

INTERVALOS DE RECREIOS, UMA OUTRA HISTÓRIA PELA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

Umbelina Saraiva Alves
Profª MsC. DE – UESPI (NELT – Núcleo de Educação, Linguagens e Tecnologia)

Silvério Alves Pereira Neto
Profº Esp em História e graduando em Pedagogia-UESPI

RESUMO

Este trabalho objetiva apresentar o resultado da aplicação do Projeto de Intervenção “Intervalos de recreio, outra história de intervenção pedagógica,” como resultado de extensão desenvolvida a partir da disciplina Língua Portuguesa: conteúdo e metodologia. Como professores da rede Municipal e Privada do ensino acerca de quinze anos sabe-se que a realidade dos intervalos de recreio nas escolas brasileiras, no que se refere a aprendizagem, configura-se uma triste e estarrecedora realidade. O que pode configurar-se como um momento de diversão e descontração, culmina com pancadarias e violência em geral. A partir dessa realidade desoladora apresenta-se o resultado de atividades lúdicas concretas resultantes de metodologias diversificadas elaboradas por alunos do VI bloco de Pedagogia-UESPI sob orientação desta professora pesquisadora Umbelina Saraiva Alves e fundamentação nos estudos de Antunes(2007), Borba(2006), Brasil(2000), Kishimoto(2008), Santos(2008). A escolha do campo de intervenção, a escola “Nossa Senhora de Fátima” em Campo Maior, ocorreu devido ser uma escola carente que funciona por incentivo da Paróquia Nossa Senhora de Fátima e que apesar dessa realidade, apresentou o segundo lugar no IDEB de 2010. Intenciona-se com esta iniciativa provocar uma reflexão sobre as práticas dos intervalos de recreio como iniciativa estimulante, divertida e educativa.

Palavras-chave: Intervenção pedagógica. Recreios. Metodologias variadas

INTRODUÇÃO

A Escola Municipal Nossa Senhora de Fátima, possui no seu quadro de funcionários: Uma Secretária; 12 Professores; Três Zeladores; Três Vigias; Uma

Auxiliar de secretaria. A escola tem um total de 170 alunos divididos entre os turnos manhã, tarde e noite.

No turno matutino estudam 109 alunos divididos na Educação Infantil e Ensino Fundamental. No turno vespertino a escola conta com 61 alunos também divididos entre ensino Infantil e Fundamental e a noite é funciona o Projeto Brasil Alfabetizado.

Brincar é um direito da criança reconhecido em documentos oficiais como as referências Curriculares Nacionais para a educação, no entanto, incentivar a brincadeira é uma prática pouco valorizada nas escolas.

Brincar é preciso, o universo de brincadeiras é um instrumento valioso na formação de pessoas mais criativas e capazes intelectualmente, social e emocionalmente. Valorizar as brincadeiras nas instituições de ensino é uma forma de melhorar a qualidade da educação.

O projeto “Recreios Educativos” foi desenvolvido como proposta de orientação pedagógica de Umbelina Saraiva Alves, professora do curso Licenciatura Plena em Pedagogia, da Universidade Estadual, Campus Heróis do Jenipapo-Campo Maior.

O projeto desenvolvido teve por objetivo oferecer às crianças da escola em questão atividades educativas de uma forma lúdica, tornou o recreio um momento mais tranquilo e seguro com a utilização de atividades lúdicas na obtenção de um clima agradável e de confiança mútua.

O estabelecimento de ensino Escola Municipal Nossa Senhora de Fátima foi o ambiente escolhido para aplicação das atividades por se tratar de uma escola modesta em sua estrutura física, sendo pequenos os espaços que constituem a escola, desde as salas da direção, sala dos professores, sala de aula, sem uma área de lazer adequada, sendo que as crianças recreiam em um pequeno pátio sem cobertura, localizado na entrada da escola. Assim, um espaço que não oferece condições para que as crianças possam desenvolver seu recreio de forma prazerosa.

