

II SEMINÁRIO ESTADUAL PIBID DO PARANÁ

Anais do Evento



Foz do Iguaçu | 23 e 24 | Outubro 2014

ISSN: 2316-8285



unioeste

Universidade Estadual do Oeste do Paraná
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO



UNILA

Universidade Federal
da Integração
Latino-Americana

PIBID NOS ANOS INICIAIS E OS JOGOS PEDAGÓGICOS DE CIÊNCIAS

Daniela Vivi¹
Claudia Fatima de Quadros²
Rubia Mara Ribeiro Padilha³
Elizabeth Macedo Fagundes⁴

Resumo: O trabalho apresenta relato das acadêmicas bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID do Colegiado de Pedagogia da Faculdade Guairacá. O PIBID é um programa ligado à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES, e tem por objetivo o compromisso de investir na valorização do magistério e na melhoria da qualidade da educação brasileira. Diante disso o trabalho relatado é resultante de uma das ações desenvolvidas na escola participante do PIBID com o objetivo de reforçar os conteúdos trabalhados pelas professoras regentes e despertar o interesse dos alunos pela disciplina de ciências. Os jogos pedagógicos de ciências foi aplicado em uma turma do 2º ano da Escola Municipal Dionísio Kloster Sampaio, localizada num bairro da periferia da cidade de Guarapuava.

Palavras-chave: jogos pedagógicos, ensino, ciências.

Introdução

O ensino de ciências torna-se cada vez mais indispensável para a construção da cidadania, proporcionando ao aluno a ampliação de sua leitura de mundo, dos fenômenos e das transformações que nele ocorrem lhe permitindo compreender o papel do ser humano como indivíduo e agente modificador de seu ambiente. Nesse contexto o jogo no ensino de ciências é uma das estratégias que o professor utiliza para aprimorar os conteúdos, bem como proporcionar um maior conhecimento ao aluno no momento em que ele entra em contato com o lúdico, ele tem a oportunidade de trabalhar em grupo, utilizar de regras, tem maior interesse pelo conteúdo, ampliando dessa forma os seus conhecimentos.

2029

Desenvolvimento

O jogo é uma atividade que estimula aspectos que podem ser explorados pelo professor visando à aprendizagem num universo mais amplo do que o permitido pelos livros, pelas aulas expositivas ou pela utilização do quadro de giz. Entre seus componentes, destacam-se a ação, o inter-relacionamento com os colegas e mesmo com o professor, a curiosidade, a imaginação e a aceitação dos riscos inerentes a qualquer jogo, considerados dentro de uma ótica que estimule, acima de tudo, a aprendizagem.

¹ Acadêmica do curso de Pedagogia da Faculdade Guairacá, pibidiana, daniela_vivi92@hotmail.com

² Acadêmica do curso de Pedagogia da Faculdade Guairacá, pibidiana, claudiaqdro@hotmail.com

³ Acadêmica do curso de Pedagogia da Faculdade Guairacá, pibidiana, m_rubia4@hotmail.com

⁴ Mestre em Ciencia e Tecnologia Universidade Tecnológica Federal do Paraná- UTFPR-Ponta Grossa, c coordenadora do subprojeto PIBID-Pedagogia, bethfagundes2007@yahoo.com.br

Segundo, Azevedo (1993) o jogo não é um recurso para tornar as aulas mais agradáveis, mas é uma das maneiras de estimular os alunos para a aquisição de conhecimento. Dessa maneira, pode-se sentir que temos no jogo uma excelente maneira de trabalhar conceitos e não apenas o jogo pelo jogo. O jogo será um ótimo recurso pedagógico para a construção de conceitos de todas as disciplinas, se forem previamente preparados. Freire (1989) ressalta sobre a importância da utilização dos jogos e brincadeiras, e da relevância da intervenção dos professores durante o processo de ensino e aprendizagem:

Quando brinca, a criança coloca em jogo os recursos que adquiriu, bem como vai em busca de outras aquisições de maior nível. Esse dado é extremamente importante na realização do trabalho pedagógico pois, dependendo da interferência do professor, a criança poderá avançar mais ou menos. A questão reside em saber interferir adequadamente. O professor não pode jamais ficar apenas assistindo à criança repetir o tempo todo a mesma forma de jogo. Deve, isso sim, propor variações a partir da forma inicial e que sejam de maior nível que esta, isto é, que contenham novidades que as crianças tenham que assimilar, o que equivale a dizer problemas que tenham que resolver, obstáculos a superar (FREIRE, 1989, p. 53).

