

CRIAÇÃO DE JOGOS - UM RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE ENSINO POR PROJETOS NO ENSINO FUNDAMENTAL II

Maria Clemência Pinheiro de Lima Ferreira¹
Alex Cosmo Peixoto Soares²
Gabriel Dutra de Jesus Siqueira²
Júlio César Abrenhosa²
Ronaldo Ferreira Moura²
Ubirajara Clayton Ferreira Junior²
Relato de experiência – GT Educação Física

RESUMO: O presente relato tem como objetivo socializar os resultados alcançados na experiência vivida em uma escola municipal da cidade de Anápolis no ensino por projetos, com alunos do Ensino Fundamental II. A ênfase esteve sobre a proposta de criação de jogos na qual o aluno não foi apenas um mero expectador e reproduzidor dos conteúdos, mas teve a oportunidade de participar ativamente do processo de ensino-aprendizagem e desenvolver suas potencialidades no ambiente escolar. Entendemos que a escola deve ser lugar de produção de pensamento e, que para isto, é necessário aplicar métodos ativos de ensino. O projeto criação de jogos buscou desenvolver uma aprendizagem significativa, a partir de uma metodologia contrária ao modelo tradicional de ensino. O ensino por projetos possibilita o envolvimento efetivo do aluno nas ações de aprendizagem. Assim, o projeto teve por objetivo oportunizar o desenvolvimento da criatividade, interação, comunicação, senso crítico e a formação de valores relacionais nos alunos e verificar como se dá a metodologia de ensino por projetos. A criação dos jogos foi estruturada em diferentes partes: elaboração, apresentação, execução, avaliação e registro final. Todas as etapas foram organizadas em cronograma, concluindo com a aplicação de um questionário em que os participantes registraram suas impressões e nível de satisfação em relação ao desenvolvimento do projeto. Os resultados demonstram que este caracterizou-se como uma metodologia em que os participantes obtiveram uma aprendizagem significativa, pois perceberam as possibilidades de transformação de determinado conhecimento. Alguns chegaram a afirmar que utilizariam em outras ocasiões os jogos criados, o que demonstra o caráter da extensão e aplicação do conhecimento para situações do cotidiano.

Palavras – chave: Criação de jogos. Ensino por projetos. Aprendizagem significativa.

INTRODUÇÃO

É eminente a necessidade de erradicar quaisquer manifestações de formalismo dos conteúdos escolares e aplicar amplamente as formas e métodos ativos de ensino (DAVIDOV,1988). Infelizmente, ainda nos dias de hoje, a escola oferece uma educação estática que privilegia a reprodução e memorização de conhecimento.

¹ Mestre em Educação. Professora no Centro Universitário de Anápolis – UniEVANGÉLICA, Anápolis – GO nos cursos de Educação Física e de Pedagogia. Professora de Educação Física no Ensino Fundamental - Colégio Couto Magalhães - Anápolis – GO. Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de iniciação à Docência/PIBID – CAPES. E-mail: cle.pinheiroferreira@hotmail.com

² Acadêmicos do 4º e 5º período do Curso de Licenciatura em Educação Física no Centro Universitário de Anápolis – UniEVANGÉLICA - Anápolis – GO. Bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência PIBID/ CAPES. E-mail: alexcpsoares@hotmail.com/junior-bira@hotmail.com/ferreir_ronaldo@yahoo.com.br/gabriellouke@hotmail.com/juliocesaredfisica1110564@gmail.com

Uma das formas de desenvolvimento do ensino ativo na escola é a metodologia de ensino por projetos. Kilpatrick (1967, apud HIGINO, 2002, apud OLIVEIRA, 2006) propõe que a base da educação está na auto-atividade orientada por meio de projetos que têm por objetivo incorporar ideias ou habilidades a serem executadas para experimentar algo novo e atingir um grau mais elevado de habilidade ou conhecimento. Neste sentido, deve-se negar, portanto a passividade dos educandos diante do conhecimento e defender as situações de aprendizagem aplicadas no desenvolvimento da criatividade, iniciativa e senso crítico.

