



FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA OS DESAFIOS DE
ENSINAR E APRENDER NA ESCOLA PÚBLICA.

UMA ABORDAGEM LÚDICA E ARTÍSTICA DA MATEMÁTICA

Eixo: Prática Pedagógica e Currículo Escolar

Subprojeto: Matemática

Filiação institucional: Universidade Estadual de Feira de Santana

Nome do(a) autor(a): Jorge William Almeida e Almeida (21211064@uefs.br);

Palavras-chave: Matemática. Ludicidade. Arte. Educação Básica

1. INTRODUÇÃO

É notório que a aprendizagem da matemática se torna um desafio para muitos estudantes na educação básica, cabendo aos docentes elaborar estratégias para trabalhar essa área de conhecimento de formas adequadas às necessidades dos seus alunos, ou até mesmo, de explorar novas dinâmicas a fim de despertar o interessante pela disciplina.

Nessa perspectiva, muitos autores sugerem o uso da ludicidade no ensino como um meio de atrair o interesse do aluno. O lúdico é uma característica intrínseca na vida humana, principalmente durante a infância e adolescência, pois a ele se engloba jogos, brincadeiras, atividades recreativas, lazer, etc. Aquilo que, de modo geral, é motivo de prazer. Contudo, não podemos pensar o lúdico apenas de forma superficial, pois como destaca Almeida (1998, p.13):

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo. (Almeida, 1998, p.13).

Dessa forma, a partir dessa perspectiva da educação lúdica, podemos pensar que a ludicidade dentro do contexto de atividades no espaço escolar é capaz de abrir portas para a construção de um ambiente que possibilite educar sem perder o caráter de prazer (Almeida, 1998, p.31-32).

Sendo assim, o seguinte relato tem como objetivo descrever uma atividade lúdica realizada em um colégio municipal da cidade de Feira de Santana com os estudantes do 7º ano. A atividade tinha como objetivo a construção de pinturas coletivas para decoração do laboratório de matemática, tendo como tema norteador, evidentemente, a matemática.

2. METODOLOGIA

A atividade ocorreu dentro do espaço escolar do Centro de Educação Básica da Universidade Estadual de Feira de Santana (CEB-UEFS), majoritariamente, durante as aulas de matemática do professor supervisor. Os alunos que participaram dessa atividade passaram por uma seleção prévia, em que elaboraram um conceito de desenho, com toda a liberdade possível, mantendo um único critério: a presença da matemática como tema. O melhor desenho, avaliado a partir de certos parâmetros, seria exposto da porta do laboratório, enquanto os demais seriam expostos nas paredes internas do laboratório.

Os alunos do 7º ano, turmas A, B e C, tiveram um prazo e eram lembrados semanalmente para apresentar seus conceitos de desenhos. Eu fiquei encarregado de fotografar os 11 desenhos entregues para, depois, criar um método de avaliação para definir aquele que iria para a porta. O júri, composto pelo núcleo PIBID de Matemática do CEB e pelo professor supervisor, avaliou os desenhos usando um formulário do Google Forms. Neste formulário, os jurados davam notas de 1 a 5 para cada um dos quatro critérios estabelecidos, onde 1 era a menor nota e 5 a maior. Os critérios eram:

1. **Relação com o tema:** o quanto o desenho representa bem conceitos matemáticos;
2. **Criatividade e originalidade:** considera aspectos de inventividade, o quanto o autor demonstrou se esforçar em criar algo diferente do convencional;
3. **Qualidade técnica:** o quanto as proporções, uso de cores, detalhes, composição, acabamento, etc, são bem aplicados;
4. **Expressividade e impacto:** o quanto a obra lhe causou impacto ou é marcante.

Após avaliação feita pelos participantes do núcleo, elaborei uma planilha no Google Planilhas para escolher automaticamente o desenho com a maior pontuação. Assim, o desenho número 9 foi o escolhido para a porta.

Ao planejar, uma dificuldade encontrada foi na escolha do material para as pinturas. Precisávamos de algo fácil de pintar e manusear, que pudesse ser transportado, que a tinta fixasse bem e que fosse grande o suficiente para cobrir a porta e as paredes do laboratório. Pesquisando online e em lojas físicas, a lona crua se mostrou a melhor opção.

