

**RELATO DE CASO: Atividades do Programa de Bolsa de Iniciação à Docência -
PIBID/FAI**

Janice Rother¹
Patrícia da Rosa²
Jair André Turcatto³

1 INTRODUÇÃO

A Escola de Ensino Fundamental Porto Novo - Escola Pública Integral, se localiza na Rua São Bonifácio, nº 1221 no município de Itapiranga – SC. Desde a sua inauguração, a escola em conjunto com a APP (Associação de Pais e Mestres), já vinha batalhando para uma educação de qualidade. Em 2005 a escola implantou o projeto Escola Pública Integral e hoje atende cerca de 206 alunos. A instituição fornece uma estrutura ampla e adequada para os alunos com necessidades educativas especiais motoras.

A instituição compreende projetos/ programas como a Mais Educação, PIBID, Natação, Música e Artesanato. Estas, com prioridades de buscar e auxiliar atividades em prol do desenvolvimento integral em aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo. E tem como filosofia “Escola Humanizadora, Pensando Valores e Inclusão, Proporcionando uma Educação Integral” (PPP, 2013, p. 02).

Destes aspectos, a disciplina de Natação é a atividade que mais desperta interesse nos alunos do Segundo Ano da turma 22 e 21, nos dias de quarta-feira (turma 22) e sexta-feira (turmas 21 e 22). Neste espaço, as turmas são divididas segundo critério do professor titular em A (Boa habilidade), B (Boa habilidade, porém com pouca dificuldade) e C (Muita dificuldade). Cada grupo, por vez, permanece em torno de 20 minutos realizando atividades na piscina semiolímpica pelo professor titular. Os demais desenvolvem atividades lúdicas mediadas pelas Bolsistas do PIBID, como também são dedicados alguns momentos para os alunos brincarem com os seus brinquedos trazidos de casa.

Brincar favorece a auto-estima, a interação com seus pares e, sobre tudo, a linguagem interrogativa, propiciando situações de aprendizagem que desafiam seus saberes estabelecidos e destes fazem elementos para novos esquemas de cognição. Através do jogo simbólico a criança aprende a agir e desenvolve autonomia que possibilita descobertas e anima a exploração, a experiência e a criatividade. (ANTUNES, 2004, p. 32-33).

¹ Acadêmica do Curso de Pedagogia e Bolsista do Programa de Iniciação à Docência - Pibid

² Acadêmica do Curso de Pedagogia e Bolsista do Programa de Iniciação à Docência - Pibid

³ Docente do Curso de Pedagogia e Coordenador Institucional do Programa de Iniciação à Docência - Pibid

Consideramos que este espaço é de fundamental importância, onde por meio das várias atividades já desenvolvidas, buscamos enfatizar habilidades como agilidade, concentração, raciocínio lógico, atenção, respeito, paciência e trabalho em equipe.

Por meio desses valores essenciais para vida temos como o tema “Atividades criadoras em diferentes espaços”. Pensamos neste tema, pois acreditamos na importância de buscar a inovação das atividades pedagógicas atrativas, para a faixa etária que os educandos se encontram, e por acreditar que todo o espaço é criador de conhecimento, basta usá-lo adequadamente. Além de criar e inovar, devemos nos posicionar no espaço do aluno pensando que possíveis reações o mesmo terá diante do jogo. Durante a atividade lúdica é interessante orientar e estar presente, proporcionando flexibilidade de estratégias das ações, ou seja, atuando como mediador nesse processo de construção do conhecimento.

O jogo (brincar e jogar são sinônimos) é a representação de um fenômeno social, cuja intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente a realidade e o presente. O jogo tem papel fundamental para a humanização do indivíduo, pela aquisição de hábitos, valores e atividades. É na relação interpessoal que se aprenda a colaborar, repartir, ceder, compartilhar experiência e organizar ideias. Por estas características, contribui significativamente no processo ensino-aprendizagem. (PPP, 2013, p. 63).

Inovar e realizar as atividades pedagógicas com os alunos tem por objetivo estimular atitudes de boa convivência, reconhecimento e valorização individual e coletiva, bem como resgatar os valores humanos, como solidariedade e a cooperação, essenciais para qualquer tipo de trabalho em grupo e/ou equipe.

2 DESENVOLVIMENTO

Desenvolvemos atividades com as turmas 21 e 22, as quais correspondem a faixa etária de 7 a 8 anos de idade. As duas turmas são de segundo ano do ensino fundamental e totalizam em torno 32 alunos.

