



“Brinquedoteca itinerante: diversão, ensino e aprendizagem nas escolas do município de Salvaterra” como espaço de formação extensiva na universidade

Ana Cristina da Silva Santos¹
accristinasantos@gmail.com

Ronilson Freitas de Souza²
ronilson@uepa.br

1 Graduada em Biblioteconomia, Bibliotecária da UEPA – Câmpus XIX- Salvaterra.

2 Doutor em Química, Professor do Programa de Pós- graduação em Educação e Ensino de Ciências na Amazônia da UEPA – Câmpus XIX- Salvaterra.

RESUMO

Este relato aborda a aplicação de atividades pedagógicas itinerantes, cujo objetivo é contribuir para a aprendizagem de alunos de escolas municipais. A metodologia empregada no projeto foi a pesquisa-ação, tendo como etapas: quebra-gelo; contação de história; atividades com jogos didáticos. Os resultados alcançados destacam que as ações desenvolvidas oportunizaram uma aprendizagem diferenciada baseada em atividades lúdicas, que ajudaram a ampliar a capacidade de construir sentido e significado para os conteúdos curriculares.

Palavras-chave: Extensão Universitária. Atividade Pedagógica Itinerante. Educação Básica. Ilha de Marajó.

ABSTRACT

The current study describes the application of itinerant pedagogical activities, whose objective is to contribute to the learning of students from municipal schools. The methodology used in this study is action research, taking steps: icebreaker; storytelling; and, activities with educational games. The results showed that the actions developed provided a differentiated learning based on playful activities, which helped to improve the ability to build sense and meaning for the school curricular contents.

Keywords: University Extension. Itinerant Pedagogical Activity. Basic Education. Marajó Island.

1 Relato de experiência

A Universidade do Estado do Pará (UEPA), em seu Plano de Desenvolvimento Institucional 2017-2027, estabelece como meta a ampliação e promoção de “ações extensionistas integrando universidade e comunidade nas áreas de educação, esporte, tecnologia, saúde, ambiente, arte e cultura” (UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ, 2017, p. 34). Para desenvolver ações de extensão, a UEPA desenvolveu o Programa Campus Avançado, por meio da Pró-Reitoria de Extensão (Proex), como forma de apoiar financeiramente projetos de extensão realizados pelos câmpus.

Nesse contexto, surge o projeto “Brinquedoteca Itinerante: diversão, ensino e aprendizagem nas escolas do município de Salvaterra” com o intuito de realizar atividades pedagógicas itinerantes e contribuir para a aprendizagem dos alunos de escolas de Educação Infantil e de Ensino Fundamental Menor do município de Salvaterra, localizadas no Arquipélago do Marajó.

Para a execução, o projeto contou com o engajamento e apoio da UEPA, da coordenação do câmpus e servidores do Câmpus XIX-Salaterra: contribuindo com a confecção de documentos necessários para as visitas, limpeza e organização do material a serem utilizados durante as visitas; da Secretaria de Educação do Município de Salvaterra (SEMED): desde o planejamento, cronograma e execução do projeto ao transporte utilizado no deslocamento dos graduandos; da direção e do corpo docente das escolas Tito Leão de Paula, São Veríssimo, Doralice das Neves Figueiredo e Semente do Saber, durante a definição do cronograma e execução da ação.

O projeto ocorreu durante o período de agosto a outubro de 2019, nos turnos manhã e tarde. A metodologia empregada no projeto foi a pesquisa-ação, definida por Gil (2017) como sendo aquela que ocorre através do envolvimento dos sujeitos (autores e colaboradores) para a construção, realização e desenvolvimento da pesquisa. Diante disso, o projeto pode englobar nas atividades realizadas durante a ação os 20 graduandos (bolsistas e voluntários), que ficaram responsáveis pelo planejamento, intervenção e modificação das atividades durante sua realização, com o intuito de alcançar de maneira eficaz o objetivo de cada atividade. Esta ação contou com a participação de 215 alunos (na faixa etária de 5-10 anos) das turmas do maternal II ao 5º ano do fundamental menor das escolas atendidas. As ações ocorreram em três etapas: 1. Quebra-gelo; 2. Contação de história; 3. Atividades com jogos didáticos, as quais são descritas abaixo.

