

REFLEXÕES SOBRE JOGO DIDÁTICO NO PIBID PEDAGOGIA

Luciani Bueno Tavares ¹
Marcela Gonzalez dos Santos ²
Gisele Ruiz Silva ³

INTRODUÇÃO

De acordo com Gatti et al (2019), a formação de professores/as no Brasil ainda é perpassada pela falta de interesse e lentidão de políticas públicas, assim como a falta de profissionais habilitados. Somado a isso vemos uma desproporcional expansão na oferta de cursos de licenciaturas em instituições particulares, as quais dão pouca importância à qualidade formativa e sua perspectiva social.

Dentre as ações realizadas no âmbito das políticas públicas, temos a criação, em 2007, do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid), que tem por intenção fomentar a iniciação à docência com a finalidade de melhor qualificá-la, mediante projeto específico de trabalho e concessão de bolsas, abrangendo as diferentes áreas do conhecimento que fazem parte do currículo da educação básica (GATTI et al., 2014, p.9).

A Universidade Federal do Rio Grande - FURG participa do programa com o compromisso em oferecer ao/à estudante o exercício de atividades pedagógicas em escolas públicas de ensino básico, investindo na valorização do magistério e contribuindo para melhoria da qualidade da Educação Básica brasileira (FURG, 2023). Atualmente o Pibid/FURG conta com seis subprojetos interdisciplinares e dois subprojetos por área específica. Em relação ao subprojeto Pedagogia, grupo que as autoras deste trabalho participam, conta com 24 bolsistas de iniciação à docência, 3 professoras supervisoras, 2 coordenadoras de área e atua em três escolas da rede de ensino público, na cidade de Rio Grande/RS.

Cabe ressaltar que, as atividades relatadas neste trabalho dizem respeito às ações desenvolvidas na Escola Municipal de Ensino Fundamental Dom Pedro II, localizada em um bairro periférico da cidade de Rio Grande/RS. A escola atende crianças da educação infantil

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande - RS, luciani.tavares@alumni.usp.br;

² Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande - RS, gonzalez.m0887@gmail.com;

³ Coordenadora de Área Pibid Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande - RS, gisaruzsilva@gmail.com;

até o 5º ano do ensino fundamental. Desenvolvemos as atividades do subprojeto nas turmas de 2º e 4º quartos anos, assim como participamos das reuniões semanais na universidade.

Portanto, este trabalho tem por objetivo apresentar um relato de experiência sobre a atividade Jogo de Tabuleiro, aplicada em uma turma do 4º quarto ano do ensino fundamental, na escola campo. Entendemos que os jogos didáticos têm grande relevância no desenvolvimento cognitivo dos/as alunos/as, pois, de maneira lúdica atuam no processo de apropriação do conhecimento, permitindo o desenvolvimento de competências, o desenvolvimento espontâneo e criativo, além de estimular capacidades de comunicação e expressão, no âmbito das relações interpessoais, de liderança e do trabalho em equipe.

Segundo Kishimoto (2004), todo jogo empregado na escola aparece sempre como um recurso para a realização das atividades educativas e um elemento fundamental ao desenvolvimento do/a aluno/a. Assim, qualquer jogo empregado pela escola, desde que respeite a sua natureza lúdica, apresenta o caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.

Metodologia, Referencial teórico

A atividade Jogo de Tabuleiro foi realizada no mês de abril de 2023, junto a uma turma de 14 alunos do 4º ano do ensino fundamental, na escola campo. Teve por objetivo desenvolver o raciocínio lógico-matemático, interpretar e resolver problemas matemáticos, potencializar habilidades de leitura oral, escrita, autonomia e trabalho em equipe. Desenvolvida em dois momentos, durante três aulas, a primeira intervenção consistiu na dinâmica do Jogo de Tabuleiro, com a temática ‘Páscoa’. Para tal, foram utilizadas folhas A4 coloridas no chão da sala de aula para representar a trilha, assim como os peões do jogo foram representados pelos alunos. Para um melhor entendimento, as regras do jogo, assim como os símbolos e seus significados, foram escritos no quadro.

Ao avaliarem o interesse e participação dos/as estudantes na realização desta proposta, e observarem quais foram as dificuldades encontradas e desempenho das crianças durante a execução do jogo, as pibidianas resolveram dar continuidade a proposta propondo aos/às alunos/as a produção individual de um jogo de tabuleiro. Assim, na segunda e terceira aulas foram oferecidos às crianças uma folha com a trilha do jogo impresso, porém, sem personalização. As crianças deveriam escolher a temática do seu jogo, personagens, cenário, definir símbolos e regras, além de confeccionar o dado e as peças. Neste momento, objetivamos priorizar a autonomia, a individualidade do/a aluno/a, identificar dificuldades,

facilidades, nível de alfabetização, e desenvolvimento cognitivo.

