

“OFICINAS DO JOGO” NO ENSINO FUNDAMENTAL: POTENCIAL PEDAGÓGICO DA BRINCADEIRA

"GAME OFFICES " IN FUNDAMENTAL TEACHING: PEDAGOGICAL POTENTIAL OF THE JOKE

Érika Lucas Lopes
erikalucaslopes04@yahoo.com.br
Professor universidade estadual de Montes Claros - UNIMONTES

RESUMO

Este trabalho visa analisar o potencial educativo das Oficinas do Jogo para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e sociais de estudantes, no contexto do 3º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública da cidade de Montes Claros – MG. No referencial teórico, abordamos os temas jogo e o seu potencial pedagógico, a partir de uma perspectiva construtivista. Metodologicamente, trata-se de uma investigação qualitativa, do tipo pesquisa-ação. A amostra analisada foi composta pela professora regente e por 16 alunos do 3º ano do Ensino Fundamental de uma escola da rede estadual de ensino. Os instrumentos da pesquisa utilizados foram: duas entrevistas semiestruturadas, elaboradas pela pesquisadora e respondidas pela professora regente; questão norteadora, respondidas pelos alunos em forma de relatos descritivos e verbais; roda de conversa guiada por um grupo focal; diário de campo e, ainda, para registrar as atividades das Oficinas do Jogo e a coleta de dados utilizou-se gravador de voz, câmera fotográfica e filmadora. Para análise dos dados, optou-se pela análise de conteúdo de Bardin (2011). As transcrições, juntamente com o diário de campo, foram lidas repetidamente, sendo destacados os trechos de maior relevância para a problemática em questão, com o intuito de formar categorias e subcategorias para a análise. Nessa perspectiva, identificou-se e descreveu as contribuições das Oficinas no que tange ao desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e sociais da pesquisa. Os resultados obtidos evidenciam que houve progressão no que se refere a essas habilidades e ligação de uma com outra, corroborando nossas expectativas. Chegamos à conclusão de que as novas experiências apresentadas cumpriram seu valor de papel educativo, uma vez que essas ultrapassaram o sentido de uma ação apenas motora, na medida em que se expandiu para as dimensões possíveis de conceitos, procedimentos e atitudes construídos no decorrer das Oficinas, proporcionando mudança, que visa e ambiciona outras tantas mudanças no âmbito educacional.

Palavras-chave: Oficinas do Jogo. Brincadeira. Jogo. Aprendizagem.

ABSTRACT

The goal of this study was to analyze the educational potential of the Game Workshops regarding their cognitive, motor, and social aspects in the context of the third grade of elementary school at a public school of Montes Claros, State of Minas Gerais, Brazil. The theoretical framework was based on authors such as: Brougère (1998); Freire (2005, 2006a, 2011, 2013); Freire and Goda (2008); Freire and Scaglia (2004); Huizinga (1938, 2012); Kishimoto (1996, 2011); and Piaget (1971),

among others who discuss the topic "game" and its educational potential. This is a qualitative action-type research. The sample assessed were composed of the teacher and 16 students of the third grade of elementary school of the state education network. The instruments used were: two semistructured interviews prepared by the researcher and answered by the teacher; guiding questions, answered by the students in the form of descriptive and verbal reports; conversation circles guided by a focus group; and a field journal. A voice recorder, a camera, and a camcorder were used to record the activities of the Game Workshops and collect the data. Bardin's content analysis (2011) was used to analyze the data. The transcripts and the field journal were read over and over. The most relevant excerpts related to the issue under study were highlighted with the purpose of forming categories and subcategories for the analysis. From this perspective, the contributions of the workshops regarding the cognitive, motor, and social skills within the study were identified and described. The results obtained show that there was progression with regard to those abilities and the bond between each of them, corroborating our expectations. We concluded that the new experiences observed fulfilled their educational role value, since they surpassed the sense of an exclusively motor action, insofar as it expanded into the possible dimensions of concepts, procedures, and attitudes built during the workshops, providing a change that seeks and strives for many other changes in the educational sphere.

Keywords: Game Workshops, Game, Learning Game