



Apresentação Especial

Nílson José Machado¹
njmachad@usp.br

No pensamento ocidental, desde priscas eras, a tríade *leR*, *escreveR* e *contaR*, (os chamados “Três R”s), constitui o elenco básico de disciplinas e/ou competências a serem aprendidas/ensinadas na escola. Mais modernamente, a competência na leitura e na escrita tem sido apresentada como a capacidade de se ir muito além do *bê-a-bá*.

O fato é que vivemos tempos de expansão no significado da alfabetização em sentido amplo, que inclui uma espécie de letramento tanto nas tecnologias informáticas quanto nas produções da Ciência. Mais do que ler e compreender um texto, é preciso compreender o mundo. É preciso comunicar-se, mesmo recorrendo a signos pouco ortodoxos, mas certamente fecundos, como os *emojis*: é mister compreender fenômenos em diferentes contextos. Eis o que verdadeiramente se busca com essa aproximação sutil entre a Língua e a Matemática, presente no texto do trabalho coletivo da equipe do presente *Frações em Quadrinhos*.

No caso específico do terceiro verbo da Tríade anteriormente referida, a expansão de seu raio de ação pode ter sido maior ainda. O verbo “contar” desdobra-se em duas vertentes de significado: contar é enumerar e/ou contar uma história, é narrar, é construir uma narrativa.

De modo geral, na construção do conhecimento em todos os conteúdos disciplinares, conhecer é conhecer o significado do que se ensina, e tal construção, explícita ou tacitamente, está associada ao recurso ou ao apoio de

¹ Professor titular da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, membro titular da cadeira nº 22 da Academia Paulista de Educação.



uma narrativa. Em múltiplos sentidos, da vida cotidiana ao projeto de vida, carecemos de histórias bem contadas, de narrativas consistentes, lastreadas em valores socialmente partilhados e simbolicamente relevantes. Na construção do conhecimento, apoiam-se mutuamente, os verbos latinos *narrare* e *gnare*.

Nesse sentido, recorrer a História em Quadrinhos para ensinar Matemática parece uma iniciativa especialmente adequada, podendo inserir-se nesse quadro mais amplo em que o foco das atenções é a exploração da aparente redundância: “conhecer é conhecer o significado”. A estrutura de uma narrativa em quadrinhos pode parecer um recurso simples para contar uma história, já que recorre fundamentalmente a imagens desenhadas em três ou quatro quadros; às vezes, a uma só imagem, em autores de quadrinhos especialmente criativos.

É natural, portanto, que uma aproximação entre os quadrinhos e a Matemática, na busca de uma sintonia entre os temas, favorecendo atividades de ensino, se inicie por meio de uma brincadeira com palavras. *Um quarto* pode ser uma fração ou um *quarto* de dormir; dividir ao *meio* ou dividir por *meio*; e assim por diante, em sintonia com a criatividade dos autores. Brincar com as palavras pode significar a criação de um “brinquedo” que quanto mais “usamos”, mais novo fica, segundo um mestre dos poemas infantis, o saudoso José Paulo Paes. Segundo Drummond, “lutar com as palavras é uma luta vã”, mas esta é outra história...

Insistimos, no entanto, no fato de que tal brincadeira com palavras seria apenas a antessala da temática da pertinente simbiose entre a Língua e a Matemática em situações de ensino. A competência da equipe e a experiência associada à prática efetiva em atividade fecundas e criativas como as aqui apresentadas certamente conduzirão a uma interação mais centrada nas ideias fundamentais da Matemática do que entre as brincadeiras com terminologias ou ambiguidades içadas do senso comum.

Nílson José Machado

