VI CONGRESSO INTERNACIONAL DAS **LICENCIATURAS** COINTER - PDVL 2019

AMBIENTAÇÃO FÍSICA, HUMANA, PEDAGÓGICA NA ESCOLA E O USO DE FERRAMENTAS LUDICAS PARA O AUXILIO DA APRENDIZAGEM NOS CONTEÚDOS DE CIÊNCIAS

ENTORNO FÍSICO, HUMANO Y PEDAGÓGICO EN LA ESCUELA Y EL USO DE HERRAMIENTAS DE JUEGO PARA AYUDAR AL APRENDIZAJE EN CONTENIDO DE CIENCIAS

PHYSICAL, HUMAN, PEDAGOGICAL ENVIRONMENT IN SCHOOL AND THE USE OF PLAY TOOLS TO AID LEARNING IN SCIENCE CONTENTS

Apresentação: Comunicação Oral

Leonardo Sampaio de Souza¹; Niesllen Joyce de Souza Silva²; Layse Araújo Silva³; Aretuza Bezerra Brito Ramos⁴

DOI: <https://doi.org/10.31692/2358-9728.VICOINTERPDVL.2019.0047>

Resumo

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid) é uma ação do governo federal que visa proporcionar aos discentes da licenciatura uma aproximação prática com o cotidiano das escolas públicas de Educação Básica e com o contexto em que elas estão inseridas. Assim, vem sendo desenvolvido pelos discentes da Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central para desenvolver ferramentas e métodos de ensino que auxiliem na mitigação das dificuldades apresentadas no espaço escolar, especificamente no contexto de ciências. Desta forma, este artigo teve como objetivo apresentar os resultados obtidos através do Programa que está sendo desenvolvido em duas fases: a primeira denominada por ambientação e a segunda definida pela intervenção e realização das ferramentas lúdicas. Durante a etapa de observação nas escolas de nível fundamental, os bolsistas do Pibid foram direcionados a perceber como funciona cada setor da escola. Os bolsistas tiveram também um período em sala de aula juntamente ao professor para observar as metodologias usadas pelo mesmo, e sua eficiência quanto ao aprendizado dos alunos. Logo em seguida, com o auxílio dos professores, criaram ferramentas lúdicas com base em conteúdos específicos de ciências, e passaram a utilizar essas ferramentas como meio de ensino no 6º ao 9º ano. Por meio de duas amostras lúdicas apresentadas, foi percebido o quanto é eficaz o uso desse meio para auxiliar os alunos na aprendizagem dos conteúdos, como também para quebrar paradigmas quanto à ciência, tirando aquela ideia de ser algo chato ou difícil de aprender, evidenciando que muitas vezes a forma de ensinar faz diferença no conceito que os alunos terão a determinado conteúdo. Foi observado

---

¹Ciências Biológicas, FACHUSC, leotj2015novo@gmail.com

²Ciências Biológicas, FACHUSC, niesllensouza@gmail.com

³Pedagogia, FACHUSC, laysearaujo2016@outlook.com

⁴ Mestre em Gestão e Políticas Ambientais, FACHUSC, brito.amos.ab@gmail.com

também que muitas vezes o que falta é o bom uso de recursos didáticos vivenciados pelos professores em sala de aula, conseguindo assim, despertar o interesse dos alunos não só pelo assunto abordado, mas pelo aprender como um todo, independente do tema exposto. Viu-se que ciências é visto com bons olhos pelos discentes, o que realmente falta é o incentivo para o aprender pelo uso de ferramentas didáticas que auxiliem o professor nesta sua tarefa de mediador do conhecimento, desta forma o ensino vai se tornar prazeroso e interessante.

