

Baixas 1

I - Ao analisar as resoluções apresentadas dos alunos Patrícia e Bruno percebemos que o trabalho tendo o suporte da reta numérica como apoio para a resolução em algoritmo não foram suficientes para a construção do conceito de subtração para ambos os alunos.

Preparar o algoritmo sem utilizar estratégias diversificadas, pode-se possibilitar aos alunos usar a regra sem entender e que está por trás do resultado.

O algoritmo deve ser introduzido somente numa etapa posterior que os alunos já tiverem tido a oportunidade de resolver situações problemas de adição e subtração recorrendo a procedimentos variados, através de cálculo mental ou com suporte de material concreto (material de contagem, barras de cuisenaire, material dobrado, por exemplo)

Conforme descrito nos Parâmetros Curriculares Nacionais, ~~em~~ dos trabalhos que ganharam expressão nesta última década destaca-se o programa da Etnomatemática com suas propostas alternativas para a ação pedagógica. Do ponto de vista educacional, procura entender os processos de pensamento, os meios de explicar, de entender e atuar na realidade dentro do contexto cultural do ~~ponto~~ próprio indivíduo. A etnomatemática procura partir da realidade e chegar à ação pedagógica de maneira natural mediante um enfoque cognitivo com forte fundamentação cultural.

"O ensino é preparar o sujeito para viver no mundo real" (Uliratan D'Ambrosio). Segundo D'Ambrosio, o fazer matemático propicia o pensamento abstrato a partir das experiências matemáticas.

"Eu uso jogos porque eles fazem com que as crianças pensem mais" (Penstane Kamii, cientista americana que desenvolve o seu trabalho com a influência da teoria do construtivismo de

(Piaget) Para ele, através/per meios do jogo, a criança assimila o mundo a sua maneira e atribui ao objeto uma função independente da realidade de mesmo. Ao trabalhar com jogos como recurso pedagógico é necessário levar em consideração as fases do desenvolvimento, a cultura e o meio do aluno.

Vygotsky define o jogo como meio de contribuição para expansão de suas habilidades conceituais, além de elemento socializador e introduz a criança para o mundo do adulto.

O professor deve estar atento às propostas de jogos como elemento socializador e fazer sua escolha para a valorização à inclusão, ao trabalho em equipe, a cooperação. Educar para a solidariedade evitar aqueles que apresentam o caráter de competição.

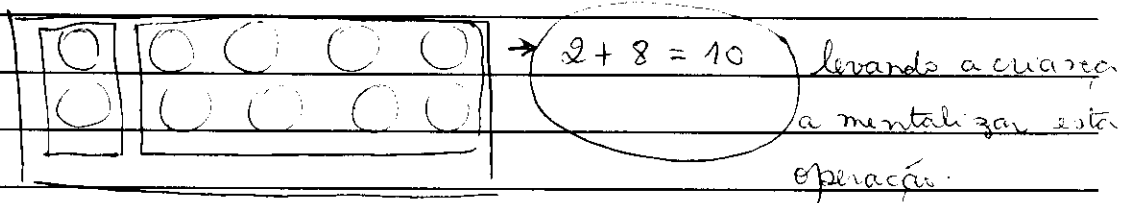
O jogo é indispensável no ato de aprender e ensinar de forma vivencial. Devemos trabalhar com as atividades lúdicas e jogos como algo importante para alcançarmos nossos objetivos de aprendizagem.

"É no brincar e somente no brincar que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar a sua personalidade integral, e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o seu eu." (Winnicott)

A brincadeira simula, reproduz, brinca e ~~recria~~ ensina os conteúdos, de modo não formal e mais próximo do universo do aluno, independente da sua idade. O brincar criativo que possibilita o lúdico e o prazer, além de explorar a criatividade e a imaginação.

II- As estratégias apresentadas abordam o caráter da ludicidade (jogos e brincadeiras) proporcionando um desenvolvimento psicomotor (cognição, afetividade e movimento)

- jogos como o lanche, onde os pinos contêm números e que durante a partida, com várias rodadas, os alunos vão registrando numa tabela. E ao final fazem seus cálculos (mentais ou com recursos) para saber o campeão / vencedor do jogo. Elaborando a soma da pontuação das rodadas. E numa outra proposta, de subtração, a questão de quantos pontos a mais o aluno A fez em relação ao aluno B.
- jogo de dados, onde em duplas ou grupos, com 2 ou 3 dados vão formando os numerais e através de ilustração / registro escrito vão anotando a pontuação dos colegas e a própria.
- LEGO - utilizando as placas maiores, como aquela de 8 a 10 pinos, outras se encaixam, formando a representação de números / quantidades menores dentro do inteiro.



