

FORTELECENDO OS LAÇOS AFETIVOS E BUSCANDO NOVOS SABERES ATRAVÉS DAS BRINCADEIRAS E JOGOS EM TEMPOS DE PANDEMIA

Eixo: Práticas para aprimoramento e aperfeiçoamento da gestão educacional

Adriana Ferreira¹
Tânia Cristina de Lima Seixas²
Vanessa Vicelli³

1 INTRODUÇÃO

A educação está se adaptando, sendo remodelada devido a pandemia da Covid-19. Dentro desse novo contexto educacional, surgiram novas implicações e nos trouxe novos desafios, todavia a educação é adaptável conforme o contexto atual e social em que o alunado está inserido.

Mas para isso é necessário olharmos para um projeto, buscando a redução dos efeitos negativos que possam ocorrer devido ao isolamento social, por esse aspecto a gestão e toda a equipe pedagógica inovam em suas práticas, fortalecendo o trabalho já realizado dentro da escola que vai além dos muros.

Portanto, sabe-se que para a construção de novos saberes se faz necessária uma interação entre pais, escola e sociedade e o quanto é importante trabalhar a afetividade durante todo esse processo, pois o afeto, a motivação, o estímulo e a interação ajudam no desenvolvimento, criticidade e autonomia do educando.

E, considerando esse novo contexto pandêmico, onde há o isolamento social, afastando o educando da sua rotina educacional, o aprendizado deve ser lúdico, estimulativo, exercitando os sentidos, dando ênfase ao fortalecimento afetivo entre a escola e o aluno, através de brincadeiras, jogos e brinquedos que auxiliam no desenvolvimento da criatividade, autoconfiança, linguagem, sendo assim um aprendizado voltado ao fazer, descobrir, cumprir regras do jogo, criar novas regras, desenvolvendo pequenos diálogos. Vygotsky (1991) apresenta a seguinte consideração:

No brinquedo, espontaneamente a criança usa sua capacidade de separar significado de objeto sem saber o que está fazendo, da mesma forma que ela não sabe estar falando em prosa e, no entanto, fala, sem prestar atenção às palavras. Dessa forma, através do brinquedo, a criança atinge uma direção funcional de conceitos e objetos, e as palavras passam a se tornar parte de algo concreto. (1991, p. 47)

Dessa forma os jogos enriquecem o intelectual, proporcionando ao educando interagir, trabalhar o corpo e os sentidos durante o isolamento social, o projeto busca aproximar o educando a escola, proporcionando dias especiais, onde um drive thru, será realizado para esse encontro entre educadores e educandos, fortalecendo os laços afetivos e proporcionando a descoberta de novos saberes, disponibilizando aos

¹ Acadêmico do curso de Segunda Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário Opet.

² Acadêmico do curso de Segunda Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário Opet

³ Acadêmico do curso de Segunda Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário Opet

alunos, uma sacola contendo jogos pedagógicos que trabalhem a coordenação motora, sentidos e movimentos, transformando a rotina de isolamento em um momento prazeroso e cheio de novos conhecimentos.

2 OBJETIVO GERAL

Desenvolver encontros mensais com a família, para fortalecer os laços com a escola, proporcionando através dos jogos pedagógicos, novos conhecimentos de forma lúdica aliviando a tensão do isolamento social.

3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Proporcionar interação e fortalecimento afetivo entre a escola e a família;
- Proporcionar novos conhecimentos utilizando jogos pedagógicos;
- Estimular e motivar a participação dos pais nas atividades escolares;
- Apresentar conteúdos significativos e descontraídos dando continuidade aos estudos.
- Trabalhar o corpo, os sentidos, o afeto, aproximando a família e a escola de forma lúdica em tempos de isolamento social.

4 PROBLEMATIZAÇÃO

Em tempos de pandemia e isolamento social, como trabalhar a afetividade, interação e aproximar a família da escola, garantindo as crianças a motivação intrínseca para a aquisição de novos conhecimentos?

5 PESQUISA DE CONTEÚDO

Uma educação pautada na criatividade e criticidade fomentam no alunado a vontade de transformação, essa liberdade o torna protagonista da sua aprendizagem, o educador como mediador do conhecimento proporciona ao educando por meio dos jogos, uma interação entre o aluno, escola, família, essa junção e o afeto, atenção, motivação e estímulo influência no processo educacional e no desenvolvimento da criança, pois segundo Paulo Freire: “Ensinar não é transferir conhecimentos, mas criar as possibilidades para sua própria produção ou a sua construção” (2011, p.52).

Essas atividades lúdicas aliadas no processo de ensino aprendizagem enriquecem o intelectual, pois em tempos de isolamento social a criança precisa manter o equilíbrio com o seu mundo, precisam criar, brincar, jogar, por isso, os jogos se tornam significativos e uma ótima proposta pedagógica.

Sabemos que o professor é aquele que avalia o desenvolvimento e o comportamento dos alunos, ajudando e estimulando a busca pelo saber de uma forma criativa, lúdica e prazerosa.