Os projetos na educação se voltam para a necessidade de um ensino mais significativo. Segundo Ausubel (1963 apud MOREIRA, 2011) a aprendizagem significativa acontece quando um novo conhecimento se relaciona de maneira substantiva, e não arbitrária, à estrutura cognitiva do indivíduo. Ou seja, são novos conteúdos que se relacionam aos conhecimentos prévios do aprendiz, e que se ancoram a conhecimentos que lhe são relevantes.

Desse modo, frente aos desafios do Programa Institucional de Incentivo à Docência – PIBID/UniEVANGÉLICA em uma escola municipal da cidade de Anápolis, elaboramos um projeto em que o ambiente escolar pudesse se tornar um espaço para o estímulo à criatividade, iniciativa e senso crítico possibilitando experimentações e vivências nas aulas de Educação Física, por acreditar ser esta uma possibilidade de ensino ativo que promove aprendizagem significativa.

O projeto foi denominado “Criação de Jogos” surgiu da percepção de que a escola precisa ser espaço para produzir pensamento independente, elevando o nível do processo de ensino e educação, como afirma Davidov (1988).

A proposta foi desenvolvida com as turmas dos 7º anos e os alunos destas turmas tiveram a oportunidade de serem protagonistas no processo de ensino-aprendizagem, criando novos jogos e alterando as regras de jogos existentes. O objetivo principal foi desenvolver uma aprendizagem significativa, impulsionando a criatividade, interação, comunicação, senso crítico e a formação de valores relacionais a partir da elaboração e criação de jogos.

METODOLOGIA

Os primeiros passos do projeto foram dados nas reuniões realizadas no Centro Universitário de Anápolis, onde formamos os grupos de ações do PIBID e iniciamos um estudo do espaço escolar.

Realizamos um diagnóstico e entendemos que o projeto “Criação de jogos” seria viável e inovador no contexto escolar.

Com intuito de criar vínculos com os alunos do 7º ano, acompanhamos as aulas ministradas pela professora de Educação Física e realizamos atividades lúdicas de quebra-gelo para depois apresentarmos o projeto na íntegra.

Na aula seguinte, realizamos um jogo conhecido com algumas variações. A cada possibilidade os alunos se mostravam mais empolgados. A partir dessa aula, percebemos que os alunos se interessaram pela proposta e que o projeto poderia gerar aprendizagem significativa. Planejamos e executamos o projeto em cinco etapas:

Elaboração: Dividimos a turma em grupos para pensarem a respeito de jogos que poderiam ser criados ou modificados; isto foi feito com intervenções dos bolsistas e da professora de Educação Física. Os alunos discutiam, davam novas ideias e sugestões. Foram desafiados a fazer os primeiros registros, descrevendo como seria o jogo. Para organizar as apresentações foi feito um sorteio.

Apresentação: Nessa etapa do projeto, a cada aula um grupo apresentava para a turma o jogo criado. À medida que isto ocorria, simultaneamente aconteciam mais duas etapas.

Execução: Cada grupo organizou a prática do jogo. Com apoio dos bolsistas organizavam os espaços necessários e materiais adaptados (garrafas pet, latões de lixo e bandeiras feitas de jornal etc). Toda a sala teve a oportunidade de vivenciar os jogos criados.

Avaliação: Aconteceu simultaneamente à apresentação e execução dos jogos. Foi um momento de contribuições e sugestões em que todos os alunos da turma participavam com dicas para os jogos vivenciados. Fazíamos intervenções ressaltando valores relacionais como comunicação, cooperação, senso crítico e ética.

Descrição e registro final: Depois de executado e aprovado, o jogo criado foi descrito na forma final. Os próprios alunos descreveram passo a passo incluindo as modificações vivenciadas. Fizemos as correções necessárias no texto, digitamos os jogos de forma padronizada e entregamos de volta para que cada grupo ilustrasse sua página.

