

AS CONTRIBUIÇÕES DA MEDIAÇÃO PROFESSOR E ALUNO E A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Angela Maria Venturini

Mestre em Psicologia Social e Personalidade/FGV

Instituto Superior de Educação do RJ/ISERJ

angelamaria.venturini@gmail.com

Flávia Maria de Carvalho Guimarães

Professora dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental da Prefeitura da Cidade do RJ

Graduada em Magistério dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental/ISERJ

f.mariac@ig.com.br

RESUMO

O objetivo deste trabalho é dialogar sobre a mediação e o lúdico, através dos jogos, como aspectos que interferem na construção do conhecimento, no que se refere ao ensino da matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A fundamentação teórica baseou-se em autores nacionais: Almeida e Mahoney; Dantas, Oliveira e La Taille; Freire; Galvão; Grando; Gomes; Toledo; entre outros; e autores internacionais: Coll et alii; Feuerstein, apud Gomes; Piaget; Piaget e Vygotsky apud Dantas, Oliveira e La Taille; Wallon apud Almeida e Mahoney. Oferece uma reflexão crítica sobre práticas pedagógicas adotadas no ensino da matemática referendando a importância da formação continuada do público docente para a transformação de sua prática pedagógica no cotidiano da sala de aula a favor de um desempenho escolar satisfatório dos alunos.

Palavras-chave: Mediação professor-aluno. Lúdico. Ensino da Matemática.

ABSTRACT

The aim of this work is dialoguing between mediation and playful, through the games, as questions that interfere in construction of knowledge, in relation of mathematics teaching in early years of fundamental teaching. The theoretical fundamentation researched in Brazilian authors was: Almeida and Mahoney; Dantas, Oliveira and La Taille; Demo, Freire; Galvão; Grando; Gomes; Pimenta; Toledo; Vásquez and others. Among international authors was: Coll et alii; Feuerstein apud Gomes; Piaget; Piaget and Vygotsky apud Dantas, Oliveira and La Taille; Wallon apud Almeida and Mahoney. This work brought a critical reflexion about pedagogical practices adopted in mathematics teaching, referending the importance of ongoing studies of teachers for transforming the daily pedagogical practice in classroom for school satisfactory performance from the pupils

Key-words: Mediation between teachers-pupils. Playful. Mathematics teaching.

INTRODUÇÃO

Nesses anos de magistério tem-se constatado que alunos, independente do ano do Ensino Fundamental, apresentam dificuldades de aprendizagem e em geral tem a sua autoestima baixa devido aos fracassos obtidos durante sua trajetória escolar.

São estes insucessos que poderão levar os alunos à desmotivação com as práticas escolares, podendo chegar a abandonar a escola. Cabe ao professor propor atividades que despertem o interesse do grupo, que proporcionem ainda mais a aprendizagem das crianças, levando em conta o processo de desenvolvimento, respeitando e valorizando os trabalhos dos alunos.

Este trabalho busca através de um estudo bibliográfico contribuições do lúdico e da relação mediada professor e aluno para o ensino da matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Pretende-se abordar a relevância da relação mediada professor e aluno que deve ser um dos pontos fundamentais para um rendimento escolar satisfatório além de práticas pedagógicas que priorizem o aluno como construtor do seu próprio conhecimento.

Outro ponto que contribui para uma aquisição de conhecimento escolar satisfatória é a utilização de jogos e brincadeiras nas práticas escolares como elementos mediadores dos conteúdos a serem abordados contribuindo na elaboração da aprendizagem dos alunos.

Portanto, este artigo tratará da discussão sobre práticas que deverão ser usadas no ensino levando em consideração a relação mediada professor e aluno como um caminho em todo o processo educacional, principalmente no que se refere ao ensino da matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

O *objetivo geral* deste artigo é discutir as contribuições da relação mediada professor e aluno e a importância da utilização do lúdico no ensino da matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Os *objetivos específicos*: serão discutir a afetividade segundo as contribuições de Wallon e Vygotsky em prol de uma reflexão crítica dos processos de mediação presentes no contexto escolar, abordar a importância de atividades lúdicas no ensino da matemática e discutir a importância de utilizar no ambiente escolar, tanto a mediação quanto o lúdico no que se refere ao ensino da matemática como elementos construtores do saber.

AFETIVIDADE: CONTRIBUIÇÕES DE WALLON E VYGOTSKY

Para Almeida e Mahoney, a afetividade é determinada por um processo que o indivíduo sofre através das interações com o ambiente e só terão significado se forem percebidas por ele, ou seja, se ele der significado sentimental para tudo aquilo que vive.

