

JOGOS DE LINGUAGEM MATEMÁTICOS EM NARRATIVAS PRODUZIDAS POR MULHERES DO “QUADRADO”

LETIANE OLIVEIRA DA FONSECA¹; MÁRCIA SOUZA DA FONSECA²

¹*Universidade Federal de Pelotas – letianefonseca@yahoo.com.br*

²*Universidade Federal de Pelotas – mszfonseca@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta o início de uma pesquisa de mestrado em andamento, vinculada ao Programa de Pós-graduação em Educação Matemática da UFPel, que está sendo realizada com quatro mulheres, moradoras de uma localidade, atualmente intitulada de “Quadrado”, situada no bairro Porto da cidade de Pelotas-RS, onde, ao redor, se estabelecem ocupações para moradias.

Essa produção tem como problemática investigar os jogos de linguagem matemáticos de mulheres do Quadrado, e para atingir o objetivo, tratará de identificar e descrever, em suas narrativas, os jogos de linguagem matemáticos sobre a ocupação do local, valorizando a matemática da forma de vida na qual estão inseridas.

Foi utilizada a abordagem Etnomatemática, com o auxílio dos jogos de linguagem do filósofo Ludwig Wittgenstein, em sua fase de maturidade. Conforme o filósofo, o significado de uma palavra é dado a partir do uso que fazemos dela, mediante o contexto no qual se está inserida, não existindo um significado, e sim, diversos. “Chamarei também de ‘jogos de linguagem’ o conjunto da linguagem e das atividades com as quais está interligada” (WITTGENSTEIN, 2000).

Os jogos de linguagem estão diretamente relacionados com as formas de vida, CONDÉ (1998) destaca “E representar uma linguagem significa representar-se uma forma de vida” (CONDÉ, 1998). Objetivando neste trabalho o jogo de linguagem matemático de uma forma de vida, cabe destacar também que, “(...) jogos de linguagem em formas de vida não escolares, que, por possuírem semelhança de família com aqueles praticados na Matemática da escola, temos chamado de jogos de linguagem matemáticos”. (KNIJNIK, 2012).

Tal definição mostra que as semelhanças de família, de uma forma de vida não escolar, ao ter parentescos em comum com a matemática acadêmica, pode ser chamado de jogo de linguagem matemático.

2. METODOLOGIA

A pesquisa é de abordagem qualitativa, e as informações serão coletadas através da metodologia de história oral, com entrevistas, gravações de áudio, observações, e diário de campo. As narrativas, fruto das entrevistas, serão analisadas em seus jogos de linguagem, na perspectiva da análise de discurso de Michel Foucault, apoiado nos estudos de FISHER (2001). A autora infere que “Há enunciados e relações, que o próprio discurso põe em funcionamento. Analisar o discurso seria dar conta exatamente disso: de relações históricas, de práticas muito concretas, que estão vivas nos discursos”.

Considerando que as narrativas das mulheres produzirão discursos, serão analisados os enunciados descritos por elas, propondo identificar e descrever seus jogos de linguagem matemáticos.

Ao analisar um discurso - mesmo que o documento considerado seja a reprodução de um simples ato de fala individual -, não estamos diante da manifestação de um sujeito, mas sim nos defrontamos com um lugar de sua dispersão e de sua descontinuidade, já que o sujeito da linguagem não é um sujeito em si, idealizado, essencial, origem inarredável do sentido: ele é ao mesmo tempo falante e falado, porque através dele outros ditos se dizem. (FISHER, 2001, p. 207).

Através dos discursos das mulheres se buscará compreender à sua maneira de significar o mundo, valorizando suas práticas, expondo suas histórias.

Até o momento foram realizados estudos teóricos para o conhecimento de outros trabalhos realizados na área com as temáticas etnomatemática e jogos de linguagem, e pesquisas realizadas no espaço geográfico e com a comunidade. Também foi realizado um primeiro contato com os sujeitos da pesquisa.

