

BRINCANDO PARA APRENDER CIÊNCIAS: CONTRIBUIÇÕES PARA A REFLEXÃO E A PRÁTICA EM EDUCAÇÃO INFANTIL

Camila Helena Stelzer

Luciana M. Lunardi Campos (orientadora)

Departamento de Educação –IBB -UNESP

Rubião Junior

18.618-000 Botucatu, SP, Brasil

Resumo

A atividade lúdica tem sido objeto de interesse de educadores, sendo compreendida como uma forma de assimilação da realidade pela criança e facilitadora dos processos de aprendizagem e de desenvolvimento.

Neste contexto, desenvolveu-se o presente estudo que teve como **objetivo** a elaboração e análise de jogos tradicionais para o ensino e a aprendizagem de Ciências.

Os jogos tradicionais foram desenvolvidos em uma sala de educação infantil com crianças de 4 anos (Pré I). As análises das mesmas foram feitas posteriormente através de conversas.

Esses jogos demonstraram-se como eficientes na aprendizagem dos conteúdos propostos, podendo ser um recurso pedagógico para a prática escolar.

Palavras-chave: Ensino de Ciências; Educação Infantil; Atividades Lúdicas.

Introdução

Conforme disposto na Lei de Diretrizes e Bases, aprovada em 1996, a educação infantil faz parte da educação básica, devendo ser freqüentada por crianças de 0-6 anos, período no qual se dá a formação do pensamento e da sociabilização, exigindo para essa prática, profissionais capacitados.

Considerando os objetivos e conteúdos propostos para a educação infantil, assim como as características cognitivas, afetivas e sociais de sua clientela, acreditamos na necessidade de aproximação entre o processo educativo formal infantil e as atividades lúdicas, por meio da utilização de jogos, brincadeiras e brinquedos.

Esta aproximação justifica-se pelo potencial existente nas atividades lúdicas para o desenvolvimento e a aprendizagem infantil, já identificado e analisado por diferentes autores, entre as quais Friedmann e Kishimoto.

Após estudar a literatura pertinente, consideramos coerente propor o ensino de Ciências Naturais em salas de pré-escola por meio de atividades lúdicas que devem ser elaboradas ou adaptadas de acordo com a faixa etária dos alunos, suas características e os conceitos que serão desenvolvidos.

Neste sentido foi desenvolvido durante o ano de 2002, um projeto de investigação cujo **objetivo** foi desenvolver atividades lúdicas para o ensino de Ciências junto a alunos da educação infantil e analisar as implicações dessas atividades para a aprendizagem dos alunos.

Metodologia

A pesquisa se inseriu em uma abordagem qualitativa, possuindo o ambiente natural como fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento, pois o ambiente

natural serviu como fonte direta de dados e o pesquisador teve papel direto e ativo nesse processo.

Os participantes foram alunos de Pré-escola I (Jardim I) de um Centro de Educação Infantil do município de Botucatu-SP, do qual sou professora, exercendo, portanto os papéis de professora e de pesquisadora.

As atividades lúdicas, num total de 8, foram elaboradas pela pesquisadora e envolveram adaptações de alguns jogos tradicionais ao conteúdo de Ciências definidos previamente e presentes no planejamento, sendo eles: perceber a presença do ar; compreender a importância da coleta de lixo, saneamento básico; reconhecer as partes do corpo humano; reconhecer as partes do corpo humano e desenvolver a percepção auditiva; identificar atitudes de higiene pessoal e os objetos utilizados para isso e simular atitudes de higiene pessoal.

Os jogos foram realizados durante o mês de junho e agosto, utilizando-se o primeiro período da aula.

O desenvolvimento das atividades obedeceu a uma rotina: inicialmente uma roda de conversa para que as orientações e regras do jogo fossem passadas para os alunos; depois os jogos eram realizados e por fim outra roda de perguntas e respostas onde os alunos eram levados a pensar sobre o assunto abordado na brincadeira e a esclarecer suas dúvidas. A coleta de dados foi realizada por meio de registros escritos e de fotografias.

Os jogos trabalhados serão descritos individualmente na tabela 1.

Tabela 1. Jogos tradicionais

Conteúdos	Jogos	Regras
Ar	Pipa	Empinar a pipa, e mantê-la no ar.
	Cata-vento	Assoprar ou correr para que o vento faça-o girar.
	Avião	Jogar o avião no ar para que ele voe sozinho.
Poluição, preservação: o lixo	Corrida do saco	Os alunos são divididos em duas equipes e formarão duas filas. Cada aluno deverá entrar dentro do saco de pano e pular até os materiais que estarão no chão, coletar apenas o lixo e o colocar dentro do saco plástico que estará com os companheiros de equipe. A fila em que todos os integrantes participarem e que terminar primeiro de coletar o lixo vencerá.
Partes do corpo humano.	A galinha e seus pintinhos	Um aluno é a Galinha e outro o Lobo, o restante da sala será pintinho. Cada pintinho terá uma figura colada na sua camisa, na parte frontal. O lobo ficará no centro da sala e a galinha do lado oposto aos pintinhos. A Galinha chama o seu pintinho pelo nome da figura que ele possui colado na camisa, e ele deverá atravessar e fugir do lobo, se o lobo o pegar ele sai da brincadeira. Somente quem a galinha chama é que pode atravessar.
	Cabra-cega	Um participante será a Cabra-cega e terá seus olhos cobertos pela venda. A cabra-cega tentará pegar um participante que estará escondido. Quando a Cabra pegar alguém terá que dizer: em qual parte do corpo ela pegou a presa, e terá que adivinhar quem é através da voz.
Noções de higiene.	Mímica.	Um participante olha uma figura e tem que imitar, sem falar, como que utiliza esse objeto para sua higiene. Os outros participantes tentam adivinhar. Quem adivinhar é o próximo a fazer a mímica.

