

Professora: _____

AS SEIS ETAPAS DO PROCESSO DA APRENDIZAGEM MATEMATICA

Autor: Z.P. Dienes

Tradução: Nelcy Jondoni Borella

DESCRICAO DAS ETAPAS:

O que é compreender? o que é aprender? É preciso reconhecer que para estas perguntas, nós não temos ainda uma resposta cientificamente satisfatória. Se é verdade que ninguém duvida mais hoje em dia que a relação estímulo resposta conduza um adrestramento que, tanto no plano da compreensão como na aprendizagem posterior, representa geralmente bloqueios, é necessário mostrar, então, quais são os elementos constitutivos do processo de aprendizagem digno deste nome.

Partimos do teorema da existência segundo o qual é a partir de um ambiente rico que a criança pode construir seus conhecimentos e tomamos como exemplo a aprendizagem da Língua materna. Todo o mundo sabe que as que vivem num meio onde se fala uma língua rica, são capazes de construir, de elaborar uma língua rica. Nós procuramos demonstrar ao longo das nossas pesquisas teóricas (Bibliografia: "Construction des mathématiques". Pensée et structure", "Comprendre la mathématique" que mergulhar as crianças em águas profundas" facilita seu processo de abstração no qual fomos levados a distinguir seis etapas diferentes às quais pensamos ser necessário levar em conta na organização do ensino da matemática, se desejarmos que todas as crianças aprendam, isto é, se quisermos evitar de fechar a porta das ciências matemáticas a um grande número, como foi o caso no passado e como acontece ainda na maior parte dos casos.

1ª ETAPA: JOGOS PRELIMINARES

A noção de ambiente nos parece fundamental, porque, em certo sentido, toda a aprendizagem equivale a um processo de adaptação do organismo ao seu ambiente. Dizer de uma criança, de um adulto ou mesmo de animal, ou de uma maneira mais geral de um organismo qualquer, que aprendeu qualquer coisa, significa que este organismo, este adulto ou esta criança pode modificar seu comportamento em relação a um determinado ambiente. Na fase que precede a aprendizagem, o organismo está mal adaptado a uma determinada situação, a um determinado ambiente, mas graças à aprendizagem o organismo pode adaptar ao ponto do indivíduo se tornar capaz de dominar as situações que ele encontra neste ambiente, é o que os pedagogos designam, de uma maneira geral, pelo nome de aprendizagem.

Para ser mais preciso, a adaptação tem lugar numa fase que podemos chamar de FASE DO JOGO LIVRE. Todos os jogos infantis representam uma espécie de exercícios que permite à criança se adaptar às situações que ela irá encontrar na sua vida futura. Ora, se nos propomos a fazer a criança aprender a lógica, parece necessário fazê-la confrontar - se com situações que a conduzirão a formar os conceitos lógicos. Para a aprendizagem destes conceitos, forçoso nos é de reconhecer que de uma maneira geral, o ambiente no qual a criança vive não comporta ATRIBU- TOS que nós consideramos como lógicos. Portanto, é necessário inventar um ambiente artificial. Em contato com este ambiente, a criança será conduzida pouco a pouco a formar os conceitos lógicos de uma maneira mais ou menos sistemática. O exemplo de um tal ambiente pode, por exemplo, compreender o universo dos blocos lógicos. Um jogo de blocos lógicos se compõe de muitas peças em madeira ou plástico, onde variam sistematicamente as seguintes variáveis: a cor, a forma, a espessura e o tamanho. Evidentemente, não é necessário se prender a estas quatro variáveis. Podemos igualmente fazer outras. Se desejarmos que a criança faça os seus primeiros passos em direção à aprendizagem das noções relativas ao conceito de potência, é necessário colocá-la num ambiente favorável a esta aprendizagem. Um tal ambiente poderia ser constituído pelos jogos Multibase nas quais, segundo cada base, fornecemos um certo número de objetos cujo volume ou superfície vão aumentando em relação à base escolhida.