Palavras-Chave: Ambientação escolar, Lúdico, Ferramenta de Ensino

Resumen

El Programa Institucional para Becas de Iniciación Docente (Pibid) es una acción del gobierno federal que tiene como objetivo proporcionar a los estudiantes universitarios un enfoque práctico de la vida cotidiana de las escuelas primarias públicas y el contexto en el que se insertan. Por lo tanto, ha sido desarrollado por los estudiantes de la Facultad de Ciencias Humanas de Sertão Central para desarrollar herramientas y métodos de enseñanza que ayuden a mitigar las dificultades presentadas en el espacio escolar, específicamente en el contexto de la ciencia. Así, este artículo tuvo como objetivo presentar los resultados obtenidos a través del Programa que se está desarrollando en dos fases: la primera llamada ambiente y la segunda definida por la intervención y realización de herramientas lúdicas. Durante la fase de observación en las escuelas primarias, los becarios de Pibid fueron dirigidos a comprender cómo funciona cada sector de la escuela, la interacción entre ellos y también cómo el físico escolar puede contribuir al proceso de enseñanza. Los becarios también tuvieron un período en el aula con el maestro para observar las metodologías utilizadas por el maestro y su eficiencia en el aprendizaje de los alumnos. Poco después, con la ayuda de los maestros, crearon herramientas lúdicas basadas en contenido específico de ciencias, y comenzaron a usar estas herramientas como medio de enseñanza en los grados 6 a 9, dando así a los estudiantes la oportunidad de ampliar sus conocimientos y habilidades. Desarrollar nuevas habilidades cognitivas y motoras. A través de dos muestras lúdicas presentadas, se dio cuenta de cuán efectivo es el uso de este medio para ayudar a los estudiantes a aprender el contenido, así como para romper paradigmas sobre la ciencia, tomando esa idea de ser algo aburrido o difícil de aprender, lo que demuestra que A menudo, la forma en que enseña hace una diferencia en el concepto que los estudiantes tendrán para un contenido dado. También se observó que a menudo lo que falta es el buen uso de los recursos de enseñanza experimentados por los maestros en el aula, logrando así despertar el interés de los estudiantes no solo por el tema, sino por el aprendizaje en general, independientemente del tema expuesto.

Palabras Clave: Ambiente escolar, Lúdico, Herramienta de enseñanza

Abstract

The Institutional Program for Teaching Initiation Scholarships (Pibid) is a federal government action that aims to provide undergraduate students with a practical approach to the daily life of public elementary schools and the context in which they are inserted. Thus, it has been developed by the students of the Faculty of Human Sciences of Sertão Central to develop tools and teaching methods that help in mitigating the difficulties presented in the school space, specifically in the context of science. Thus, this article aimed to present the results obtained through the Program that is being developed in two phases: the first called ambiance and the

second defined by the intervention and realization of playful tools. During the observation phase in elementary schools, Pibid fellows were directed to understand how each sector of the school works, the interaction between them, and how the school physicist can contribute to the teaching process. Students The fellows also had a period in the classroom with the teacher to observe the methodologies used by the teacher, and their efficiency in student learning. Soon after, with the help of teachers, they created playful tools based on science-specific content, and began using these tools as a teaching medium in grades 6 through 9, thus giving students the opportunity to broaden their knowledge and skills. Develop new cognitive and motor skills. Through two playful samples presented, it was realized how effective is the use of this medium to assist students in learning the content, as well as to break paradigms about science, taking that idea of being something boring or difficult to learn, showing that Often the way you teach makes a difference in the concept students will have for a given content. It was also observed that often what is lacking is the good use of teaching resources experienced by teachers in the classroom, thus managing to arouse the interest of students not only for the subject matter, but also for learning as a whole, regardless of the subject exposed.

Keywords: School Atmosphere, Playful, Teaching Tool

Introdução

Desde setembro de 2018, alunos do curso de Ciências Biológicas da Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central (FACHUSC) foram inseridos no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid), onde o mesmo oferece bolsas para estudantes de cursos presenciais que se dedicam ao estágio em escolas públicas, sendo o objetivo antecipar o vínculo entre futuros professores e a sala de aula. Com essa iniciativa, o Pibid faz uma articulação entre a educação superior (por meio das licenciaturas), a escola e os sistemas estaduais e municipais (BRASIL, 2019).

