D034

Nosso espaço, lógico

Autoria: Jornal da Ludoteca - NTC - FE - UNB

Ano: 1990

NOSSO ESPAÇO, LÓGICO

JORNAL DA LUDOTECA - MTC - FE - UnB
Volume 1, Numero 2, Outubro 1990

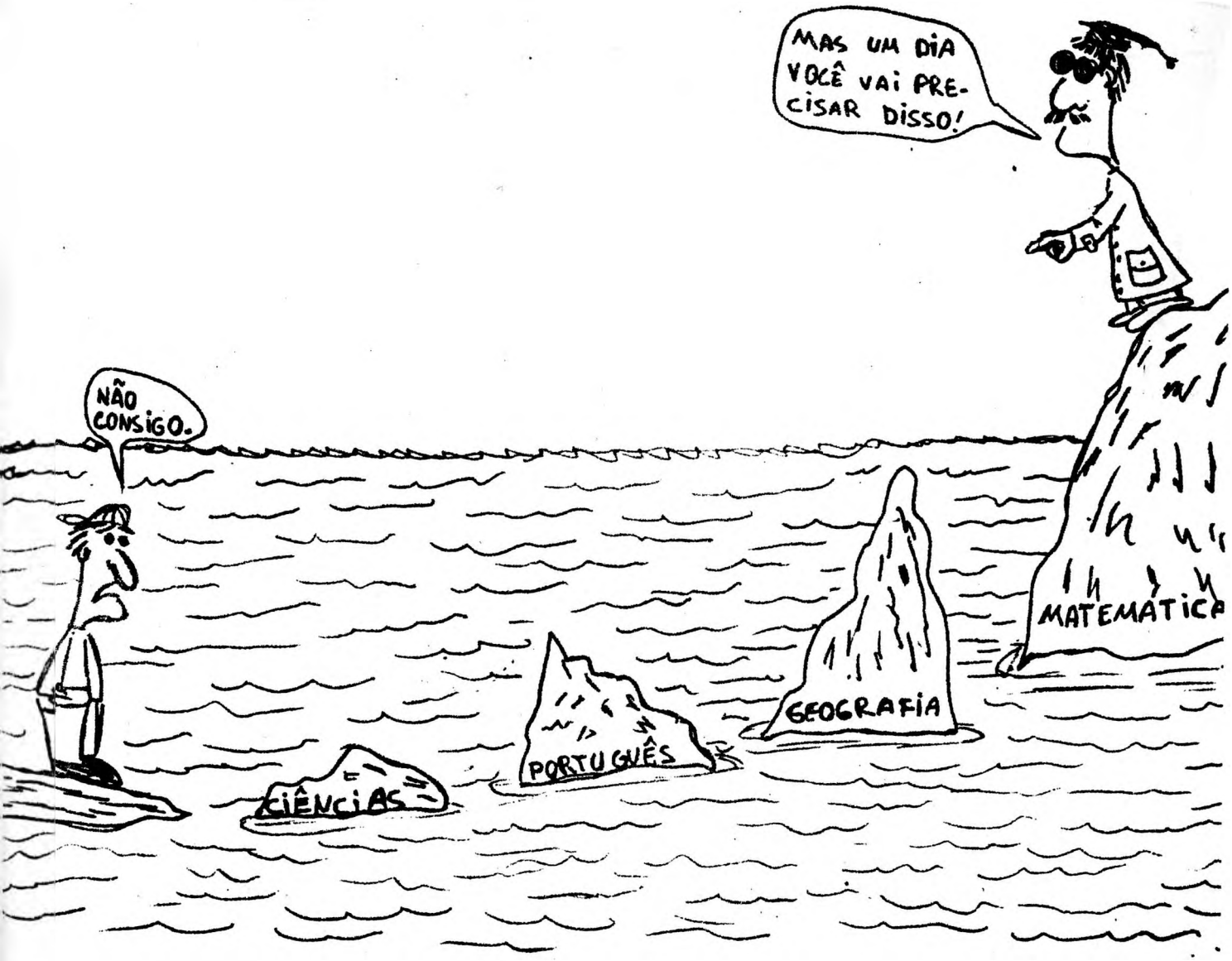


Ilustração de Thiago Lourenço Carvalho (13 anos)

EDITORIAL

NOSSO ESPAÇO, LÓGICO, é um instrumento de divulgação dos trabalhos desenvolvidos ao longo do semestre letivo (1/90) na Ludoteca do Departamento de Métodos e Técnicas da Faculdade de Educação - UnB.

