

A ATIVIDADE CRIADORA E O ENSINO DE MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DE ESCOLARIZAÇÃO

Mariane Cristina dos Santos Santana (PIC/UEM), Luciana Figueiredo Lacanallo Arraias (Orientadora). E-mail: lflacanallo@uem.br

Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Maringá, PR.

Área e subárea do conhecimento: Matemática/Educação

Palavras-chave: Atividade Orientadora de Ensino; Teoria Histórico-Cultural; Aprendizagem.

RESUMO

O objetivo dessa pesquisa é refletir como explorar a atividade criadora do estudante durante o ensino de matemática nos anos iniciais de escolarização, para que se possa oportunizar experiências, às crianças, de ver, experimentar e assimilar elementos reais a partir do acesso aos conhecimentos científico, em busca de soluções que demonstrem seu potencial criativo. Fizemos o estudo das obras de Vigotski (2018) e de outros autores da Teoria Histórico-Cultural por valorizarem e incentivarem a liberdade de criação e pensamento da criança, para a compreensão os conceitos matemáticos reconhecendo-os como contribuintes ao desenvolvimento intelectual dos alunos.

INTRODUÇÃO

Quem nunca teve um professor de Matemática que priorizava apenas a lógica tradicional? Quem não se lembra de, quando realizar uma operação com um processo diferente do ensinado, que era preciso apagar e refazer porque só havia um jeito certo? Muitos alunos podem ter tido experiências como essas com a Matemática e isso interferiu no desempenho escolar e na própria relação com esta área de conhecimento. Segundo Reis (2005), a falta de vínculo entre o cotidiano do discente e o conteúdo a ser estudado e a relação que o professor estabelece com a turma, entre outros motivos, são os principais fatores que provocam aversão à Matemática, transformando o processo de ensino-aprendizagem em algo desagradável.

Frente a estas inquietações, e como aluna do curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Maringá, a partir das vivências com as aulas ministradas na disciplina de Matemática, o objetivo geral deste trabalho é refletir sobre como explorar a atividade criadora do estudante durante o ensino de Matemática nos anos iniciais de escolarização para que se possa oportunizar oportunidades de ver, experimentar e assimilar elementos reais em busca de soluções que demonstrem seu potencial criativo a partir do acesso aos conhecimentos científico. Partindo de uma pesquisa

de caráter bibliográfico, que tem como base teórica o estudo das obras de Vigostki (2018) e de outros autores da Teoria Histórico-Cultural, defendemos um ensino de Matemática voltado a criação e ao desenvolvimento do pensamento da criança, ampliando as possibilidades de solução, estratégias e potencial criativo.

REVISÃO DE LITERATURA

Na busca por princípios teórico-metodológicos que consideram a relação entre sujeito, forma e conteúdo, a fim de desenvolver uma educação humanizadora, o estudo partiu da literatura revisada. Esta, foi baseada na Teoria Histórico-Cultural, que priorizou periódicos e estudos científicos de meio eletrônico que discorressem acerca da imaginação e criação na infância e o ensino de matemática, objetivando evidenciar a contribuição que essa relação traz para o ensino e aprendizagem em sala de aula.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

É chamado de atividade criadora do homem, segundo Vigotski (2018), a criação de algo novo, materializada em objetos físicos, em construção mental, em sentimentos e outros fatores que fazem parte do desenvolvimento humano. Ainda de acordo com o autor, existem dois tipos principais de atividade da imaginação criadora que podem ser identificadas no comportamento humano: a atividade reconstituidora ou reprodutiva e a atividade combinatória ou criadora. A primeira está relacionada com a memória, sendo caracterizada pela repetição ou reprodução de vivências anteriores. Já, a atividade combinatória ou criadora, é definida em imagens ou ações tidas como novas, sem reproduções ou quaisquer experiências anteriores.