Conceituam afetividade como:

‘A afetividade refere-se à capacidade, à disposição do ser humano de ser afetado pelo mundo externo/interno por sensações ligadas a tonalidades agradáveis ou desagradáveis; Ser afetado é reagir com atividades internas /externas que a situação desperta; A teoria aponta três momentos marcante, sucessivos na evolução da afetividade: emoção, sentimento e paixão; Os três resultam de fatores orgânicos e sociais e correspondem a configurações diferentes; [...] ‘(Almeida e Mahoney, 2005, p.12).

Falar de afetividade na relação professor e aluno, na perspectiva walloniana, é falar de emoções, disciplina, postura, do conflito eu-outro, uma constante na vida da criança – e em todo meio de qual faça parte – seja a família, a escola ou outro ambiente que ela frequente.

Galvão afirma que:

“Ao participar de grupos variados a criança assume papéis diferenciados e obtém uma noção mais objetiva de si própria. Quanto maior a diversidade de grupos de que participar, mais numerosos serão seus parâmetros de relações sociais, o que tende a enriquecer sua personalidade.” (Galvão, 2005, p. 102)

Dantas, (1992) comenta que Wallon fala da afetividade que envolve o ser humano em sua vida como um todo, pois não se deve ver o aluno somente dentro do

contexto escolar porque esse sujeito faz parte de uma família, de um meio social e conseqüentemente interage com eles sofrendo interferências e provocando manifestações de afeto em sua vida.

Oliveira (1992), ao descrever o estudo de Vygotsky, diz que ele concebia a linguagem e a interação como elementos fundamentais da consciência e do aprendizado. O desenvolvimento pessoal seria operado em dois níveis: o do *desenvolvimento real* ou efetivo referente às conquistas realizadas e o do *desenvolvimento potencial* relacionado às capacidades a serem construídas.

Vygotsky é considerado, muitas vezes, cognitivista por ter se preocupado principalmente com os aspectos do funcionamento do pensamento.

A afetividade não se dá somente por contato físico: discutir a capacidade do aluno, elogiar seus trabalhos, reconhecer seu esforço e motivá-lo sempre, constituem formas cognitivas de ligação afetiva, mesmo mantendo-se o contato corporal como manifestação de carinho.

São imprescindíveis professores que respeitem no aluno o desenvolvimento que este adquiriu através de suas experiências de vida, ou seja, conhecimento já assimilado, idade e desenvolvimento mental.

Entretanto, de uma maneira geral há indiferença de alguns docentes pelos processos afetivos com que se envolvem em relação às crianças no Ensino Fundamental principalmente no que se refere ao ensino da matemática. Percebe-se resultados insatisfatórios e descontentamento devido às práticas pedagógicas inadequadas ou insuficientes no ensino da disciplina. Muitos professores consideram como perdidos momentos lúdicos, onde as crianças devem aprender e brincar ao mesmo tempo, levando-as a construção de conceitos.

A IMPORTÂNCIA E AS CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NO ENSINO DA MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

A matemática está presente na vida das pessoas dando oportunidades que possibilitem o desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade e do potencial de solucionar problemas.

As discussões sobre a importância da utilização do lúdico no ensino da matemática vêm se concretizando, pois os alunos demonstram potencial de raciocinar e interesse em resolver situações problema quando estão à frente de desafios que os levem

a buscarem soluções baseados em uma linha de resolução relacionadas a fatos concretos.

A proposta dos jogos em sala de aula promove a socialização dos alunos, possibilita atitudes de cooperação entre eles, além de proporcionar a participação e o interesse em esclarecer o problema proposto pelo professor. Porém, para que isso ocorra o professor necessita de um planejamento organizado e um jogo que instigue o aluno a buscar o resultado, ele precisa ser interessante, desafiador. Conforme aponta Grando:

“Além disso, é necessário que a atividade do jogo proposta, represente um verdadeiro desafio ao aluno, ou seja, que se torne capaz de gerar “conflitos cognitivos” ao aluno, despertando-o para a ação, para o envolvimento com a atividade, motivando-o ainda mais.” (Grando, 2008, p. 25)

O emprego de atividades lúdicas promove um senso crítico, investigador, que ajuda na compreensão e entendimento de determinados conteúdos relacionados ao ensino da matemática.