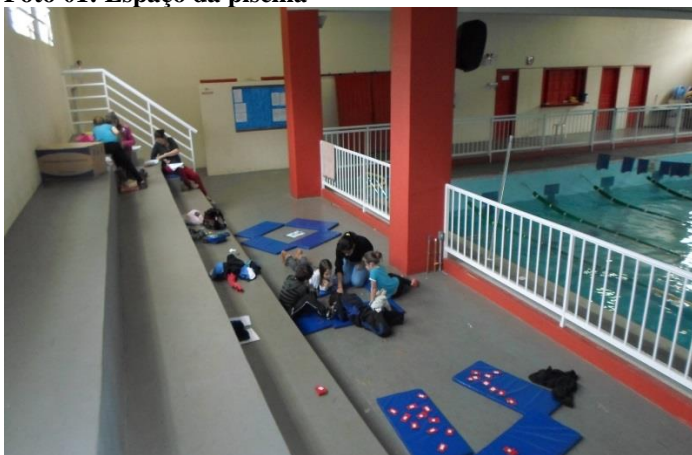
Através das atividades desenvolvidas percebemos que as duas turmas, no geral, são calmas, participativas, educadas e têm uma agilidade cognitiva desenvolvida na sua área de conhecimento. Porém, uma minoria dos alunos apresenta-se agitada, com dificuldades em relacionamento coletivo e também cognitiva.

Acompanhamos estes alunos em quartas-feiras e sextas-feiras nas aulas de natação, onde nos dirigimos ao encontro deles em sala de aula juntamente com o professor específico da disciplina. Logo, em seguida, os alunos são encaminhados para o ginásio de natação.

Neste ambiente temos o papel fundamental de orientar, mediar e auxiliar em atividades pedagógicas planejadas para os alunos que permanecem no espaço externo da piscina, bem como também no auxílio de vestimenta do uniforme de natação.

No período em que o professor está desenvolvendo atividade de natação com um grupo, os demais alunos estão realizando atividades pedagógicas dirigidas por nós, bolsistas do Pibid, e após o término desta, é dedicado um tempo para os alunos brincarem livremente com os seus brinquedos trazidos de casa ou jogos da escola (jogos de memória e dominó de diversos temas como: animais, profissão, sombra, quantidade e mico das letras).

Foto 01: Espaço da piscina



Fonte: Arquivo próprio das autoras, 2014.

Procuramos trabalhar o coletivo com os alunos, pois acreditamos que é importante aprender a conviver, e conviver não significa competir para ver quem é melhor ou pior, mas sim construir vivências que contribuam para a cooperação amistosa e cordial com seus semelhantes, promovendo uma quebra de paradigmas entre raças, cultura, religião, promovendo a aceitação da complexidade do ser humano.

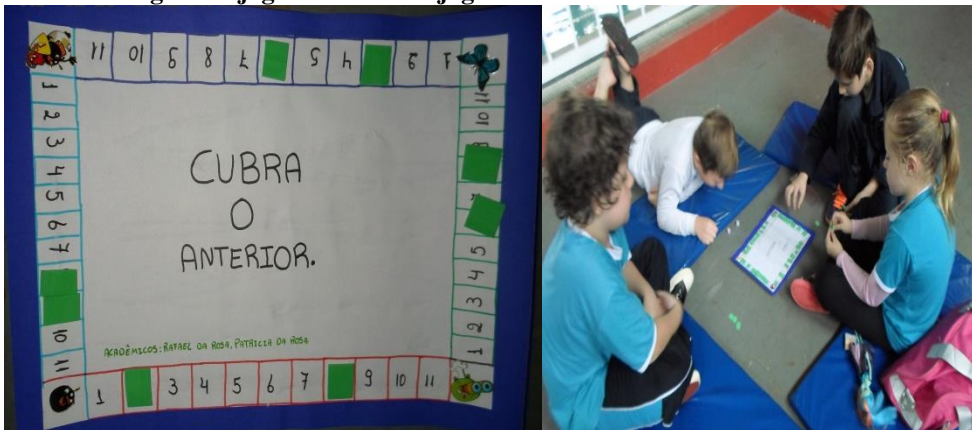
Ninguém pode respeitar seus semelhantes se não aprender quais são os seus limites – e isso inclui compreender que nem sempre se pode fazer *tudo que se deseja na vida*. É necessário que a criança interiorize a idéia que poderá fazer muitas, milhares, a maioria das coisas que deseja – mas nem tudo e nem sempre. Essa diferença pode parecer sutil, mas fundamental. Entre satisfazer o próprio desejo e pensar no direito do outro, muitos tendem a preferir satisfazer o próprio desejo, ainda que, por vezes, prejudique alguém. (ZAGURY, 2005, p.17).