Por ser complexa, a atividade da imaginação criadora depende de inúmeros fatores, entre eles a experiência, que se diferencia na criança e no adulto. Vigotski (2018), evidencia que a experiência da criança se torna empobrecida quando comparada com a do adulto, visto que a criança possui a capacidade de imaginar menor, pois acredita e controla menos os produtos de sua imaginação, confiando fielmente no irreal e inventado (Vigotski, 2018).

Na educação escolar, o propósito fundamental da imaginação e criação é o desenvolvimento da potencialização da capacidade cognitiva dos estudantes, a fim de que se visualize aquilo que não é possível experimentar cotidianamente, estimulando a produção de conhecimento das ciências e o redirecionamento e amadurecimento da fantasia (Gusmão, *et al.*, 2017). O jogo, como recurso didático, é uma alternativa que engloba essa relação. Moratori (2003, p. 11), explica que

“[...] É no jogo e pelo jogo que a criança é capaz de atribuir aos objetos significados diferentes; desenvolver a sua capacidade de abstração e começar a agir independentemente daquilo que vê, operando com os significados diferentes da simples percepção dos objetos.

Percebe-se ao sugerir propostas de atividades, tarefas ou exercícios, com jogos aos alunos, que a reação mais corriqueira costuma ser o sentimento de alegria e prazer, por se tratar de uma ação comum no meio infantil, a brincadeira (Moratori, 2003). Entretanto, no ensino de Matemática, a utilização do jogo não significa facilitar a aprendizagem dos conteúdos escolares, dado que diversos jogos propõem desafios mais complexos do que a tradicional folha de exercícios e proporciona diversos caminhos para se obter uma resposta.

Mas como pensar os jogos nessa concepção? Existem vários jogos que podem estar presentes nas aulas de Matemática e que potencializam o desenvolvimento da atividade criadora, mas o fato é: como eles são trabalhados? Em busca de respostas, três propostas de jogos foram analisadas, pensando em como trabalhá-las para que possam promover uma formação significativa, considerando a criança, a forma e o conteúdo, são elas: O jogo Kalah, Jogo dos pratos e o jogo desafio dos ovos.

CONCLUSÕES

Com a investigação realizada, se constatou que o processo imaginativo e criativo se faz constante na vida do ser humano, que necessita de experiências e significados para potencializar o desenvolvimento psíquico. Quando esse processo é voltado para o ambiente escolar, o jogo como fim de ensino e aprendizagem proporciona o desenvolvimento do pensamento do real para o abstrato e vice-versa, possibilitando aos estudantes criarem suas próprias estratégias. Desse modo, quando pensamos o ensino e aprendizagem de Matemática, apontamos a necessidade de um planejamento sistematizado e um professor bem formado para organizar as ações de ensino potencializando pelas ações lúdicas o desenvolvimento da imaginação e criação.

REFERÊNCIAS

GUSMÃO, L. D.; FRANCO, V. S.; CIFUENTES, J. C. A Imaginação e a Intuição na Dinâmica do Conhecimento Matemático: subsídios para uma pesquisa epistemológica e pedagógica. **Perspectiva da educação matemática**, Mato Grosso do Sul, v. 10, n. 22, p. 366-387, jul./abr. 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/pedmat/article/view/2014/3101>. Acesso em: 21 mar. 2023.

MORATORI, P. B. **Por que utilizar Jogos Educativos no processo de Ensino Aprendizagem?**. 2003. Dissertação (Mestrado de informática aplicada à Educação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4675248/mod_resource/content/1/Por%20que%20utilizar%20Jogos%20Educativos%20no%20processo%20de%20ensino%20aprendizagem%20.pdf. Acesso em: 23 mar. 2023

REIS, L. R. **Rejeição à Matemática**: causas e formas de intervenção. 2005.

Disponível em:

<https://repositorio.ucb.br:9443/jspui/bitstream/10869/1737/1/Leonardo%20Rodrigues%20dos%20Reis.pdf>. Acesso em: 20 de jun. 2022

VIGOTSKI, L. S. **Imaginação e Criação na Infância**. Tradução: Zoia Prestes, Elizabeth Tunes. 1. ed. São Paulo: Expressão Popular, 2018.