

UNICAMP
KELI CRISTINA CONTI

**“A INTERAÇÃO ENTRE
ADOLESCENTES E CRIANÇAS
NUM AMBIENTE DE JOGO”**

Proposta de comunicação oral
apresentada junto à comissão
organizadora do XVIII Encontro
Regional de Professores de
Matemática.

Campinas -SP-
2005

A INTERAÇÃO ENTRE ADOLESCENTES E CRIANÇAS NUM AMBIENTE DE JOGO

Keli Cristina Conti

O objetivo desse trabalho não é expor a experiência de aplicação de jogos ou mesmo a apresentação de um jogo novo, mas compartilhar uma outra maneira de explorar o jogo na sala de aula, onde adolescentes e crianças tem a oportunidade de interagir à partir do jogo. A atividade surgiu da busca de **inovações** na aula de Matemática, onde colhe-se experiências dos colegas, busca-se formação através de cursos e leituras, transforma-se os alunos em “cobaias”, compartilha-se informações, entre outras .

ATIVIDADE PROPOSTA:

“Selecionar, confeccionar e aplicar um jogo junto às séries iniciais”.

Os adolescentes foram divididos em grupo por afinidade e receberam essa proposta como uma das formas de avaliação do bimestre letivo.

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

- Escola: Escola Municipal “ Luiz Barbosa”
- Disciplina: Matemática.
- Professora coordenadora: Keli Cristina Conti
- Público alvo: Alunos da 8.^a série do Ensino Fundamental (chamados aqui sempre de adolescentes) e alunos da 1.^a e 2.^a séries do Ensino Fundamental (chamados aqui sempre de crianças);
- Duração: 1 mês;
- Material: Livros didáticos de 1.^a e 2.^a séries do Ensino Fundamental;
- Descrição: Após o anúncio da atividade e da reunião dos grupos, foram significativos os momentos, na ordem:
 - Consulta à biblioteca: para seleção de um jogo apropriado à série previamente estipulada. Os alunos utilizaram livros didáticos da 1.^a e 2.^a séries do Ensino Fundamental, que estavam em lugar de acesso para todos os alunos, em especial as sugestões de apoio que aparecem ao final do livro. No processo de escolha da atividade, eu,

no papel de professora, levei-os a argumentar sobre a relevância e adequação do jogo à turma onde seria aplicado.(Anexo 1).

- Confecção do jogo: após a seleção do mesmo, foram disponibilizados materiais requisitados pelos alunos e adequados para a confecção. Surgiu então a necessidade do levantamento da quantidade de crianças, prever a divisão das mesmas em grupos e estimar as quantidades necessárias. Os alunos também tiveram disponibilizado, tempo durante as aulas para a confecção dos mesmos.(anexo 2).
- Aplicação do jogo: esta ocorreu no período contrário ao que o adolescente estudava, com agendamento e consentimento prévio da professora da turma e sob minha supervisão. (anexo 3)
- Auto-avaliação: os adolescentes foram levados a refletir sempre sobre as ações que estavam realizando, mas este em especial tornou-se uma conversa do grupo junto à sala e de todos com relação a atividade realizada.

- Objetivos alcançados:

Além dos objetivos gerais do jogo pedagógico no contexto escolar de:

- Construir momentos de entusiasmo;
- Desafiar o aluno;
- Abstrair significados;
- Trabalhar limites;
- Desenvolver a autonomia;
- Melhorar a auto-estima, entre outros.

Surge com a proposta de interação entre adolescentes e crianças e devido à intervenção da professora:

- Pesquisar e selecionar: Utilizando a biblioteca com objetivos que vão além da “cópia” costumeira, surgiu a necessidade de selecionar o material adequado à faixa etária, levantar hipóteses sobre a possível realização do

mesmo, comparar o esforço necessário com o resultado alcançado e fazer a opção pelo jogo mais adequado;

- Levantamento do material: O adolescente foi levado a relacionar os materiais e quantidades necessárias para a realização da atividade, via requisição para a professora. Aqui surgiu a necessidade do levantamento da quantidade de crianças e muitas vezes, prever a divisão da série em grupos, além da utilização da criatividade;
- Divisão e coordenação de tarefas: Neste momento fez-se necessário perceber as aptidões de cada elemento para a divisão das tarefas e que em algumas situações foi concluída fora do horário de aula;
- Superação de limites: Para muitos adolescentes, durante a aplicação dos jogos, junto às crianças, a situação representou a superação do seu limite, se apresentando, se impondo à sala, explicando regras e interagindo junto à turma para a realização do jogo;
- Colocar-se no lugar do outro: Durante a auto-avaliação percebeu-se que os adolescentes vivenciaram a necessidade de ser ouvido, a necessidade de se fazer entender, como coordenar os diversos grupos, como resolver conflitos e isso fez com que muitos compreendessem que também falavam durante a explicação dos professores na aula, não esperavam sua vez de falar, só enxergavam a própria situação e percebessem que isso não era bom e que poderiam mudar;
- Reflexão: os alunos eram sempre levados a pensar sobre a ação que iriam realizar, precisavam organizar e justificar seus argumentos, apresentar seus progressos e mesmo discutir suas dúvidas e inquietações.

