase*, no ensino de Matemática para alunos do 6º ano da Escola Estadual Senador Humberto Lucena, na cidade de Campina Grande - PB. Tendo como objetivo criar recursos educacionais digitais que auxiliassem no engajamento e na aprendizagem dos alunos, tornando o estudo da matemática mais atrativo e divertido. A execução de todo o desafio foi desenvolvido em três etapas: um roteiro e elaboração de vídeo (P1), onde contém um breve resumo do desafio proposto; um relato da aplicação do desafio com o público-alvo (P2), momento em que foi aplicado um episódio do desenho em sala de aula; e a elaboração de um podcast (P3), onde incentiva outros alunos a assistirem ao episódio e relatarem o que acharam da experiência da aprendizagem matemática através do desenho. Os resultados obtidos com a aplicação deste recurso foram positivos: os alunos demonstrando maior compreensão do conteúdo de frações através do desenho, além de maiores interesse por outros episódios onde abordavam variados assuntos matemáticos.

PALAVRAS-CHAVE: Recursos audiovisuais; Desenho animado; Matemática.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Meu nome é Rayssa de Andrade Batista, sou formada em Licenciatura em Matemática pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), atualmente resido na cidade de Campina Grande, Paraíba, e me inscrevi na Especialização em Tecnologias para Educação Profissional porque sou apaixonada pela Matemática e pela forma como a tecnologia pode ser atrelada a ela. Meu objetivo é avançar nos estudos dessa área para, futuramente, ingressar em um mestrado e atuar na educação com tecnologias digitais aplicadas à Matemática.

Padlet Drive

Relato de experiência - Rayssa de Andrade Batista