Nosso trabalho não tem como objetivo avaliar ou atribuir nota, mas sim descrever pareceres baseados em observações, no desenvolvimento, na interação entre colegas, no comportamento, e, também sobre as dificuldades dos alunos. Sempre que algum problema ou dificuldade aparecer procuramos solucionar através do diálogo, ou seja, de forma efetiva amenizar tais dificuldades.

2.1 METODOLOGIAS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Pensando em uma qualidade e sustentação de estudo para as crianças, buscamos sempre atividades que enfatizam conteúdos de sala de aula, aprimorando seu conhecimento de forma lúdica. Uma dessas atividades realizadas foi o jogo “Cubra o Anterior”. Esta atividade teve como objetivo desenvolver no aluno raciocínio matemático, sem o mesmo estar dentro de sala de aula realizando atividade de forma técnica, ou seja, utilizando caderno e lápis. Buscando assim, através das atividades lúdicas complementar o trabalho desenvolvido pelo professor em sala de aula.

Foto 02: Imagem do jogo e dos alunos jogando.



Fonte: Arquivo próprio dos autores, 2014.

O jogo é encontrado no caderno do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa, PNAIC, jogos matemáticos, e tem as seguintes regras:

Regras:

- Cada criança escolhe uma cor: laranja, azul, lilás ou vermelho.
 - Assim que escolher a cor, a criança pega o seu tabuleiro e os 11 cartões da mesma cor.
 - Os 4 tabuleiros individuais devem ser organizados para o jogo, conforme mostra a figura da página 25.
 - Cada jogador lança, na sua vez, os dois dados simultaneamente e calcula a soma das duas quantidades que saíram nos dados.
 - O jogador cobre com um dos cartões, no seu tabuleiro, o número antecessor ao resultado da soma obtida.
 - O próximo jogador procede da mesma forma e assim sucessivamente.
 - Caso o antecessor do número obtido na soma já esteja coberto, o jogador passa a vez para o próximo.
 - Vence o jogo quem cobrir primeiro todos os números do seu tabuleiro.
- (Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa, PNAIC, caderno de jogos matemáticos, 2014, p. 25)

Outra atividade desenvolvida e que os alunos demonstram grande interesse e empolgação é o jogo da memória. Ao entender esse interesse desenvolvemos um jogo

semelhante ao original. Colocamos as letras do alfabeto coladas em quadrados de cartolina, e palavras que iniciam com essas letras, então quando o aluno encontrar a letra L, por exemplo, terá que encontrar a palavra Laranja, e assim segue o jogo, ganha quem conseguir pares de fixas.

Foto 04: jogo da memória.



Fonte: Arquivo próprio das autoras, 2014.

Os alunos gostam de realizar essas atividades, mas muitas vezes querem brincar primeiro com o seu próprio brinquedo, por isso sempre é deixado um tempo para que todos possam estar brincando livremente, com os brinquedos que tem, esse momento é muito importante para eles, pois além de estarem interagindo com os demais colegas, também a imaginação flui e criam ambientes diversificados de acordo com o brinquedo.

Foto 04: crianças brincando/dividindo os carrinhos.



Fonte: Arquivo próprio das autoras, 2014.

Foto 05: meninas brincando de casinha.



Fonte: Arquivo próprio das autoras.

2.2 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O jogo “Cubra o Anterior” desenvolve no aluno o conceito de número antecessor, no qual percebemos que os mesmos sentiram dificuldades em relacionar o número pelo fato de este conceito ser pouco utilizado em nosso cotidiano. Outra dificuldade observada refere-se ao uso dos dois dados, ou seja, a soma dos resultados obtidos pelos dados, por exemplo: o dado A: 6 + o dado B: 5 = 11, mas alguns alunos sentiram dificuldade nessa soma, pois a contagem dos dedos não era suficiente.

Foto 03: alunos realizando a adição dos números, nos dedos.



Fonte: Arquivo próprio das autoras, 2014.

