

Matemática: A grande vilã no processo de aprendizagem.

O baixo desempenho de um grande número de alunos em Matemática, é uma realidade em muitas escolas, sejam elas públicas ou particulares. Isso se dá porque ela sempre foi pautada no mito de que “é incompreensível”, “é para uma minoria inteligente que tem condições de aprender e entendê-la” e o principal de que é a “vilã reprovadora incondicional”.

Essa visão distorcida da matemática, infelizmente, é reforçada por um ensino mecânico, sem vínculo com a realidade do aprendiz, que não leva a prática e a reflexão de conceitos e suas reais aplicações. Ele se apresenta descontextualizado, inflexível e imutável, sendo privilégio de mentes mais “favorecidas”, colocando a maioria dos alunos, muitas vezes, como meros expectadores e não sujeitos participantes da construção do conhecimento.

Para mudar esse quadro, o educador deve entender o ensino da matemática como um desafio, sabendo que ele deve acontecer de forma significativa e estimulante para o aluno. Seu papel como mediador então, é descobrir novas e criativas formas de trabalhar com a matemática, de modo que se perceba existência diária da matemática em nossas vidas, pois resolvemos problemas durante vários momentos do dia e somos convidados a pensar de forma lógica cotidianamente. A matemática, portanto, faz parte da realidade diária e pode (e deve) ser aprendida de uma maneira dinâmica, desafiante e divertida, estimulando idéias matemáticas para que o aluno consiga estabelecer relações com a realidade que ele vivencia.

Existem várias maneiras de se estimular idéias na cabeça do aluno, dentre elas: apresentar situações–problemas instigantes, levantar questionamentos que induzam o aluno a pensar. Nunca dando a resposta prontas, mas incentivando-o até que ele mesmo consiga estabelecer relação, valorizando o que o aluno tem a acrescentar sobre o assunto, sem, jamais, criticá-lo ou ridicularizá-lo.

Outro recurso é a utilização de técnicas lúdicas: jogos, brinquedos e brincadeiras em sala de aula que podem estimular os alunos na construção do pensamento lógico-matemático de forma significativa e a convivência social. Os jogos pedagógicos, por exemplo, podem ser utilizados como estratégia didática de introdução de um novo conteúdo matemático, para despertar o interesse da criança, ou no final, para reforçar a aprendizagem.

Finalmente, o professor deve se preocupar em mostrar para que serve a matemática, quais são suas utilidades e principalmente, trabalhar criativamente, para tornar o ensino da mesma, mais dinâmico, motivador, partindo da realidade do aluno. Cabe a ele buscar alternativas para que o aluno veja a matemática como uma disciplina, prática e facilitadora nas situações do dia-a-dia.

Assim com certeza ele poderá desmitificar a idéia de que a matemática é difícil e inacessível, reprovadora ou não é assimilável e fazer com que aprendam e, principalmente, gostem da tão “temida” Matemática.

Professoras do 4º ano
Andréa Rocha e Norma Ruth