

DO BRINQUEDO PARA A PESQUISA

Autora: Angelita Alexandre

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa foi realizada em uma escola de tempo integral no município de Teresópolis- RJ. A escola trabalha com a metodologia de Projeto de Trabalho e os alunos buscam soluções para os problemas. O projeto de pesquisa, é uma metodologia que prioriza o interesse do aluno em determinado assunto. As pesquisas é dividida em algumas etapas, os questionamentos dos alunos sobre um determinado assunto leva a turma a escolher um tema, são levantadas hipóteses e para responder e confrontar as informações o professor e bolsista mediam as pesquisas no auxílio de busca de fontes.

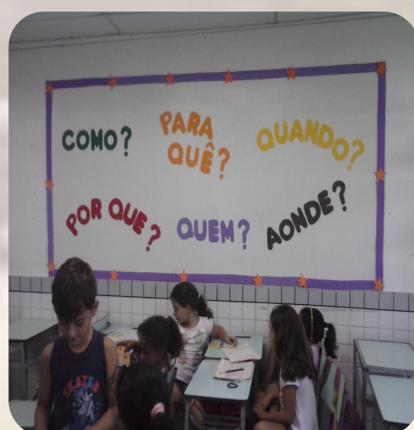
O tema surgiu a partir da curiosidade de um brinquedo levado para a sala de aula no dia do brinquedo, as crianças questionaram qual seria o nome da boneca, porque ela usava a maquiagem, se ela fazia parte de alguma coleção de brinquedo, durante esse questionamento um aluno comentou que tinha assistido um filme e que o nome da boneca era "Cleópatra". A partir dai ficou definido o tema do semestre que a turma de 2º ano estudaria.

A pesquisa se constrói aos poucos e movida pelo interesse dos alunos, eles contribuem com informações e curiosidades mobilizando toda a turma em um só interesse.



MATERIAIS E MÉTODOS

Este trabalho trata de um boneca que instigou a curiosidade e mobilizou um conhecimento científico em uma turma de 2º ano do Ensino fundamental I



RESULTADO

Ao observar os alunos construindo uma pesquisa através de um brinquedo, é possível perceber o grande potencial de atividades lúdicas para o desenvolvimento, e por ser um tema de interesse deles, aprendizagem torna-se significativa. Relacionando a teoria adquirida com a prática vivenciada podemos perceber a importância do brincar, é através do brincar que a criança coloca a imaginação em ação, uma etapa do desenvolvimento fundamental para o início do pensamento abstrato.

CONCLUSÃO

Sendo assim, podemos perceber que os alunos utilizaram da representação de um brinquedo para uma articulação com tema do projeto de trabalho. Uma vez que o objeto simbólico "brinquedo" não fazia parte do componente curricular dessa faixa etária, já que este representa uma personagem da história do antigo Egito. Segundo Brougere (2004) "Um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionado às regras ou a princípios de utilização de outra natureza"

Bibliografia

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez, 2004