Visto os bolsistas ainda estarem na primeira parte do curso de graduação, onde ainda não participam de estágio supervisionado, participar deste programa foi de grande valia, pois antecipa o contato destes graduandos com as escolas e seu universo, dando a eles a oportunidade de vivenciar experiências únicas nas escolas que estavam inseridos. Tendo como finalidade fomentar a iniciação à docência, o Pibid contribui para o aperfeiçoamento da graduação e licenciaturas, melhorando assim a qualidade da educação pública brasileira (HOLANDA, 2013).

Dentro deste mesmo programa, os graduandos foram orientados a criarem ferramentas lúdicas dentro dos conteúdos de ciência selecionados pelo professor da escola, na tentativa de mostrar a eficiência desse método pedagógico no auxílio dos professores em sala de aula, dando aos alunos do nível fundamental a oportunidade de ver ciências com outros olhos.

Qual a importância das ferramentas lúdicas neste processo? Toda criança que pratica atividades lúdicas desenvolve habilidade, adquire novos conhecimentos e ao mesmo tempo é

estimulada ao interesse em aprender (MALUF, 2008). Por isso o uso desses jogos em sala é tão importante para o desenvolvimento de habilidades dos estudantes, pois o mesmo não só amplia o conhecimento, outros saberes são desenvolvidos.

Além da aquisição de novos conteúdos, as ferramentas lúdicas ajudam as crianças a aprender e respeitar regras, ampliar seu relacionamento social, respeitar seus limites e de outros (MARREIRO, 2016).

Diante disso, o objetivo deste trabalho foi mostrar a importância do Pibid na formação de futuros professores, como também levar esses graduandos a se familiarizar com o ambiente escolar. Por meio de vivências práticas em sala de aula com uso de ferramentas lúdicas, mostrar a eficiência desse recurso no uso didático no processo de ensino aprendizagem, auxiliando o professor de ciências.

Fundamentação Teórica

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid), executado no âmbito da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), tem por finalidade fomentar a iniciação à docência, contribuindo para o aperfeiçoamento da formação de docentes em nível superior e para melhoria de qualidade da educação básica pública brasileira (HOLANDA et al. 2013). Este programa tem sido de grande valia para graduandos em licenciatura, pois tem antecipado seu contato com as escolas e os estimulados a prática da docência.

Os bolsistas que foram inseridos nas escolas por meio do Pibid tiveram a oportunidade de, junto ao professor de ciências, escolher conteúdos para elaboração de ferramentas lúdicas para apoio pedagógico na transmissão destes. O qual deu aos discentes os meios de desenvolverem não só o conhecimento conteudista, mas também habilidades importantes para sua vida estudantil. Pois os jogos lúdicos permitem uma situação educativa de interação, execução de regras e trabalho em grupo, desenvolvendo ações de cooperação (FRIEDMAN, 1996).

A muito se tem a ideia de que o jogar seria apenas distração em sala de aula ou ganha tempo para os docentes; mas as vivências lúdicas tem provado o contrário, quando os professores fazem deste método pedagógico parte de seu planejamento, os resultados se tornam evidentes, onde seus alunos além de gostarem mais do conteúdo, adquirem novas habilidades. O jogo lúdico não deve ser usado como distração para as crianças, mas com o intuito de ajuda-

las a se desenvolver (JACQUIM, 1980).

Salienta-se que, a compreensão do lúdico na área escolar não se realiza apenas como uma atividade recreativa, mas a partir do reconhecimento de seu potencial como recurso pedagógico para o processo de aprendizado. Portanto, é fundamental que os educadores da entendam que, ao brincar os estudantes também aprendem e desenvolvem competências do desenvolvimento pessoal e nas mais diversas áreas da educação (PEREIRA; SOUSA, 2015).

