

Intervenção

Semana de Recepção aos Calouros

23 a 27 de março de 2015

Jogo da Mentira

Autores: Bruna Barcelos e Rutilene Carmo.

CONTEXTUALIZAÇÃO

O modo como os alunos se integram ao contexto do ensino superior faz com que eles possam aproveitar melhor (ou não), as oportunidades oferecidas pela universidade, tanto para a sua formação profissional, quanto para o seu desenvolvimento psicossocial. Estudantes que se integram acadêmico e socialmente desde o início do seu curso têm possivelmente mais chances de crescerem intelectual e pessoalmente do que aqueles que enfrentam mais dificuldades na transição à universidade (Teixeira et al, 2008).

O Jogo, a brincadeira e o brinquedo, tudo isso pode ser útil para estimular o desenvolvimento do aluno, para Santos (1999), a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colaborando para uma boa saúde mental, prepara para o estado fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

As habilidades que serão desenvolvidas pelos alunos são a cooperação através do respeito em responder as questões, raciocínio lógico para responder corretamente as questões e a ampliação do conhecimento na área de Ciências Biológicas.

CONHECIMENTOS MOBILIZADOS

Os conhecimentos que serão mobilizados pelos alunos são referentes à matéria de ciências Biológicas, mais especificamente zoologia.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Inicialmente, a Escola Marques Luz será apresentada para os calouros de Ciências Biológicas Licenciatura da Unipampa – São Gabriel, mostrando os principais espaços do colégio como: a sala dos professores, a biblioteca, o pátio, o minhocário feito em conjunto com o Pibid, os laboratórios de informática e de Ciências e por último o audiovisual. Na última sala apresentada os bolsistas realizarão uma apresentação em slides sobre o programa Pibid, com explicações sobre como funciona o programa e algumas atividades feitas em 2014.

Após as apresentações iniciais sobre o Pibid, será feita uma brincadeira com uma turma de alunos da Escola sobre o dia da mentira (que será na semana seguinte). A atividade consiste em uma apresentação de slides com várias afirmações sobre animais disponíveis no acervo do Marques Luz e da Unipampa e descobrir se os alunos conseguem ou não distinguir o certo e o errado, anotando todas as respostas da turma. Esta parte da atividade será feita na sala de audiovisual. Após o término das perguntas, levaremos os alunos ao laboratório de ciências, onde todos os animais estarão disponíveis para ver-se o que era verdade e o que era mentira e mostrar aos alunos qual foi a “porcentagem” de erros e acertos.

Após a turma sair, será feita uma roda de conversa com os calouros conversando acerca de como foi a primeira experiência na docência dentro de uma Escola para eles.

Registro da Intervenção

Os calouros primeiramente conheceram os espaços da Escola como a sala dos professores, a biblioteca, o áudio visual, o pátio, o laboratório de informática e por fim, o laboratório de Ciências. Dentro do laboratório houve a apresentação das bolsistas Bruna e Rutilene e da supervisora Stefânia, com uma breve conversa sobre como funciona o Pibid e por qual motivo eles haviam ingressado na licenciatura, obtendo-se um resultado bem positivo, pois todos os acadêmicos mostraram-se realmente interessados na área.

A intervenção aplicada no dia 26 de março de 2015 para o 2º ano do ensino médio, turno da manhã, teve ajuda dos bolsistas que anotavam as respostas dadas pelos estudantes e total cooperação dos alunos, que participaram do jogo com seriedade, errando somente uma das perguntas (Figuras 1 e 2). Após terminarem as perguntas, foram revisadas as perguntas através dos exemplares de animais do laboratório (Figura 3).



Figura 1: Alunos do 2º ano respondendo as perguntas.



Figura 2: Ao fundo, caloura auxiliando na contagem de pontos de cada equipe.



Figura 3: Bolsista revendo as questões com os alunos através da observação de animais.

Aproveitando a temática, a intervenção também foi aplicada para o 2º ano do ensino fundamental do turno da manhã, no dia 11 de maio (Figura 4). Como os alunos são muito pequenos, acabaram errando mais perguntas que os do ensino médio, mas mostraram-se mais interessados na parte em que os animais foram mostrados, inclusive pegando na mão sem medo (Figura 5). Frisou-se a importância de preservar os animais como cobras e sapos, pois geralmente eles acabam criando medo e nojo dessas espécies pelo o que lhes é ensinado pelos familiares.



Figura 4: Bolsista fazendo as perguntas do jogo para as crianças.



Figura 5: Alunos tocando num espécime de aranha caranguejeira.

AVALIAÇÃO

A avaliação deu-se através da participação dos alunos da Escola Marques Luz e dos calouros da Unipampa – São Gabriel em suas respectivas atividades, constatando-se a postura e o interesse, as respostas dadas pelos alunos e também o relato de experiência dos calouros. Os acadêmicos foram cooperativos auxiliando na realização da atividade e comentaram ter gostado de participar da intervenção. Os estudantes (tanto os do ensino médio, quanto do ensino fundamental) demonstraram bastante interesse e conhecimento sobre o assunto abordado, participando do jogo com seriedade e mostrando interesse em ver os exemplares de espécimes que existem no laboratório.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

TEIXEIRA, M.A.P.; DIAS A.C.G.; WOTTRICH S.H.; OLIVEIRA, A.M. **Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional (ABRAPEE)**. v.12, n. 1, p.5-202, 2008.

SANTOS, S. M. P. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.