A dinâmica do quebra-gelo foi realizada como forma de construir o vínculo entre os sujeitos envolvidos, a realização do aquecimento do grupo e construção de um contexto (TINOCO; CLAÚDIO; SOUSA, 2014). No início da atividade do quebra-gelo, os graduandos reuniram as turmas em um único ambiente, fazendo a apresentação da equipe executora e das crianças, de forma lúdica com o uso da atividade do brinquedo cantado, com músicas calmas de acolhida. A segunda fase da atividade trabalhou com a coordenação motora e a identificação do corpo humano, como alongamento, centralidade do corpo, movimento, expressividade e subjetividade, como intuito de construir a identidade e vivência entre o outro, meio e si próprio, em um universo lúdico infantil (ALMEIDA, 2017). A Figura 1 representa a atividade do quebra-gelo, etapa de extrema importância para que houvesse a socialização e o desenvolvimento das etapas posteriores.

Figura 1: Atividade do quebra-gelo

Fonte: Imagem original dos autores.

A segunda atividade foi a contação de história, na qual foi contada e recontada a lenda folclórica do Curupira, escolhida por proporcionar às crianças o entendimento e a importância da preservação do meio ambiente, da fauna e da flora, que são elementos comuns na região do Marajó, permitindo a melhor compreensão do meio em que vivem. Contando com a confecção de painéis e paramentos, para caracterização dos personagens, dando mais veracidade à história e aguçar a imaginação das crianças, conforme apresentado na Figura 2, em que se expõe a atividade de contação de história.

Figura 2: Atividade Contação de História

Fonte: Imagem original dos autores.

Na terceira etapa ocorreram as atividades com os jogos didáticos, conforme apresentado na Figura 3, com o propósito em estimular o raciocínio lógico e cognitivo das crianças. Para a realização dessa etapa, os graduandos trabalharam com as crianças as habilidades cognitivas de concentração, atenção e manipulação de jogos. Os alunos foram divididos em grupos de quatro integrantes. Cada grupo foi supervisionado por um graduando que assumiu o papel de mediador, intervindo quando necessário, contribuindo com o direcionamento correto no cumprimento e conclusão da atividade.

Figura 3: Etapa com o uso dos jogos educativos

Fonte: Imagem original dos autores.

O projeto tornou-se uma oportunidade para os graduandos praticarem a mediação, atribuindo-os formas metodológicas de ensino-aprendizagem e alternativas didáticas auxiliares, que poderão ser usadas quando os voluntários dos cursos de Pedagogia e Ciências Naturais estiverem no exercício de suas profissões, além de garantir aos discentes a troca de conhecimento e informação, desenvolvendo atividades de planejamento, organização, confecção de material e execução de atividades. O projeto levou para as crianças atendidas a oportunidade de autonomia, do desenvolvimento cognitivo, a análise e o entendimento a sua maneira na hora da execução das ações, somente sendo corrigidas para obter êxito na atividade.

É importante frisar que no decorrer das atividades a direção das instituições atendidas viram o projeto como uma grande oportunidade de levar às escolas o apoio e acolhimento educacional da Universidade. Ademais, as professoras das turmas atendidas destacaram que eram uma oportunidade de aprendizagem docente, e deram suporte à execução quando necessário.

Cabe ressaltar que o projeto “Brinquedoteca Itinerante: diversão, ensino e aprendizagem nas escolas do município de Salvaterra” é uma iniciativa que tem como proposta apresentar possibilidades que venham garantir a aprendizagem por meio de atividades lúdicas, as quais estimulem a autonomia e a interação entre os alunos (crianças) e mediadores (graduandos/professores). Porém, é necessário expor a importância de que essas ações pudessem ocorrer de forma contínua e recorrente, durante períodos maiores, visto que mensurar aprendizagem é algo que leva tempo e precisa de estudos e observações mais profundas.

Referências

ALMEIDA, Fernanda de Souza. Siga o mestre: reflexões sobre dança, imitação e educação infantil. **Revista Contemporânea de Educação**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 25, p. 504-520, set./dez. 2017. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/view/3650/pdf>. Acesso em: 10 maio 2020.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

TINOCO, Rui; CLAÚDIO, Débora; SOUSA, Nuno Pereira de. **PASSE.psi dinâmica de grupos**: uma listagem de boas práticas. Porto: Administração Regional de Saúde do Norte, 2014. Disponível em: <http://comun.rcaap.pt/bitstream/10400.26/6542/1/PASSE%20psi2.pdf>. Acesso em: 10 maio 2019.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ. **Plano de Desenvolvimento Institucional 2017-2027**. Belém, PA: UEPA, 2017. 202 p.