Para as crianças, essa atividade foi apenas uma brincadeira, não se deram conta do que realmente estavam fazendo, como contas de adição, raciocínio lógico matemático, conceito do

número anterior (antecessor). E esse é o objetivo do jogo, que possam estar adquirindo conhecimentos e aprimorando os que já obtêm de forma lúdica, prazerosa, que estejam brincando e se divertindo nesse momento de conhecimento.

Além do descompromisso e do ambiente alegre, os jogos irão proporcionar momentos para que os participantes se conheçam melhor e, conseqüentemente, tenham oportunidades de encontrarem nos outros atitudes e habilidades que causem admiração, que combinem com a sua maneira de pensar, que causem vontade de conhecer melhor o outro. São caminhos para se erigirem amizades. (DOHME, 2003, p. 90).

Sabemos que dedicar/ propor um tempo para a criança brincar é algo que faz sua imaginação voar, provocando nela uma sensação de bem estar consigo mesma e com os demais. Sendo assim acreditamos, (KISHIMOTO, apud, BROUGÈRE, 2010, p. 20) que “Brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras, necessita de aprendizagem”.

Os alunos por estarem nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental não deixaram de ser criança, não perderam o prazer de brincar, continuam sendo criança, porém com algumas responsabilidades de ensino a mais, e devemos respeitar esse espaço da criança/ aluno, pois o mesmo é necessário para o seu desenvolvimento.

[...] A criança, ao ingressar na escola de ensino fundamental, parece-nos que deixa de ser “criança” para tornar-se “aluno”, ou seja, aquelas peculiaridades e características próprias da infância, muitas vezes, lhe são negadas. Ela passa a ser alguém que “já é grande” e esta na escola para aprender “coisas sérias”, dentre as quais ressalta o ler e o escrever enquanto atividades de primordial, senão de exclusiva importância. Por esse motivo é preciso propor um currículo com atividades pedagógicas que envolva as múltiplas linguagens: música, desenho, pintura, dança, canto, teatro, movimento, escrever, ler e ouvir prosa e poesia, matemática, dentre outras. Estas linguagens, potencializadoras uma das outras, não podem ser submetidas a uma única linguagem: a escrita. Diante disto precisamos compreender essas crianças que ingressam na escola uma vez que sabemos que as mesmas são sujeitos de direitos e temos que vê-las como sujeitos de direito e de educação, considerando sua infância como uma fase que precisa ser construída a cada dia. (PROJETO POLITICO PEDAGÓGICO, 2009-2012, p. 105-106).

Todos os espaços podem trazer diferentes conhecimentos, e podem proporcionar aos alunos muitos momentos prazerosos, de alegria, diversão e conseqüente conhecimento.

3 CONCLUSÃO

Diante dos trabalhos pedagógicos e objetivos de aprendizagens propostos, podemos destacar o quanto um jogo mesmo trabalhando a concentração, a paciência, respeito e trabalho

em equipe quanto à interação do brinquedo faz com que as crianças aprendam as regras do convívio social e as desenvolvam em diversas linguagens.

Percebemos que trabalhar com os alunos de forma mais dinâmica é satisfatório e enriquece de forma inocente (sem os alunos saber/ perceber eles aprendem) o desenvolvimento intelectual, pois os mesmos gostam e interagem com as atividades propostas, adquirem conhecimentos ao mesmo tempo em que estão brincando.

Pautados nessa concepção, acreditamos que todo o ambiente é pedagógico, seja ele dentro da sala de aula, ou em uma área externa da mesma, só basta usar, criar e recriar, para que a mesma se torne atrativa para os alunos, e as atividades realizadas nesse espaço também se tornem prazerosas para os mesmos.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Educação infantil: prioridade imprescindível**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

DOHME, Vania. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolinhos amarelos do aprendizado**. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

ITAPIRANGA, Secretária de Educação de Itapiranga SC. **Proposta Pedagógica - 2009-2012**.

KISCHIMOTO, Tizuco Mochida. **O brincar e suas teorias**. (org.); São Paulo: Cengage Learning, 2010.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: **Jogos na Alfabetização Matemática** /Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. – Brasília: MEC, SEB, 2014.

PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO. Escola de Ensino Fundamental Porto Novo -Escola Pública Integral, 2013.

ZAGURY, Tania. **Limites sem traumas, construindo cidadãos**. – 69 ed. – Rio de Janeiro: Record, 2005.