



VIVENCIANDO A AFETIVIDADE ATRAVÉS DE JOGOS E BRINCADEIRAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: RELATOS DE EXPERIÊNCIA

Chirley Carvalho Alves

Universidade Federal Rural de Pernambuco
alveschirley14@hotmail.com

Érica Raiane de Santana Galvão

Universidade Federal Rural de Pernambuco
ericaraiane7@gmail.com

Resumo: O estágio supervisionado é essencial para a formação inicial do pedagogo. É uma rica oportunidade de aprendizado e vivências em sala. Este relato de experiência visa apresentar alguns aspectos observados em uma turma do Infantil I em uma Escola Municipal de Garanhuns-PE, além de apresentar um recorte de algumas das atividades que foram desenvolvidas no projeto de intervenção. O projeto desenvolvido teve o tema de “Vivenciando a afetividade através de jogos e brincadeiras pedagógicas”. Foram levadas leituras para rodas de conversa, vídeos, brincadeiras e atividades que visaram promover a afetividade em sala. Para a teorização do projeto interagiu-se com os seguintes autores: Oliveira (2007), Winnicott (1995), Freire (1995), Teixeira (2010), entre outros. Os resultados apontam que o estágio é fundamental para o aprendizado do pedagogo em formação e que o projeto aplicado trouxe uma melhor vivência das relações sociais em sala, pois percebeu-se que os alunos começaram a interagir mais, a ter uma vivência com maior afetividade e motivação.

Palavras-chave: Estágio. Afetividade. Lúdico.

EXPERIENCING AFFECTIVITY THROUGH GAMES AND PEDAGOGIC GAMES IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION: REPORTS OF EXPERIENCES

Abstract: The supervised internship is essential for the initial formation of the pedagogue. It is a rich learning opportunity and living in the classroom. This report of experience aims to describe some aspects observed in a class of infantile education I in a municipal school of Garanhuns (PE), besides presenting a cut of some of the activities that were developed in the intervention project. The project developed had the theme "experiencing affectivity through games and educational activities". Readings were taken to talk wheels, videos, games and activities that aimed to promote the affectivities in the room. For the theorization of the project, he interacted with the following authors: Oliveira (2007), Winnicott (1995), Freire (1995), Teixeira (2010), among others. The results indicate that the internship is fundamental for the learning of the pedagogue in training and that the applied project brought a better

experience in the social relations in the classroom, because it was noticed that the students began to interact more and to have an experience with greater affection and motivation.

Keywords: Internship. Affectivity. Ludic.

1 INTRODUÇÃO

O estágio supervisionado é uma importante ferramenta para consolidação do aprendizado docente e vivências na sala. Através de experiências no ambiente escolar é possível conhecer a rotina, os conteúdos trabalhados, atividades desenvolvidas e as relações entre os educadores e os educandos. Na disciplina Estágio Curricular, teve-se a oportunidade de um aprendizado em sala na universidade, onde foram fornecidas as orientações para a realização do estágio e onde foram considerados textos relacionados com a prática escolar. O período de exercícios do que foi aprimorado em aula dividiu-se em três observações e três intervenções. Após o período de observações, redigiu-se o projeto de intervenção sob a orientação da titular da disciplina.

A partir de observações feitas, ideias discutidas e conceitos definidos, percebeu-se a necessidade de trabalhar um tema centrado na ideia de afetividade. Daí surgiu o projeto que teve como mote “vivenciando a afetividade através de jogos e brincadeiras pedagógicas”, objetivando o incentivo e melhoria das interações estudantis no ambiente escolar. O lúdico abre uma janela de possibilidades para o aprendizado, vários recursos foram utilizados com essa ferramenta para o desenvolvimento da intervenção. O propósito do presente relato é descrever a aplicação do projeto, as atividades desenvolvidas, seus resultados e as aprendizagens adquiridas.

2 A IMPORTÂNCIA DA AFETIVIDADE E DO LÚDICO PARA AS CRIANÇAS

A afetividade diz respeito às sensibilidades internas que são refletidas no mundo social e nas relações de convivência do indivíduo. Nos processos educativos e formativos são de grande importância os estímulos sociais e morais, os quais estimulam o respeito e a cidadania. Não menos importantes são o acolhimento da diversidade em sala e a inclusão. O professor

deve “(...) reconhecer o clima afetivo e aproveitar a rotina da sala de aula para provocar o interesse do aluno” (MAHONEY e ALMEIDA, p. 126). É fundamental uma sala de aula que acolha os alunos, que seja um ambiente onde eles possam se expressar, brincar e criar. Quando os estudantes são bem acolhidos e incentivados a serem afetivos, o ambiente escolar se torna mais prazeroso.