Com o tecido comprado e os materiais básicos, como tintas acrílicas, pincéis, canetas, régua disponíveis na escola, o projeto começou. No início, orientei os alunos a fazer um rascunho a lápis antes de pintar. Como eles fizeram os conceitos dos seus desenhos em folhas A4, foi importante trabalhar a noção de proporção para passar o desenho para uma superfície maior, usando régua e até noções mais rudimentares, como a palma das mãos.

Todo o trabalho de pintura durou cerca de seis semanas, considerando meu tempo disponível na escola e as aulas que o professor supervisor cedia para o grupo de alunos. Tivemos cuidado para que esses alunos não perdessem muito conteúdo das aulas, e em algumas ocasiões, a pintura foi adiada devido à importância da aula.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Mesmo sendo a primeira experiência da maioria dos alunos com pintura em tecido, pôde-se observar que as noções matemáticas aplicadas à arte, como de perspectiva e proporção, proporcionaram a confecção de desenhos e pinturas até mais interessantes do que as versões originais feitas pelos alunos em papel. Além disso, o trabalho em equipe proporcionado pelo projeto se mostrou um diferencial como motivador para os alunos.

Essa experiência também se tornou pessoalmente desafiadora visto a quantidade de fatores a serem planejados, dos materiais aos horários, como também da prática de pintura limitada que eu possuía. Contudo, acredito se tratar de uma proposta com muito potencial, visto que a arte possui uma importância significativa no desenvolvimento e na formação humana, como é estabelecido inclusive nos Parâmetros Curriculares Nacionais:

O ser humano que não conhece arte tem uma experiência de aprendizagem limitado, escapa-lhe a dimensão do sonho, da força comunicativa dos objetos à sua volta, da sonoridade instigante da poesia, das criações musicais, das cores e formas, dos gestos e luzes que buscam o sentido da vida. (BRASIL, 2001, p. 21)

Tendo em vista o quão significativo pode ser a experiência artística não apenas do ponto de vista do prazer pessoal, mas também como uma forma de expansão das áreas do conhecimento, percebo que ainda há muito espaço para aprimoramento pessoal em relação a atividades deste gênero, fatores como a integração de conceitos matemáticos podem e precisam ser realizados de forma mais profunda e clara para que os alunos não vejam a atividade como apenas uma diversão descontextualizada.

Outra característica que tem espaço para ser trabalhada em uma atividade como esta é a contextualização histórica, como é destacado por Zago e Flores:

Cada época, portanto, desenvolve uma relação entre matemática e arte, criando e desenvolvendo arte a partir de preceitos sociais, econômicos, filosóficos. Entender como cada povo pensou e pensa a elaboração de sua arte, ou como cada artista imerso em sua cultura cria arte, significa compreender que a obra de arte não é a representação de algo em si, imanente e transcendental, mas de um campo de ideias e de conhecimentos possíveis àquela época, ou, pode-se dizer, de formas de pensamento. (ZAGO; FLORES, 2010, p. 339).

Dentro do âmbito da relação entre arte e matemática, a contextualização histórica pode ser uma forma de propiciar um entendimento da existência de um processo histórico presente não apenas na arte, mas também na matemática, evidenciando que ambas não existem desconectadas do tempo e da realidade.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta experiência ressalta a necessidade de uma integração cuidadosa e clara dos conceitos matemáticos em atividades artísticas. A inclusão de um viés histórico pode evidenciar a contínua e interligada relação entre arte e matemática, desmistificando possíveis ideias de que a matemática é um campo isolado. Essa abordagem multidisciplinar é fundamental para uma aprendizagem mais rica e significativa, estimulando não apenas o prazer, mas também uma compreensão conceitual e teórica. Sendo assim, existe ainda um caminho a se percorrer e amadurecer, objetivando sempre alcançar resultados mais expressivos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1998.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte**. Ministério da Educação e do Desporto: Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1997.

ZAGO, H. S. e FLORES, C. G. **Uma proposta para relacionar arte e educação matemática**. Relime, Cidade do México, México, v. 13, n. 3, p. 337-354, 2010. Disponível em: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-24362010000300005. Acesso em: 27 mar. 2024.