Mesmo com estrutura precária a escola se destacou em 2º lugar no município de Campo Maior, na avaliação da Provinha Brasil.

A efetivação da intervenção contribuiu positivamente para os estudantes do bloco VI de pedagogia por proporcionar-lhes uma abordagem pedagógica na prática e

assim favorecer a formação de profissionais conscientes do significado da brincadeira na vida das crianças, de valiosa importância para o desenvolvimento das mesmas.

O referido projeto apresentou o resultado da aplicação do Projeto de Intervenção “Intervalos de recreio”, outra história de intervenção pedagógica. Como objetivos específicos: oportunizou atividades que dinamizaram o recreio escolar, ressaltando a importância do uso da Língua Portuguesa para aumentar o repertório linguístico dos alunos; melhorou a qualidade do recreio escolar; estimulou a comunidade escolar para a promoção de atividades lúdicas que contribuíram eficazmente para uma aprendizagem significativa, em um período de duas semanas.

As diversas formas educativas de utilização do lúdico na escola

Segundo Borba (2006, p.42), observar crianças e adolescentes brincando é uma fonte enriquecedora de obter conhecimentos sobre o brincar, afirma ainda que esse conhecimento dá-se quando os jogos e brincadeiras contribuem para acolher informações, buscando organizar o espaço no sentido de incentivar e garantir o brincar.

Diante do exposto os alunos da disciplina “Língua Portuguesa Conteúdo e Metodologia” elaboraram num primeiro momento com orientação da professora da disciplina, projetos diversificados e em grupos de atividades educativas que envolvem a área. Aplicaram numa segunda etapa brincadeiras diversas nos intervalos de escolas públicas, previamente escolhidas pelo elevado índice de violência intra-escolar.

A execução das atividades foi realizada em comum acordo com a escola. Num prazo de duas semanas, grupos diferenciados através de projetos sistematizados com orientação da professora da disciplina, participaram de atividades interativas com alunos de 2º ao 5º anos no período do recreio escolar.

Como investigadores os graduandos tiveram oportunidade de avaliar suas próprias práticas e os impactos destas na contribuição com a escola e a comunidade educativa e se descobriram como profissionais pesquisadores das próprias práticas, transformando a diversão em ações capazes de colaborar com a formação humana.

A brincadeira “pega letras” é uma forma educativa de brincar. Para montá-la usaram letras em EVA, quadro de isopor coberto com papel cartão camurça, cola e tesoura. Através dessa brincadeira promoveu-se o letramento, ensinou-se a ler de forma eficaz e despertou-se o interesse pelo mundo das letras. Ao desenvolvê-la atentou-se para o nível de aprendizagem de cada participante através do Lúdico.

Em sua aplicação os professores colocaram as letras do alfabeto espalhadas sobre uma mesa ou no chão e dividiram a turma em grupos. Os mesmos realizaram uma pergunta como, por exemplo: “Quem é o rei da floresta?”, o aluno observou as letras que já tinham no quadro e correram para completar com as letras da palavra, a partir da dica dada pelo orientador. O grupo que acertou todas as palavras em menos tempo, venceu a prova.



Os professores ofereceram às crianças atividades lúdicas que proporcionaram a construção de novos conhecimentos na relação destes com a utilização de jogos e brincadeiras na construção de práticas pedagógicas que coadunam com o pensamento de Santos (2008, p. 14): “a formação lúdica deve possibilitar o futuro educador (...) de ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança [...]”.

O jogo das abelhas feito de EVA com letras do alfabeto e mãozinha (mata-mata) de papel cartão com camurça; cola; tesoura coleção. Desenvolveu a consciência fonética e silábica; permitiu identificar o fonema inicial e a segmentação fonética, despertou a percepção dos alunos e incentivou o trabalho em equipe. Ao aplicá-la os orientadores espalharam as abelhinhas e entregaram um “mata-mata” para cada um dos representantes das equipes. Iniciou-se o jogo falando uma palavra e os participantes

tentaram eliminar a abelhinha que tinha a letra que começava com a palavra citada. Quem eliminou o maior número de abelhas e conseguiu formar uma nova palavra venceu a competição.



