

ESTUDO DAS HORAS: COMPREENDENDO AS NOÇÕES DE TEMPO COM O JOGO

Categoria: Ensino Fundamental - Anos iniciais

Modalidade: Materiais e/ou Jogos didáticos

**HORST, Gustavo Dille; KRAMBECK, Rafaella; SILVA, Cláudia
Regina Von Mühlen.**

**Instituição participante: Escola Estadual de Educação Básica Poncho Verde -
Panambi/RS).**

INTRODUÇÃO

O projeto sobre o estudo das horas será realizado com uma turma de 3º ano do ensino fundamental, sendo que a turma é composta por 24 alunos com faixa etária de 8 anos. O trabalho será desenvolvido com toda a turma, formando grupos para a realização do jogo. O trabalho sobre as horas se realizará durante o período necessário para que os alunos compreendam as noções de tempo. O trabalho será desenvolvido, atingindo as disciplinas de português, matemática e ciências.

Além desse assunto estar na lista de conteúdos a serem trabalhados no 3º ano, a turma demonstra interesse em compreender as horas como forma de se organizar na rotina diária na escola e também em casa.

O objetivo do trabalho consiste em fazer com que a criança compreenda a noção e a função do relógio a partir da sua contextualização e necessidade diária. Que entenda e consiga distribuir suas tarefas diárias conforme seu tempo/relógio. Além de analisar dados a partir da utilização de situações problemas e representar situações a partir de diferentes registros.

CAMINHOS METODOLÓGICOS

Para iniciarmos o estudo das horas, organizamos a sala em círculo, em seguida, cada aluno recebeu uma folha, na qual registraram através de desenho e frases sua rotina durante um dia da semana (manhã, tarde e noite). Deveriam registrar as refeições, lazer, escola e descanso. Mais tarde, todos puderam relatar aos colegas suas rotinas. A partir daí foram realizados questionamentos sobre o horário em que aconteciam determinadas situações, como por exemplo, o início e o término da aula, hora em que levanta e que vai dormir ou ainda o horário das refeições.

Baseado nessa atividade e no debate gerado em torno do assunto, seguimos para a análise do funcionamento do relógio analógico. A função de cada ponteiro, quanto vale cada número do relógio e antes e pós meio dia.

Por fim, coletamos caixas de leite, encapamos e confeccionamos o dominó de relógios, fazendo a relação do relógio analógico e do digital, esse para a compreensão em grande grupo coletivamente. Também reproduzimos o jogo em escala menor para o manuseio em duplas ou trios em espaço reduzido (mesas).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após o término das discussões e de várias rodadas do jogo, alguns alunos lembraram de situações vividas e comentaram:

“Vamos jogar mais vezes?”

“Não podemos viver sem o relógio.”

“Eu viajei pro Paraná e andei 10 horas.”

“Pra ir até São Leopoldo demora 5 horas, é muito tempo!”

Concluíram, que é muito bom e importante conhecer o relógio, porque precisam dele para se organizar no dia-a-dia.

Os alunos que tiveram mais facilidade ou entenderam logo o funcionamento do relógio e do jogo, explicavam aos demais colegas.

Alguns precisaram de mais tempo e de mais atividades até compreenderem o sistema de funcionamento do relógio, principalmente a questão dos minutos.

Podemos dizer, que por meio da brincadeira, a criança se envolve no jogo/atividade e sente a necessidade de partilhar com o outro, de dividir com o amigo. Esta relação expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à prova as aptidões, testando limites e propondo desafios.

Brincando e jogando, as crianças terão oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional e social, o hábito de permanecer concentrada e outras habilidades perceptuais e/ou psicomotoras, pois brincando, a criança torna-se operativa (AGUIAR, 1998).

A atividade lúdica é reconhecida como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades, além de trabalhar estas habilidades na criança, ajudará no desenvolvimento da criatividade, na inteligência verbal-linguística, coordenação motora, dentre outras.

Brincando, a criança aprende com mais facilidade e dificilmente irá esquecer o conteúdo que foi passado, guardará em sua memória para o resto da vida e também terá incentivo em ensinar aos seus colegas, aprendendo cada vez mais, conseguindo se socializar com o próximo.

CONCLUSÕES

Com o jogo proposto, percebi que os alunos puderam ter um momento de convivência no trabalho em grupo, onde trocaram conhecimentos, vivências e práticas. Apresentaram suas rotinas e fizeram suas próprias reflexões sobre o tempo que usam para cada atividade.

Também verifiquei que a utilização dos jogos em sala de aula torna o conteúdo mais interessante para os alunos, e que o conhecimento pode sim ser adquirido de forma autônoma, o que possibilitou ao aluno raciocinar de forma independente. Assim, a aprendizagem sobre as horas através dos jogos para o foi um momento divertido e dinâmico e muito atraente aos olhos dos alunos. E é isso o esperado, trazer informações de forma lúdica e divertida, para que o aluno sinta prazer em conhecer e tenha êxito em registrar seu conhecimento.

Na realização das atividades propostas, é de suma importância ter clareza dos objetivos que se pretende alcançar e assim planejar adequadamente as aulas com a utilização de jogos e fazer as intervenções necessárias, a fim de levar os alunos a refletirem e fazerem a relação entre as informações constatadas e executarem em suas jogadas, mobilizando o raciocínio em relação ao conhecimento construído.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, J.S. **Jogos para o ensino de conceitos**. Campinas: Papirus, 1998.

Dados para contato:

Expositor: Gustavo Dille Horst

Expositor: Rafaella Krambeck

Professor Orientador: Cláudia Regina Von Mühlen Silva.

e-mail: claudia.muhlen@bol.com.br