A Ludoteca, que fará seu primeiro aniversário em 1º de dezembro de 1990, tem como objetivos gerais:

a) oferecer um espaço democrático de acesso ao brinquedo e às brincadeiras para crianças de diferentes classes sócio-econômicas, lutando contra a evasão escolar, propiciando a expressão da individualidade de cada criança, encorajando o convívio social entre elas e favorecendo um ambiente de aprendizagem agradável para os alunos;

b) promover ações junto aos professores no sentido de sensibilizá-los para os jogos, os brinquedos e as brincadeiras enquanto instrumentos pedagógicos e educativos, organizando cursos de formação, auxiliando-os em suas rotinas diárias, e propiciando o conhecimento de jogos e brincadeiras que possibilitem um melhor desenvolvimento acadêmico e seus alunos.

c) desenvolver pesquisas sobre a aquisição de conceitos e a aprendizagem e desenvolvimento de habilidades no ensino das linguagens que possam ser realizados através de jogos e de brincadeiras, pesquisando novas propostas de atividades lúdicas passíveis de utilização em ambiente escolar, peri-escolar e extra-escolar, integrando de forma mais concreta a pesquisa e o ensino, e estimulando a capacidade de criação e de resgate de jogos, de brinquedos e de materiais lúdicos por equipes de professores e de alunos.

Dentre os seus objetivos específicos prioritários, pode-se citar:

a) integração do MTC/FE com a Escola de 1º Grau, Escolas Normais e Licenciaturas;

b) realização de consultorias a Projetos de Extensão da UnB, no trato de metodologias de ensino;

c) estabelecimento de um espaço para discussão das Didáticas Específicas;

d) realização de intercâmbios bibliográficos.

Para o segundo semestre/90, a composição do nº 2 ficou a cargos dos trabalhos na área de Linguagem e Matemática, como experiência-piloto desta nova ação da FE. Para os próximos números esperamos contar com matérias de outras áreas de ensino, e com contribuições de um maior número de alunos. Os interessados em publicar artigos (previsão para março/91) deverão entrar em contato com um dos professores: Cristiano, Graça ou Villar.

Agradecemos a todos que contribuíram de forma direta ou indireta com a constituição da Ludoteca, com o desenvolvimento de suas atividades e, em particular, com o **NOSSO ESPAÇO, LÓGICO.**

I N D I C E

O lúdico na educação de adultos, Lucielena Mugarte Carvalho..... p.3

Alfabetização é vida, Maria Geneide da Silva..... p.3

Enfrentar desafios é coisa de "Bucho inchado"..... p.4

Adivinhações, Daniel André..... p.5

Pensando a língua escrita, Lucielena Mugarte Carvalho..... p.5

Matemática abstrata ou surrealista?, Daniel André..... p.6

A realidade da vida, Albenísia Lopes Olivo..... p.7

Respostas das adivinhações..... p.7

Expediente..... p.7

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO DE ADULTOS

Lúcielena Mugarte Carvalho
83/14250

O que fica esquecido na escola, quer na educação de crianças, quer na educação de jovens e adultos, é o prazer de saber.

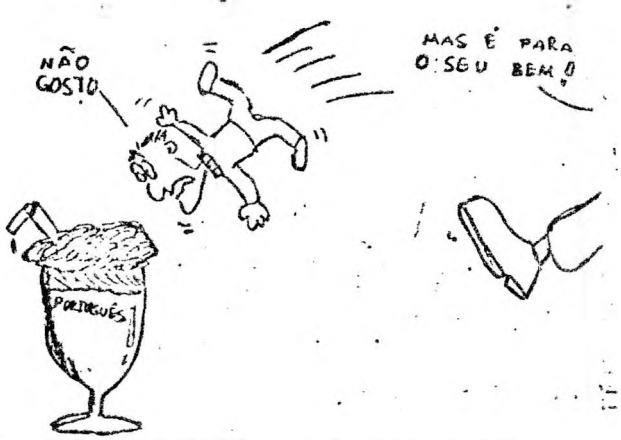
A escola torna a busca do conhecimento maçante, tediosa; torna-a uma obrigação, quando deveria destacar o prazer de se saber algo antes desconhecido.