Resultados e Discussão

Os jogos podem ser trabalhados no contexto escolar para diferentes fins, como: abordar um conteúdo, revisar os conceitos já discutidos ou mesmo avaliar a aprendizagem. De acordo com Leal, Albuquerque e Leite (2005),

[...] através dos jogos ajudamos os alunos não apenas a entender a lógica da nossa escrita e a consolidar o que eles já têm aprendido, como também a aprender a lidar com regras e a participar em atividades grupais. Enfim, conduzimos bons momentos para que os alunos aprendam brincando (ou, se quisermos pensar desse modo, brinquem aprendendo). (p. 129-130)

Assim, os jogos de tabuleiro estimulam e desenvolvem habilidades essenciais para a criança, como a comunicação verbal, o raciocínio lógico, a atenção, a concentração e a interação social. Utilizar desta ferramenta pedagógica contribui para o estímulo da paciência e do respeito em sala de aula, aspectos necessários para o desenrolar da atividade.

Nessa perspectiva, fizemos a intervenção na escola campo e constatamos a importância de utilizar este recurso pedagógico. O uso do jogo nos permitiu identificar algumas fragilidades da turma, como interpretação de texto e resolução de problemas matemáticos. Tal observação se faz importante no sentido que poderemos propor novas ações a fim de trabalhar essas debilidades.

Em relação a segunda e terceira aulas, alguns fatores externos acarretaram alterações no planejamento inicial o que ocasionou um distanciamento entre o segundo e terceiro encontro com a turma. Inicialmente havíamos planejado reservar um quarto encontro para que as crianças socializassem seus jogos produzidos com outras turmas, o que na prática não ocorreu.

A vivência de jogos na escola permite às crianças, a construção de diferentes conhecimentos de forma lúdica. Situações de tomada de decisão, resolução de conflitos, vencer desafios, criar novas possibilidades de invenções (RODRIGUES, 2013) são alguns dos benefícios no processo de aprendizagem das crianças quando o/a professor/a utiliza como recurso pedagógico os jogos didáticos em sala de aula.

Considerações Finais

A atividade apresentada neste relato de experiência contribuiu para nossa formação docente de forma significativa. Frequentar semanalmente a escola, acompanhar as dificuldades e evoluções das crianças nos proporciona conhecer a rotina de um/a

professor/a já no período da formação inicial. Nesse sentido, vivenciar as etapas de um planejamento na prática nos mostra a complexidade da ação docente. Acertar, errar, estar disponível para os ajustes que acontecem no momento das intervenções são aprendizagens que o Pibid nos proporciona. Apesar desses atravessamentos, que modificaram o planejamento inicial, como pibidianas, consideramos que foi muito importante esse movimento. Vivenciar essas questões cotidianas da sala de aula, nos permitiu buscar nos estudos teóricos, aproximações e bases para reflexão sobre a prática docente, contribuindo assim para nossa formação inicial e reafirmando a potencialidade do Pibid.

Palavras-chave: Jogos Didáticos, Pibid, Pedagogia, Formação Docente.

REFERÊNCIAS

GATTI, B. A.; BARRETTO, E. S. S.; ANDRÉ, M. E. D. A.; ALMEIDA, P. C. A. Professores do Brasil: novos cenários de formação. Brasília: UNESCO, 2019.

GATTI, B. A.; ANDRÉ, M. E. D. A.; GIMENES, N. A. S.; FERRAGUT, L. Um estudo avaliativo do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid). São Paulo: FCC/SEP, 2014.

KISHIMOTO, T. M. **Froebel e a concepção de jogo infantil**. Revista da Faculdade de Educação. São Paulo, v. 22, p. 145-168, n.1, 2004. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/pdf/rfe/v22n1/v22n1a06.pdf>.

LEAL, T. F.; ALBUQUERQUE, E. B.; LEITE, T. M. R. Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?). In: MORAIS, A. G. et al.(Orgs.)

Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

RODRIGUES, L. S. Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização. Dissertação (mestrado) - Universidade de Brasília, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação, 2013. 97 f. Disponível em: https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14200/1/2013_LidiaSilvaRodrigues.pdf.