Nesta direção Rizzi e Haydt (2007) afirmam que:

O jogo é uma atividade que tem valor educacional intrínseco... Mas além desse valor educacional, que lhe é inerente o jogo tem sido utilizado como recurso pedagógico. Várias são as razões que levam os educadores a recorrer ao jogo e a utilizá-lo como recurso no processo ensino-aprendizagem: o jogo corresponde a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfaz uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica. A atividade de jogo apresenta dois elementos que a caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo

Também se percebe que o brincar para as crianças por meio de ferramentas lúdicas didáticas, dar a eles um estímulo ao uso da memória. Muitas dessas ferramentas precisam de uma organização mental e materiais a serem lembrados ou partes do conteúdo que está sendo estudado. Ao mesmo tempo o jogo é um incentivo ao uso da linguagem e o desenvolvimento da mesma, porque na maioria desses jogos levados para sala de aula, são jogos a serem realizados em grupos, sendo a comunicação entre eles algo fundamental (KISHIMOTO, 1994).

Mediante toda essa fundamentação teórica, se percebe quão eficaz é esse programa de iniciação a docência, Pibid. Não só para os graduandos que tem a oportunidade de estarem no universo escolar, também aos docentes. Por contar com apoio de universitários em sala de aula para o desenvolvimento de ferramentas lúdicas no auxílio da aprendizagem e aquisição de novas habilidades dos discentes, todos ganham com isso.

Metodologia

Este trabalho consiste numa pesquisa qualitativa de tipo experimental. O campo de pesquisa foi a Escola Estadual Antônio Vieira de Barros, localizada no Bairro Santa Margarida, na cidade de Salgueiro-PE, onde foi realizado um trabalho com alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental, trabalho este feito de setembro de 2018 até junho de 2019.

Na fase de ambientação os bolsistas além de observarem os setores da escola, tinham consigo um acompanhamento de um caderno etnográfico, onde foram feitas anotações das observações, e, por meio de uma entrevista realizada com os autores da escola, pode-se colher informações essenciais para pesquisa. Realizaram-se as seguintes perguntas: a) Qual setor era ocupado pelo funcionário, b) A interação existente entre os setores, c) O envolvimento de cada um no pedagógico da escola e d) As atribuições de seu cargo na escola, e como esse contribuía para instituição como um todo.

Já na segunda etapa do trabalho os bolsistas criaram ferramentas lúdicas com conteúdo de ciências pré-selecionados pelo professor. Com o intuito de usarem esse material de forma didática em sala de aula como auxílio para o ensino aprendizagem, onde por meio desta se esperava que os discentes adquirissem novos conhecimentos e desenvolvessem habilidades motoras e sensoriais. Ferramentas essas que foram criadas do zero pelos bolsistas, o professor de ciências escolhia um conteúdo, passava para os bolsistas, que pensavam numa ferramenta lúdica eficaz para aquisição do conteúdo e desenvolvimento de habilidades múltiplas pelos discentes.

Depois de criadas as ferramentas, os bolsistas planejavam sua apresentação, o tempo que seria gasto, o que pretendia ser alcançado e uma forma de avaliar para ter um retorno do que foi exposto, sabendo-se assim se o objetivo tinha sido alcançado.

Resultados e Discussão

Durante o primeiro período de pesquisa feito na Escola Antônio Vieira de Barros, foi-se frisado observações na parte física, humana e pedagógica, com o intuito de saber o que já vinha sendo feito e o que poderia ser melhorado, isto por meio de sugestões e disposição dos bolsistas de estarem juntos na elaboração de projetos para obter resultados alcançáveis.