Na Escola Comunitária do Paranoá, trabalhamos com turmas de alfabetização de adultos, e usamos jogos para aquisição de conceitos matemáticos: pif-paf, jogo de mico, jogo de sombras, jogo da entrevista e muitos outros foram utilizados para o entendimento da numerização.

A compreensão do sistema decimal é a base para várias das grandes questões na Matemática, e os jogos demonstram ser excelentes instrumentos para esta compreensão.

O contato com o concreto é importante para se fundamentar um conhecimento, e os jogos proporcionam a oportunidade desse contato.

Engana-se quem julga que adultos não gostam de material concreto na escola - eles se envolvem e compreendem conceitos quando estão jogando e se divertindo...



ALFABETIZAÇÃO É VIDA

Maria José Geneide da Silva
90/50761

Na disciplina Linguagem para Início de Escolarização I, do primeiro semestre de 1990, tivemos a oportunidade de discutir a questão da Educação de Trânsito e produzir um trabalho partindo do processo de alfabetização, orientados pela Professora Maria das Graças Silva, da Faculdade de Educação.

A leitura de textos, a discussão em sala e a realidade vivenciada fez-nos partir do pressuposto de que o indivíduo é capaz de produzir conhecimento através de um processo de construção.

O trânsito como a educação é um processo global que envolve o indivíduo nos aspectos cognitivo, afetivo e psicomotor.

Concebemos o trânsito como uma linguagem visual, auditiva, gestual e também simbólica que está intimamente relacionada com o respeito à expressão do "outro".

Daí a importância da postura que a criança vai apresentar no trânsito enquanto pedestre ou passageiro. O conceito que vai formar de trânsito e seu posicionamento na participação deste processo.

Como a educação, o trânsito é contextualizado.

Cabe ao professor na relação pedagógica dinâmica e contraditória ser consciente de algumas questões inerentes ao trânsito, como: o carro em nossa sociedade é sinônimo de poder, a agressividade pode representar auto-afirmação, há desvalorização do veículo coletivo - nossa cultura valoriza o individualismo; existem diferenças de cidades para cidades; o trânsito é um ambiente complicado para a criança por exigir discernimento de lateralidade, cores, de distância, envolver cálculos matemáticos, etc.

Uma alternativa para trabalhar este conteúdo, em sala de aula, é envolver as crianças no processo de construção de jogos e brincadeiras, pois são capazes de sistematizar conceitos através das experiências vividas

Siga nesta reflexão.

Alfabetização. Dê preferência.
É vida.

ENFRENTAR DESAFIOS É COISA DE "BUCHO INCHADO"

Clélia Maria Ferreira Parreira
87/18661

Trabalhar no Projeto de Alfabetização de Adultos do Paranoá foi um grande desafio. Chegar até o grupo de alfabetizadores e alfabetizandos e definir o conteúdo, levantar os problemas existentes com relação ao ensino da Matemática para poder elaborar, conjuntamente, o planejamento do 2º semestre letivo foi, de início, a nossa primeira participação efetiva dentro do Projeto.

Depois de algumas reuniões, alunos e professores da disciplina Metodologia da Matemática para Início de Escolarização, definimos uma estratégia de trabalho, a saber:

Objetivo: Promover a descentralização e a participação de todos através de atividades lúdicas.

Estratégia:

1º - oportunizar a manipulação de material de concreto;

2º - trabalhar o conteúdo deste material;

3º - possibilitar uma abertura para propostas de variações de conteúdo e método (principalmente das previamente estabelecidas);

4º - discutir as formas de avaliar as atividades;

5º - questionar acerca da aplicação do trabalho lúdico em sala de aula;

6º - procurar saber se o conteúdo está sendo passado durante a realização dos jogos ou se são coisas incompatíveis;

7º - produzir os jogos escolhidos;

8º - organizar o tempo disponível para assegurar a realização deste planejamento; 30' para os jogos, 30' para discussão e avaliação, 30' para produção de material e 15' finais para planejamento da aula seguinte.

Muito simples, não? Mas isso não era tudo. Seria necessário que nosso trabalho atendesse aos objetivos citados e, também, levasse os alfabetizandos à uma verbalização, ao registro e - em homenagem ao Prof. Renato Hilário - à uma socialização.