O jogo silábico também configurou-se como uma atividade lúdica e para sua confecção utilizou-se quadro de isopor coberto com papel cartão e camurça; fichinhas de papel quarenta com a figura de um objeto e o nome do objeto; números de 1 a 4 de EVA. Objetivou familiarizar as crianças com a noção de palavras ligadas a sua imagem. Desenvolveu a percepção da linguagem escrita associando a palavra com a figura e grafemas com os fonemas, através de atividades Lúdicas.

Através desse jogo o professor colocou no quadro, várias fichas com palavras que possuíam o número de sílabas diferentes. Um participante do grupo organizou as palavras de acordo com a quantidade de sílabas que as palavras tinham, colocando o número 1 para palavras que tinham apenas uma sílaba, o nº 2 para as que tinham duas sílabas, o nº 3 para as de três sílabas e o nº 4 para as de quatro ou mais sílabas. Ganhou a equipe que realizou o jogo em menos tempo.



Brasil (2000, p.69), revela que é fundamental que o professor saiba formular as perguntas relativas ao conhecimento lúdico e observar seus alunos durante as atividades que realizam para que esse conjunto de dados conduza às suas intervenções e reflexões. “[...] apresentar os conteúdos e atividades de aprendizagem de forma que os alunos compreendam o porquê e para que do que aprendem”.

Outro jogo aplicado foi o bingo de palavras, é um globo feito de garrafa pet; bolinhas de gude com as letras do alfabeto; Cartelas de cartolina ou papelão; tampinhas de garrafa ou pedrinhas, lápis ou coleção para marcar as letras, fichinhas com as letras dos nomes e cola. Nessa atividade fez-se com que a criança se reconhecesse como um sujeito importante que possui um nome que é só seu, além de propiciar a aprendizagem da escrita, auxiliou no aprendizado de leitura do nome de cada participante. Nessa atividade lúdica a criança trabalhou com as letras do alfabeto, com sílabas e palavras, aprendeu a lidar com os resultados, independente de ser vencedor.

Na realização da atividade cada criança recebeu uma cartela em que escreveu seu nome. O professor sorteou as letras, dizendo o nome de cada uma delas para que as identificasse. Cada letra sorteada foi ser marcada na cartela caso houvesse o seu nome. Assim que a cartela foi preenchida o aluno gritou: BINGO! Ganhou o jogo quem preencheu a cartela toda.



A corrida da gramática é um jogo em que participam de 3 a 6 pessoas, sendo que uma delas é "Professor" que ficou com as fichas-resposta em mãos, cada jogador rolou o dadinho uma vez e avançou de acordo com o número que caiu. Caindo nas

casas marcadas, o jogador deve solucionar a questão proposta, o "Professor" consultou a ficha resposta e dá o prêmio se houver acerto, ou castigo, se houver erro. Ganhou quem chegou primeiro.



Constata-se que as crianças ao brincarem na escola transformam e constroem uma nova realidade conforme aborda Antunes (2007, p.19): “A criança que brinca está desenvolvendo sua linguagem oral, seu pensamento associativo, suas habilidades auditivas e sociais construindo conceitos e relações [...]”.

O dominó da literatura infantil configurou-se como outra atividade lúdica desenvolvida, esta incentivou a leitura de clássicos da literatura infantil e verificou o domínio das crianças em relação às histórias, por meio de um jogo de dominó com o rosto dos personagens. Constituído de peças de dominó com personagens da literatura infantil, cola, tesoura e EVA esse jogo incentivou o desenvolvimento da leitura na escola. Através da divisão da sala em duplas o orientador distribuiu para cada dupla e explicou o critério de semelhança para uni-las aos personagens da mesma história. São eles: Branca de Neve, o príncipe, a bruxa e os sete anões (Dunga, Zangado, Dengoso, Atchim, Soneca, Mestre e Feliz); e os personagens do Sítio do Picapau Amarelo: Pedrinho, Narizinho, Emília, Cuca, Visconde de Sabugosa, Rabicó, Tia Anastácia e Dona Benta. Teve-se atenção para algumas peças coringas, cujos lados têm o rosto da mesma historinha.