- Conclusões e observações dos alunos:
 - “Não é fácil ser professor”;
 - Não é fácil lidar com a hiperatividade. das crianças;
 - “Não é fácil trabalhar em grupo”;
 - É prazeroso ver o entusiasmo das crianças;
 - A Matemática tem muitas possibilidades;

- Esse tipo de atividade faz com que a aula fique mais dinâmica;
- “Foi bom e divertido trabalhar com as crianças”;
- “Uma pessoa ajudou a outra”;
- “Não pensei que a criançada pensasse tão rápido”.

DESCRIÇÃO DOS PROCEDIMENTOS

A atividade surgiu da busca de **inovações** na aula de Matemática, onde colhe-se experiências dos colegas, busca-se formação através de cursos e leituras, transforma-se os alunos em “cobaias” , compartilha-se informações, entre outras, para alcançar objetivos maiores juntos aos educandos como:

- compreender a cidadania como participação social e política, assim como exercícios de direitos e deveres políticos, civis e sociais, adotando, no dia-a-dia, atitudes de solidariedade, cooperação e repúdio às injustiças, respeitando o outro e exigindo para si o mesmo respeito (Objetivos do Ensino Fundamental. PCN, Matemática pág 15);
- posicionar-se de maneira crítica, responsável e construtiva nas diferentes situações sociais, utilizando o diálogo como forma de mediar conflitos e tomar decisões coletivas (Objetivos do Ensino Fundamental. PCN, Matemática pág 15);
- identificar os conhecimentos matemáticos como meios para compreender e transformar o mundo à sua volta e perceber o caráter de jogo intelectual, característico da Matemática, como aspecto que estimula o interesse, a curiosidade, o espírito de investigação e o desenvolvimento da capacidade para resolver problemas (Objetivos gerais do ensino da Matemática. PCN, pág 47) ;
- sentir-se seguro da própria capacidade de construir conhecimentos matemáticos, desenvolvendo a auto-estima e a perseverança na busca de soluções (Objetivos gerais do ensino da Matemática. PCN, pág 48) ;

Outra importante consideração embasadora da proposta vem também do já mencionado PCN (Parâmetro Curricular Nacional) que propõe com relação aos recursos dos jogos:

“Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações; possibilitam a construção de uma atitude positiva perante os erros, uma vez que as situações sucedem-se rapidamente e podem ser corrigidas de forma natural, no decorrer da ação, sem deixar marcas negativas”.

“Na situação de jogo, muitas vezes, o critério de certo ou errado é decidido pelo grupo. Assim, a prática do debate permite o exercício da argumentação e a organização do pensamento”.

“A participação em jogos de grupo também representa uma conquista cognitiva, emocional, moral e social para o estudante e um estímulo para o desenvolvimento de sua competência matemática”.

Além disso floresce a **interação** entre o sujeito e o jogo e a interação entre os participantes, no seu próprio nível, ou seja, crianças com crianças e adolescente com adolescentes e entre os 2 grupos.