Assim, com uma carga horária mensal de 32 horas, os bolsistas começaram um trabalho de ambientação na escola estadual Antônio Vieira de Barros, inserida no Bairro Santa Margarida na cidade de Salgueiro-PE. No primeiro momento foi dada aos bolsistas a oportunidade de conhecer todo o ambiente escolar, sua estrutura física, humana e pedagógica. Nesta fase foi percebido todo o trabalho realizado por cada setor da escola, e, por meio de entrevistas realizadas com os atores da mesma, foram colhidas informações essenciais para o bom andamento da pesquisa e para se adquirir um bom conhecimento de cada ambiente. Porém, na maior parte do tempo esse trabalho de ambientação foi realizado em sala de aula, onde se pode

acompanhar o trabalho desenvolvido pelo professor de ciências do 6º ao 9º ano, seu domínio de sala, recursos pedagógicos utilizados para aprendizagem de ciências e sua didática.

Em fevereiro de 2019 os bolsistas começaram uma nova fase no Programa, onde puderam, com o auxílio do professor, elaborar ferramentas lúdicas para melhor desempenho do ensino aprendizagem dos alunos das séries fundamentais da disciplina de Ciências. Foram duas fazes bem aproveitada, em que os bolsistas não só interagiram entre si e os atores da escola, mas também se apropriaram de uma boa experiência da prática pedagógica. Na parte física foi percebido que muito poderia ser feito para melhorar, dando assim um ambiente mais agradável para os alunos e funcionários, e, mediante essas melhoras no físico da escola, acarretaria numa melhor qualidade do ensino e desenvolvimento dos discentes. Visto a escola não ter biblioteca, quadra de esportes e refeitório, foi percebido que as lacunas dificultam tanto na parte mecânica como pedagógica da escola, pois tudo é realizado ou em sala de aula ou no pequeno pátio.

Diante destas dificuldades, até mesmo as salas de aula e o pátio estão precisando de ajustes. As salas em sua maioria apresentam problemas nos telhados, acarretando que em dias de chuva algumas salas ficam impossibilitadas de ter aula. Também os poucos ventiladores que têm, na sua maioria não funcionam, deixando o ambiente muitas vezes muito quente, tirando assim a atenção dos alunos da aula. Podemos também citar a dificuldade que o professor de educação física tem em ministrar suas aulas esportivas, pois a escola não disponibiliza de quadra de esportes, sendo que os alunos precisam compartilhar da quadra de uso por todos os moradores do bairro, muitas vezes impossibilitando o uso de aulas práticas, ficando só na teoria. Segue um quadro demonstrando os problemas na parte física e sugestões dadas pelos bolsistas para trazer melhores condições de trabalho.

Quadro 1: Problemas e sugestões para parte física da escola Antônio Vieira de Barros, Salgueiro-PE

PROBLEMAS NO AMBIENTE FÍSICO	SUGESTÕES DE MELHORA
Falta de biblioteca	Organizar um espaço confortável, com livros, cadeiras e mesas, tendo uma boa iluminação para o incentivo a leitura, com a ajuda de professores e comunidade escolar, com doações de livros ou rifas para a compra dos equipamentos.

Continua...

PROBLEMAS NO AMBIENTE FÍSICO	SUGESTÕES DE MELHORA

Falta de quadra de esporte	Planejar junto ao professor de educação física atividades lúdicas, brincadeiras e a prática de esportes no ambiente externo da escola.
Ventiladores	Organizar rifas para compra de novos ventiladores e convidar pessoas da comunidade para concerto dos que estão quebrados.
Telhado da escola	Convidar pais de alunos profissionais para o reparo de telhas quebradas e troca das mesmas.

Fonte: Própria (2019)

Falando agora sobre o humano e pedagógico da escola, viu-se o esforço que cada um faz para dá melhores condições possíveis para os alunos, embora se tenha recursos bem limitados. Nas entrevistas que foram realizadas com os atores da escola, foi notado que existe uma boa ligação entre cada setor da escola, sempre havendo uma boa comunicação, para que as coisas aconteçam; diante disso, o real problema é a falta de recursos, ideias e sugestões de se aproveitar melhor o que se tem em mãos para o bom uso pedagógico seria um meio viável para sanar um pouco essa lacuna. Notou-se que muito os docentes queriam fazer, em nível de projetos, feiras de ciências, aula de campo, mas por carências de recursos e investimentos, na maioria dos casos os projetos ficam apenas no papel e não partem para prática.