	Corrida das bexigas	Cada participante pega uma bexiga e corre até um local determinado para estourá-la. Nessa bexiga haverá uma figura, o participante tem que olhar e dizer se é objeto de higiene ou não. Se for de higiene ele cola no cartaz dos objetos de higiene, se não for ele cola no outro cartaz.
--	---------------------	---

Resultados e Discussão

De acordo com as observações feitas durante as atividades, pode-se afirmar que as características gerais das brincadeiras foram mantidas, tanto nas atividades realizadas dentro ou fora da sala de aula.

Os jogos tradicionais favoreceram além do desenvolvimento dos conceitos de Ciências, o desenvolvimento físico, motor, social, emocional, como observado nas atividades que eram de correr, pular, pegar, algumas divididas em equipes, precisando de cooperação, união, de diálogo entre os participantes. Nos diferentes jogos, algumas características foram mais visíveis do que outras.

Na roda-da-conversa posterior às atividades, cujo objetivo era avaliar os conhecimentos adquiridos, esclarecer dúvidas, cabendo ao professor estar atento às respostas e comentários feitos pelos alunos durante e depois a brincadeira para diagnosticar problemas, raramente o professor necessitou intervir, pois as crianças rapidamente lembravam da brincadeira e conduziam seu relato. Pela análise dos registros, verificou-se maior facilidade de assimilação pelas crianças, como também se notou que elas participavam alegres e ativas de todas as atividades propostas.

Os resultados foram positivos, pois o conteúdo foi aprendido de forma prazerosa.

Esta experiência permite-nos considerar que os jogos tradicionais podem ser um recurso pedagógico de extrema importância e eficiência para a educação de crianças, ao possibilitar às crianças a articulação entre a teoria e a prática, a participação e a elaboração de opiniões próprias sobre o tema trabalhado.

Entende-se que os conteúdos específicos de Ciências propostos para os jogos tradicionais poderiam ser tratados de outra forma, com outros recursos didáticos, também válidos, mas talvez esses recursos não contemplassem de forma tão completa as necessidades e características da faixa etária dos alunos da educação infantil.

Gostaríamos de esclarecer, que para o sucesso dos jogos tradicionais para o ensino de ciências como de qualquer outro conteúdo, o professor tem que acreditar nessa idéia defendida ao longo desse trabalho. Toda a atividade tem que ser planejada de acordo com a idade, com as condições que dispõe, com a dinâmica dos alunos envolvidos e com os objetivos educacionais que o mesmo almeja atingir junto aos seus alunos.

A experiência reafirma a possibilidade apontada anteriormente por Friedmann (1996, p.51), de que os jogos tradicionais podem ser utilizados para o ensino escolar, pois “além de dar prazer às crianças; podem servir como um recurso metodológico destinado a diagnosticar necessidades e interesses dos diferentes grupos de crianças e, também, destinado a contribuir para o desenvolvimento da inteligência e de aprendizagens específicas”.

Pensando primeiramente nas crianças e na alegria de brincar, os jogos tradicionais como recurso metodológico contribuem para que a rotina de uma sala de aula seja diferenciada a cada dia por uma brincadeira e para que a aprendizagem seja favorecida.

O professor atento a isso, contribuirá para manter viva a cultura infantil.

Referências Bibliográficas e Bibliografia

BRASIL. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*, nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil*. Brasília: MEC/SEF, 1998, 3 v; volume 1: Introdução; volume 2: Formação pessoal e social; volume 3: Conhecimento de mundo.

FRIEDMANN, Adriana et al. *Brincar: crescer e aprender - o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 1996. 128p.

FRIEDMANN, Adriana. *Jogos tradicionais*. Série IDÉIAS - Fundação para o desenvolvimento da Educação, São Paulo: FDE - Faculdade de Educação, n.7, 1990. p. 54-61.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4.ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000. 243p.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação*. Petrópolis: Vozes, 1993. 125 p.

_____. *O brinquedo na educação: considerações históricas*. Série IDÉIAS - Fundação para o desenvolvimento da Educação, São Paulo: FDE - Faculdade de Educação, n.7, 1990, p.39-45.

_____. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1994. 63p.

STELZER, Camila Helena. *Brincando para aprender ciências: contribuições para a reflexão e a prática em educação infantil*. 2002. Monografia (licenciatura) – Instituto de Biociências de Botucatu - Universidade Estadual Paulista, São Paulo.