No primeiro dia de aula/planejamento tinham 09 alunos e optamos por trabalhar com dois jogos e dois grupos. Fiquei com o jogo "Pif-paf" e com uma turma pequena formada pela Lourdes (Coordenadora), Nelson e César (alfabetizandos), Creuza e Jozenice (alfabetizadoras) e Renilson (um jovem visitante,com jeito de monitor, que terminou ficando no Paranoá até o final do semestre mesmo não sendo aluno).

O mais interessante é que agora, enquanto escrevo sobre este 1º dia, percebo que já neste contato inicial, o jogo escolhido continha o espírito de envolvimento e troca que marcaria a nossa participaçao no trabalho. Chamei de desafio, primeiro porque não imaginava qual seria a recepção que teria o jogo e minha ida e inserção no projeto; segundo porque não sabia como apresentar um jogo chamado "pif-paf", mas que eu conhecia como "Bucho inchado". O jeito foi começar explicando isso.

É um jogo muito simples, com algumas regras fixas que são as seguintes: cada jogador deverá receber o mesmo número de cartas. Durante sua realização, nenhum participante poderá olhar suas cartas e para isso deverá deixá-las com a frente voltada para a mesa e evitar que os demais jogadores possam vê-las antes delas serem jogadas. Aquele que bater na carta-resposta errada perde.

Em seguida é apresentada uma conta qualquer (exemplo: 3 - 1) cujo resultado máximo é cinco (isso no caso do modelo, mas a operação, o nível de dificuldade e o resultado são passíveis de modificações). Depois cada jogador - em sequência - vai jogando no centro da mesa uma carta de cada vez. Quando surgir o número [2] ou a quantidade [++], [oo], [xx], etc, correspondente ao resultado da conta proposta, todos deverão bater com a palma da mão na carta-resposta e o último a fazê-lo leva todas elas (daí o nome "Bucho inchado"). Certas regras são variáveis e devem ser definidas no início da primeira rodada. A ordem, o término (se quando algum jogador sair, se depois de um tempo fixado ou quando as contas terminarem...) e o número de participantes, são algumas delas.

E assim começei o meu trabalho e a superar os receios e preocupações que

temos em contatos iniciais. Mas nada como um bom "Bucho inchado" para quebrar o gelo, esquentar os ânimos e as mãos, é claro!

No final, a discussão foi proveitosa e todos se colocaram. Afirmaram que o jogo não era muito difícil mas exigia reflexo e atenção, envolvia o "saber fazer contas de cabeça", memorizar o resultado e conseguia aproximar as pessoas de forma sadia já que não permitia o uso de mecanismos egoistas para cada um "se garantir", além da vantagem de poder ser aplicado em todos os níveis. Sugeriram algumas variações como, por exemplo, fazer contas com as 4 operações, trabalhar com letras e ser produzido com adaptações para ser jogado pelas outras turmas.

Vejam o que um jogo, se bem aproveitado, é capaz de fazer. Todos os pontos da estratégia foram atingidos, inclusive a verbalização (que ocorreu surpreendentemente), o registro(na confecção do jogo) e a socialização (no envolvimento e proximidade de todos).

Mas o semestre se foi e no encerramento, ao ar livre - para melhor acomodar os 60 participantes - todos os jogos foram levados e distribuídos no pátio para quem quisesse. Eu,quase que inconscientemente, fiquei na mesa do "Bucho inchado", talvez por desejar encerrar o semestre tão bem como havia começado.

x

ADIVINHAÇÕES

Daniel André - 85/68800

1) Que animal anda com quatro patas ao amanhecer, com duas durante o dia e com três ao anoitecer?
(Enigma proposto pela Esfinge e solucionado por Édipo, segundo a Mitologia grega)

2) Existe uma multiplicação que só tem um fator. Qual é?

3) Que horas são quando o relógio bate treze vezes?

4) Dê quatro dias da semana que não sejam nem segunda, nem terça,nem quarta, nem quinta, nem sexta, nem sábado, nem domingo.

(Respostas no final)

PENSANDO A LÍNGUA ESCRITA...

Lucielena Mugarte Carvalho
83/14250

O que é a língua escrita? O que ela representa? Qual a importância da aquisição da mesma?

Estas são questões que todo professor alfabetizador deveria fazer a si mesmo e, quando não as tem, buscar as respostas.

Ter consciência da concepção implícita a toda e qualquer prática relacionada à alfabetização é fundamental para a transformação da postura tão frequente na escola do "inocente útil".