Se aprofundando mais na parte pedagógica, ficou-se mais restrito aos métodos usados pelo professor de ciências, com alunos de nível fundamental de 6º ao 9º ano. Percebeu-se que o docente tem boas estratégias de ensino, onde ele não se limita apenas a sala de aula, mesmo a escola tendo suas dificuldades na parte física. No período observado foram presenciadas aulas práticas com materiais naturais, custeados pelo próprio professor, pelo fato da escola não ter condições de prover os materiais necessários, nessas aulas práticas foi visto o envolvimento dos alunos e a sua curiosidade em aprender.

O professor organizou uma palestra com um visitante da Fundação de Hematologia e Hemoterapia de Pernambuco (Hemope), quanto à importância da doação de sangue, visto a escola ter uma aluna que estava precisando de tratamentos médicos com o uso de sangue. Neste período também foi feito um trabalho de conscientização pelo bairro com os alunos, distribuindo panfletos que falavam sobre a doação de sangue, atividades essas que os alunos se envolviam totalmente, pois viam na prática o que se tinha estudado na teoria. Percebeu-se assim como são proveitosas essas aulas além das quatro paredes da sala de aula, é notório que o

professor de ciências da escola campo se esforça em mostrar ao seu aluno que ciência está presente no dia a dia e que é muito útil para vida.

Finalmente os bolsistas passaram para segunda fase do programa, onde ferramentas lúdicas seriam desenvolvidas pelos próprios graduandos com base em conteúdos escolhidos pelo professor de ciências da escola campo.

Segundo Tezani (2004), o jogo é fundamental para o estímulo da criatividade da criança, pois quando ela se torna criativa mediante essas ferramentas, a criança passa a conhecer melhor a si própria.

As ferramentas desenvolvidas constaram dois jogos: um quebra-cabeça sobre o conteúdo reino das plantas e um jogo da memória sobre a conservação do meio ambiente. As aplicações das atividades lúdicas proporcionaram aos educandos a atitude de socialização, a competitividade, o cognitivo e o psicomotor. Através das ferramentas lúdicas foi alcançada uma melhoria na aprendizagem no ensino dos conteúdos como uma prática prazerosa de ser aprendido. O jogo pode ter um efeito positivo na criança, lhe trazendo prazer e alegria, também traz efeitos positivos aos aspectos corporais, moral e social da criança, ou seja, é uma ferramenta que verdadeiramente tem bons resultados. (KISHIMOTO, 2017).

Foi percebido durante a aplicação da ferramenta que os alunos além de se envolver na brincadeira, aprendem de forma mais prática os conteúdos o qual a ferramenta lúdica está abordando. Comprovando assim que o jogo é uma excelente ferramenta pedagógica, que auxilia no aprender dos discentes e os proporcionam momentos de alegria. (ANTUNES, 2017).

- Quebra Cabeça do Reino das Plantas

O conteúdo abordado foi sobre as plantas, e o objetivo do jogo foi identificar as partes de uma planta e saber o significado de cada parte. Para tanto, o quebra-cabeça possui 42 peças, os alunos deveriam montar cada peça até formar a figura da árvore correta.

Para a produção do quebra cabeça foram utilizados materiais como: régua cola branca, tesoura, papel guache, impressão de uma árvore em papel fotográfico. Passo a passo para a elaboração da ferramenta: colar a imagem da árvore no papel guache, desenhar as peças do quebra-cabeça no verso do papel guache em seguida recortar as peças (Figura 1A e 1B).

