

# EXPERIÊNCIA DE ACOMPANHAMENTO DOS ALUNOS DE MATEMÁTICA APLICADA A MULTIMÍDIA DO CURSO DE SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS

XXXI Encontro de Iniciação à Docência

Joao Batista de Araujo Neto, Mara Franklin Bonates

A dada experiência de acompanhar, em tempo de aprendizagem, os alunos da disciplina de matemática aplicada a multimídia ( MAMI ) do curso de sistemas e mídias digitais foi muito enriquecedora. De perto pudemos caracterizar - muitas vezes até mesmo de forma individual - aquilo com o que os alunos sentiam mais dificuldades de fixar o conhecimento. A citada disciplina, por abordar conceitos matemáticos, cria nos alunos, principalmente aqueles mais voltados às trilhas relacionadas às mídias, a impressão de que os conteúdos são difíceis de acompanhar. Isto torna desafiador despertar o interesse de outros discentes pela mesma. Para tal buscou-se usar elementos lúdicos, como jogos, ícones da cultura pop ou figuras que gerassem afinidade instantânea na decorrência dos acompanhamentos. Isso proveu um maior conforto no ambiente de estudo e viabilizou formas de comunicação mais descontraídas a respeito dos assuntos técnicos específicos. A respeito destas, nota-se ainda uma forte necessidade de prática por parte dos alunos no ato da programação de computadores. Visto que as maiores dificuldades se davam, não por conta da matemática em si mas pelas instruções a serem dadas ao computador. A matemática trabalhada na disciplina mostra-se principalmente geométrica e visual. Ferramentas auxiliares foram constantemente utilizadas para a ilustração dos formalismos matemáticos. O que também se mostrou uma abordagem efetiva para o aprendizado. Importante ressaltar que a escolha das ferramentas de comunicação corroborou com a afinidade dos alunos na troca de conhecimentos. Aparatos gratuitos e intuitivos como o Google Meet e Discord, não apenas trouxeram a possibilidade de conversa em tempo real, por voz, como também tornaram possível o uso de uma diversidade de ferramentas complementares (como lousa interativa, possibilidade de gravação nativa da chamada, armazenamento de arquivos, etc).

Palavras-chave: Matemática. Multimídia. Sistemas.