Entretanto, faz-se necessário que os alunos encarem essa atividade como uma aprendizagem através de jogos como dominó, palavras cruzadas, memória e outros que proporcionem ao aluno brincar e registrar resultados obtidos ao mesmo tempo, tornando essa aprendizagem um processo interessante e divertido.

Os jogos devem ser utilizados para lançar, amadurecer e aprofundar os conteúdos já trabalhados. Dessa forma o aluno será conscientizado da importância daquele momento para a sua formação, pois ele usará de seus conhecimentos e de suas experiências para participar, opinar, sugerir soluções na busca de melhores resultados.

Este recurso pedagógico deve ser aproveitado pelo professor como instrumento na aprendizagem, como uma ferramenta que facilite e colabore para auxiliar os alunos a vencerem os obstáculos encontrados durante o processo, assim como, levá-los à compreensão dos conteúdos matemáticos trabalhados. Nessa perspectiva ele assumirá papel importante no trabalho do professor, como afirma Grando:

“Consideramos que o jogo, em seu aspecto pedagógico, apresenta-se produtivo ao professor que busca nele um aspecto instrumentador e, portanto, facilitador na aprendizagem de estruturas matemáticas, muitas vezes de difícil assimilação, e também produtivo ao aluno, que desenvolveria sua capacidade de pensar, refletir, analisar, compreender conceitos matemáticos, levantar hipóteses, testá-las e avaliá-las (investigação matemática), com autonomia e cooperação.” (Grando, 2008, p.26)

Percebe-se que essa metodologia de ensino motiva ainda mais a aprendizagem dos alunos, desenvolvendo a autoconfiança, organização, concentração, atenção, o raciocínio lógico, a cooperação, a socialização e, conseqüentemente, o aumento das interações dos alunos com outras pessoas.

Estando a brincadeira presente no cotidiano, cabe ao professor aproveitar esse recurso como um instrumento que propicie o aluno o direito de aprender, não um aprender mecânico que se finda na brincadeira, mas sim um aprendizado significativo do qual o aluno participa ativamente do jogo, raciocinando, compreendendo e buscando soluções para os problemas da realidade que o cerca. Isso leva a perceber que não se necessita de objetos na sala de aula e sim de objetivos que levem o aluno a construir o seu próprio conhecimento.

O objetivo principal é deixar o aluno participar da atividade com um propósito, pois o professor deverá traçar metas a alcançar, regras gerais que deverão ser cumpridas por sua classe.

O jogo, mesmo que indiretamente, promove um senso crítico, investigador, que auxilia na compreensão e entendimento dos assuntos trabalhados cabendo ao docente a sabedoria de como irá proceder com essa ferramenta em seu trabalho com os alunos.

Para obter resultados significativos na aprendizagem da matemática é imprescindível que aquele tenha domínio do conteúdo a ser trabalhado de acordo com as análises feitas entre teorias e práticas, a fim de estar suficientemente respaldado para encontrar respostas necessárias aos desafios que enfrentará, pois a teoria o levará à reflexão da sua prática. Como diz Freire:

“Por isso é que, na formação permanente de professores, o momento fundamental é o da reflexão crítica sobre a prática. É pensando criticamente a prática de hoje ou de ontem que se pode melhorar a próxima prática. O próprio discurso teórico, necessário à reflexão crítica, tem de ser de tal modo concreto que quase se confunda com a prática. O seu “distanciamento” epistemológico da prática enquanto objeto de sua análise, deve dela “aproximá-lo” ao máximo.” (Freire, 2006, p. 39)

Trabalhar com o jogo requer um planejamento detalhado de toda a atividade levando em consideração o espaço físico da sala de aula, seleção do material que será utilizado e o tempo previsto para a execução da tarefa. Como define Grando:

“Por exemplo, o ambiente da sala de aula onde serão desencadeadas as ações com jogos, deve ser propício ao desenvolvimento da imaginação dos alunos,

principalmente se se tratar de crianças, de forma que, ao trabalharem em grupos, eles possam criar novas formas de se expressar, com gestos e movimentos diferentes dos normalmente “permitidos” numa sala de aula tradicional. É necessário que seja um ambiente onde se possibilitem momentos de diálogo sobre as ações desencadeadas. [...]”. (Grando, 2008, p. 33)

Quando a atividade é organizada dessa forma se desenvolve com mais leveza, pois o andamento dos trabalhos é realizado seguindo os passos determinados pelas regras do jogo. Outro ponto satisfatório para o planejamento feito desta maneira é o simples fato de que o grupo permanece concentrado, participando da proposta com entusiasmo no desenvolvimento dos trabalhos.