O inocente útil julga que seu papel fundamental seja transmitir conteúdos; que estes são neutros; que sua influência sobre os alunos termina no final do ano letivo; que sua própria prática é neutra.

Com esse tipo de concepção acerca da ação educativa, tornamo-nos nós -professores - agentes da manutenção da sociedade como está: a maioria da população não desfruta das benesses sócio-econômico-culturais produzidas pela coletividade.

Para mudar esse quadro é imprescindível oportunizar aos indivíduos das diversas classes sociais a aquisição de uma consciência crítica. Esta consciência lhes permitirá perceber os diversos vieses e intenções presentes na vida em sociedade, tanto quanto a importância de sua própria participação ativa na mesma.

Para esse tipo de percepção de homem e sociedade é essencial o domínio do código escrito da língua. Através de le é possível ter-se contato maior com opiniões e teses variadas, ficando assim facilitada a definição das próprias idéias e a compreensão do pensamento alheio.

A língua escrita, hoje, é importante veículo de comunicação, com a vantagem de se poder refletir mais profundamente sobre determinado assunto,uma vez que pode-se voltar a ele sempre que necessário.

Ao se falar na importância da língua escrita não se pode deixar de lado a noção que se tem do que ela seja.

De acordo com Ferreiro (1985), a língua

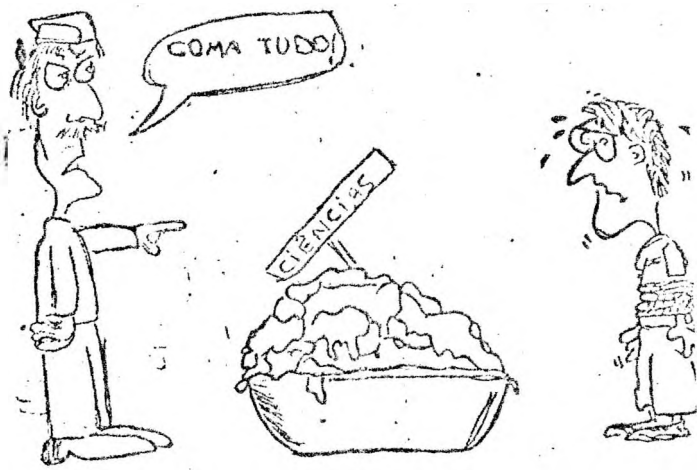
escrita pode ser concebida segundo dois pontos de vista divergentes: ou como código de transcrição ou como sistema de representação.

Vendo-se a língua escrita como código de transcrição da língua falada, valoriza-se o desenvolvimento de habilidades motoras e de percepções auditivas e visuais. O treino é o eixo da aprendizagem, e o conteúdo a ser aprendido está pronto, depende totalmente de terceiros para a sua apreensão.

Encarando-se a língua escrita como sistema de representação, o eixo do processo de aprendizagem passa a ser a compreensão do mesmo. Sendo assim, o domínio do código escrito depende primordialmente do sujeito que busca aprendê-lo, e essa apreensão passa por uma (re)descoberta feita pelo sujeito das relações já estabelecidas na construção do sistema de escrita.

BIBLIOGRAFIA

FERREIRO, Emília, Reflexões sobre Alfabetização, São Paulo, Cortez Editora, 1985, 103p.



MATEMÁTICA ABSTRATA OU SURREALISTA?

Daniel André - 85/68800

Há milhares de anos, quando um homem primitivo arriscou sua vida ao sair das cavernas e olhando para as estrelas do firmamento se perguntou o que,ou mesmo quem, eram elas, iniciava-se uma belíssima ciência, hoje conhecida como Astronomia. Há pouco mais de cem anos, quando surgiram as primeiras teorias atômicas, o homem moderno procurava soluções para problemas de sistemas infinitesimalmente pequenos, que jamais serão vistos a olhos nus. É interessante notar a grande ligação que há entre estes dois sistemas: o cósmico e o atômico.

Embora esta ligação exista desde a criação do Universo, ela só foi descoberta recentemente, com o precioso auxílio da Matemática abstrata. A teoria da Relatividade, desenvolvida pelo genial Albert Einstein no início do nosso século, muito contribuiu para que ficasse mais clara esta relação,diariamente provada e comprovada pelos cientistas de todo o mundo.

