

CORRIDA MALUCA

Janaína de Fátima Oliveira da Silva

Essa atividade foi realizada na Escola Estadual Joaquim Xavier de Brito, situada à Rua Cordislândia, 1120 – Iputinga – Recife – PE. A referida Unidade de Ensino conta com aproximadamente uma equipe docente de 50 professores, permeados entre o vínculo efetivo e CLT; um total de 1028 estudantes do Ensino Fundamental (Anos Finais), Ensino Médio e Correção de fluxo, nos turnos da manhã, tarde e noite. A atividade teve como objetivos: realizar uma corrida para introduzir na prática os conceitos envolvidos em Velocidade Média; relembrar conceitos de transformação de Unidade de Comprimento (cm para m) e criar estratégias de resolução de problemas no cotidiano. Foi realizada com estudantes do 9º Ano, no mês de junho/julho 2016. Foram formadas equipes com no máximo 3 pessoas e elencados os materiais necessários para a realização da corrida. Todas as equipes foram orientadas a ter um carrinho de brinquedo, uma régua, caderno e lápis. Foi utilizado ainda um cronômetro para a realização dessa atividade. A cada 5 equipes, os alunos foram orientados a dirigirem-se a um espaço na escola, onde houvesse uma inclinação. Ali, um membro de cada equipe mediu o espaço da inclinação, enquanto outro anotava os resultados (em cm) encontrados. Posicionados os carros, os estudantes os soltavam no ponto máximo da inclinação, observando-os descer, enquanto a Professora, com o cronômetro, registrava o tempo que cada carrinho descia e avisava ao estudante que estava anotando os dados e com uma calculadora para o cálculo da velocidade. Terminada a corrida, havia entre os resultados a variação de posição e de tempo. A variação de posição estava em cm e, com uso da operação matemática de divisão de decimais, foi transformada para metros. Em seguida, tais resultados foram consolidados como parte dos dados necessários para o cálculo da velocidade média. Entre os grupos, cada um dos membros registrava no próprio caderno os resultados. O uso da calculadora viabilizou o manuseio dos dados e a rapidez dos resultados. Resgate de conceitos matemáticos de divisão de unidade de comprimento; reforço no trabalho das funções executivas de atenção e concentração, na hora de anotar os resultados iniciais das medições; leitura de decimais, nos resultados encontrados na velocidade média; o trabalho de inserção dos dados encontrados no pátio (local onde foi realizada a corrida), substituindo os elementos que compõem a fórmula da velocidade média; tudo isso foi melhor internalizado em 80% dos grupos. Através de uma atividade lúdica, ainda com “sabor” de infância, foram introduzidos na prática conceitos iniciais de velocidade média. Assim, compreende-se que, quanto maior for a proximidade entre o sujeito aprendente e o objeto de aprendizagem (VYGOTSKY apud ZANELLA, 1994), maior também será não só o significado, mas o sentido do mesmo, pois aproxima o sujeito da realidade na qual está inserido. Segundo Vygotsky (apud ZANELLA, 1994), “(...) na escola, a criança está diante de uma tarefa particular: entender as bases dos estudos científicos, ou seja, um sistema de concepções científicas”. Dos itens discutidos e apontados em sala de aula, nos aspectos quantitativos, tivemos 22 equipes formadas. Nestas os resultados foram: A transformação da unidade de comprimento de centímetros para metros – 20 acertos (91%); identificação de tempo de deslocamento – 19 acertos (86%); aplicação dos dados na fórmula da velocidade média – 14 acertos (63%); a velocidade média (resultado) – 17 acertos (77%); acertos sem necessidade de repetição da fórmula – 04 acertos (18%); utilização da unidade de velocidade média “m/s” nas respostas assertivas – 15 acertos (68%). Em linhas gerais, a atividade conseguiu, em primeira linha, uma assertividade acima de 60%. Viu-se também o

papel da afetividade envolvida na brincadeira, na medida em que os estudantes, junto aos seus colegas, torciam ao verem seus carrinhos deslizando na inclinação. No caso da criança, o brincar é fundamental para as trocas simbólicas em seus processos de significação e ressignificação do mundo, pois a ludicidade ainda é muito presente. O “faz-de-conta” torna todo objeto passível de ser um brinquedo, um instrumento para a produção de sentido, para a representação. Uma pequena apreensão do momento, do presente, da realidade. O olhar lúdico dá significado, opera sobre aquele acontecimento, o desejo de construir (MOURA, 2012, p. 04-05). Esse envolvimento, com certeza, move a disponibilidade interna do sujeito à aprendizagem. Abre-se nesse momento um outro papel da atividade: a observação do motivo que fez uns carrinhos chegarem ao final da inclinação e outros não. Vê-se então duas perspectivas: 1 – a oportunidade em se trabalhar os conceitos de atrito; 2 – o envolvimento emocional com a brincadeira, favorecendo a disponibilidade para uma melhor visualização e resolução de problemas.

Palavras-chave: aprendizagem; ludicidade; velocidade média

REFERÊNCIAS

MOURA, Josefa Tayane Tavares de, et al. **A Influência do Desenho Animado no Processo Sociocognitivo da Criança**. Fórum Internacional de Pedagogia - Parnaíba-PI. 2012. Disponível em http://editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/0913b76c1e17edd8a8eb9f35c9553d88_1811.pdf

ZANELLA, Andréa Vieira. **Zona de desenvolvimento proximal**: análise teórica de um conceito em algumas situações variadas. Temas psicol. vol.2, no.2. Ribeirão Preto. 1994. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1413389X1994000200011&script=sci_arttext&lng=en