MEDIAÇÃO E ATIVIDADES LÚDICAS: ELEMENTOS CONSTRUTORES DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Viu-se no subtítulo anterior que o jogo pode proporcionar oportunidades de interação entre os alunos porque trabalham de forma conjunta, respeitando regras e o momento de atuação.

Além disso, percebe-se que o jogo eleva a autoestima, pois os alunos, durante a atividade, demonstram sua capacidade de apropriação do conteúdo abordado, o que não acontecia com outras metodologias onde apresentavam resultados insatisfatórios e que os levavam a serem considerados incapazes. Como afirma Piaget:

“[...] Encontram-se freqüentemente alunos que, embora medíocres nas lições de aritmética, provam ter um espírito compreensivo ou mesmo inventivo quando são colocados problemas em relação a qualquer atividade que os interessa [que tenha significado]. Eles permanecem passivos e freqüentemente até bloqueados em situações escolares que consistem em resolver problemas abstratos (isto é, sem relação com qualquer necessidade real). Acima de tudo, eles se convencem de sua inadequação a respeito de tudo e desistem antes de começar, considerando-se intimamente derrotados. [...] Todo aluno normal é capaz de bom raciocínio matemático se a atenção for dirigida a atividades de seu interesse. [...] Na maioria das lições matemáticas toda diferença reside no fato de se pedir ao estudante que aceite de fora uma disciplina intelectual já totalmente organizada que ele pode ou não compreender.” (Piaget, 1989, apud Toledo, 1997, p. 26)

Nas ideias piagetianas é importante a utilização de situações concretas dentro do contexto escolar onde as crianças, de forma lúdica, vivenciam o cotidiano sendo construtores e oportunizando o desenvolvimento da autonomia do pensamento.

Nesse contexto faz-se necessário estabelecer as relações que são manifestadas durante essa atividade, pois o jogo dentro do ensino da matemática desperta o interesse e a participação pelo conteúdo apresentado, de forma lúdica e prazerosa. Contribui para auxiliar alunos que apresentam dificuldades e necessitam da ajuda do grupo ou da professora para a realização das tarefas, pois cria oportunidades para procurarem respostas desenvolvendo habilidades necessárias para a construção de conceitos, além do respeito pelas singularidades de cada um quando trabalham em grupo. Coll et alii sinalizam que:

“Os processos de aprendizagem devem abranger ao mesmo tempo os campos cognoscitivos, afetivos e comportamentais, em que o componente afetivo adquire uma importância capital, pois aquilo que pensa, sente e como se comporta uma pessoa não depende apenas do que está socialmente estabelecido, mas sobretudo das relações pessoais que cada indivíduo estabelece com o objeto da atitude ou valor.” (Coll et alii, 1996, p. 170)

As considerações de Coll et alii mostram a importância de se sugerir atividades onde irá reunir, simultaneamente, os aspectos por eles citados. Percebe-se em seus registros a importância que as relações pessoais assumem durante o percurso da atividade. Fato este que tem sido observado em práticas pedagógicas quando se sugere ao grupo de alunos trabalhos que envolvam o jogo.

O interesse das crianças por esta proposta é constatado pelas manifestações de satisfação e contentamento quando o trabalho é desenvolvido. Apresentam entusiasmo em realizar atividades através do experimento de situações. Assim, compreendem através da experimentação e manuseio de materiais concretos os mecanismos necessários ao processo de aprendizagem, respondendo com segurança aos questionamentos feitos pela professora durante a atividade, revelando as estratégias utilizadas por eles para chegarem com sucesso aos resultados, pois nesta proposta a criança exerce, em todo o momento, um papel ativo.

Dessa forma, percebe-se o surgimento de situações onde ficam visíveis as interações entre os alunos proporcionando momentos de troca, ajuda e cooperação entre eles. Esses momentos são tão valiosos para a formação do indivíduo quanto o próprio aprendizado dos conteúdos matemáticos. Em outras palavras Coll et alii apontam que:

[...] “Deve-se também lembrar que a capacidade de trabalho em equipe pressupõe o domínio progressivo pelos alunos de determinados conteúdos, muito particularmente conteúdos referentes a procedimentos e as normas, valores e atitudes, que também devem ser objeto explícito de ensino na aula.” (Coll et alii, 1996, p.148):

O trabalho em equipe favorece o envolvimento entre os participantes na medida em que, a atuação de um aluno depende muitas vezes do outro, o cumprimento das regras é fato fundamental para a sua permanência no jogo e atitudes de cooperação, empenho, comprometimento e responsabilidade são quesitos importantes para o sucesso do trabalho.