Todos os jogos foram compilados e encadernados gerando um livreto, que recebeu o nome “Conheça Nosso Jogo”. A coletânea contou com a descrição de onze jogos. Cada página foi composta pelo nome do jogo, nome dos autores, desenvolvimento e ilustração. Um exemplar foi entregue a todos os envolvidos no dia do encerramento. Na ocasião, foi realizado um evento reunindo as duas turmas participantes em um interclasses utilizando dois jogos criados por cada sala, à escolha da turma, e um momento de confraternização que contou com a participação da diretora e coordenadora da escola, os bolsistas e a coordenadora do PIBID.

RESULTADOS

Com o intuito de avaliar as impressões deixadas pelo projeto, entregamos um questionário com perguntas fechadas para os alunos. Os dados a seguir referem-se aos resultados. Foram 51 alunos que responderam a perguntas a respeito da satisfação, dificuldades e aprendizados durante a participação no “Projeto Criação de Jogos”.

A primeira pergunta do questionário buscava saber sobre a satisfação dos alunos participantes. Pode-se dizer que o projeto foi visto de forma positiva pelos estudantes, pois 94% dos que responderam o questionário disseram que gostaram do projeto conforme representado na Figura 1.

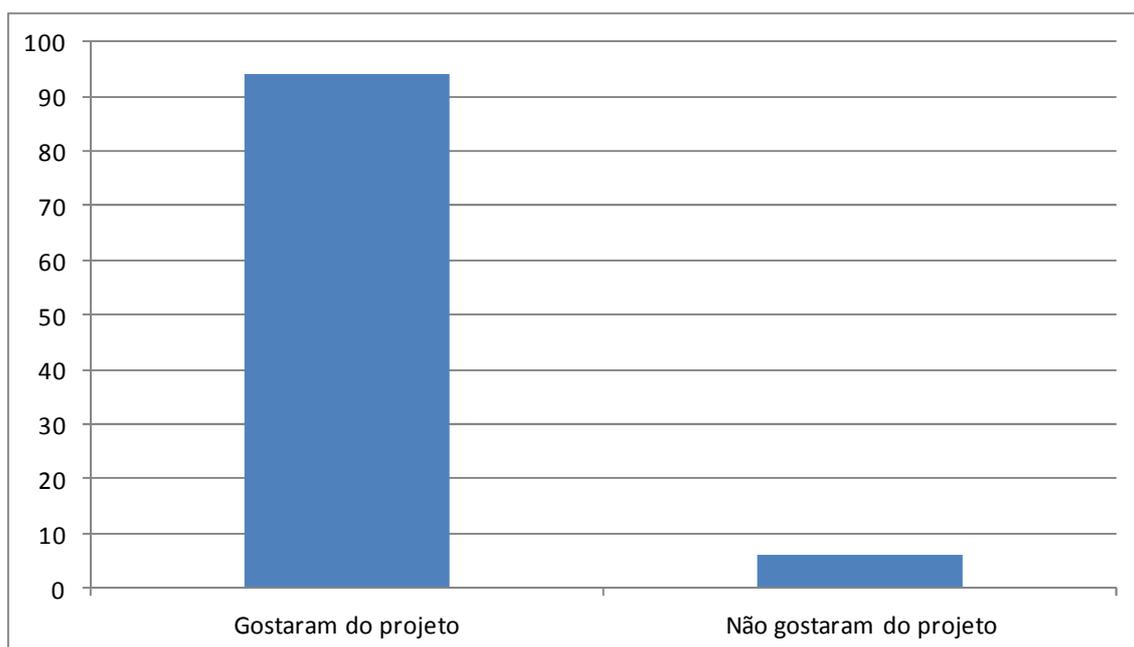


Figura 1 – gráfico sobre a satisfação dos participantes sobre o projeto.

O resultado satisfatório quanto à aceitação do projeto, demonstra que os métodos ativos de ensino envolvem os alunos, despertando o interesse da maioria deles, uma vez que se vêem como participantes e autores, ou seja, não estão em posição de passividade.