Para Oliveira (2007, p. 47), o desenvolvimento de uma criança é o resultado da interação de seu corpo com os objetos de seu meio, com as pessoas com quem convive e com o mundo ao seu redor, onde estabelece relações afetivas. Nota-se a importância do cultivo de tais relações como um fator de crescimento não somente afetivo, mas também social e cognitivo. Freire (1996, p. 54) salienta que:

É esta percepção do homem e da mulher como seres “programados, mas para aprender” e, portanto, para ensinar, para conhecer, para intervir, que me faz entender a prática educativa como um exercício constante em favor da produção e do desenvolvimento da autonomia de educadores e educandos. Como prática estritamente humana jamais pude entender a educação como uma experiência fria, sem alma, em que os sentimentos e as emoções desejos, os sonhos devessem ser reprimidos por um de ditadura racionalista. Nem tampouco compreendi a prática educativa como uma experiência que faltasse o rigor em que se gera a necessária disciplina intelectual.

A prática pedagógica deve estar em equilíbrio com a organização do espaço escolar, atividades e afetividade. É essencial estimular os alunos à autonomia e à vivência de relações sociais.

Os jogos e brincadeiras na perspectiva pedagógica proporcionam compartilhamento, autoconhecimento, interação, autonomia, reflexão, afins. De acordo com Winnicott (1995), o lúdico é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver a criança de forma intensa e total, gerando entusiasmo, com forte teor motivacional, proporcionando um estado de vibração e euforia. O lúdico canaliza as energias da criança, modifica a realidade, propicia condições de aspectos da fantasia e da realidade. A ludicidade possibilita incorporação de valores, desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade.

3 PLANEJAMENTO DAS ATIVIDADES

Na Educação Infantil, a criança adquire o preparo adequado para o convívio social. Deve-se viabilizar os caminhos para o desenvolvimento dos educandos. São necessários diversos estímulos que possibilitem o desenvolvimento da personalidade infantil e o aprimoramento das relações sociais. Acredita-se que a criança aprende enquanto brinca e joga, enquanto compartilha e socializa. Refletindo sobre isso, o projeto buscou desenvolver o aprendizado e desenrolar de uma melhor convivência e afetividade, tendo como suporte os jogos e as brincadeiras. O projeto buscou contemplar os seguintes objetivos:

- a) estimular a afetividade em sala;
- b) promover momentos de interação através de jogos e brincadeiras;
- c) incentivar a criatividade e a espontaneidade.

O projeto foi aplicado na turma da Educação Infantil I, em uma Escola Municipal de Garanhuns-PE. A turma é composta de 18 estudantes com idade entre quatro e cinco anos. Com as observações, constatou-se pouca afetividade nas relações em sala, verificou-se que só ocorre uma rápida brincadeira por dia e a repetição da mesma em todos os dias. As atividades foram pensadas visando a melhoria da afetividade em sala e, com esse fim, novos jogos e brincadeiras foram providenciados, implementando a comunicação e o convívio entre as crianças. Também foram realizadas entrevistas com a coordenadora da escola e com a professora da sala (Apêndice).

Fizemos um cronograma das atividades a serem realizadas, vejamos:

20/06/2018	1º regência	-Acolhida -Brincadeira: hoje eu estou? -Leitura deleite: Trem da amizade - Roda de conversa sobre a leitura - Atividade - Lanche - Recreio - Vídeos - Dinâmica do abraço: Música que abraço bom Os alunos dançam enquanto toca a música, quando a música
------------	-------------	---

		para tem que abraçar um coleguinha, a música volta a tocar ao parar eles devem abraçar outro coleguinha. -Ensaio para a culminância
27/06/2018	2º regência	- Acolhida - Jogo cooperativo: equilibrando a bola no lençol - Brincadeira: hoje eu estou? - Leitura deleite: Qual a cor do amor? - Roda de conversa sobre a leitura - Atividades - Vídeo - Lanche - Recreio - Ensaio da música para culminância - Confeção da caixinha
04/07/2018	3º regência	- Acolhida - Momento de brincadeiras espontâneas - Brincadeira: hoje eu estou? - Jogo cooperativo: Quem me tocou? - Leitura deleite: Os três lobinhos e o porco mau - Roda de conversa - Atividades - Lanche - Recreio - Culminância: Produção da carta (desenho) para entregar a um colega e confecção do mural da amizade - Entrega das lembrancinhas

