



COLÔNIA DE FÉRIAS – JOGOS E BRINCADEIRA SOCIOINTERATIVAS

Área Temática: Área 4 Educação

Joicemara Severo Silveira (Coordenadora da Ação de Extensão)

Joicemara Severo Silveira¹
Aline Keryn Pin²
Ana Cristina Bochnia Cabral³

Palavras-chave: Jogos, Educação, Integração.

Resumo: As atividades didáticas, como jogos e dinâmicas em grupo, desenvolvem a autoexpressão infantil, além de proporcionar aquisição de novos conhecimentos e promove a sua socialização. O referido projeto de extensão “Jogos e brincadeiras sociointerativas” pretendeu trabalhar, com participantes surdos e ouvintes pertencentes à comunidade surda na faixa etária de 5 a 16 anos; propiciar a integração social e desenvolver seus estímulos, pois é por intermédio de tais atividades e brincadeiras que as crianças preparam-se para adquirir novas experiências e aquisição de conhecimentos. Assim sendo, o projeto foi desenvolvido em dois meses incluindo organização, desenvolvimento e conclusão de atividades e executado em dois períodos: dia 17 e 18 na Casa Lar – Dorcas e do dia 21 a 24 de janeiro de 2013, na Escola Bilíngue de Surdos - APADA no período vespertino, ambas as instituições localizadas no município de Toledo. As atividades foram organizadas de forma dinâmica e lúdicas e contemplaram diversos recursos metodológicos, tais como: origami, teatro, brincadeiras, jogos de interação social e descontração. Outro intuito do processo foi estreitar os elos da Educação Superior com a comunidade, a partir do momento que integra a instituição Unioeste, Escola Bilíngue de Surdos e Casa Lar. Tais momentos possibilitaram a estimulação de troca de experiências entre surdos e ouvintes; a promoção de momentos de

¹ Coordenador da Ação de Extensão: Especialista em Libras (Facinter); Especialista em Educação (Faculdade Dom Bosco); UNIOESTE/Campus Toledo; Docente horista (Faculdade Sul Brasil). Membro do Grupo de Pesquisa: Educação, Cultura e Cidadania; Membro do Programa Institucional de Ações Relativo às Pessoas com Necessidades Especiais (PEE/ Campus Toledo). E-mail: joice.ssilveira@hotmail.com.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação *stricto sensu*, Nível Mestrado em Educação pela UNIOESTE; Graduada em Pedagogia pela UNIOESTE; Agente Universitário da UNIOESTE/Campus Toledo. Membro do Grupo de Pesquisa: Educação, Cultura e Cidadania; Membro PEE/ Campus Toledo). E-mail: alinekerynpin@gmail.com.

³ Graduada em Ciências Sociais pela UNIOESTE; Bolsista do Laboratório Multiusuário da Unioeste – Fase 1; Membro do Grupo de Pesquisa: Educação, Cultura e Cidadania; Membro PEE/ Campus Toledo). E-mail: bochniacabral@hotmail.com.

descontração, aprendizagem e socialização entre os participantes e a substituição da ociosidade no período de férias escolar por momentos de significação individual, social e escolar.

Introdução

O presente projeto de extensão desenvolveu-se a partir da necessidade de interação e aproximação entre a universidade e a comunidade externa, com o apoio da Escola Bilíngue para Surdos – APADA, e Casa Lar – DORCAS, entidades do município de Toledo. Tal ação aconteceu em parceria ao Programa Institucional de Ações Relativas às Pessoas com Necessidades Especiais – PEE/ *Campus* Toledo.

Foram propostas atividades didáticas, como jogos e dinâmicas em grupo, pois tais, desenvolvem a autoexpressão da criança, na aquisição de novos conhecimentos e na sua socialização. As atividades como: contação de histórias, confecção de materiais e jogos pedagógicos cativam a sede de descoberta. Segundo Almeida (1981, p. 24) a “necessidade de conhecer, de agir, de realizar, e essa sede de descoberta que caracteriza a criança quando ultrapassam os seis anos de idade, torna-se característica indispensável para o seu desenvolvimento físico, intelectual e social”.

É essencial na infância o momento da brincadeira e do jogo didático, pois lhe propicia benefícios tais como, seu desenvolvimento físico com o aperfeiçoamento de movimentos comuns e seu desenvolvimento intelectual; por meio de jogos pedagógicos a criança supera barreiras com naturalidade, assim como internaliza conhecimentos que eram exteriores a ela, contribui também no seu desenvolvimento social, de forma a enriquecer sua personalidade, desenvolver a colaboração e participação coletiva, afetividade, motivando a aprendizagem e propiciando a assimilação de regras e disciplina.