Inicialmente foi investigado de forma online, na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), quais eram as Teses e Dissertações que foram publicadas entre os anos de 2013 a 2018, que tinham como referência teórica a abordagem etnomatemática e jogos de linguagem, com a intenção de conhecer melhor os trabalhos já publicados e sua relevância.

Em um segundo momento foi realizada observação no local de pesquisa e realizado também uma pesquisa na Biblioteca Pública Municipal Pelotense e nas bibliotecas da Universidade Federal de Pelotas, versando identificar outras produções realizadas com moradores da comunidade do Quadrado.

Até o presente momento foi delimitado os sujeitos da pesquisa, com conversas iniciais, que permitiram, após os relatos, obter os primeiros resultados sobre jogos de linguagem matemáticos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Conforme relatado anteriormente, a pesquisa se encontra em fase inicial, mas já é possível destacar alguns pontos relevantes. Na busca junto à BD TD, o interessante de todas as leituras foi notar que elas buscam evidenciar outras formas de matematizar, discutindo, na Educação Matemática, que a matemática escolar é uma matemática, não universal, enfatizando a minha questão de pesquisa, que procura, também, através do Jogo de linguagem matemático, mostrar outras matemáticas.

Com relação as pesquisas que já foram realizadas com moradores do local, o foco se deteve no processo de urbanização, com ênfase em problemas ambientais, sendo estudos diretamente na Vila das Doquinhas, como era conhecida a região no período de 2001 e 2002. Além disso, também temos pesquisas não diretamente daquela população, mas que tratam sobre o Porto de Pelotas, voltadas para seu zoneamento, e também suas mudanças sociais, de um bairro operário para um bairro universitário.

Com relação a algumas narrativas das mulheres, o “Quadrado” se instituiu, através de alguns pescadores, que ao deixarem seus barcos no cais, construíam, chalés para ficarem próximos das docas, e também há relatos, que os moradores foram se estabelecendo devido à grande oferta de emprego que existia na Zona

Portuária antigamente, e por existir esse local sem moradias, desabitado, composto por banhado e palhas de Santa fé. Com relação à denominação atual, “Quadrado”, pode-se inferir que é um jogo de linguagem utilizado pelos moradores, pois quando visto pela geometria que conhecemos na matemática escolar, é um ambiente que possui o formato mais próximo a um trapézio, conforme a Figura a seguir.



Figura 1: Quadrado e casas dos moradores
Fonte: Acervo do autor (Google Maps)

4. CONCLUSÕES

As contribuições que essa pesquisa traz para a Educação Matemática serão no sentido da compreensão e apresentação de outras matemáticas existentes, neste caso presente em jogos de linguagem das mulheres, que apresentam outras formas de fazer matemática. A matemática escolar é apenas um jogo de linguagem, existem outros, em outros locais, em outras comunidades culturais, dentro desse universo de matemáticas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CONDÉ, M. L. L. **Wittgenstein: Linguagem e mundo.** São Paulo: Annablume, 1998.
- FISHER, R. **Foucault e a Análise do discurso em Educação.** Repositório Digital UFRGS. Pelotas, 25 ago. 2018. Acessado em 25 ago. 2018. Online. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/22730>
- KNIJNIK, G. et al. **Etnomatemática em movimento.** Belo Horizonte: Autêntica editora, 2012 (coleção tendências em Educação Matemática,25).
- MAPS, G. **Mapa representação do Cais do Quadrado.** Pelotas, 21 ago. 2018. Acessado em 21 ago. 2018. Online. Disponível em: <https://www.google.com.br/maps/@-31.7827144,-52.3417012,617m/data=!3m1!1e3>
- WITTGESTEIN, L. **Investigações filosóficas.** Trad. José Carlos Bruni, São Paulo: Editora nova cultural Ltda, 2000. (Col. Os pensadores).