

ENSINO E PRÁTICA DE MATEMÁTICA COM IDOSOS ATRAVÉS DE ATIVIDADE LÚDICA

Andréia Aparecida Machado¹

Palavras-chave: Educação Matemática. Atividade Lúdica. Idoso.

Resumo

A proposta do projeto originou-se de uma parceria entre o PET Conexões de Saberes Comunidades Populares da UFSC, e o Núcleo de Estudos da Terceira Idade (NETI), da mesma Universidade, ambos do campus Florianópolis. O projeto embasa-se numa configuração dinâmica e ativa de fazer matemática: através de jogos, tendo em vista que o público-alvo são os idosos, público frequentador do NETI, de diferentes escolaridades. Grando (2000, p. 28) aponta que “para o adolescente ou adulto, onde a cooperação e interação no grupo social são fontes de aprendizagem, as atividades com jogos de regras representam situações bastante motivadoras e de real desafio”.

Grando (1995, p. 60) também ressalta que o jogo “apresenta-se como uma atividade dinâmica e de prazer, desencadeada por um movimento próprio, desafiando e motivando os jogadores à ação”. A escolha da metodologia também se deu para que fosse possível “a toda e qualquer pessoa uma apropriação mais significativa e compreensível sobre as Matemáticas utilizadas nas diferentes instâncias da vida humana” (D’AMBROSIO; LOPES; 2014, p. 13).

A proposta tem como foco também a ginástica cerebral, a fim de evitar doenças como Alzheimer, sempre fazendo com que o idoso seja protagonista do trabalho desenvolvido, corroborando igualmente para uma troca de experiências sociais, considerando-se uma preocupação em ofertar um espaço de trocas de vivências.

Outro objetivo é retomar conceitos matemáticos aprendidos há anos atrás, que muitas vezes são esquecidos. Independente da profissão que desempenhou ao longo da vida, busca-se trazer um ensinamento que possa desenvolver as diferentes matemáticas existentes além das que conhecemos, bem como fazer compreender que a matemática pode estar aonde nós quisermos que ela esteja, basta deixá-la tomar o seu lugar. Conjuntamente, visa proporcionar um melhor entendimento de operações básicas/avançadas da matemática, de forma lúdica, tornando oportuno assim, um aprendizado através do entretenimento, possibilitando atuação de forma mútua entre os participantes e idealizadora da atividade, onde ambos possuem papéis fundamentais nessa troca.

Todas as atividades são abordadas através de oficinas, com conteúdos de matemática relativos à educação básica, onde estas, podem ser de nível mais avançado de acordo com o retorno obtido em cada encontro. Todos os assuntos são trabalhados na forma de jogos e, durante suas aplicações, são levantadas questões, problematizações e, no final de cada encontro, é proposta uma reflexão acerca do tema, bem como um feedback em relação ao jogo escolhido e de que maneira esta escolha contribui para o avanço matemático ou (des)construção do modo

¹ Graduanda em Matemática Licenciatura. Universidade Federal de Santa Catarina. Campus Florianópolis. E-mail: andreia.am.23@hotmail.com

de enxergar a matemática.

Importante ressaltar que há uma preocupação para que os jogos não sejam vistos como competitivos, para não haver vencedores e perdedores, evitando-se qualquer tipo de constrangimento entre os participantes.

Cabe destacar que a idealizadora não parte de um plano pronto de conteúdo, para trabalhar nas oficinas. A escolha dos assuntos que são abordados é dada em conjunto com os participantes, uma vez que, a oficina é dos participantes e para os participantes.

Percebeu-se que a utilização de jogos no ensino de matemática, torna acessível muitos conceitos antes não entendidos pelos participantes da oficina. Esta forma de trabalho torna visível o que estava acontecendo e como funcionava, e não, como muitas vezes acontece, uma automatização de passos, simplesmente porque sabemos que assim funciona, mas ainda não deixando claro do “porquê funciona”?

Foi possível uma reflexão relativa aos conteúdos que de fato faziam sentido ensinar ao idoso, colocar em pauta suas necessidades, curiosidades, para então partir para um planejamento de atividades. Entende-se que o tempo é diferente nessa fase da vida, então foi preciso ter certa preocupação nas seleções dos jogos, para que eles não se tornassem maçantes, cansativos, sem graça.

O trabalho se deu no decorrer do primeiro semestre de 2019, de 16/04 a 18/06, com encontros semanais de 1h 30min cada, ocorrendo nas dependências do NETI. Após o término destas, a convite do NETI, estas oficinas se transformaram em um curso regular, oferecido semestralmente, fazendo parte agora do quadro de atividades permanente do NETI, ratificando que a ideia do trabalho foi alcançada com sucesso e que muitas outras pessoas poderão ter acesso à metodologia e dinâmica trabalhada.

Este projeto foi apresentado na I Feira de Matemática da UFSC que ocorreu em junho de 2019, conquistando o destaque no tema Relevância Social e indicado para a Feira Municipal e Regional de Matemática de Florianópolis que se deu em agosto do mesmo ano, ficando em 3º lugar no cadastro reserva, como indicação para exposição na Feira Catarinense de Matemática. Foi exposto também no evento The second International Conference on Creative Insubordination in Mathematics Education, que se realizou em setembro de 2019.

Referências

GRANDO, R. C. **O Jogo e suas Possibilidades Metodológicas no Processo Ensino-Aprendizagem da Matemática**. 194 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1995.

GRANDO, R. C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. 239 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2000.

D’AMBROSIO, B. S.; LOPES, C. E. Insubordinação Criativa: um convite à reinvenção do educador matemático. **Bolema**, Rio Claro (SP), v. 29, n.51, p.1-17, abr.2015. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/bolema/v29n51/1980-4415-bolema-29-51-0001.pdf>>. Acesso em: 30 de agosto de 2019.