É no ato de jogar que o aluno; considerado incapaz de solucionar problemas sem ajuda da professora ou dos colegas, por apresentar insegurança ou dificuldades de interpretação de enunciados; o faz sem sentir e de maneira correta, demonstrando em suas atitudes estar construindo conceitos, como afirma Grandó (2008, p. 37-38).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer desses anos tem-se observado em turmas da Educação Infantil ao 5º ano do Ensino Fundamental que algumas crianças apresentam dificuldades ou até mesmo insegurança para demonstrarem aquilo que sabem devido à maneira como foram afetadas em sua trajetória escolar ou no meio social em que vivem.

Viu-se no primeiro subtítulo: *Afetividade: contribuições de Wallon e Vygotsky*, com autores tais como Almeida e Mahoney (2005); Wallon, apud Dantas (1992); Vygotsky, apud Oliveira (1992), entre outros, que a afetividade é um processo mental que pode afetar o indivíduo tanto positiva quanto negativamente e por este motivo não deve ser deixada em segundo plano. Ao contrário do que muitos professores pensam, os processos de mediação presentes na vida dos alunos, fora ou dentro do espaço escolar, são as causas das possíveis manifestações de comportamentos e insucessos dentro da sua trajetória escolar e, por isso devem ser revistos levando em consideração que a aquisição de conhecimentos abrange todos esses fatores. Como afirmam Almeida e Mahoney:

[...] “Tínhamos clareza de que, em nossas atividades educacionais, principalmente na sala de aula, não era só o cognitivo que deveria ser considerado, mas também o afetivo, e que o investimento nesse aspecto favoreceria as relações interpessoais e, portanto, o acesso ao conhecimento.” (Almeida e Mahoney, 2007, p. 15)

O professor deve estar atento a esses comportamentos promovendo momentos dentro da sala de aula que o ajudarão a encontrar os fatores que ocasionam essa problemática. Momentos esses que ele deve priorizar a fala do aluno, permitir que ele fale sobre seus prazeres, desejos e insatisfações, enfim ouvi-lo com atenção e intervindo

sempre que achar necessário para tentar ajudá-lo a vencer os obstáculos encontrados durante todo o processo de ensino. Esses momentos de debates, com certeza, serão valiosos para o bom relacionamento com o seu grupo.

O aluno precisa ver na figura do professor a pessoa que irá fornecer os subsídios necessários que ele necessita para a construção dos conceitos, e, mais do que isso, a pessoa que estará presente em sua vida, não para apontar os seus erros e, sim para incentivá-lo de que é capaz de ultrapassar as barreiras encontradas durante o percurso escolar.

Viu-se no segundo subtítulo: *A importância e a contribuição do lúdico no ensino da matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental*; através das contribuições de Grandó (2008); Coll et alli (1996) que consideram o jogo, em seu aspecto pedagógico, como produtivo tanto ao professor, o qual busca nele um aspecto instrumentador e, portanto, construtor na aprendizagem de estruturas matemáticas, muitas vezes de difícil assimilação; quanto ao aluno, que desenvolverá seu potencial de pensar, refletir, analisar, compreender conceitos matemáticos, levantar hipóteses, testá-las e avaliá-las (investigação matemática), com autonomia e cooperação.

Dessa forma e, especialmente, no que se referem ao ensino da matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental, o docente deve ter um olhar mais direcionado aos motivos que levam muitos alunos a conquistarem resultados insatisfatórios em seu desempenho escolar nesta disciplina.

Quem leciona, presencia relatos de crianças com impressões negativas sobre o ensino da matemática e que causam espanto e inquietação sobre esse fato. O objetivo neste trabalho não é apontar os culpados desta situação, mas sim tentar transformar esse quadro dentro da escola.