Quanto ao processo de motivação torna-se evidente o envolvimento de um aluno quando este encontra-se devidamente motivado, pois a partir da motivação o processo de aprendizagem acontece de forma significativa e prazerosa. Segundo Ribeiro (2006, p. 69)

(...) uma preocupação permanente do pedagogo é a de conseguir os processos motivacionais que caracterizam determinados sistemas e, a partir daí estruturar ações que elevem o nível de envolvimento das pessoas com sua própria aprendizagem e, em consequência, com seu próprio desempenho.

Diante de tal contexto, a Colônia de Férias tinha como intuito envolver os participantes nas atividades proposta buscando através do prazer e ludicidade o bem estar e a estimulação da aprendizagem e aquisição de novos conhecimentos, pois “motivar pessoas implica lembrar que cada um tem motivos diversos para realizar uma tarefa e, a partir desses motivos, mobiliza mais ou menos energia ao realizá-la” (RIBEIRO, 2006, p.70).

Um pilar do desenvolvimento das atividades foi a dinâmica de jogos educativos, no entanto para tal abordagem é essencial que o professor tenha claro o conceito de jogo e com que objetivo pretende dinamizar o jogo no ambiente escolar.

Ultimamente o termo jogo vem sendo utilizado de forma errônea, pois se

confunde com “competição” no seu sentido popular da palavra, ou seja, baseado no senso comum, por exemplo: um jogo entre dois times de futebol. Do ponto de vista educacional, o termo jogo é utilizado como sinônimo de brincadeira e visa estimular o crescimento e a aquisição de conhecimentos do educando. Por meio deste, pode-se exaltar as regras de convívio, a flexibilidade do pensamento, promover uma relação interpessoal e estimular a alegria.

Os jogos educativos devem ser dinamizados de maneira que possam, simultaneamente, ensinar e divertir relacionando-se com a vida. Para Celso Antunes (2003, p.11),

Jogos bem organizados ajudam a criança a construir novas descobertas, a desenvolver e enriquecer sua personalidade e é jogando que se aprende a extrair da vida o que a vida tem de essencial. Nesse sentido toda a essência do jogo se sintetiza em suas regras, pois é operando dentro de algumas regras e percebendo com clareza sua essência que vivemos bem e nos relacionamos com o mundo. Jogar é plenamente viver.

Portanto, no momento em que o professor proporciona ao aluno o contato com jogos educativos está, ao mesmo tempo, estimulando-o a extrair a essência da vida.

No entanto, para o jogo ser significativo é fundamental que haja a intervenção do educador atuando como facilitador das discussões. Sem tais reflexões, pouco é válido o jogo pelo jogo em situações educativas, tal procedimento pode contribuir para melhorar, por exemplo, a sensibilidade tátil de uma criança, mas somente assumirá um grau de desenvolvimento mais elevado de suas potencialidades se o jogo for parte de um projeto que permita sua continuidade e significação.

Outro aspecto que se deve esclarecer na dinamização de um jogo é o seu objetivo, seja ele caráter cognitivo ou socializante. Para Celso Antunes (2003, p. 16) “os objetivos de um jogo - seja eles cognitivos ou socializantes – não se definem antecipadamente e não estão presentes na essência do jogo, mas da reflexão e da sistemática com que é o mesmo trabalhado” .

Contexto da ação

Toda ação seja ela pedagógica, de ensino, pesquisa ou extensão deve ser permeada por objetivos claros que darão ao atuante o início do processo e o caminho para o desenvolvimento das atividades. Assim sendo, o projeto de extensão teve como pressupostos os seguintes objetivos:

- Realizar a I Colônia de Férias da Comunidade Surda da cidade de Toledo.
- Integrar universidade e comunidade externa;
- Realizar atividades para trabalhar a interação social entre alunos surdos e ouvintes;
- Desenvolver atividades que visem estimular o desenvolvimento da aquisição de novos conhecimentos;
- Promover um momento de integração e interação social entre crianças surdas e ouvintes pertencentes a comunidade surda;
- Desenvolver uma colônia de férias, a realizar-se na Escola para surdos, APADA.