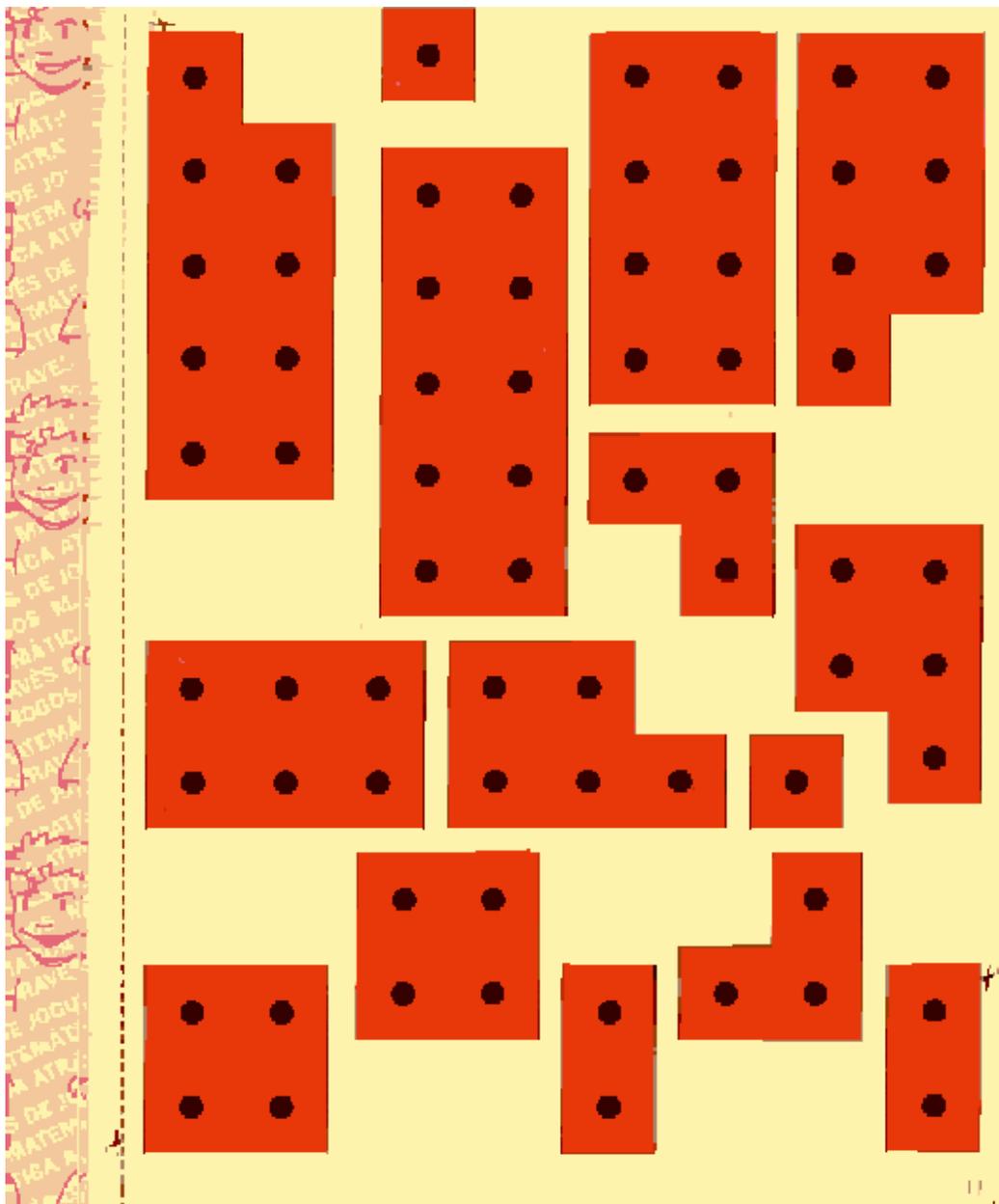
CONCLUSÕES

Na escola já há a conscientização de que enquanto o educando joga, aprende, então durante esse trabalho não se ouviu dos pais: “Por que deveria mandar meu filho para a escola para brincar?”. A própria palavra “jogo” vem com o sentido de estímulo ao crescimento e este ampliou-se à medida que alcançou os objetivos do jogo, no sentido amplo, os objetivos particulares de cada jogo e explorou a interação.

Para Piaget (1980) “ a interação social entre colegas é indispensável para o desenvolvimento moral e intelectual das crianças” e o momento de

interação entre os grupos de crianças com adolescentes propôs uma situação de muito mais igualdade do que se eles estivessem se relacionando com adultos (“detentores de poder”), isso possibilitou entre outras coisas, um direcionamento maior para a autonomia de ambos e estimulou-os a tornarem-se sujeitos ativos na construção de conhecimento.

ANEXO 1

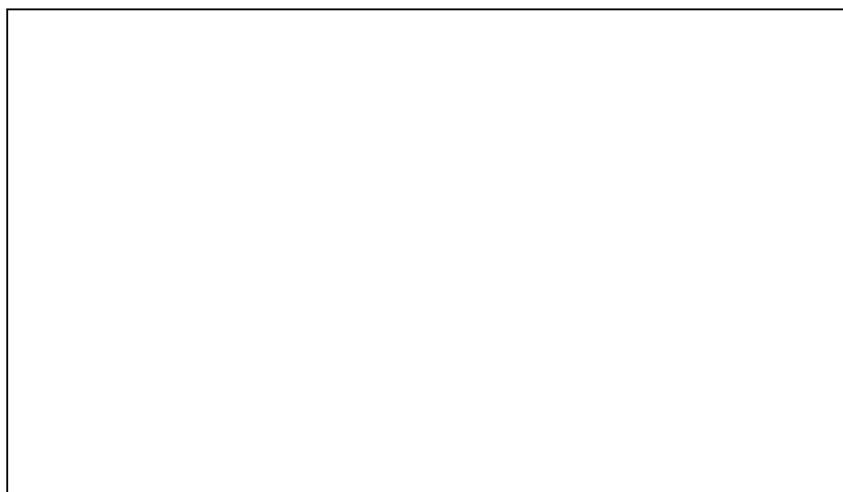


Alguns jogos utilizados pelos adolescentes:

- Jogo de trilha;
- Jogo da memória de formas geométricas;
- Jogo da memória de quantidades;
- Bingo das formas geométricas;
- Torre de Hanói;
- Jogo de soma dos valores das cartas, entre outros.

ANEXO 2

Jogos confeccionados pelos adolescentes:



ANEXO 3
Aplicação dos jogos junto às crianças



BIBLIOGRAFIA

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências.
Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares
Nacionais: Matemática / Secretaria de educação Fundamental. – Brasília:
MEC/SEF, 1998.

KAMII, Constance e DeVRIES, Retha. Jogos em grupo na educação infantil:
implicações de teoria de Piaget. São Paulo: Trajetória cultural, 1991.