

Contribuições para a formação docente

¹ANA Paula Sabrina da Silva MARTINS

*Claudiomir Feustler Rodrigues de Siqueira

*Orientador(a)

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus* Canoas.
Canoas, RS, Brasil

O Laboratório de Educação Matemática (LEMA) do IFRS - Campus Canoas foi criado em 2016 em virtude da necessidade de um espaço direcionado para atender as demandas das disciplinas de Matemática e exigências do curso Superior em Matemática-Licenciatura. Esse espaço físico além de servir como sala de aula equipada com 20 computadores é aberto à comunidade acadêmica do campus, podendo ser utilizado para fins de estudos no local ou para realização de empréstimos de materiais didáticos e outros materiais de consumo que podem ser utilizados para confecção de recursos didáticos ou práticas educativas por docentes ou estudantes. Nesta edição o projeto de ensino, de mesmo nome, que tem sido realizado todos os anos, além de propiciar a abertura do local, também, pretende ofertar oficinas e doar um kit de materiais didáticos para algumas escolas públicas parceiras no município de Canoas, como forma de mobilização e incentivo para a implantação de seus próprios LEMAs. Destaca-se que as atividades da bolsista inicialmente concentraram-se na (re)organização e limpeza do laboratório que esteve fechado por quase dois anos em virtude da pandemia de Covid-19. Após, ocorreu a mudança de sala dele, o que acabou atrasando o início da pesquisa e produção de materiais. Após essa etapa, foi feito um estudo bibliográfico sobre a importância e os aspectos que envolvem o Lema, o qual tem auxiliado na seleção e construção dos materiais didáticos. Por fim, foi realizado um levantamento de recursos que seriam interessantes para compor esse kit, então foi feita a reimpressão do jogo “Quarto”, que trata-se de um jogo que auxilia no desenvolvimento visuo espacial, pessoal e relacional, do pensamento estratégico e permite explorar o ensino e a aprendizagem de análise combinatória. A produção deste jogo demandou além da pesquisa e análise, o estudo e a aprendizagem de softwares como o Tinkercad, bem como saber utilizar a impressora 3D e a impressora de corte a laser e seus softwares. No momento, estão sendo pesquisados outros materiais didáticos(jogos), com o intuito de aprimorar ainda mais o acervo de jogos e recursos didáticos disponibilizados aos alunos e práticas para o desenvolvimento de oficinas.

Palavras-chave: Laboratório de Educação Matemática, Formação docente, Jogos didáticos.

Nível de ensino: Graduação

Área do conhecimento: Multidisciplinar

Trabalho executado com recursos Edital PIBEN (Bolsas de Ensino).