

A IMPORTÂNCIA DA EXPERIMENTAÇÃO NA CONSTRUÇÃO DO APRENDIZADO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Luciana Santos Silva

Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro

luss2020@yahoo.com.br

Eixo temático: Tateamento experimental: infâncias e tecnologias.

Categoria: Painel

RESUMO

A educação infantil é base escolar das crianças e nessa fase as crianças precisam começar a experimentar, fazendo descobertas acerca dos objetos de estudo para a elaboração do hábito de imaginar e pensar criando hipóteses e construindo conhecimento. A estimulação das crianças contribui para o seu aprendizado futuro, desenvolvendo as suas capacidades motoras, afetivas e de relacionamento social. E para a construção do aprendizado é fundamental a estimulação da curiosidade das crianças o que pode ser feito através de jogos, brincadeiras e atividades práticas.

Palavras-chave: experimentação, educação infantil, brincadeiras e aprendizado.

Metodologia

A metodologia de pesquisa utilizada foi de cunho qualitativo. O tipo de pesquisa pretendido é a pesquisa de Campo, pois foi realizado a partir de observações de aulas em sala de aula na educação infantil em uma escola pública do Estado do Rio de Janeiro.

INTRODUÇÃO

A brincadeira leva a criança ao conhecimento do mundo que a cerca conduzindo a criança, ludicamente, para suas descobertas cognitivas, afetivas, de relação interpessoal

e social. Ao observar o desenvolvimento de crianças na educação infantil em uma escola pública do Rio de Janeiro pude perceber que as crianças se concentravam mais nas atividades que envolviam jogos, brincadeiras ou envolviam manipulação de objetos, o que se tornava mais evidente com as crianças que demonstravam um comportamento mais exaltado.

Um dos alunos era muito agitado, um menino que gostava de andar pela sala mexendo nos armários, mas nas ocasiões que eram feitas atividades com jogos, brincadeiras ou objetos ele sempre ficava mais concentrado e participava demonstrando curiosidade sobre o tema que envolvia a atividade.

Depois desses jogos ou atividades direcionados ao ensino, quando eram feitas perguntas aos alunos eles elaboravam teorias sobre o objeto estudado e acertavam com mais frequência às questões levantadas pela professora. O que não acontecia quando o conteúdo era ensinado de modo mais tradicional no quadro, com cartazes e com exercícios de em folha xerografada.

A construção de um aprendizado significativo se tornava mais evidente após essas atividades de forma mais constante, pois alguns dias dessas atividades frequentes as crianças no geral respondiam de forma coerente as questões levantadas sobre o conteúdo que havia sido ensinado através da experimentação com jogos e brincadeiras. Aprendendo de forma lúdica.

DESENVOLVIMENTO

Com os jogos os alunos da Educação Infantil vão aprendendo a se concentrar por mais tempo nas atividades e se socializam, pois os jogos geram a necessidade de formulação de teorias para resolução da atividade proposta, comunicação, interação das crianças umas com as outras e estimulam a curiosidade das crianças. Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil: “Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.” (1998, p.22).

Alguns alunos demonstram mais facilidade na compreensão dos conteúdos quando a professora utiliza jogos como atividade relacionada ao conteúdo.

Com os jogos e brincadeiras as crianças fazem descobertas e experimentações práticas dos conteúdos, construindo significados acerca dos temas dos jogos e tendo a curiosidade aguçada para o objeto de estudo. A brincadeira contribui para a formação de teorias e hipóteses no momento do faz de conta, o que faz com que as crianças mudem as atitudes de determinado personagem ao representar uma história. Experimentando uma pluralidade de ações diante de uma mesma questão. O faz-de-conta estimula a imaginação, a criatividade, dá possibilidades à criança de construir personagens ou reproduzir cenas do seu cotidiano e estimula a interação com outras crianças, favorecendo a socialização a mesma.

“Brincar funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de transformá-la.” (Referencial curricular nacional para a educação infantil, 1998, p.22).

Ao construírem suas teorias sobre os conteúdos dos jogos e colocá-las em prática, as crianças confirmam ou negam as suas próprias hipóteses sobre o tema estudado até chegarem a uma conclusão possibilitada pela experimentação, que muitas vezes reforça o que foi dito pela professora. Com a manipulação de objetos, a criança passa a reconstruir e reinventar as coisas dando a elas novos usos, o que exige adaptação e o uso da imaginação da criança. Construindo um aprendizado de forma mais ativa e não passiva. “O exercício da curiosidade convoca a imaginação, a intuição, as emoções, a capacidade de conjecturar, de comparar, na busca da perfilização do objeto ou do achado de sua razão de ser.” (Paulo Freire, 1996, p. 88).

