

CRIATIVIDADE PARA RESOLVER PROBLEMAS E ATIVIDADES LÚDICAS PARA DESENVOLVER O RACIOCÍNIO

Rita de Cássia de Souza Soares¹

Arno Bayer²

Resumo

O objetivo desse minicurso é estabelecer um paralelo entre as teorias de criatividade e resolução de problemas, sugerindo a professores de Matemática algumas atividades que possam estimular em seus alunos o pensamento criativo, através de desafios, jogos e situações-problema. Inicialmente apresentaremos o referencial teórico sobre criatividade e resolução de problemas, traçando uma comparação entre as duas teorias para o ensino e a aprendizagem, em seguida as atividades-sugestão serão realizadas com os participantes, paralelamente discutindo sobre os resultados que estas podem difundir em suas classes.

Palavras – chave

Criatividade, resolução de problemas, ensino e aprendizagem.

Introdução

Os construtos humanos são gerados a partir da criatividade que possuímos, não obstante, alunos aprendem e reaprendem de maneiras diversas, sendo assim, atividades diversificadas e com significado devem fazer parte da metodologia de Matemática do Ensino Básico. Neste minicurso trabalharemos atividades variadas, como jogos, desafios e problemas, a fim de proporcionarmos a professores de Matemática a troca de experiências e de aprendizagens.

Segundo Freire (2001, p.94), “a construção ou a produção do conhecimento do objeto implica o exercício da curiosidade”, portanto desafios, tarefas com significado, atividades lúdicas e provocadoras surgem como aliadas na busca do ensino de qualidade, desta forma, este minicurso auxilia na busca pela motivação do aluno em construir seus conceitos matemáticos.

¹ Mestre em Ensino de Ciências e Matemática pela ULBRA. Professora da E. T. E. Mal. Mascarenhas de Moraes e do Colégio Kennedy - POA – ritamatematica@terra.com.br

² Doutor em Educação pela Universidade de Salamanca. Professor da ULBRA – bayer@ulbra.br

Referencial Teórico

Para Kneller, (2001), “criatividade [...] é a descoberta e a expressão de algo que é tanto uma novidade para o criador quanto uma realização por si mesma” (p.31). Para isso, buscamos apresentar ao aluno atividades que possam incentivar a criatividade em sala de aula. Podemos expressar a idéia de criatividade através de dois autores, Kneller, que apresenta as fases da criatividade como apreensão, preparação, incubação, iluminação e verificação, e Polya, que afirma que para resolver um problema precisamos de compreensão, estabelecimento de um plano, execução do plano e retrospecto. Desta forma, os passos seguidos para uma idéia criativa apresentam semelhanças com o caminho para resolver um problema.

Objetivo

Através desse minicurso procuramos incentivar professores a motivar seus alunos para o uso da Matemática criativa, de forma a abandonar a simples reprodução de conteúdos e buscar métodos mais instigadores, como a resolução de problemas. O objetivo desse minicurso é estabelecer um elo entre Educação Matemática, atividades de sala de aula e Criatividade.

Metodologia

Inicialmente realizaremos uma pequena exposição das teorias de Kneller e Polya, a fim de situar os participantes nas idéias dos autores sobre criatividade e resolução de problemas, após trabalharemos em grupos com jogos e atividades de sala de aula. As atividades apresentadas são construídas em material simples, a fim de facilitar a confecção destes por professores do Ensino Básico, sendo possível a aplicação das mesmas em diversas séries, inclusive nas séries iniciais.

Durante este minicurso trabalharemos com jogos e tarefas lúdicas, bem como charadas matemáticas e situações-problema. As tarefas serão realizadas em grupos pequenos e os professores terão a oportunidade de construir o material instrucional a partir das idéias exemplificadas nos jogos e atividades. O espaço aberto para discussão nesse tipo de minicurso é importante na medida em que o câmbio de experiências enriquece o fazer docente.

Considerações Finais

Ao instruir-se, o aluno descobre algo que para si é novo, pois não existia ainda em seu interior, dessa forma, em cada aprendizagem, o aluno torna-se criativo, desenvolvendo suas capacidades produtivas.

Ao apreciarmos as palavras de Freire (2001), que afirma que a construção do conhecimento depende de “sua capacidade crítica de ‘tomar distância’ do objeto, de observá-lo de delimitá-lo, de cindi-lo, de ‘cercar’ o objeto ou fazer sua aproximação metódica, sua capacidade de comparar, de perguntar” (p.94), pretendemos auxiliar a prática docente ao apresentarmos atividades variadas que permitam ao aluno a tomada de decisões e a criação do seu aprender.

Bibliografia Utilizada

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia*. Saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001. 165p.

KNELLER, George. *Arte e Ciência da Criatividade*. São Paulo: IBRASA, 1978.

POLYA, George. *A Arte de Resolver Problemas*. Rio de Janeiro: Interciência, 1995.