

O USO DA MATEMÁTICA NO COTIDIANO DAS CRIANÇAS DO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL DA ESCOLA MUNICIPAL TASSO BARROS VILLELA

Mariana Pires Nunes¹ – mariana391140@hotmail.com

Lázaro Moreira de Magalhães² – lazaromagalhaes@ueg.br

RESUMO: O presente projeto de trabalho foi proposto a sala de 2º ano do ensino fundamental de uma escola da rede municipal de Anápolis-Goiás, na tentativa de estimular o interesse das crianças nos assuntos relacionados a Matemática, pois, durante o período de observação, foi possível perceber que as crianças não demonstraram motivação e apresentavam dificuldades durante as aulas. Quando reconhecemos a utilidade do que aprendemos, esse processo torna-se significativo. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais de Matemática (1997), a Matemática torna-se significativa para a criança a partir de conexões que ela estabelece entre ela e as demais disciplinas, entre ela e seu cotidiano e entre os diferentes conceitos matemáticos. O projeto de trabalho foi pensado e desenvolvido partindo da problemática: É possível propor um modelo de aprendizagem utilizando a ludicidade e materiais concretos para solucionar problemas reais suscitando numa aprendizagem mais significativa e prazerosa? Com o objetivo de reconhecer e utilizar a Matemática presente no dia a dia para solucionar problemas reais, este projeto foi desenvolvido de forma interdisciplinar envolvendo todos os alunos da sala, a professora regente, e a família dos alunos. A metodologia utilizada na elaboração e desenvolvimento do trabalho foi a pesquisa-ação pois exige do pesquisador um papel ativo e uma ação planejada a partir dos problemas levantados. Pressupondo que o processo de ensino-aprendizagem de Matemática torna-se mais significativo se trabalhado por meio do lúdico juntamente com materiais concretos, foi possível observar uma melhora significativa no que tange à interpretação de problemas reais, bem como no interesse dos alunos pelas áreas matemáticas trabalhadas.

Palavras-chave: Matemática, Material Concreto, Ludicidade.

Introdução

A dificuldade em aprender matemática é observada durante anos e existem algumas hipóteses acerca do problema como a falta de materiais concretos ou a dificuldade de percebê-la em nosso cotidiano.

“O significado da Matemática para o aluno resulta das conexões que ele estabelece entre ela e as demais disciplinas, entre ela e seu cotidiano e das conexões que ele estabelece entre os diferentes temas matemáticos” (PCN's, 1997, p 19).

Este projeto de trabalho teve como objetivo geral reconhecer e utilizar a Matemática no dia a dia bem como desenvolver as habilidades de raciocínio lógico e solucionar problemas reais de forma divertida. E como objetivos específicos:

Identificar e ler um número reconhecendo seu valor;

Perceber como e onde a Matemática está presente no nosso cotidiano;

Realizar operações de contagem, agrupamento e desagrupamento com materiais concretos da sala e do cotidiano do aluno;

Interagir com a Matemática por meio de jogos educativos.

De acordo com a teoria de aprendizagem explicitada com Vygotsky (1984), o desenvolvimento cognitivo do aluno se dá por meio da interação social, ou seja, de sua interação com o conteúdo de ensino, com os outros indivíduos e com o meio.

Dessa forma, surge o questionamento:

É possível propor uma modelo de aprendizagem utilizando a ludicidade e materiais concretos para solucionar problemas reais suscitando numa aprendizagem mais significativa e prazerosa?

Referencial Teórico

Desde muito tempo o ensino de matemática aparece nas escolas de forma descontextualizada e mecânica, negando a realidade da criança, o meio em que ela está inserida. Os conceitos matemáticos são tratados de forma mecânica e negam o conhecimento prévio do aluno que, desde que é consciente do meio, interage com números e quantidades.

Segundo Vygotsky (1989),

[...] o aprendizado das crianças começa muito antes delas frequentarem a escola. Qualquer situação de aprendizado com a qual a criança se defronta na escola tem sempre uma história prévia. Por exemplo, as crianças começam a estudar aritmética na escola, mas muito antes elas tiveram alguma experiência com quantidades – elas tiveram que lidar com operações de divisão, adição, subtração e determinação de tamanho. Consequentemente, as crianças têm a sua própria aritmética pré-escolar, que somente psicólogos míopes podem ignorar (p. 94-95).