- Quebra-cabeça - SUDOKU, onde através do cálculo mental a criança se aproxima do conceito do sistema de numeração decimal (agrupamento), pois a proposta é pintar no chão, como uma amarelinha, a disposição da tabuleira

9	3	6
1	5	7
4	2	8

Com a orientação que o aluno deve pular nos quadros / espaços que formam o 10 como resultado.

No caso de uma impossibilidade de pular devido à deficiência, pode-se sugerir em jogos bolinhas ou tampinhas no

números escolhidos

Algumas outras estratégias de caráter lúdico estão nas propostas da utilização das barras/escala de Cuisenaire que possibilitam a construção dos conceitos de número, quantidade, seqüência numérica e as operações (adição e subtração, no caso seguindo a proposta solicitada). É no Material dourado que possibilita a construção do conceito das unidades, dezenas, centenas; o valor relativo dos números, o que é necessário para a realização das operações matemáticas.

Questão 2: Produção de textos: gêneros discursivos

A justificativa para este tipo de produção textual é que a proposta se fundamenta em assuntos de cunho social, científico, histórico ou político. A capacidade de produzir um texto discursivo, mostra que o sujeito está atualizado em relação aos temas da sociedade e consegue processar informações. É importante ressaltar que para a elaboração deste tipo de texto a opinião expressada é embasada em argumentos legítimos.

Dentre os objetivos na produção de textos discursivos estão:

- Desenvolver argumentos de forma direta sem perder a coerência.
- Apresentar respostas coerentes e adequadas sobre um determinado assunto.
- Defender um ponto de vista com embasamento teórico legítimo.

Como recurso utilizado serão disponibilizados textos e livros que tragam informações aos alunos capazes de servir um de fundamentação, entre eles as revistas que tragam curiosidades científicas, como a Revista Recreio, que atende a faixa etária do 3º ano, Recorte de jornais e/ou revistas que tenham

abordagens dos assuntos sociais, científicos, histórico ou político. Numa perspectiva de aula de 2 tempos de 50 minutos a proposta é que no primeiro tempo de aula seja disponibilizado aos alunos da turma o recurso separado pelo professor anteriormente. Com a intenção que os alunos manuseiem, conheçam o material para escolhê-lo para ~~ser~~ ser usado como fonte. Neste momento também é válido e compartilhamento das conhecimentos de forma oral / escrita dos ideias.

No segundo tempo de ~~2~~ aula a proposta da produção do texto com a orientação do professor para o desenvolvimento de um assunto determinado.

A avaliação será um processo no final da aula ~~o~~ onde os alunos deverão ler suas produções. Neste momento o professor terá em mãos elementos para intensificar a proposta feita ou reavaliar sua prática pedagógica pensando em novas estratégias para a próxima aula.

Questão 3: Ciências: Universo e Terra.

O conteúdo abordado excita sobre os alunos um fascínio. E as aulas nos anos iniciais podem proporcionar vivências e experiências para a construção de conceitos complexos como este. Para abordar de forma lúdica o conteúdo Universo e Terra sugere atividades para os anos 3º/4º/5º.

A leitura do livro "O mais sensacional guia intergaláctico do espaço" aguça o desejo de conhecer mais sobre o assunto, pois aborda as estrelas, os planetas, os astronautas, os veículos de exploração do espaço.

A aula passeio ao Planetário e/ou ao Observatório Nacional fará com que o aluno vivencie situações que o

auxiliarão na construção dos conceitos que estão no conteúdo referido.

A leitura e proposta de produção de texto com embasamento de textos científicos infanto-juvenil servirá de elementos para a comparação com as lendas indígenas que retratam a formação do mundo.

A construção de maquete do sistema solar fará o aluno compreender melhor sua formação e disposição, podendo ser observado a questão da proporção dos planetas e a proximidade do sol. O que cabe discutir também a questão de Plutão que, agora ~~é~~ se denomina por planeta anão e Sedna.

O que reiterate que os estudos científicos são importantíssimos para a atualização dos dados já existentes.

As escolhas didáticas foram ~~escolhidas~~^{feitas} para este conteúdo porque proporcionarão a construção dos conceitos necessários para o momento de sistematização. As atividades lúdicas sugeridas contribuem para a aquisição de experiências e vivências necessárias para sua compreensão.