

AS BRINCADEIRAS E JOGOS DE UMA COLÔNIA DE FÉRIAS COMO RECURSO METODOLÓGICO NO ENSINO DE CIÊNCIAS EM UMA ESCOLA PÚBLICA DE CAJUEIRO DA PRAIA - PI

George Luiz Pereira dos Santos
Unidade Escolar Anatólio Thiers Carneiro – Cajueiro da Praia –PI.
georgelp@outlook.com

Introdução

As brincadeiras sempre fizeram parte do contexto educacional, porém, como forma de lazer, nunca as brincadeiras foram tão evidentes como fontes de aprendizados como nos dias atuais. As brincadeiras e jogos educativos com finalidades pedagógicas revelam sua importância, a medida que instigam situações de aprendizagem, dessa forma, contribuindo para a construção do conhecimento, assim, a introdução de brincadeiras e atividades lúdicas e prazerosas, no processo de ensino aprendizagem auxiliam e desenvolvem a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. “A estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica...” (MOYLES, 2002, p.21).

Assim, torna-se perceptível que a utilização das brincadeiras e do aspecto lúdico, podem se tornar uma técnica facilitadora na concepção de conceitos, assimilação e compreensão dos conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, tornando esse processo transparente, ao ponto que o domínio sobre os objetivos propostos na obra seja assegurado (FIALHO, 2007, p. 16).

Corroborando com as ideias de Friedmann, 2013. Entendemos que a criança cresce em um universo “multicultural”, estando susceptível a influência das mais diversas culturas: a familiar, do meio a qual está inserida, a praticada na escola e a cultura global. Toda essa “mistura” reflete-se nas brincadeiras, em que as crianças mesclam esse riquíssimo universo lúdico.

Vygotsky (1984, apud WAJSKOP, 2007), ressalta que, é na brincadeira que a criança consegue vencer seus limites e passa a vivenciar experiências que vão além de sua idade e realidade, fazendo com que ela desenvolva sua consciência. Dessa forma, é na brincadeira que se pode propor à criança desafios e questões que a façam refletir, propor soluções e resolver problemas.



Metodologia

O presente trabalho fruto de uma pesquisa realizada durante uma colônia de férias na escola Anatólio Thiers Carneiro, Boa Vista, zona rural de Cajueiro da Praia – Piauí. A pesquisa foi desenvolvida com alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental com o objetivo de avaliar a relevância dos jogos e brincadeiras desenvolvidas durante as atividades envolvendo assuntos de ciências. Como mostram as figuras abaixo.



Fig 01. Primeiro dia de atividades.
Foto. George Luiz, arquivo pessoal.



02. Abordagem por meio de desenhos e pintura Foto. George Luiz, arquivo pessoal.

A colônia de férias funcionou como reforço escolar para os alunos do 6º ao 9º ano, onde foram criados jogos e brincadeiras relacionadas às disciplinas as quais cada turma apresentava maior quantidade de notas inferiores a 7,0, no caso em questão, ciências. Assim, cada jogo estava relacionado a um assunto diferente. Antes de cada jogo era explicado o assunto a qual continha questões relacionadas e em seguida aplicada a atividade através de jogos ou brincadeiras. Como mostra a figura abaixo.



Fig 03. Brincadeira do repolho, abordagem do conteúdo de ciências.
Foto. George Luiz, arquivo pessoal.

No fim da colônia de férias foi aplicado um questionário final, uma espécie de revisão de conteúdo, nele estavam expostos todos os assuntos dos dias anteriores.

De acordo com os dados obtidos através dos questionários, ficou evidente que as ações desenvolvidas durante a colônia de férias foram importantes para o bom desempenho dos alunos na resolução das questões. Como mostra algumas respostas abaixo.

A-1 (Aluno 9º) “Achei muito legal a forma como trabalhamos os conteúdos de ciências, alguns deles, eu sentia falta de algo que pudesse ver”.

A-2 (Aluno 8º) “Foi bom, divertido, afinal a gente só ler e escreve. Foi muito diferente.”.

A -3 (Aluno 7º) “É melhor que ler o livro, as vezes tem palavras que atrapalham.”.

A-4 (Aluno 6º) “achei legal o jogo porque a gente se diverte enquanto vai aprendendo”.

Deste modo, recursos metodológicos tais como: práticas de experimentos, modelos didáticos, jogos, etc., exploram ainda mais a criatividade de alunos e os induz a uma compreensão chave a cerca dos conteúdos a serem aprendidos. (SANTOS,2015).