A segunda pergunta buscava saber se os alunos utilizariam os jogos criados para se divertir com os amigos, vizinhos ou parentes. Como está representado na Figura 2, dos alunos participantes, 69% respondeu que pretende utilizar os jogos em outras ocasiões. Em conversa informal, alguns alunos disseram que iriam sugerir os jogos nas aulas de Educação Física no ano seguinte.

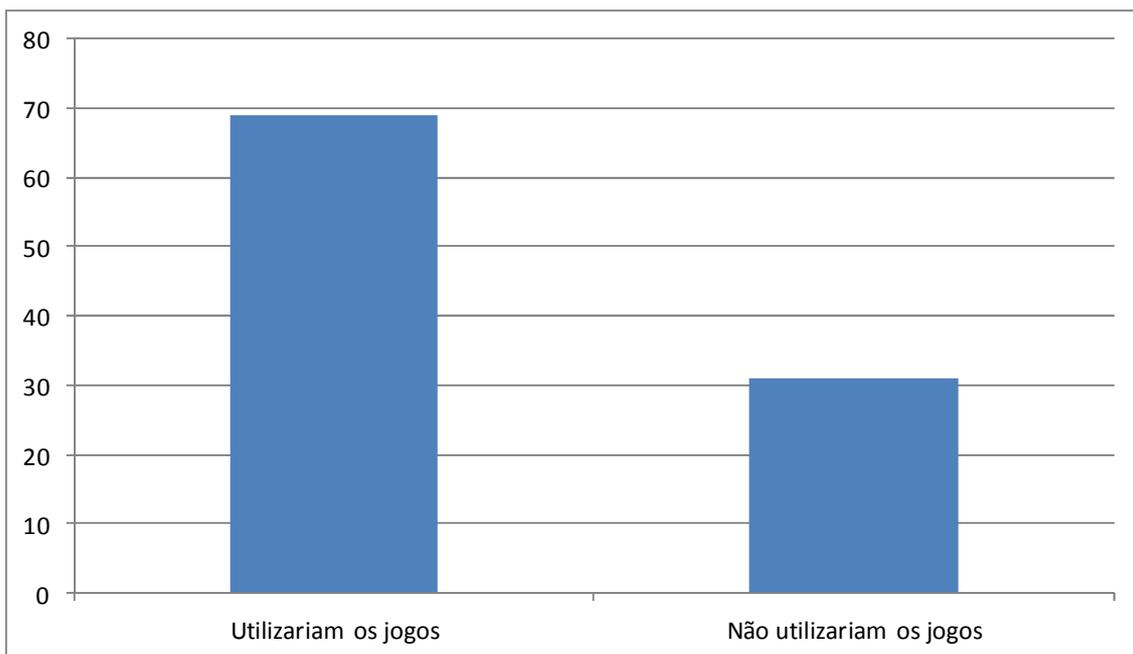


Figura 2 – gráfico sobre a utilização dos jogos criados no projeto.

O presente resultado demonstra que a aprendizagem se tornou significativa, pois que um novo conhecimento se relacionou à estrutura cognitiva do aluno. Ele tem a intenção de fazer uso do que foi aprendido na escola em outras situações de seu cotidiano. Tal fato tem caráter relevante, pois demonstra que o conhecimento produzido na escola poderá ser-lhe útil em sua realidade posteriormente.

A terceira pergunta do questionário buscou investigar quais as maiores dificuldades dos alunos no momento da elaboração do jogo. 35% dos alunos assinalou que a maior dificuldade encontrada foi o trabalho em equipe, seguida do medo de críticas com 29% e o julgamento de que possui pouca criatividade com 26%. 10% assinalaram outras dificuldades conforme representa a Figura 3.