Na sala de aula o professor tem o papel de mediar e estimular o conhecimento. Nesse contexto, a curiosidade pode ser um poderoso instrumento para a construção do conhecimento, pois aliada ao tema de estudo ela propicia ao aluno uma busca pelo conhecimento não só na sala de aula, mas em diversas esferas da vida democratizando a educação e ampliando o universo do aluno. “O bom clima pedagógico-democrático é o em que o educando vai aprendendo à custa de sua prática mesma que sua curiosidade como sua liberdade deve estar sujeita a limites, mas em permanente exercício.” (Paulo Freire, 1996, p. 85).

A experimentação deve fazer parte do dia a dia dos alunos, pois ela estimula o pensamento dos alunos, o que favorece ao aprendizado e a formação crítica de um cidadão. Pois o aluno deixa de ser um ser receptor de conhecimento, desconfigurando a educação bancária, e passa a ser um construtor do conhecimento à medida que ele

investiga diversas fontes de conhecimento e intercrucza teorias a fim de construir novas teorias ou confirmar teorias. Para isto se torna necessário o uso da imaginação que é permeada por um tema que pode ser o conteúdo de uma aula. “O exercício da curiosidade a faz mais criticamente curiosa, mais metodicamente “perseguidora” do seu objeto. Quanto mais a curiosidade espontânea se intensifica, mas, sobretudo, se “rigoriza”, tanto mais epistemológica ela vai se tornando.” (Paulo Freire, 1996, p. 87).

A estimulação da curiosidade deve começar na educação infantil através da experimentação, mas deve seguir toda a vida curricular dos alunos contribuindo para uma educação mais democrática. Onde o aluno tem um papel de construtor de significado e aprendizado que não se restringirá apenas a sua vida escolar, mas ultrapassará esta gerando aprendizado as pessoas que convivem com esse aluno.

“O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adultocriador do objeto lúdico. No caso da criança o imaginário varia conforme a idade. Para o pré-escolar de 3 anos, está carregado de animismo; de 5 a 6 anos, integra predominantemente elementos da realidade.” (Tizuko Morchida Kishimoto, 1993, pág 109)

O hábito de experimentação fará com que o aluno tenha mais facilidade em algumas áreas, nas quais sua curiosidade é mais aguçada, o que por vezes facilitará a experimentação de um novo conteúdo por ter relação com algo já conhecido e que interessa ao aluno. Pois o aluno fará relação do novo conhecimento com algo previamente conhecido. “(...) cada experiência afeta para melhor ou para pior as atitudes que contribuem para a qualidade das experiências subsequentes, estabelecendo certas preferências e aversões, tornando mais fácil ou mais difícil agir nessa ou naquela direção.” (John Dewey, 2010, p. 37)

Sendo assim, se faz necessário que na educação infantil e todos os ciclos da educação as crianças sejam mais estimulados com experimentação e manuseio de objetos e jogos para a partir dessas interações as crianças desenvolverem a curiosidade e a criatividade. Para que a educação seja um meio real de transformação de vidas, na medida em que as crianças questionem e aprendam não só o que a professora tem como proposto para a aula, mas trazendo novos temas e visões para a escola favorecendo o convívio com uma pluralidade de ideias, cada vez mais incentivando a curiosidade e a capacidade de experimentação dos alunos e dos professores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de jogos e brincadeiras direcionadas e relacionadas aos conteúdos facilita e orienta as crianças a construir um aprendizado significativo, de modo que as crianças adquiram um papel mais interativo na construção do aprendizado. Estimulando a curiosidade das crianças elas crescem aprendendo a ter uma consciência mais crítica e o hábito de investigar, buscar o conhecimento dos objetos que as cercam.

O aprendizado construído pelas crianças na educação infantil vai ser uma base para as demais séries. Por isso é muito importante que as crianças na educação infantil tenham a possibilidade de experimentar, imaginar, criar hipóteses, pois assim a criança começará a ser preparada para experimentar os objetos e temas que cercam a sua vida escolar e cotidiana.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume2.pdf> no dia 10/05/14

DEWEY, John. **Experiência e educação**/ John Dewey; tradução de Renata Gaspar. - Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.-(Coleção Textos Fundantes de Educação)

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**/Paulo Freire. – São Paulo: Paz E terra, 1996(Coleção Leitura)

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 6ª Edição. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1993.