



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

TRILHA DE APRENDIZAGEM 13– RELATÓRIO SUMARIZADO

Identificação:	E29
Curso:	Pedagogia
Ano:	3º
Idade:	36 anos
Disciplina:	Jogos Matemáticos
Relatório 13	
FASE DA ENTREVISTA: O estudante relatou que a internet facilita seu aprendizado, pois na rede há muitas informações, variedades de materiais, inclusive gratuitos, e ter acesso a esses materiais é muito simples, basta fazer uma busca. Contudo, relativiza ao considerar o espaço da sala de aula importante, em especial o contato direto com o professor que auxilia muito no aprendizado. Afirmou que utiliza os materiais disponibilizados na xerox, pelo professor, como ainda realiza consultas na internet para buscar textos e ainda vídeos, mas em menor proporção, porém nunca observa sobre licenciamento desses materiais. Alega que os professores incentivam estudar utilizando a internet, inclusive em sala de aula as consultas acontecem por orientação do professor, uma vez que todos os colegas utilizam o celular, ou estão com notebook, então alguns professores aproveitam esse cenário ao seu favor. O estudante argumenta que o aprendizado em sala está condicionado ao professor e a disciplina, <i>“depende muito do professor e da disciplina, mas sempre é possível complementar alguma coisa com uma pesquisa por conta própria, principalmente usando a internet”</i> .	
FASE DA OBSERVAÇÃO: Processo 1 - Na disciplina Jogos Matemáticos, o estudante teria que escolher um jogo industrializado e fazer uma adaptação com fins pedagógicos para uma aula de Matemática. Poderia ser dominó, jogo da memória, forca, jogo da velha ou qualquer outro jogo que o estudante conhecesse. A atividade era individual sendo necessário apresentar o nome do jogo, o número de jogadores e o modo de jogar. O professor passou as devidas orientações pelo AVA, estipulando um prazo de vinte dias para entrega. Processo 2 - No momento da observação, o estudante realizava a pesquisa individualmente, utilizando seu notebook, estava lendo as orientações no AVA institucional, contudo reclamava que não havia nenhum material para exemplificar como poderia construir a atividade. No buscador Google localizou o jogo Twister, e ficou interessado em compreender suas regras, então visualizou alguns sites que explicava a dinâmica do jogo. Nessa busca, encontrou um texto digital que detalhava mais ainda sobre o jogo, inclusive com exemplos práticos de como trabalhar conteúdos matemáticos em sala de aula. Nesse momento, usou o aplicativo WhatsApp para ligar para uma colega de turma, conversaram sobre o trabalho, pois o estudante queria saber qual o jogo a colega havia selecionado e se os demais	

colegas já haviam submetido a atividade no AVA. Após conversar pelo celular, o estudante buscou alguns vídeos no portal YouTube, assistiu aos vídeos que relatavam a importância de se utilizar jogos para trabalhar matemática com crianças, localizou outros exemplos de jogos, mas ao assistir uma dinâmica em sala com o jogo Twister, decidiu que iria fazer a adaptação pedagógica com esse jogo. Desse modo, estruturou seu jogo, com os objetivos, regras e perguntas matemáticas que guiariam os jogadores.

Processo 3 - Ao final, o estudante afirmou que achou a atividade relativamente simples, mas estava terminando o trabalho fora do prazo. Em seu editor de texto, concluiu a atividade e o submeteu pelo AVA, como ainda disponibilizou o trabalho em um fórum no ambiente virtual, seguindo orientação da professora, para que todos os demais colegas pudessem ter acesso aos jogos adaptados de toda a turma.

Interação/Mediação: No momento da observação, o estudante interagiu com uma colega realizando ligação por meio de WhatsApp. O processo de mediação da aprendizagem aconteceu primeiro pelo professor, que organizou a situação de aprendizagem (mediação pedagógica) mas sem disponibilizar materiais de estudo e, posteriormente, pelos recursos tecnológicos utilizados pelo estudante (mediação tecnológica).