Dessa forma, ao chegar à escola, a criança não será apenas alfabetizada na língua materna como também na linguagem matemática.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais de Matemática (1997),

Recursos didáticos como jogos, livros, vídeos, calculadoras, computadores e outros materiais têm um papel importante no processo de ensino e aprendizagem. Contudo, eles precisam estar integrados a situações que levem ao exercício da análise e da reflexão, em última instância, a base da atividade matemática (p. 19).

A experiência com materiais concretos proporcionam ao aluno atuar em equipe, vivenciar experiências reais além de provocar a sensação de desafio nas crianças despertando o interesse, a curiosidade e o prazer.

É importante entender que a ludicidade não se restringe a apenas jogos e brincadeiras, mas sim as atividades que possibilitam a sensação de prazer e de integração dos indivíduos.

Vygotsky (1984) afirma que a criança, num momento lúdico, está subordinada às regras na medida em que renuncia os seus desejos, a agir sob impulsos imediatos, o que mediará o alcance do prazer na brincadeira.

É possível, então, entender que o brincar auxilia a criança no processo de aprendizagem e é imprescindível a utilização de jogos, brincadeiras e situações prazerosas no meio pedagógico.

Metodologia

A metodologia utilizada neste trabalho foi a pesquisa ação pois exigem do pesquisador um papel ativo, uma ação planejada a partir do problema levantado. Não se trata apenas de levantamento de dados ou relatórios, leva em consideração os sujeitos, suas experiências e, partindo de observações pode-se levantar um problema e traçar objetivos para solucioná-lo. Para tanto, é necessário uma ação planejada a fim de findar o problema ou minimizá-lo.

De acordo com Thiollent (2011, p. 21) “Na pesquisa-ação os pesquisadores desempenham um papel ativo no equacionamento dos problemas encontrados, no acompanhamento e na avaliação das ações desencadeadas em função do problema”.

O projeto foi desenvolvido de forma interdisciplinar envolvendo todos os alunos, a fim de criar uma aprendizagem significativa e desenvolver as habilidades de raciocínio lógico e conhecimentos matemáticos.

Foi realizado durante 7 encontros de quatro horas utilizando materiais concretos como palitos de picolé, aula prática para a confecção da massinha e montamos, também, um painel para contar a história “Números bichos e flores”. Além disso, fizemos um bingo matemático e um passeio pela escola.

Resultados e discussão

Inicialmente, a turma apresentava dificuldades relacionadas a Matemática, envolvendo noções de agrupamento e desagrupamento. Havia a necessidade de trabalhar a matemática de forma divertida, dinâmica e atrativa para que os alunos passassem a se interessar mais pelas aulas e sanar suas dúvidas, além de facilitar, por meio de materiais concretos, jogos e brincadeiras os cálculos mentais.

Assim que foi iniciado o projeto, percebi que existia uma dificuldade maior relacionada à interpretação dos problemas. Mesmo que estes estivessem relacionados com ações cotidianas das crianças, então, percebi que seria necessário trabalhar a leitura.

Para tanto, utilizei gêneros literários diferentes relacionados a matemática e ao conteúdo, como por exemplo: receita de massa de modelar, regras do bingo matemático e um conto.

Por mais que precisei mudar a estratégia, pude, ao final do projeto, perceber nas crianças uma facilidade maior para entender e interpretar os problemas bem como realizar cálculos mentais com mais agilidade.

Considerações Finais

O objetivo proposto foi alcançado. Utilizando materiais concretos e aulas diversificadas pude perceber maior interação e interesse durante as atividades. Houve resultados positivos referente à leitura e interpretação e o interesse durante as aulas de matemática aumentou.

Além disso, foi perceptível a importância de se trabalhar projetos em sala de aula, como afirma Hernandez (1998, p. 61), os projetos podem contribuir para a mudança na visão do conhecimento e do currículo, porém “não são a mudança na educação, nem a solução para os problemas da instituição escolar, nem muito menos do que a sociedade leva a escola”

Referências

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática**. Brasília: MEC, 1997.

HERNANDEZ, Fernando. *A organização do currículo por projetos de trabalho*. Porto Alegre: Artmed, 1998.



THIOLENT, Michel. Estratégia de conhecimento. In: THIOLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. 18.ed. São Paulo: Cortez, 2011.p.19-54.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1989.