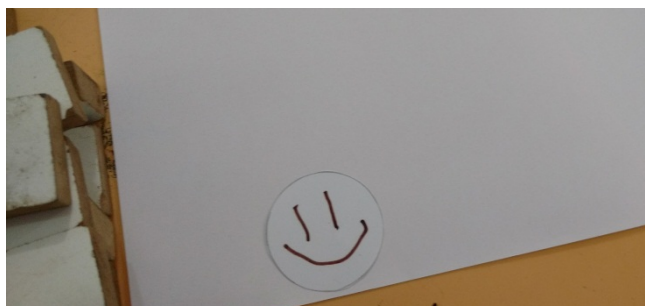
Fonte: Cronograma elaborado pelas autoras (2018).

4 DESENVOLVIMENTO DE ALGUMAS DAS ATIVIDADES

No primeiro dia de regência, a manhã foi iniciada com a acolhida no pátio, onde os alunos fizeram a oração. Em seguida, realizou-se a brincadeira na sala “Hoje eu estou?”, que objetiva compreender como os alunos estão se sentindo, se estão felizes ou tristes.

Figura 1 e 2: Foi explicado inicialmente as “carinhas” que expressam alegria e tristeza, para que compreendessem a diferença. Algumas crianças colocavam os rostinhos que estavam

tristes. A partir disso, durante as atividades, buscava-se interagir com elas e trazê-las à alegria através dos jogos e brincadeiras. Era perceptível que as crianças que começaram o dia triste, depois sentiam-se felizes, sorriam e passavam a exercer interação com as demais.



Após a brincadeira procedeu-se a leitura deleite da história “o trem da amizade”¹. Feita a explanação sobre a história, foi perguntado quais eram os seus personagens, bem como os seus entrecos. Discutiui-se também sobre a importância e a alegria de se ter amigos.

Passado o recreio, alguns vídeos foram apresentados, mostrando a importância e o valor da amizade. Logo após, realizou-se uma brincadeira, utilizando a música “que abraço bom”², o que resultou num espontâneo abraço coletivo. A música ensaiada também foi preparada para ser parte da culminância.

Figura 3: Os alunos ensaiando para a culminância. A coreografia foi feita na frente para que eles aprendessem.

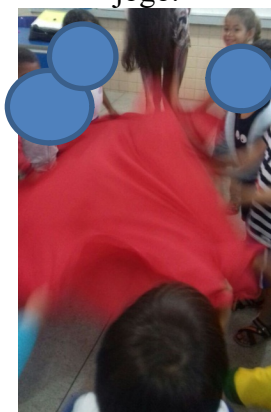


1 História contada no vídeo https://www.youtube.com/watch?v=uW3OC_fLMZ0.

2 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mL0FT6ZegpE>

No segundo dia de regência, após a acolhida, encetou-se o jogo cooperativo “equilibrando a bola no lençol”, no qual, os estudantes tinham que trabalhar em grupo para não deixar que a bolinha caísse ao chão.

Figura 4: Esse foi o jogo que mais proporcionou satisfação e alegria. Houve bastante interação entre a criançada. Na terceira regência, não faltaram pedidos para a reiteração do jogo.



Foi feita a leitura deleite da história “qual é a cor do amor?”³. Frente a essa pergunta, a maioria dos presentes pronunciou-se em favor do “vermelho”, o que ensejou a explicação de que todas as cores são cores do amor. Seguiu-se, então, uma atividade pertinente à historinha lecionada.

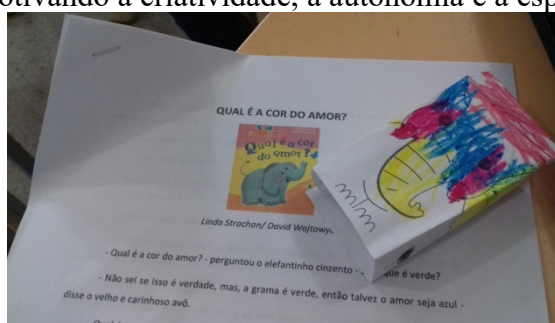
Figura 5: No decorrer da história, o personagem principal, “o elefantezinho cinzento”, quer descobrir qual é a cor do amor, e ele sai perguntando a diversos animais qual é a cor do amor, e eles respondem conforme acham. A atividade pede que seja ligado o animal a cor que o mesmo disse.



3 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IqDHFjVWG8M>

Um momento muito apreciado da aula, por parte do alunado, foi à confecção de uma caixinha do elefantezinho cinzento.