Quando afirmamos que a utilidade da Matemática abstrata é quase surrealista, queremos, com isso, mostrar o dilema em que se encontram os matemáticos atuais: se por um lado temos pesquisas "facilmente" comprovadas (Matemática Aplicada), por outro (Matemática Pura), temos apenas especulações que não podem ser provadas na prática e que por esse motivo, deixam sempre uma dúvida, mesmo que pequena, pairando no ar.

Esta dúvida é aproximadamente igual à que temos quando estamos diante de uma expressão artística surrealista, tal como um quadro do incrível Bosch ou mesmo um fascinante filme do espanhol Buñuel.

É inegável que duas das maiores características do ser humano são a Arte e a Ciência e, da mesma forma que temos obras de arte surrealistas que permanecerão para sempre na memória cultural dos povos, temos também descobertas matemáticas "quase surrealistas" que permanecerão para sempre na memória científica da Humanidade!

A REALIDADE DA VIDA (Fábula Popular)

Albenísia Lopes Olivo-88/25998

Deus criou o Burro e disse:

- Obedecerás ao Homem, carregarás fardos pesados nas costas e viverás 30 anos. Serás Burro.

O Burro virou-se para Deus e disse:

- Senhor! Ser Burro,obedecer ao Homem, carregar fardos pesados nas costas e viver 30 anos? É muito, Senhor. Bastam-me apenas 10 anos.

Deus criou o Cachorro e disse:

- Comerás o osso que te jogarem no chão, tomarás conta da casa do Homem e viverás 20 anos.Serás Cachorro.

O Cachorro virou-se para Deus e disse:

- Senhor! Tomar conta da casa do Homem, comer o que jogarem ao chão e viver 20 anos? É muito, Senhor! Bastam-me 10 anos.

Deus criou o Macaco e disse:

- Pularás de galho em galho, farás macaquices e viverás 30 anos. Serás Macaco.

O Macaco virou-se para Deus e disse:

- Senhor! Pular de galho em galho, fazer macaquices e viver 30 anos? É muito, Senhor! Bastam-me apenas 20 anos.

E Deus fez o Homem. Disse:

- Serás o Rei dos Animais, dominarás o Mundo, serás inteligente e viverás 30 anos.

O Homem virou-se para Deus e disse:

- Senhor! Ser Rei dos Animais, dominar o Mundo, ser inteligente e viver 30 anos? É muito pouco, Senhor! 20 anos que o Burro não quis, 10 anos que o Cachorro recusou e 10 anos que o Macaco não está querendo, dai-me a mim, Senhor, para que eu viva pelo menos 70 anos!

E Deus atendeu ao Homem. Até os 30 anos o Homem vive a vida que Deus lhe deu. É Homem.

Dos 30 aos 50 anos, o Homem casa e carrega os fardos nas costas para sustentar a família. É Burro.

Dos 50 aos 60 anos, já cansado, ele passa a tomar conta da casa. É Cachorro.

Dos 60 aos 70 anos, mais cansado ainda, ele passa a viver aqui e ali, na casa de um filho ou de outro e faz gracinhas para os netos, as crianças, fazendo-os rirem. É Macaco.

Esta é a realidade da vida. De nada adianta o dinheiro, o orgulho e a vaidade se todos nós teremos que passar por essas fases... _____ x _____

RESPOSTAS DAS ADIVINHAÇÕES

1) Você ainda está sem resposta? Então aqui vai um auxílio: o amanhecer = primeiros anos; o dia = idade adulta; e o anoitecer = velhice.
2) A multiplicação dos pães.
3) É hora de consertá-lo.
4) Anteontem, ontem, hoje e amanhã.

.....

Expediente

Coordenação Geral: Antonio Villar Marques de Sá e Cristiano Alberto Muniz.

Datilografia e Composição: Marisa de Castro.

Reprografia: Silvan Campos

Ilustrações e Capa: Thiago Lourenço Carvalho(aluno de 1º grau)

Tiragem deste número: 500 exemplares.

Endereço: LUDOTECA - MTC - FE - UnB
70.910 - BRASÍLIA-DF -Brasil

Matéria: Graduandos do 1/90, alunos da disciplina Metodologia do Ensino de 1º Grau 1 (Linguagem) e Metodologia do Ensino de 1º Grau 2 (Matemática) da Habilitação de Magistério do Curso de Pedagogia.

Os artigos são de responsabilidade dos respectivos autores.

Autorizada a reprodução da matéria desde que seja na íntegra e com a referida citação.

Distribuição gratuita