A partir do jogo “dado da expressão e comunicação” o professor desenvolveu a coerência e a coesão, trabalhou o conceito de frase. Utilizando garrafas Pet 2l, fita adesiva larga transparente, fita adesiva colorida, palavras impressas, fita crepe, tesoura, régua, lápis, EVA, cola quente, cola instantânea, o professor pediu que as crianças

pensassem em uma palavra e a escrevessem num papel, mudando a posição das letras, os alunos trocavam os papéis e o vencedor foi aquele que reconstruiu mais rápido a palavra certa. O dado 1 dos artigos, foi usado para os alunos formarem sentenças; o dado 2 dos substantivos foi essencial para a atividade; o dado 3 relacionou-se aos verbos de ligação e o dado 4 com os adjetivos.

Com o material pronto fez-se uma roda com os alunos e cada um jogou os quatro dados. Leram as palavras sorteadas e questionaram-nas: “Como podemos usá-las para formar frases?”. Avisou-se aos alunos que eles podiam variar os vocábulos em gênero e número.

O trabalho com os dados foi enriquecedor, pois fugiu do suporte tradicional – lousa, giz, caderno – e, ainda, pode ser realizado de várias formas, dependendo da criatividade. O importante é que as crianças assimilaram que uma sentença nasce da junção de diferentes palavrinhas.



Na visão de Kishimoto (2008, p.28), “[...] Os jogos são considerados de grande importância para enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades [...]” Brincando a criança se insere no jogo, define regras, partilha com outros e expõe suas potencialidades, dando um salto qualitativo no seu desenvolvimento.

CONCLUSÕES

O caminho percorrido para a concretização da intervenção na escola “Nossa Senhora de Fátima” perpassou várias etapas. Estudos sobre o lúdico na Língua Portuguesa, fundamentação sobre jogos e brincadeiras e confecção de recursos para execução do projeto e utilização permanente na brinquedoteca da UESPI.

A culminância do projeto resultou na aplicação de atividades lúdicas que no período de duas semanas torna-se o intervalo de recreio de uma escola que, sequer havia espaço para sala de aulas, um momento de muita diversão, interação e competição. A experiência concretizada resultou de fundamentação para se explicar que a teoria não difere da prática como muitos explicitam, mas a complementa numa ação integradora.

Notou-se na realização do projeto, a satisfação dos professores interventores em contribuir na rotina da escola. No interesse das crianças em participarem da aprendizagem e questionarem continuamente se havia mais atividade nos dias seguintes. E ainda a admiração de professores e direção no entusiasmo dos alunos pelas atividades educativas.

O resultado do projeto além de proporcionar a aprendizagem lúdica da Língua Portuguesa, desmistificou a ideia de que os alunos não conseguem aprender os conteúdos básicos da área nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Pode-se ressaltar que quando raramente alguma criança na execução do projeto não sabia responder à atividade lúdica, várias possibilidades de intervenções eram proporcionadas pelos professores aplicadores do projeto.

A experiência obtida com o trabalho realizado é algo que os estudantes e professores de Pedagogia não conseguem dimensionar. Acrescenta-se que o aprendizado de todos os envolvidos no processo foi de grande relevância quanto ao conhecimento adquirido e como suporte para o desenvolvimento de práticas pedagógicas significativas.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil**: falar e dizer, olhar e ver, estudar e ouvir, Petrópolis, RJ: Vozes, 2007

BORBA, Ângela Mexer F. et AL. **O Brincar como modo de ser e estar no mundo**. Monografia de pós-graduação. Rio de Janeiro: Universidade Federal Fluminense, 2006.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: DP & A, 2000.

KISHIMOTO, Tyzuko Morchida (Org.); **jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**, São Paulo: Cortez, 2008.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). **Brinquedoteca**: A criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis RJ: Vozes, 2008.