Um dos autores que é muito conhecido na área da pedagogia é Montessori por ter desenvolvido o material didático, esses materiais constituem-se em cinco grupos: Material de conteúdo adulto, sensorial, de linguagem, material de matemática,

ciências, entre esses materiais podemos citar o material dourado conhecido nos anos iniciais e ensino fundamental.

A Pedagogia Montessoriana tem por princípio a liberdade, disciplina e a responsabilidade, sua teoria e ensinamentos têm contribuído e são usados nos dias atuais, pois para Montessori o papel do professor é ajudar a criança avançar na própria independência, estimulando a realizar as tarefas do dia-a-dia, sozinha.

[...] ensinando o manuseio do material, a procura de palavras exatas, orientando cada trabalho; guia ao impedir qualquer desperdício de energia ou, eventualmente, restabelecendo o equilíbrio. Verdadeiro guia no caminho da vida, ele não instiga nem estância; satisfaz-se com sua tarefa ao indicar a esse valioso peregrino, que é a criança, o caminho certo e seguro. (Montessori, 1965, p.88).

Jogos e brincadeiras são partes importantes para as crianças, através dos jogos e o brincar vemos vantagens como o desenvolvimento de aprendizagem. A criança desenvolve autonomia, criatividade, identidade, imaginação e imitação, aprende também a ouvir a opinião dos outros, como esperar a sua vez, ceder, cooperar, cumprir regras e adquirem novos conhecimentos, segundo Nascimento (2000, p.1) afirma que:

Brincar é tão importante para a criança como trabalhar é para o adulto. É o que a torna ativa, criativa, e lhe dá a oportunidade de relacionar-se com os outros; também a faz feliz e, por isso, mais propensa a ser bondosa, a amar o próximo, a ser solidária.

Os jogos e brincadeiras que envolvem regras, noções espaciais (em cima, embaixo, atrás), conceitos, organização, sequência, geometria e contagem oral são excelentes recursos para a construção de conhecimentos matemáticos que poderão se dar naturalmente enquanto brincam.

Os jogos de encaixe, brinquedos de empilhar ou ordenar, quebra-cabeças, jogos de memória ou de formas geométricas são sempre bem-vindos para o trabalho com este importante eixo, pois ensinam na prática o que ainda é abstrato na teoria.

Sujeitos que desde a Educação Infantil, aprendem a pesquisar, a serem críticos, reflexivos, autônomos e participativos, se tornam capazes de tomar decisões e desenvolver ações humanas em favor da vida e do planeta.

6 ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

Os pais serão avisados via plataformas digitais sobre o drive thru, este irá acontecer com horários e turmas divididas e com todos os cuidados necessários para evitar contaminações. Ao chegar à escola a professora fará a entrega da sacolinha do saber, esta por sua vez irá conter três jogos pedagógicos de acordo com a faixa etária e série do aluno.

A turma do primeiro ano receberá o jogo Cartas Matemáticas (As cartas contêm números de 1 a 10 e os sinais de adição e subtração, as que contêm números são as de cores amarelas, as que contêm os símbolos matemáticos são de cores azuis, elas devem ser colocadas viradas sobre a mesa e cada jogador retirar duas cartas com números e uma com os símbolos matemáticos, formando uma operação, ganha pontos quem acertar o resultado, esse jogo une a família e ensina matemática de forma lúdica. O jogo Pescando Letras e Formando Palavras (São dez cartas com animais variados, alfabeto móvel, com a ajuda dos pais, coloque em uma bacia água e o alfabeto móvel, as cartas devem estar viradas no chão, retire uma carta, verifique qual é o animal e com a peneira pesque as letrinhas e forme o nome do animal de acordo com a carta retirada, em seguida coloque as letras novamente na bacia e retire outra carta dando sequência ao jogo. O jogo Fazendo o que se pede, são doze cartas contendo diversos movimentos (pular, sentar, correr, rebolar, abaixar, levantar os braços, pular com um pé só, etc) são duas cartas verdes, duas vermelhas, duas azuis, duas amarelas, duas rosas, duas roxas, jogue o dado de cores, retire a carta conforme a cor do dado e faça o movimento que se pede, esse jogo pode ter dois a três participantes.

Apesar de manter o distanciamento social, os alunos tiveram a oportunidade de rever os professores, fortalecendo os laços com a escola, dando continuidade aos estudos e desenvolvendo novos saberes através do brincar.

7 RECURSOS

Cartolina, alfabeto móvel, cola, canetinha, lápis de cor, tesoura, papel colorido, EVA, cola quente.

8 REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa/Paulo Freire. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MONTESSORI, Maria. **Pedagogia científica**: a descoberta da criança. São Paulo: Flamboyant, 1965.

NASCIMENTO, K.Sandra. **Desenvolvimento infantil**: a importância de brincar. Revista alô Bebê, São Paulo, n. 3, 2000. Disponível em: <<http://www.alobebe.com.br/revista/desenvolvimento-infantil-a-importancia-de-brincar.html,351>>. Acesso em: 25 de agosto de 2020.

VYGOTSKY, L. S. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. São Paulo, Ed. Ícone, 1991.