

PRODUÇÃO DE VÍDEOS SOBRE FRAÇÕES ATRAVÉS DA TÉCNICA STOP MOTION

¹Vaz-Rebelo, P., ²Hottman, A., ³Thiel, O., ¹Bidarra, G., ⁴Josephson, J., ¹Almeida, A., ⁵Loviscach, J., ²Jessat, M., ⁶Kostova, N., ¹Barreira, C., ¹Justino, H.

¹University of Coimbra, pvaz@mat.uc.pt
²Kulturring, armin.hottmann@googlemail.com
³Queen Maud University College, Oliver.Thiel@dmmh.no
⁴Kindersite, acerview45@gmail.com
⁵Bielefeld University of Applied Sciences, joern.loviscach@fh-bielefeld.de
⁶School "Sv.Kliment Ohridski", kostova_nelly@abv.bg

vidumath

INTRODUÇÃO

Neste trabalho são apresentados exemplos de vídeos produzidos por estudantes, no contexto de oficinas *vidumath*, com recurso à técnica stop motion.

vidumath é um projeto europeu que visa contribuir para o ensino e aprendizagem da Matemática através de estratégias que envolvam o recurso à produção de vídeos, pelos próprios alunos. Sobre conceitos-chave de Matemática, potenciando formas da sua visualização.

A ideia-chave de *vidumath* é de que os próprios estudantes produzam os seus vídeos e sejam parte ativa do processo de aprendizagem e permitam re-trabalhar e tópicos de matemática.

METODOLOGIA

A metodologia geral proposta envolve a exploração, pela criança, de forma lúdica, da aprendizagem da matemática, ilustrando esse processo em vídeo. O professor acompanha este processo, dando ideias e exemplos, fomentando a reflexão da criança sobre as aprendizagens em curso. O vídeo é visto por outras crianças, que o comentam e referem as aprendizagens feitas.

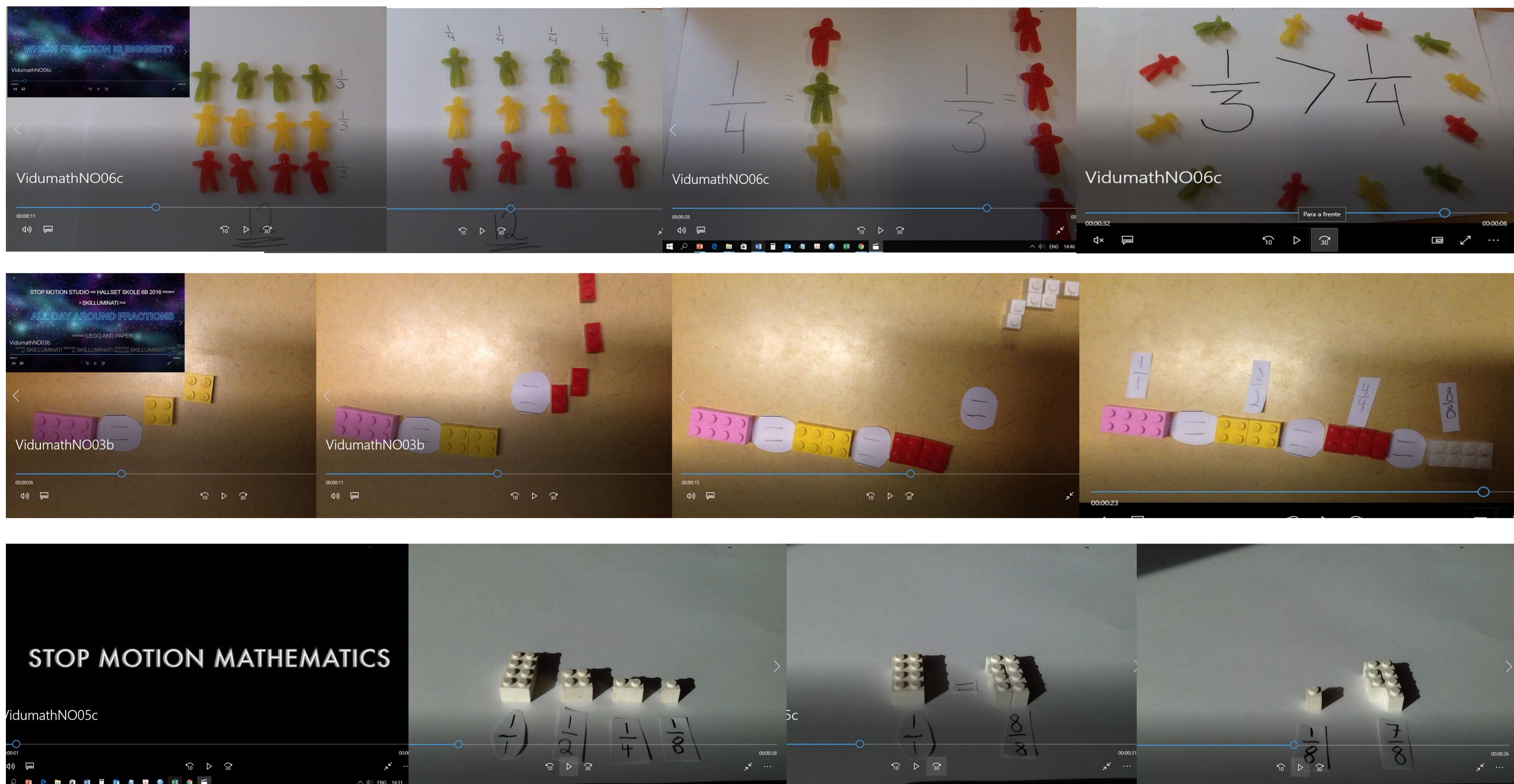
A implementação das atividades é feita de acordo com um Guião, que envolve a descrição de uma das estratégias de vídeos consideradas, etapas de implementação da atividade, material necessário.

Apresenta-se a seguir o Guião para realização de vídeo em *stop motion*.

O guião para o desenvolvimento do vídeo em stop motion envolve as seguintes etapas:

- desenvolver uma ideia sobre o conceito matemático considerado, o story board, preparar os objetos e o fundo;
- gravar a história com recurso à técnica de stop motion. Esta técnica de animação pode "dar vida" a imagens estáticas ou desenhos. Para isso, é necessário tirar um conjunto de fotos a um objeto, movendo-o ligeiramente entre cada foto. Se depois se reunirem as imagens em um filme, parece que o objeto se move por si só;
- analisar a história produzida e editar o vídeo;
- finalizar a história e partilhar os resultados

EXEMPLOS



CONCLUSÕES

As atividades desenvolvidas evidenciam o potencial da produção de vídeos pelos estudantes para a aprendizagem de tópicos de matemática, envolvendo elevados níveis de abstração.

REFERÊNCIAS

EACEA/Eurydice, 2011. O Ensino da Matemática na Europa: Desafios Comuns e Políticas Nacionais. Taken and the Current Situation in

Europe. Brussels: EACEA/Eurydice. ISBN 978-92-9201-259-5; doi:10.2797/81606