Resultados e discursões

A através das brincadeiras e jogos podemos perceber as crianças interagem com os colegas de forma mais harmoniosa. Dessa forma entendemos que quando a criança ou adolescente é proibido de manusear algum brinquedo ou até mesmo de brincar durante os momentos livres, causamos na criança um receio de descobrimento do novo, ou seja, daquilo que o brinquedo pode oferecer. Também ficou evidente que a leitura de historinha pode ajudar, não apenas no hábito de ler, mas na fala, na escrita, além de instigar a criança o gosto pelos livros o que vai proporcionar a ela o descobrir de um novo mundo e apropriação de sua realidade no meio a qual está inserida.

Segundo Kishimoto(2009, p. 96) “As crianças ficam mais motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem; sendo assim, esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocionais. Estando mais motivadas durante o jogo, ficam mais ativas mentalmente”. As

brincadeiras funcionam como diferencial atrativo para a educação que necessita de mudança, de novidade, de estímulo e incentivo.

“O uso do brinquedo/ jogo educativo com fins pedagógicos remete nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil Kishimoto (2009)”.

Desde muitos anos que a temática de jogos dentro do contexto escolar é discutida por vários autores e segundo Friedman (1996, p. 56), trazer o jogo para dentro da escola, é uma possibilidade, de pensar na educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente. Através do jogo, não somente abre-se uma porta para o mundo social e para a cultura infantil, como se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento. Assim, compreendemos que são as atividades realizadas através dos jogos e brincadeiras auxiliam na diminuição das manifestações de agressividade e desentendimento do aluno os demais colegas, promovendo boas atividades, tais como: sensibilização, amizade, cooperação e solidariedade, facilitando o encontro como outros que jogam e os objetivos coletivos predominam sobre os objetivos individuais. SOLER (2006)

O estudo ainda permitiu fazer uma análise da figura do professor no contexto das brincadeiras, onde o mesmo pode ser coadjuvante e ao mesmo tempo personagem essencial para o resultado positivo do jogo, dessa maneira Pro infantil, (2005): relata que brincar implica troca com o outro, trata-se de uma aprendizagem social. Portanto, a presença do professor é fundamental, pois será ele quem vai mediar as relações, favorecer as trocas e parcerias, promover a interação, planejar e organizar ambientes instigantes para que o brincar possa se desenvolver (BRASIL, 2005, p.50).

Portanto, o educador é peça primordial desse processo, sendo facilitador e responsável pelo descobrimento de um mundo novo através dos jogos.

Considerações finais

Os jogos e brincadeiras fazem parte do contexto educacional desde a antiguidade. Além de sua utilização como ferramenta eficaz no processo de ensino aprendizagem que se estende até os dias atuais, as brincadeiras e jogos também são excelentes incentivadores do desenvolvimento

sociocultural da criança. Nas atividades analisadas, ficou evidente que elas oferecem oportunidades para as crianças brincarem, mesmo sendo com um pouco de dificuldade. Contudo, mesmo com dificuldade a criança sempre tem algo a captar de tudo que lhe é repassado em sala de aula ou em qualquer espaço da escola. Após o trabalho ficou ainda mais evidente que os alunos usam as brincadeiras e jogos como forma de se expressar, inventar, reinventar e fantasiar determinados conteúdos.

Contudo, para que a construção do conhecimento aconteça de forma eficaz é necessário que os jogos e brincadeiras além de ferramentas de estudos ofereçam momento de diversão e prazer a criança. Pois através deles a criança poderá diagnosticar problemas, dinamizar sua ação além de conhecer a si mesma e os colegas, bem como, os papéis de cada pessoa no meio o qual está inserido. Ficou claro que os jogos e brincadeiras podem contribuir de forma relevante para a construção do conhecimento e aperfeiçoamento da inteligência. Contudo, é primordial que sejam usados em atividades prazerosas, sempre com o apoio do docente.

REFERENCIAS

BRASIL. Programa de Formação Inicial para Professores em Exercício na Educação Infantil – PROINFANTIL-(Org.) Karina Rizek Lopes, Roseane Pereira Mendes, Vitória Líbia Barretode Faria. Brasília/MEC/SEB/SEED,v.02, unidade 3, 2005. 68p.

FIALHO, Neusa Nogueira. Jogos no Ensino de Química e Biologia. Curitiba: IBPEX, 2007.

FRIEDMANN, Adriana. O brincar na educação infantil. Observação, adequação e inclusão PNBE do professor, 2013.

FRIEDMAN, Adriana. Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Editora Moderna, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo e brincadeiras e a Educação Infantil. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

MOYLES, Janet R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.

WAJSKOP, Gisela. Brincar na pré-escola. 7. ed- São Paulo: Cortez, 2007.

SANTOS, George Luiz, Martins, Cintia . Criatomizando : Construção de modelos didáticos Como ferramenta de auxílio no processo de Aprendizagem Em uma atividade do pibid. Editora realize, 2015.



SOLER, Reinaldo. Educação física: uma abordagem cooperativa. Rio de Janeiro: Sprint, 2006