Foi ouvindo o corpo docente que as autoras deste artigo se tornaram professoras investigadoras e pesquisadoras de práticas pedagógicas, preocupadas com a formação continuada constante, principalmente no que se refere ao ensino da matemática, que pudessem favorecer o desenvolvimento cognitivo dos alunos, além de estabelecer boas relações afetivas entre os envolvidos no processo. Percebeu-se a importância da mediação e da utilização de atividades lúdicas dentro desse contexto e como ambas interferem na aquisição do conhecimento. Fato este justificado nas palavras de Fernandes in Almeida e Mahoney:

“Entre outras descobertas que considero significativas, posso concluir que as interações e as relações de ensino podem transformar o desenvolvimento do aluno, na medida em que as experiências vividas em sala de aula determinam a natureza afetiva da relação do aluno com o objeto do conhecimento. Descobri também que a qualidade da mediação desenvolvida pelo professor pode gerar diferentes tipos de sentimentos na relação do aluno com o objeto do conhecimento.” (Fernandes in Almeida e Mahoney, 2007, p. 55)

Conteúdos que, anteriormente, eram vistos como objeto de terror na matemática, agora, a partir do recurso do jogo já podem ser considerados objetos de alegria e entusiasmo quando ministrados através de atividades lúdicas e desafiadoras.

No terceiro subtítulo: *Mediação e atividades lúdicas: elementos construtores do processo de ensino-aprendizagem da matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental*; viu-se as contribuições de Coll et alii (1996), Grando (2008) e Toledo (1997). Faz-se necessário a inclusão, aqui, da contribuição de Feuerstein, apud Gomes (2002) sobre a experiência da aprendizagem mediada. Feuerstein, judeu romeno, sobreviveu ao campo de concentração na 2ª guerra mundial. Quando a guerra acabou, este psicólogo migrou para Israel e desenvolveu pesquisas com sujeitos, em especial, crianças, privadas de oportunidades culturais nos diferentes espaços sociais: família, escola, entre outros.

Feuerstein constatou que crianças que apresentavam dificuldades de aprendizagem escolar e de inserção cultural, em sua própria cultura, não haviam aprendido a criar estratégias, a perceber de forma lógica, a contextualizar, a memorizar adequadamente, entre outras, porque não tiveram suas funções cognitivas ativadas, de maneira ampla, para enfrentar os desafios da vida. Esta oportunidade inexistiu porque sua própria cultura não impulsionou estas crianças. Faltava-lhes um processo de mediação.

Assim, Feuerstein, apud Gomes (2002), elaborou um entendimento teórico sobre a aquisição do conhecimento humano onde o desenvolvimento cognitivo e a manifestação da aprendizagem são efeitos da mediação. Então, pessoas que sofreram privação cultural, como o holocausto, a diáspora, as comunidades de baixa renda, entre outros são frutos da falta de interação social chamada experiência de aprendizagem mediada, e não frutos da imaturidade biológica, como apregoou Piaget, 1958.

Como se viu, no decorrer do presente trabalho, o professor necessita, então, estar sempre envolvido em um processo crítico e reflexivo sobre o seu fazer pedagógico em prol de práticas pedagógicas voltadas ao sucesso de seu corpo discente.

Nessa visão torna-se fundamental a formação continuada do público docente além de momentos de troca provenientes de encontros realizados entre o corpo de professores e, principalmente, que esse profissional não tenha receio de mudar ou até mesmo transformar a sua prática pedagógica a favor de um desempenho escolar satisfatório vindo dos seus alunos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Laurinda Ramalho de e MAHONEY, Abigail Alvarenga. *Afetividade e aprendizagem: contribuições de Henri Wallon*. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

COLL, C. et al. *O construtivismo em sala de aula*. São Paulo: Ática, 6ª ed., 1996.

DANTAS, Heloysa et al. *Piaget Vigotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão*. São Paulo: Summus, 1992.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 34ª ed., 2006.

GALVÃO, Izabel. *Henri Wallon. Uma Concepção Dialética do Desenvolvimento Infantil*. Petrópolis, RJ: Vozes, 14ª ed., 2005.

GOMES, Cristiano Mauro Assis. *Feuerstein e a construção mediada do conhecimento*. Porto Alegre: Artmed, 2002.

GRANDO, Regina Célia. *O jogo e a matemática no contexto da sala de aula*. São Paulo: Paulus, 2ª ed., 2008.

GUIMARÃES, Flávia Maria de Carvalho. *As contribuições da mediação professor e aluno e a importância do lúdico no ensino da matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental*. Rio de Janeiro: Instituto Superior de Educação do RJ. Trabalho de Conclusão de Curso. Dezembro de 2010.

PIAGET, Jean. *Psicologia da Inteligência*. Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1958.

TOLEDO, Marília e TOLEDO Mauro. *Didática de matemática: como dois e dois: a construção da matemática*. São Paulo: FTD, 1997.