Figura 6: No decorrer das atividades, incentivou-se a criatividade dos alunos para que colorissem com as cores que desejassem. Mas, ainda havia uma resistência na sala, pois a professora regente preferia certas cores “determinadas”. Buscou-se, então, incentivá-los dessa maneira, motivando a criatividade, a autonomia e a espontaneidade.



No terceiro dia de regência, após a acolhida, a criançada brincou livremente por alguns minutos. No período de observações, notou-se a necessidade de um incentivo para a brincadeira e a espontaneidade. Observou-se que, nos poucos minutos de brincadeira, a maioria se abstinha de brincar. Pensando nisso, buscou-se meios para motivá-los à animação e interação. Embora houvesse alguma reticência, talvez pela falta de costume de brincar na sala, a maioria das crianças sentiu-se motivada a brincar.

A nova Base Curricular Nacional (2017) discorre que na Educação Infantil deve ser proporcionada a convivência com outras crianças e adultos, a brincadeira cotidiana, em diferentes espaços e tempos, a participação, a exploração dos movimentos, gestos e sons, a expressão como sujeito criativo e reflexivo e o conhecimento sobre sua identidade. Nessa perspectiva, oportunizou-se que os alunos brincassem e se expressassem durante a regência.

Figuras 7 e 8: Brincadeiras espontâneas.

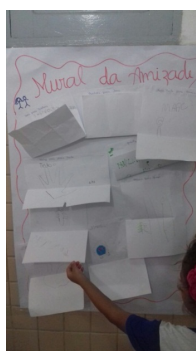


Realizou-se o jogo cooperativo “quem me tocou?”, onde as crianças tinham que ajudar o colega que estava vendado para que descobrisse quem tinha tocado nele. Foi um momento de descontração e mútua ajuda.

Foi feita uma roda de conversa para realizar a leitura deleite da história “os três lobinhos e o porco mau”⁴. Após a leitura, discutiu-se sobre como é importante cultivar a amizade. Falou-se sobre a alegria de se ter amigos, mostraram-se algumas fotos de amigos e de familiares, e eles também se sentiram à vontade para manifestar sua opinião sobre a temática.

Como culminância, cartas foram produzidas (desenhos) para entregar aos amigos da turma e assim ficou montado o mural da amizade.

Figura 9: Foi um momento de muita troca de afeto que trouxe alegria aos alunos.



4 Disponível em: <https://pt.slideshare.net/danielasilva22/os-3-lobinhos-e-o-porco-mau>

Ao final da manhã, a turma veio apresentou a música ensaiada durante as regências: “que abraço bom”, finalizando com a distribuição de lembrancinhas.

Figura 10: Lembrancinha.



5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Kishimoto (2003, p. 15) destaca que o brincar é uma atividade que facilita o desenvolvimento físico, cognitivo, psicológico. A brincadeira estimula o desenvolvimento intelectual e possibilita as aprendizagens. Segundo Grassi (2008, p. 70), o termo jogo diz respeito a uma atividade de ordem física e mental, que mobiliza a motricidade, pensamentos e sentimentos, no alcance de um objetivo, com regras antecipadamente determinadas. O jogo também pode servir como uma atividade de lazer, atividade profissional ou finalidade pedagógica. A brincadeira, de acordo com Kishimoto (2003, p. 21), é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras de um jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação.

Durante as regências, observaram-se alguns resultados que trouxeram satisfação e alegria. Logo no primeiro dia, um estudante com transtorno do espectro autista (TEA), que interagiu apenas com uma colega, começou a interagir com os outros, abraçando de modo espontâneo e exclamando: “meus amiguinhos!”.

Figura 11: Enquanto assistiam aos vídeos, o estudante com TEA abraçou espontaneamente as duas colegas.



Ressalta-se que o estudante com TEA tem evidências de superdotação. Ele sabe ler, fala algumas cores e palavras em inglês. Tem quatro anos de idade, mas desde os dois anos sabe ler. Através de conversas informais com a mãe e a irmã dele, constatou-se que foi em um ano de eleição que elas perceberam sua fluência na leitura, pois lia todos os panfletos de candidatos que lhe chegavam às mãos. Ele também já digita textos no computador. Elas destacaram que ele as surpreende com suas habilidades a cada dia.

Pontua-se ainda que, durante as observações, percebeu-se que o estudante entrava e saía da sala com frequência. No segundo dia de observação, mediante um contato mais próximo, houve a oportunidade de presenciar o aluno lendo todo o conteúdo do folder de um congresso, além de expressar em inglês todas as suas cores.

