

**Universidade:
presente!**

PROGRAD
PROPQ
SEAD

RELINTER
CAF
SAI

XV Salão de
ENSINO

21. 25. OUTUBRO • CAMPUS DO VALE

CONVOCAMENTO FORMAC INOVAC
Salão UFRGS 2019

Evento	Salão UFRGS 2019: XV SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2019
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	O que posso ser?: gênero e probabilidade
Autores	LUIZA LEHMEN KERKHOFF ANDRESSA GUEDES DA SILVA
Orientador	LUCIANE UBERTI

RESUMO: Este trabalho consiste em um Projeto Didático que aborda o ensino de matemática e as relações de gênero. Embora as mulheres tenham conquistado espaços e direitos ao longo dos anos, é possível perceber que ainda há desigualdade salarial, ofícios que são atribuídos somente às mulheres, sexualização e objetificação do corpo feminino. Tais problemas permanecem na sociedade e se manifestam, muitas vezes, de forma inconsciente. Reproduzimos discursos de segregação, de opressão, de regulamentação sem percebermos, pois essas perspectivas permanecem sendo reproduzidas ao longo da história. Com embasamento teórico em Walkerdine, Corazza, Souza e Fonseca, planejamos uma aula de matemática com a finalidade de levar a discussão sobre gênero para os alunos, considerado um importante tema cultural. Entendemos que a ação pedagógica tem caráter político e cultural, na qual o professor deve ter responsabilidade e respeito para com os sujeitos envolvidos na ação e que, portanto, o planejamento se faz necessário para que essa prática não se resume somente à repasse de informações, mas que seja um momento para que o conhecimento possa fazer sentido para os alunos. Pensando nisso, o jogo “O que posso ser?” foi desenvolvido para proporcionar espaço às vozes, experiências e histórias dos envolvidos. Para que isso aconteça, a temática de gênero não deve ser vista por um único olhar, por isso a importância de deixar os alunos deduzirem e debaterem sobre as respostas das cartas do jogo. O objetivo do jogo é descobrir a personalidade, profissão, coisa/objeto ou lugar a partir das dicas presentes nas cartas. Cada carta do jogo contém quinze dicas, além disso, o jogo conta com um tabuleiro com sessenta casas, sendo cinco delas marcadas com o símbolo “?”. A carta com o ponto de interrogação indica que é o momento de debater sobre outras cartas com perguntas relacionadas à gênero e situações cotidianas. Ao longo do jogo deve ser explorado o conceito de probabilidade pensando na melhor maneira de chegar ao fim do tabuleiro, visto que há três itens das cartas onde não há dicas e que os jogadores só podem dar seu palpite uma vez. Se este palpite estiver correto, o jogador deverá jogar os dados para descobrir quantas casas irá avançar no tabuleiro. O objetivo maior consiste em que os alunos, após as conversas e o jogo, além de aprender matemática, possam perceber os discursos sexistas, não repercutindo e sendo mais críticos em relação a essas manifestações que, muitas vezes, passam despercebidas em nosso dia a dia.