Logo após a montagem do jogo, os alunos foram divididos em equipe de seis pessoas, para cada equipe distribuir o jogo contendo 42 peças, a equipe deverá espalhar as peças na mesa, o professor dará um sinal para que todas as equipes iniciem ao mesmo tempo, vence a equipe

que montar primeiro as peças formando a figura da árvore corretamente.

A ferramenta foi aplicada nas turmas do 7º ano A e B, antes da aplicação houve uma breve explicação do conteúdo o reino das plantas, em seguida foi aplicado à ferramenta (Figura 1C), quando finalizaram o jogo foi feito perguntas relacionado ao conteúdo a cada grupo para avaliar a aprendizagem dos discentes.

De acordo com o resultado da avaliação aplicada, foi evidente o bom resultado da ferramenta, mostrando assim, que esse método pedagógico, quando bem planejado e aplicado de forma correta se obtém o esperado. Foi visto entre os alunos durante a aplicação da ferramenta, não só o envolvimento de cada um deles, mas também o desenvolver de habilidades motoras, sensoriais e afetivas, cumprindo assim o resultado esperado dessa ferramenta didática.

Figura 1. Ferramenta lúdica denominada Quebra cabeça do Reino das Plantas, vivenciada na Escola Estadual Antonio Viera de Barros, Salgueiro-PE. A - Elaboração da primeira ferramenta; B – Montagem do quebra cabeça; C – Estudantes durante aplicação da ferramenta.

Fonte: Própria (2019)

Ao aplicar essa ferramenta, percebeu-se que não foi apenas um passa tempo para os alunos, mas sim uma forma didática de levar o aprendizado de ciências e o desenvolvimento social, pois os mesmos se socializavam entre si. (MALUF, 2003).

-Jogo da Memória

O conteúdo abordado foi conservação do meio ambiente, o objetivo foi identificar o destino correto de cada tipo de lixo por meio da coleta seletiva. O jogo da memória com oito peças, quatro peças com a figura de um coletor diferente e quatro peças com imagens correspondentes a cada tipo de lixo. Para a produção dessa ferramenta os materiais usados foram: tesoura cola branca, papel guache e impressão das figuras de tipos de lixos e coletores. A ferramenta foi elaborada da seguinte forma: imprimir figuras de cada tipo de lixos e figuras dos coletores, colarem as figuras no papel guache para melhor o manuseio das peças, os alunos se dividiram em duplas, para cada dupla foi entregue o jogo da memória com oito peças, cada jogador pegava um par de peças sendo um a imagem de um coletor e o outro o lixo correto de cada coletor, o vencedor será o que tiver mais peças corretas.

Esta ferramenta também se mostrou muito útil na sua vivência em sala, pois como planejada, tinha o seu objetivo específico, que era transmitir conhecimento por meio de jogos didáticos. Nem todo lúdico tem seu aspecto pedagógico, mas sim aqueles que são desenvolvidos com a intenção de trazer uma aprendizagem, ou seja, construir um conhecimento. (ANTUNES, 2011). Observou-se que este jogo foi muito eficaz, pois fez com que os alunos aprendessem as formas corretas de coleta seletiva e pôr em pratica seus conhecimentos em sua comunidade. Visto o bairro onde a escola é inserida ter problemas com o acumulo de lixo nas ruas e em terrenos baldios, percebeu-se o interesse de cada discente sobre o tema abordado, principalmente quando eles estavam participando do jogo da memória em encontrar o tipo de coletor e lixo que se destinaria, pois os mesmo percebiam que em seu bairro não tinha esses tipos de coletores e despertou neles o interesse pelo assunto.

Depois de todas essas ferramentas aplicadas em sala junto ao professor de ciências, viu-se que ferramentas lúdicas podem trazer excelentes resultados para os docentes e discentes como um todo, tirando aquela mentalidade nos alunos do fundamental, que os conteúdos de ciências são chatos, que não tem utilidade para seu dia a dia ou que é uma perda de tempo. Foi percebido no olhar deles ao se utilizar esse método pedagógico o despertar da curiosidade, o querer investigar para se ter novas descobertas, pois eles viram na prática que ciência está em

todo lugar, desde a cozinha da sua casa, até um laboratório científico.