Detalhamento das atividades

O projeto teve como objetivo geral a realização de uma Colônia de férias. A partir da elaboração do plano de atividades e sua divulgação houve a necessidade de ampliação do cronograma sendo previamente estabelecido o desenvolvido apenas na Escola Bilingue - APADA. Desta forma, a execução das atividades incluiu a Casa Lar – Dorcas ampliando seu cronograma inicial.

A recepção dos participantes da colônia de férias acontecia no período vespertino de cada data previamente agendada. Posteriormente, como momentos de descontração eram realizadas propostas de integração do grupo maior, com todas as crianças presentes. Outra atividade, em que os alunos dividiram-se em pequenos grupos, foi a execução de oficinas manuais, tais como: quadro de massinha de modelar, dobradura, pintura facial, modelagem de balões e confecção de brinquedos visando o reaproveitamento de materiais como o bilboquê, a peteca e o foguinho.

Entre as metodologias propostas foi desenvolvida uma trilha ecológica na Associação dos Servidores Municipais de Toledo – ASSERMUTO – de modo a enfatizar o contato com a natureza e a preservação ambiental. A Colônia de Férias teve como intuito proporcionar momentos de descontração, destreza da motricidade, dialógica, interação e o respeito à diversidade.

As metodologias trabalhadas pretenderam desenvolver as habilidades e hábitos mentais dos alunos de forma a auxiliá-los no contexto escolar, pois teve como suporte a aprendizagem baseada em projeto (ABP) que “não é apenas um modo de aprender, ela também é um modo de trabalhar em grupo para reunir e apresentar informações” (BUCK, 2008, p.32).

Análise e discussão

Os objetivos propostos ao início do planejamento foram alcançados a partir do momento em que atendeu as expectativas dos participantes, propiciando uma avaliação qualitativa significativa tanto para participantes quanto aos monitores envolvidos. Ao todo a Colônia de Férias atingiu um público efetivo de 28 crianças, sendo o primeiro grupo moradoras da Casa Lar (totalizando 10) e o segundo grupo, alunos surdos da Escola Bilíngue - APADA e crianças ouvintes pertencentes à comunidade surda (totalizando 18), sendo também beneficiadas suas famílias indiretamente por proporcionar um momento de descontração e aprendizagem aos seus filhos.

Destacando que um dos principais objetivos atingidos foi a ênfase na educação inclusiva, pois propiciou momentos de interação entre: surdos, ouvintes e uma participante cadeirante, fortalecendo o elo entre a universidade – escola – sociedade.

Ainda tem-se como aspecto importante a ser destacado que todas as crianças estiveram pela primeira vez participando de uma colônia de férias e geraram grandes expectativas para que a ação aconteça no próximo ano.

Considerações finais.

A partir de tais momentos propiciados os participantes enfatizou-se a criatividade, concentração, criticidade, colaboração e parceria. Bem como, possibilitou o desenvolvimento dos quatro pilares referentes ao perfil ideal de aluno atuante na escola e sociedade, assim como descreve Delors (apud Hengemuhler, 2004, p. 42)

(...) aprender a conhecer, isto é, adquirir os instrumentos da compreensão; aprender a fazer, para poder agir sobre o meio envolvente; aprender a viver junto, a fim de participar e cooperar com os outros em todas as atividades humanas; finalmente aprender a aprender, via essencial que integra as três precedentes.

Desta forma, a colônia de férias contribuiu para que o momento de desvinculação das atividades escolares transformasse-se em um ambiente de aprendizado e socialização entre todos os participantes atuantes do projeto contribuindo para a promoção escolar – a partir do momento em que o educando adquire novas experiências – e oportunizando a interação social.

O referido projeto de extensão possibilitou o estreitamento dos laços entre universidade e comunidade externa, bem como a estimulação de troca de experiências entre surdos e ouvintes; a promoção de momentos de descontração, aprendizagem e socialização entre os participantes e a substituição da ociosidade no período de férias escolar por momentos de significação individual, social e escolar.

Referências:

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Dinâmica Lúdica, Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 3ª ed. Editora: Loyola. São Paulo, 1981.

ANTUNES, Celso. **O jogo e a Educação Infantil**. Falar e dizer/ olhar e ver/ escutar e ouvir. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

BUCK, Institute for Education. **Aprendizagem Baseada em Projetos**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

HENGEMUHLER, Adelar. **Gestão de ensino e práticas pedagógicas**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

RIBEIRO, Amélia Escotto do Amaral. **Temas atuais em pedagogia empresarial: aprender para ser competitivo**. Rio de Janeiro: Wak Ed, 2006.