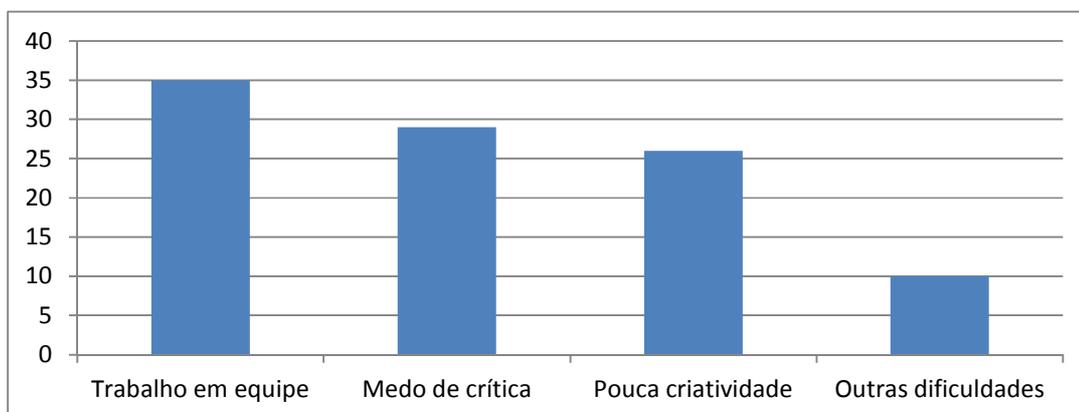


Figura 3 – gráfico a respeito das dificuldades dos alunos em criar o jogo.

Muito provavelmente este resultado reflete o receio e a dificuldade que os alunos têm de agir como sujeitos na aprendizagem escolar, sendo mais cômodo receber o que o professor tem a oferecer.

A quarta pergunta investigou quais aprendizagens os alunos obtiveram com o projeto. A Figura 4 demonstra que 41% dos alunos afirma que aprendeu a competir, enquanto 21,5% afirmou que aprendeu a cooperar, 21,5% que melhorou no aspecto de comunicação, 10% que aprendeu a respeitar o colega e 6% não respondeu a pergunta. Tais dados apontam uma realidade inegável presente nas aulas Educação Física: a competição.

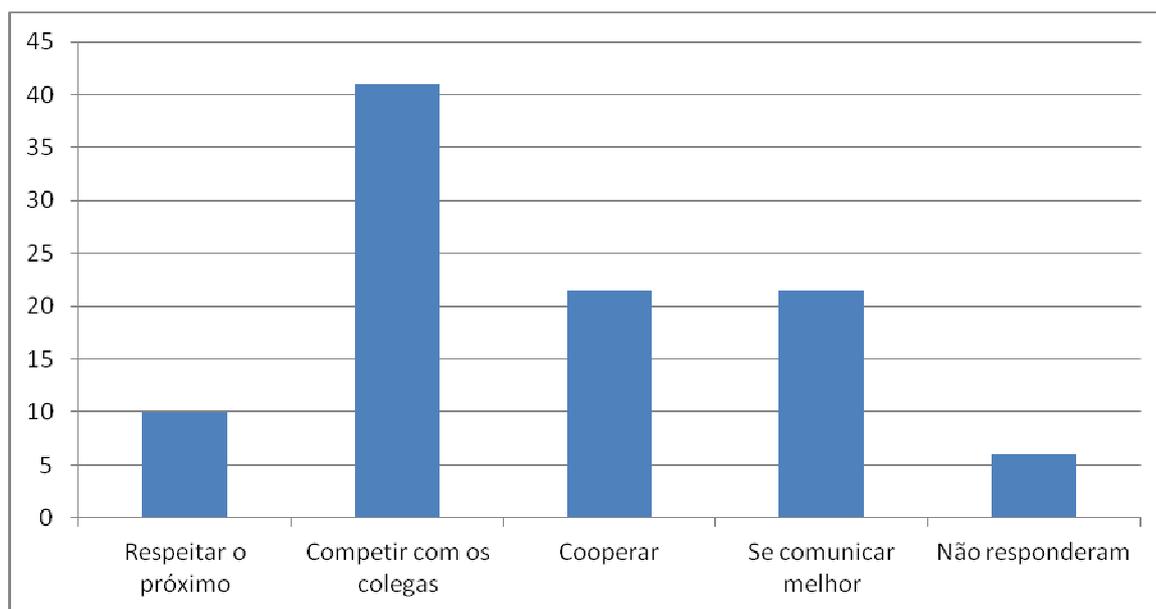


Figura 4 – gráfico a respeito do aprendizado dos alunos com o projeto.