Depois disso, buscou-se um meio para responder à pergunta sobre a capacidade do aluno para escrever, o que foi feito mediante um ditado de palavras aleatoriamente escolhidas, no qual ele foi bem-sucedido. Nada obstante, a professora regente relatou que o estudante não escrevia qualquer coisa em sala. Ela mencionou a dificuldade de fazer atividades que acompanhassem o ritmo dele.

Motivado pela companhia, por toda a manhã ele empenhou-se na feitura de diversos exercícios. Não foi difícil constatar a indispensabilidade de um acompanhamento que facilite ao aluno o desenvolvimento do seu potencial. A Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008, p. 15) define que:

Alunos com altas habilidades/superdotação demonstram potencial elevado em qualquer uma das seguintes áreas, isoladas ou combinadas: intelectual, acadêmica, liderança, psicomotricidade e artes. Também apresentam elevada criatividade, grande envolvimento na aprendizagem e realização de tarefas em áreas de seu interesse.

A escola e os professores precisam de preparo e formação específica, tanto para receber os alunos diagnosticados com TEA, quanto os alunos superdotados, promovendo assim que a inclusão ocorra de fato. Pode-se ressaltar que “da mesma forma que uma boa semente necessita de condições adequadas [...] para desenvolver-se; também o aluno com altas habilidades necessita de um ambiente adequado, estimulador e rico em experiências” (BRASIL, 2006, p. 11).

Foi possível perceber, no período de observações, que os alunos eram passivos e que havia uma evidente falta de estímulo para brincar, conversar e fomentar a criatividade. Buscou-se, então, promover através das regências, um ambiente com mais convívio, estímulo e brincadeira. Em sua maioria, as crianças participaram de todas as conversas e brincadeiras.

Figura 12: Ao final dos ensaios da música “que abraço bom” os alunos sempre se abraçavam e isso trouxe muita alegria. Pois nosso objetivo era justamente estimular a vivência e a afetividade.



No decorrer do estágio, foi possível aprender sobre a dinâmica da sala e a rotina escolar. Foi muito importante fazer o planejamento, adequá-lo à realidade da sala e vivenciar a aplicação do projeto de intervenção. O planejamento é essencial para o fazer pedagógico. O tema abordado durante as regências trouxe novos aprendizados para as educadoras e promoveu motivação ao alunado. Almeida (2005, p. 103) afirma que:

A sala de aula é um ambiente onde as emoções se expressam, e a infância é a fase emocional por excelência. Como em qualquer outro meio social, existem diferenças, conflitos e situações que provocam os mais variados tipos de emoção. E, como é impossível viver num mundo sem emoções, ao professor cabe administrá-las, coordená-las. É imprescindível uma atitude corticalizada, isto é, racional, para poder interagir com os alunos, buscando descobrir seus motivos e compreendê-los. O professor deve procurar utilizar as emoções como fonte de energia e, quando possível, as expressões emocionais dos alunos como facilitadores do conhecimento. É necessário encarar o afetivo como parte do processo de conhecimento, já que ambos são inseparáveis.

Desse modo, é possível refletir sobre o importante papel do educador em sala, promovendo o ensino e a aprendizagem, tanto como o desenvolvimento das relações sociais e inclusão.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A vivência do estágio na Educação Infantil I conferiu um aprofundamento no conhecimento do cotidiano na escola. Oportunizou uma experiência do fazer pedagógico relacionando teoria e prática. E um aprendizado com respeito ao planejamento, aplicação e flexibilidade do mesmo no ambiente escolar.

É necessário propor atividades significativas que motivem os alunos, que proporcionem satisfação, alegria e construção do conhecimento. Paulo Freire (1996) afirma que “ensinar exige a convicção de que a mudança é possível”. O papel do educador é de aprender e ensinar, incentivar e buscar a transformação da sociedade para melhor.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Ana Rita Silva. **A emoção na sala de aula**. 5. ed. Campinas, SP: Papirus, 2005.
- BRASIL. **Educação Infantil: saberes e práticas da inclusão: altas habilidades/superdotação**. 4. ed. MEC/SEESP, Brasília 2006.
- BRASIL. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial, Brasília, 2008.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GRASSI, T. M. **Oficinas psicopedagógicas**. 2ª ed. rev. e atual. Curitiba: IBPEX, 2008.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2003.

OLIVEIRA, Zilma Ramos. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, Elisabeth Ramos da. **As relações entre cognição e afetividade em la**: A influência de Vygotsky nessa abordagem temática. *Soletras, A* no VIII, n 15. São Gonçalo: UERJ, jan/jun. 2008.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca**: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Rio de Janeiro: wak, 2010.

WINNICOT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1995.