Figura 2. Ferramenta lúdica denominada Jogo da memória sobre a conservação do meio ambiente, Vivenciada na escola Antônio Vieira de Barros, Salgueiro-PE. A- Materiais da segunda ferramenta; B- Elaboração da segunda ferramenta; C- Aplicação na turma.

Fonte: própria (2019)

Conclusões

Depois de todas as observações feitas e das ferramentas lúdicas apresentadas, concluiu-se que o Pibid é uma excelente oportunidade aos bolsistas e as escolas. No caso dos bolsistas os ajuda no seu período de graduação a antecipar sua vivencia na escola e entender melhor como esse universo funciona na sua prática, as dificuldades que os docentes enfrentam e como eles lidam com isso, sem deixar que as barreiras os impeçam de ajudar os discentes na sua vida estudantil. Com certeza esses bolsistas depois destas experiências vividas, serão melhores profissionais no futuro, desempenhando melhor suas atividades, e tendo um olhar mais sensibilizado para causa da educação.

Nesta mesma linha de raciocínio viu-se também quanto à escola ganhou com o trabalho realizado pelos bolsistas, pois os mesmos deram sua parcela de contribuição por levarem sugestões práticas para amenizar problemas na parte física da escola, além de elaborarem ferramentas lúdicas para auxiliar os professores de ciências em suas aulas, ou seja, todos os envolvidos tiveram vantagem com esse trabalho de pesquisa.

Inclusive nas ferramentas lúdicas apresentadas, foi percebida a eficácia em usar esses meios didáticos para ampliar o conhecimento adquirido pelos discentes, ajudando também em seu desenvolvimento motor e afetivo, pois ao jogar as ferramentas lúdicas, eles precisavam interagir com outros colegas de sala e usar todas as suas habilidades. Os bolsistas levarão essas experiências para sua vida acadêmica e para suas vidas profissionais, sendo professores que utilizarão meios contemporâneos para alcançar melhores resultados, e mostrar que o ensino de ciências pode ser mais prazeroso e possível.

Assim, espera-se que o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid) possa dar a outros graduandos, assim como deu a esses bolsistas, a oportunidade dessas ricas vivências nas escolas, explorando o mundo da educação e ao mesmo tempo recebendo estímulos a aderir à profissão da docência como ferramenta de transformação e criação de novos cidadãos capacitados.

Referências

ANTUNES, C. **O Jogo e a Educação Infantil: Falar e Dizer; Olhar e Ver; Escutar e ouvir.** Editora Vozes Ltda, Petrópolis, RJ. 2017.

_____. **Jogos para Estimulação das Múltiplas Inteligências.** Editora Vozes Ltda, Petrópolis, RJ. 2011.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/pibid> . Acesso em julho de 2019.

FRIEDMANN, A. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.

JACQUIM, G. **A educação e o jogo.** São Paulo. Flamboyant, p.7

KISHIMOTO, T. M. (Org) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 7º ed. São Paulo. Cortez, 2003.

_____. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** Editora Cortez, São Paulo, SP. 2017

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **A importância das brincadeiras na evolução dos processos de desenvolvimento humano**. 2003.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades Lúdicas para Educação Infantil**. Editora Vozes Ltda, Petrópolis, RJ. 2008

MARREIRO, A. A. R. **A Importância do Brincar no Desenvolvimento Infantil**. 2016

PEREIRA, D; SOUSA, B. A Contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem de crianças de um CMEI na cidade de Teresina. **Revista Fundamentos**, v.3, n. 2, 2015.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. C. **Atividades lúdicas na educação infantil**: subsídios práticos para o trabalho na pré-escola e nas séries iniciais do 1º grau. 7 Ed. São Paulo: ática, 2007.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento**: aspectos cognitivos e afetivos. 2004.