Tanto no ensino de ciências ou em qualquer outra área deve ser levada em consideração que é uma forma mais interessante para se aplicar o conteúdo principalmente quando se trata dos anos iniciais, já que possibilita uma forma de aprendizado alternativo e conduz para o lúdico que também é uma forma e um caminho para um melhor desenvolvimento e aperfeiçoamento do conteúdo. Sendo de suma importância que além do professor levar para a sala de aula os jogos pedagógicos é necessário que esse faça intervenções sempre que achar necessário.

2030

De acordo com Kneipp e Miranda & Albuquerque (2006, p, 12):

O jogo pedagógico pode ser usado então com a finalidade de criar situações de aprendizagem, nas quais os conteúdos trabalhados são fixados e revisados, além de desenvolver a capacidade observação, improvisação, trabalho em equipe, e/ou outras habilidades requeridas pelos diferentes jogos. O ensino de ciências tem a preocupação não somente em aplicar é ensinar conteúdos que fazem parte da grade curricular, implica também em um processo que tem com objetivo promover o desenvolvimento, fortalecendo vínculos com a sociedade e que estes cresçam através de seus próprios meios e esforços.

O jogo a seguir foi elaborado pelas alunas do PIBID, que teve como principal objetivo demonstrar aos alunos os diferentes animais, para que esses pudessem além de melhorar a sua leitura, ampliassem seu conhecimento, percebeu-se que esses ficavam atentos e observando as características de cada animal do jogo, associando a histórias que aconteciam no dia a dia.



Figura 1: jogo cara cara dos animais

Fonte: arquivo próprio alunas PIBID

Ao propor atividades com jogos, como dominó, palavras cruzadas, memória e outros, permitem que o aluno desenvolva raciocínio lógico, criatividade, senso crítico e investigativo. O processo de ensino, nesse cenário, estimula a criança a pensa reconhecer a necessidade de analisar, observar e elaborar estratégias para vencer o jogo, contribuindo para o seu processo de construção de conhecimento lógico matemático, bem como no desenvolvimento da linguagem e criatividade. Outro jogo utilizado foi o baralho dos animais, como pode-se verificar na figura 3 a seguir:

2031



Figura 3: Baralho animal

Fonte: arquivo próprio alunas PIBID

Com o baralho animal, os alunos foram percebendo as características pertinentes de cada animal e sua espécie, onde este lê as informações sobre o animal e organiza o baralho de acordo com as definições a serem consideradas, as figuras não são identificadas com o nome desses animais, o que permite a esses alunos lembrar os diversos conhecimentos já adquiridos de maneira diferenciada. Ao serem expostas as regras do jogo, esses alunos aprendem a respeitá-las, sendo assim, o jogo se faz muito mais que o reforço de conteúdos e sim uma das diversas formas de aprendizagens que contribuem para o cotidiano dos alunos.

Conclusão

As diversas atividades lúdicas só produzem resultados positivos ao propiciar algo interessante e desafiador para os alunos, é importante sempre estar orientando nesta atividade, o que influencia no nível de relacionamento em sala de aula, que também passa por modificações se tornando uma relação mais sociável entre os alunos que passam a compartilhar experiências e aprendizados. Para as alunas bolsistas do PIBID os jogos como forma de intervenção pedagógica oferecem uma experiência diferenciada daqueles proporcionados pelo estágio curricular obrigatório, pois favorece uma maior socialização com a realidade da escola, evidenciando os benefícios de se utilizar diversas formas de instrumentos para facilitar a formação plena do educando em sala de aula.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZEVEDO, Maria Verônica Rezende de. **Jogando e Construindo a Matemática**: A influência dos jogos e materiais pedagógicos na construção dos conceitos em matemática, São Paulo: Editora Unidas, 1993.

FREIRE, João. Batista. **Educação de corpo inteiro**. São Paulo; scipione, 1989.

KNEIPP, Ricardo; MIRANDA, Antonio Carlos de; ALBUQUERQUE, Rodney. **Jogos na web: instrumento de ensino-aprendizagem de educação ambiental no ensino fundamental**. Revista Iberoamericana de Educación. Número 38/2, 2006.