Se escolhermos a base 3, será necessário fornecer um peça que se tomará como unidade, em seguida outras peças cujo volume será três vezes aquele da unidade, assim sucessivamente. Através de uma interação livre com este material, a criança fará seus primeiros passos em direção à aprendizagem das propriedades das potências.

Poderíamos dar um grande número de exemplos semelhantes para mostrar como se pode criar um ambiente artificial para a aprendizagem de um conjunto qualquer de noções matemáticas.

2ª ETAPA: JOGOS ESTRUTURADOS

Após um certo período de adaptação, isto é, de jogo a criança se dará conta das restrições da situação. Há certas coisas que não se pode fazer. Há certas condições que é necessário satisfazer antes de poder atingir certos objetivos. A criança se dá conta das regularidades impostas à situação. Neste momento, quando a criança se depara com estas restrições dando-se conta delas, ela estará pronta para jogar com as restrições que lhe serão artificialmente colocadas. As restrições se chamam: AS REGRAS DO JOGO.

Quando se joga xadrês, é totalmente arbitrário que certas peças tenham certas propriedades no jogo. Estas propriedades não dependem de nenhuma maneira da forma ou de outras propriedades físicas das peças.

Da mesma maneira, nós podemos sugerir jogos com regras

às crianças. Após algum tempo de jogo, as crianças mesmas poderão inventar outras regras, mudar e jogar os jogos correspondentes. Evidentemente, se desejarmos que as crianças aprendam as estruturas matemáticas os conjuntos de regras que sugeriremos estarão de acordo com as estruturas matemáticas pertinentes. Os jogos se realizarão utilizando certos materiais estruturados adequados ao conceito que se pretende trabalhar com as crianças.

3ª ETAPA: COMPARAÇÃO DE JOGOS

Evidentemente, jogar jogos estruturados segundo as leis matemáticas inerentes a uma estrutura matemática qualquer, não é aprender matemática. Como as crianças podem extrair do conjunto destes jogos as abstrações matemáticas subjacentes? O meio psicológico é fazê-las jogar jogos que possuem a mesma estrutura, mas que têm uma aparência muito diferente para as crianças. Assim, a criança será levada a descobrir as ligações de natureza abstrata que existe entre os elementos de outro jogo, de estruturas idênticas. É o que nós chamamos de JOGOS DE DICIONÁRIO: ou se desejarem utilizar um termo matemático: os jogos de ISOMORFISMO. Assim, a criança separa a estrutura comum dos jogos e se desembaraça das partes não pertinentes. Por exemplo, as propriedades dos blocos lógicos que não são pertinentes são a utilização das cores, das formas, etc...

Podemos utilizar outras propriedades, podemos mesmo utilizar conjuntos de conjuntos e considerar as propriedades dos conjuntos em lugar das propriedades dos objetos. Também não é essencial que haja um certo número determinado de valores para cada tributo que se introduziu no jogo. O importante é que haja muitos atributos, que cada um destes atributos tenha muitos valores e que a criança possa manipular estas variáveis, escolhendo os conjuntos de blocos, conjuntos de conjuntos, ou em geral, os conjuntos de elementos quaisquer, de maneira que os elementos possam ser distinguidos uns dos outros pela percepção da criança. Assim os jogos jogados com uma concretização serão identificados sob o ponto de vista da estruturas. É neste momento que a criança se dará conta de que é "semelhante" nos diferentes jogos realizados, isto é, a criança, concentrando esta semelhança, terá realizado uma ABSTRAÇÃO.

4ª ETAPA: REPRESENTAÇÃO DA ABSTRAÇÃO

É claro que a criança ainda não estará apta para abstração, porque ela ainda não está fixada em seu espírito. Antes de tomar plena consciência de uma abstração, a criança tem necessariamente de representar a representação.

Esta representação lhe permitirá falar daquilo, que abstraiu de olhar de fora, de sair do jogo, ou do conjunto de jogos, examinar os jogos e de refletir sobre seu conteúdo. Uma tal representação pode ser um conjunto de gráficos, um sistema cartesiano, um

um diagrama de Venn ou qualquer outra representação visual ou auditiva no caso das crianças que não pensam essencialmente de uma maneira visual.

