Você já passou por essa experiência? Há algum tempo atrás estava eu tentando resolver um problema de matemática e após algumas tentativas finalmente cheguei ao resultado esperado - imagine o tamanho da sensação de prazer!

Em verdade todos nós buscamos algo mais em nossa vida, buscamos o agradável.

Num certo dia, conversando com um aluno, ele me dizia: eu não gosto de matemática, por que por varias vezes tentei resolver um problema e só consegui o meu intento com ajuda de alguém.

Como poderia eu gostar de matemática? A bem da verdade, é preciso estar atento que na vida nem sempre as coisas são tão fáceis.

Na matemática a coisa não é diferente. Sempre estamos diante de um problema que devemos buscar uma solução. Dar uma solução de um problema é verificar o que temos e como processar esses dados para finalmente chegarmos a um resultado esperado.

Muitas das vezes nos tornamos impacientes, e impacientes nos vemos numa situação de incompetência o que apenas mais e mais dificulta o nosso propósito. Para termos prazer, temos que chegar até o fim pois, só dessa maneira concretizaremos os nossos desejos e no caso em pauta, a resolução do problema.

É preciso que estejamos motivados por que sem a motivação não há esperança de se chegar a um resultado.

A motivação não é fácil de ocorrer, uma vez que, é necessário que tenhamos uma experiência agradável, ou seja, que tenhamos de alguma maneira obtido êxito em nossos objetivos para que diante da agradável situação possamos estar buscando novas experiências. A motivação é algo, como sabemos, que nos dá prazer e por conseguinte estamos sempre buscando esse algo. No início, alguma ajuda é importante.

Muitas das vezes essa ajuda (agente ajudador) nem tem o conhecimento de que ela tenha sido a alavanca para o sucesso do ajudado. Já aquele que passou a gostar de matemática, sabe que em cada problema terá prazer ao chegar à solução, e quase sempre lembra do agente ajudador. O agente ajudador pode ser um professor, pai, mãe, parente, amigo, ambiente, ou qualquer agente não definido, que possa estimular uma movimentação. O agente ajudador é uma componente do estímulo que conduz um individuo a movimentação. O estímulo é um agente externo ao indivíduo e portanto não conduz motivação. O estímulo movimenta o indivíduo a atingir um objetivo em atendimento a uma recompensa ou uma penalidade. Se eu não fizer isso vai acontecer aquilo ou se eu fizer isso ganharei aquilo.

No entanto, o fruto da movimentação pode gerar a motivação, aquilo que nasce de dentro do individuo e que conduz a resultados por puro prazer. A motivação ocorre por uma espécie de auto-estímulo que conduz um individuo a um movimento permanente. A movimentação pura e simples é um processo passageiro.

A movimentação se torna importante na medida em que provavelmente possa ser àquela que vá possibilitar o individuo ter a sua primeira experiência de prazer com o cálculo.

Em certa ocasião um aluno me disse que: "o que me fez gostar de matemática foi um ótimo professor que eu tive no primeiro ano do ensino médio." Tem-se um exemplo de um agente ajudador, aquele que movimentou e gerou uma experiência agradável e de prazer. Tal experiência pode ter sido o despertar interior donde proveio a motivação. Quando estamos diante de um problema matemático, várias ações são propostas em nossa mente tais como: organizar, relacionar, desenvolver, criar, calcular, efetuar, em fim todas nos conduzem à movimentação.

Ao nos prepararmos para essas ações, o que mais preocupa é responder a pergunta: como iniciar? O inicio do processo de movimentação depende do estimulo agregado ao agente ajudador. Isto poderá gerar uma série de procedimentos intrínsecos no individuo e conseqüentemente dar condições favoráveis à motivação.

Se formos estimulados de forma adequada, poderemos despertar para uma nova forma de prazer, o prazer nas contas.