



VII CONGRESSO INTERNACIONAL DO ENSINO DE MATEMÁTICA

Relatório de minicurso

PIBID Interdisciplinar Pedagogia e Matemática: Livro-Jogo como desafio para o ensino de Matemática

Aline Rodrigues Senna dos Santos¹
Jéssica Tomiko Araújo Mitsuuchi²

A oficina intitulada “PIBID Interdisciplinar Pedagogia e Matemática: Livro-Jogo como desafio para o ensino de Matemática” foi ministrada pelas pibidianas do Subprojeto PIBID Interdisciplinar Pedagogia e Matemática, da Universidade Federal do Paraná (UFPR), durante o VII Congresso Internacional do Ensino de Matemática, realizado na Universidade Luterana do Brasil (ULBRA), em Canoas/RS.

A atividade foi realizada no primeiro dia do evento (4 de outubro) e contou com a presença de doze participantes (sendo um intercambista), oriundos dos Estados do Rio de Janeiro, Alagoas, São Paulo, Paraná, Espírito Santo e Rio Grande do Sul. Em uma breve conversa inicial, observou-se que a maioria das escolhas pela oficina relacionou-se ao interesse em conhecer o PIBID e pela articulação do RPG no ensino da Matemática.

Após a apresentação acerca da estrutura e organização do Subprojeto, explanou-se sobre o Projeto Temático “Literatura e Matemática”, do qual emergiu a proposta das atividades planejadas para a oficina.

Estabelecendo um diálogo constante com os participantes, incentivou-se a leitura e interpretação dos problemas de Patrícia Gwinner (1999), tomando-os como ponto de partida para refletir possíveis dificuldades que os estudantes podem apresentar e como saná-las. Algo que sobressaltou-se neste momento foi a interação entre os participantes, a fim de comparar estratégias de resolução – correspondendo às expectativas da sala de aula, em que os alunos encontram diferentes formas para encontrar o mesmo resultado.

¹Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática, na Universidade Federal do Paraná. E-mail: sennaline23@gmail.com.

² Graduada do Curso de Pedagogia, na Universidade Federal do Paraná. E-mail: jessicatomiko@hotmail.com.

Na sequência, fez-se uma breve introdução conceitual do *Role-Playing Game* (RPG) e suas modalidades. Neste sentido, enfatizou-se a estrutura do Livro-Jogo, dando início à construção dos elementos que o compõe, sendo a Ficha de Personagens a primeira criação. É interessante mencionar que um dos participantes ministrava, em sua escola, uma disciplina de RPG, que incorpora diferentes áreas do conhecimento às aventuras do jogo.

Os participantes foram bastante criativos, e alguns usaram o conhecimento matemático em suas produções, como um arqueiro que lança vetores, por exemplo. Quando foi solicitado para que estabelecessem algum tipo de relação entre dois personagens, algumas duplas encontraram um pouco de dificuldade, mas foram auxiliados por meio de exemplos de vínculos que as crianças participantes do projeto elaboraram com os seus personagens. Desse modo, durante a elaboração do conto, não houve dúvidas no que diz respeito à estruturação, apenas certa dificuldade na prática da escrita não formal.

A cada etapa da construção dos elementos do Livro-Jogo, era apresentado e discutido em grande grupo sobre a clareza, intencionalidade, formas de resolução e possíveis dificuldades que os alunos podem apresentar, dando ênfase nos cuidados com a elaboração das situações-problemas.

Por fim, explanou-se acerca da organização dos materiais produzidos, apresentando visualmente a esquematização para que o Livro-Jogo funcione adequadamente. Como não houve um número razoável de participantes e criações para elaborar um Livro-Jogo da oficina, não se pode concretizar essa ideia. Ainda, comentou-se brevemente sobre os outros Projetos Temáticos desenvolvidos pelo Subprojeto PIBID Interdisciplinar Pedagogia e Matemática, como a articulação entre a Matemática e a sustentabilidade.

Considerou-se que o desenvolvimento da oficina foi satisfatório, com retorno positivo dos integrantes, que indicaram a possível utilização do Livro-Jogo em sala de aula.