



XVI ENCONTRO PARANAENSE DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA

Relatório de minicurso

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

Jéssica Tomiko Araújo Mitsuuchi¹

O minicurso intitulado “PIBID Interdisciplinar Pedagogia e Matemática: Livro-Jogo como desafio para o ensino de Matemática” foi ministrado pela pibidiana do Subprojeto PIBID Interdisciplinar Pedagogia e Matemática, da Universidade Federal do Paraná (UFPR), durante o XVI Encontro Paranaense de Educação Matemática, realizado na Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste), em Cascavel/PR.

A atividade foi desenvolvida no primeiro dia do evento (21 de setembro), com a participação de dezenove estudantes do curso de Licenciatura em Matemática, Licenciatura em Educação do Campo e Pedagogia, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR, campus Cornélio Procópio, Toledo, Dois Vizinhos e Curitiba), Universidade Estadual de Londrina (UEL), Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG), Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste), Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP, campus Cornélio Procópio), Faculdade de Tecnologia e Ciências do Norte do Paraná (FATECIE, campus Paranavaí) e Universidade Federal do Paraná (UFPR, campus Curitiba).

Durante a conversa inicial, observou-se a preferência pelo minicurso por ser desenvolvido pelo PIBID, assim como utilizar a interdisciplinaridade no ensino de Matemática. É interessante ressaltar que uma das participantes comentou que escolheu a oficina por indicação de um colega que já conhecia o Subprojeto PIBID Interdisciplinar Pedagogia e Matemática. Da mesma forma, dois estudantes comentaram já ter jogado RPG e gostariam de conhecer a proposta voltada para a Educação.

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia, na Universidade Federal do Paraná. E-mail: jessicatomiko@hotmail.com.

Após a apresentação do contexto em que o minicurso estava inserido, discorrendo sobre a organização do Subprojeto, bem como a estrutura do Projeto Temático “Literatura e Matemática”, foi proposta a reflexão sobre a leitura na resolução de problemas, utilizando como material as situações-problema de Patrícia Gwinner (1999). No decorrer deste momento, solicitou-se atenção para como a autora estruturou seu enunciado, apresentando o personagem e atribuindo-lhe características para, então, desenvolver o problema. Assim, os participantes discutiram sobre as dificuldades de interpretação que os estudantes dos Anos Finais do Ensino Fundamental demonstram – o que gera muitos equívocos e erros. Aproveitou-se, dessa forma, para comentar-se a respeito do erro na perspectiva construtiva, de possibilitar ao aluno observar e compreender seu equívoco na resolução. Da mesma forma, debateu-se sobre as diferentes estratégias para atingir um mesmo resultado.

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.

Os participantes foram criativos na elaboração dos personagens, e algo que sobressaltou-se foi a atribuição da profissão Professor para a maioria deles. Ainda, o desenho do personagem representou uma barreira para grande parte dos participantes – dificuldade contornada da melhor forma possível por eles, como demonstrado abaixo (Figura 1).

Figura 1: Personagens criados pelos participantes – João Marcos e Gasparzinho



Fonte: A autora.

Alguns participantes já se conheciam, o que facilitou a articulação entre personagens e a produção do conto – já constando a situação-problema.

A cada etapa finalizada do Livro-Jogo, era apresentado ao grupo todo. Neste sentido, como obteve-se um número suficiente de elementos (19 personagens e 9 histórias), propôs-se a confecção do material do minicurso. Para tal, refletiu-se coletivamente sobre como poderiam ser articulados os contos produzidos, a fim de ter um começo, um desenvolvimento e um objetivo para a aventura do Livro-Jogo. Assim, elaborou-se um pequeno texto introdutório (Figura 2) para a história, além de adaptar todos os contos para que tivessem o mesmo intuito.

Figura 2: Texto inicial, criado coletivamente

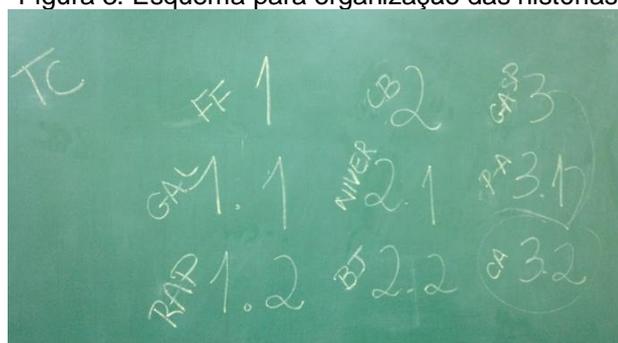
Em sua empresa, Celumepo e Agi tinham que afiar seus machados a cada quatro árvores que cortavam. Como isso demorava muito tempo, atrasando os trabalhos, Celumepo e Agi queriam o melhor e mais especial machado para cortar as árvores mais rápido. Depois de conversar com os mestres ferreiros e os seres místicos da floresta, finalmente encontraram o Machado Mágico! No entanto, algo de misterioso aconteceu na calada da noite: Celumepo percebeu que o machado havia desaparecido!

Vamos descobrir o que aconteceu com o Machado Mágico. Ajude Celumepo e Agi a encontrar o culpado e o motivo do sumiço do Machado Mágico.

Fonte: A autora.

Foi interessante perceber a interação entre todos os participantes, todos com o intuito de organizar a aventura planejada. Foi adotado, em comum acordo, a esquematização por meio de códigos, conforme abaixo:

Figura 3: Esquema para organização das histórias



Fonte: A autora.

Foram fotografadas as fichas de personagens, bem como recolhidas os contos para digitação e organização digital do material. No entanto, nem todos incluíram os distratores, o que deixou o trabalho incompleto (entrou-se em contato com os participantes para finalizar a produção; até o presente momento, não houve retorno).



Considerou-se que o minicurso foi satisfatório, tendo em vista a grande participação e envolvimento de todos. O retorno expresso nas fichas de avaliação gratificou o empenho na elaboração das atividades, ressaltando a importância de diferentes metodologias para o ensino. Após o encerramento, uma das participantes agradeceu a proposta, salientando que sua pesquisa refere-se à resolução de situações-problemas com alunos surdos. Ela comentou que a ideia do Livro-Jogo ajudaria a aperfeiçoar as intervenções e o processo de ensino-aprendizagem desses alunos – o que engrandece ainda mais a concepção do material.