5ª ETAPA: DESCRIÇÃO das PROPRIEDADES - SIMBOLIZAÇÃO

Após a introdução de uma representação, ou mesmo de muitas representações da mesma estrutura, será possível examinar a representação. O objetivo deste exame é dar-se conta das propriedades da abstração realizada. Uma representação pode facilmente nos dar conta das propriedades principais do ser matemático que acabamos de abstrair. Isto significa que é necessário, nesta etapa uma descrição da representação realizada. Para uma descrição, é necessário e evidentemente, uma linguagem. É por isso que a constatação das propriedades da abstração, nesta 5ª etapa, deve ser acompanhada pela invenção de uma linguagem e a descrição da representação a partir da linguagem inventada. É melhor, se possível, que a criança invente sua própria linguagem e que, mais tarde, as crianças auxiliadas pelo professor, discutam entre elas qual das línguas introduzidas é mais vantajosa que as outras.

Esta descrição fornecerá a base de um sistema de axiomas. Cada parte da descrição poderá servir de axioma ou mesmo, mais tarde, de teorema.

6ª ETAPA:

A maior parte das estruturas matemáticas são tão complexas que elas possuem um número infinito de propriedades. É impossível citar todas as propriedades numa descrição do sistema que se engendrou.

Portanto é necessário de certa maneira encerrar a descrição num domínio finito, número finito de palavras. Isto quer dizer que precisamos de um método para chegar a certas partes da descrição, sendo dada uma primeira parte que tomamos como ponto de partida. Estes métodos para chegar a outras partes da descrição são as REGRAS DO JOGO DE DEMONSTRAÇÃO.

As descrições posteriores, às quais chegaremos, serão chamadas de "TEOREMAS DO SISTEMA". Inventamos, assim um sistema formal no qual há AXIOMAS, isto é a primeira parte da descrição e as REGRAS DO JOGO. Poderá haver outras que serão as REGRAS LÓGICO-MATEMÁTICAS da demonstração.

Após, haverá os teoremas do sistema que são as partes da descrição às quais se chega a partir da descrição inicial, utilizando as regras do jogo.

CONCLUSÕES

RESUMO DAS ETAPAS:

A primeira etapa introduz o indivíduo no ambiente que é construído expressamente para que certas estruturas matemáticas possam ser retiradas. A primeira adaptação a este ambiente se chama "Jogo Livre".

Em segundo lugar, há a etapa dos jogos estruturados. Regularidades que foram descobertas pela criança em seu ambiente levam-na à possibilidade de examinar jogos. Um jogo tem início, regras e um fim. As regras representam as dificuldades nas situações matemáticas, como em toda situação cotidiana ou científica. Manipular as dificuldades de uma situação é dominar a situação na qual as dificuldades existem.

Essas dificuldades podem ser naturais ou artificiais.

Terceira etapa. Aqui o indivíduo se dá conta da estrutura comum dos jogos estruturados já jogados.

Quarta etapa. A estrutura comum é representada de uma maneira gráfica ou de outra. O indivíduo se torna capaz de substituir (remplir) a representação vazia pelos estados e os operadores particulares de um jogo particular da estrutura em questão.

Quinta etapa: Aqui se estudam as propriedades da representação, isto é, as propriedades da abstração atingida. Com este fim é preciso inventar uma linguagem.

Sexta- etapa: Sendo dado que todas as propriedades não podem ser descritas numa descrição, toma-se um número mínimo e se inventa um processo para se deduzir outras. Este número mínimo de descrições chama-se "os axiomas". O processo para se deduzir outros chama-se uma demonstração e as propriedades posteriores chama-se Teoremas.

A manipulação de um tal sistema, chamado sistema formal é a meta final da aprendizagem matemática de uma estrutura.

Na pedagogia tradicional, se agia exatamente em sentido inverso. Introduzia-se um sistema formal por meio de símbolos. Nos damos conta de que a criança não é capaz de compreender tal sistema, por consequência, utilizamos meios audiovisuais para fazê-la compreender. Quer dizer que, a partir da etapa do simbolismo, passamos à etapa da representação.