

UM RELATO SOBRE A EXPERIÊNCIA DE MONITORIA NO ACOMPANHAMENTO DA PRODUÇÃO DE RECURSOS ANALÓGICOS E DE PROBABILIDADE NA DISCIPLINA DE ENSINO DE MATEMÁTICA

XXVIII Encontro de Iniciação à Docência

Sara Beatriz Alves da Silva, Brenda Batista da Silva, Rafaela Gomes Nobre, Juscileide Braga de Castro

A monitoria se apresenta como uma excelente oportunidade de experimentar a função docente. Este trabalho tem como objetivo relatar a experiência do acompanhamento de um grupo de alunos durante a monitoria do Programa de Iniciação a Docência na disciplina de Ensino de Matemática do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Ceará. A proposta de trabalho final da disciplina é a construção e desenvolvimento de jogos analógicos e digitais voltados para o ensino da Matemática. O processo utilizado para a produção dos recursos foi baseado no Design Thinking que constitui-se em 4 etapas: a imersão, a ideação, experimentação/prototipação e a produção final do recurso. Tivemos a oportunidade de acompanhar um grupo que ficou responsável pela elaboração de um jogo analógico que trabalharia Probabilidade e Estatística à luz da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Inicialmente, na nossa primeira conversa, o grupo pareceu um pouco confuso, pois não sabiam como poderiam trabalhar o conteúdo em um jogo, por achar algo “abstrato” demais. A professora então entrevistou para mostrar a importância da primeira etapa – imersão, apresentando exemplos de jogos que já tinham sido produzidos na disciplina, o que, visivelmente, ajudou o grupo a organizar melhor suas ideias. Na sequência o grupo discutiu diferentes ideias (ideação), o que culminou na confecção de um protótipo simples, o que viabilizou testar todas as possibilidades do recurso. Anotadas as observações acerca dos erros e acertos do jogo, o grupo passou para produção do jogo. Ao final da disciplina o jogo foi apresentado. Diante disso, ressaltamos a importância da construção desses recursos para o ensino de Matemática, bem como o acompanhamento da produção dos grupos de modo a obter o melhor desenvolvimento e resultado dos trabalhos.

Palavras-chave: Ensino de Matemática. Jogos. Monitoria. Design Thinking.