Embora tentássemos desenvolver muito mais um comportamento de cooperação, a competitividade ficou destacada. Este fator pode estar associado às questões culturais e históricas herdadas do modelo esportivista, onde os professores tratavam as escolas como clubes e os alunos como atletas (SOARES et al, 2009). Sendo assim, seria utópico de nossa parte tentar mudar em apenas três meses a cultura inserida ainda hoje no contexto escolar. Esse processo demanda tempo e necessita de profissionais capacitados que acreditem na prática da docência permeada de propostas metodológicas inovadoras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente relato de experiência demonstrou que o ensino por projeto é uma possibilidade de trabalho voltado para o conteúdo Jogos nas aulas de Educação Física. Além dos resultados dos dados coletados, foi possível perceber por meio de conversas informais, que os alunos se sentiram valorizados ao perceberem a própria aprendizagem expressa no

material produzido. A elaboração de jogos e todo o processo para que chegasse ao produto final, contribuiu para que os alunos refletissem as possibilidades de transformação da realidade. Foram instigados à criatividade, expressividade, senso crítico e respeito mútuo.

Reconhecemos a importância do projeto desenvolvido, o qual influenciou também na formação dos bolsistas. Normalmente o docente é mais orientado na sua forma de trabalhar pela teoria do cotidiano do que pelas teorias científicas (CASTRO; FLEITH, 2008). No entanto, na organização do ensino, percebemos a importância de aliar os passos da aplicação da metodologia por projetos e concretizá-la na prática.

A direção da escola, os professores e colaboradores receberam o projeto de forma positiva. Em depoimento informal, a professora supervisora relatou que:

(...) Com as ações do PIBID Subprojeto de Educação Física foi possível oferecer aos alunos novas vivências nas aulas. Vi no projeto a oportunidade de uma formação continuada, pois consegui adquirir novos conhecimentos e pretendo realizar no próximo semestre este mesmo projeto na outra escola em que trabalho.

Como bolsistas consideramos toda a experiência como válida. Durante o processo fomos instigados a uma postura de ação-reflexão-ação, em busca de uma prática pedagógica reflexiva. Pudemos comprovar os resultados de uma metodologia ativa de ensino por meio da execução de um projeto didático.

REFERÊNCIAS:

CASTRO, J. S. R.; FLEITH, D. S. Criatividade escolar: relação entre tempo de experiência docente e tipo de escola. *Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional (ABRABPEE)*, vol. 12, n. 1, jan./jun., 2008: 101-118.

DAVYDOV, V.V. *Problemas do ensino desenvolvimental: a experiência da pesquisa teórica e experimental na psicologia*. Tradução. Freitas & Libâneo. Moscou: Editorial Progresso, 1988.

MOREIRA, M, A. Aprendizagem significativa: um conceito subjacente. *Revista/Meaningful Learning Review* – V1(3), pp. 25-46, 2011. Disponível em: <http://www.if.ufrgs.br/asr/artigos/Artigo_ID16/v1_n3_a2011.pdf>. Acesso em: 15 de nov.2012.

OLIVEIRA, C, L. *Significado e contribuições da afetividade no contexto da Metodologia de Projetos na Educação Básica*. 2006. Dissertação de Mestrado. CEFET – MG, Belo Horizonte - MG, 2006. Disponível em: <http://www.tecnologiadeprojetos.com.br/banco_objetos/%7BF2792D2A-C83F-4ABC-BEFD4ABE1940689F%7D_Pedagogia%20Metodologia%20de%20Projetos%20%20Cap%202%20%20Disserta%C3%A7%C3%A3o%20da%20Cacilda.pdf> Acesso em 30 de março de 2013.

SOARES, C.L.; TAFFAREL, C.N.Z.; VARJAL,E.; CATELLANI FILHO,L; ESCOBAR, M.O. & BRACHAT,V. *Coletivo de autores. Metodologia do ensino da Educação Física*. 5.ed. São Paulo: Cortez, 2009.