

VALORIZAR A INFÂNCIA: ÉGUA DA BRINCADEIRA PAI D'ÉGUA!
ESCOLA MUNICIPAL NESTOR NONATO DE LIMA - BELÉM-PA
MARIZETE PINHEIRO BRAGA

Ao optarmos pelo Projeto Valorizar A Infância Égua da Brincadeira Pai d'égua, com as turmas do Ciclo I, iniciantes e concluintes, tinham como objetivo a realização de uma prática pedagógica dinâmica, interdisciplinar em que os conteúdos fossem apresentados de forma atrativa e coerente com a vivência dos alunos e que lhes permitisse romper com as diversas barreiras encontradas no processo de construção e aquisição do conhecimento.

A opção deu-se a partir das observações feitas onde percebemos na relação dos alunos, a dificuldade que muitos deles apresentavam com relação a leitura, escrita e os demais conteúdos. Como também o comportamento agressivo, irrequieto e apático de alguns alunos, evidentemente desencadeava-se na não aquisição dos conhecimentos mínimos necessários para cursarem o ciclo no qual estavam lotados. Diante disso, e já sabendo o quanto as aulas realizadas na sala de informática sempre são muita atrativa para nossos alunos, optamos em uni computador e brincadeiras/brinquedos, pois acreditávamos que esses dois recursos pedagógicos, dariam um novo significado a nossa prática educativa, e possibilitaria a construção e reconstrução de conhecimento. Assim, decidimos juntamente com os alunos trabalhar o Projeto Valorizar A Infância Égua da Brincadeira Pai d'égua, implementando-o através dos brinquedos e brincadeiras, pois como já afirmamos, era palpável a admiração que os alunos nutriam pelos espaços com jogos, como a sala de informática, brinquedoteca e a aula de educação física.

O projeto foi de extremamente significativo, pois nossos alunos avançarem gradativa e continuamente, descobrindo o prazer de aprender, o gosto de discutir, de questionar, de observar, de avaliar e de traduzir suas opiniões, e o que é mais importante; de sentirem-se inseridos no contexto histórico e social, pois sua vida, sua escola, sua casa, foram fatores privilegiados na escola, que aproveitou seus saberes e transformou-os em conhecimento acadêmico, sistemático e comprovado.

Ao final do projeto notou-se a evolução dos alunos na apreensão dos códigos de leitura, tendo como instrumento principal os recursos que o computador nos proporciona e ao mesmo tempo desmistificar para os alunos e pais que o mesmo não é apenas uma máquina pela máquina, com jogos de pura diversão, mas um aliado no mundo cada vez mais digital. Além disso, os alunos também evoluíram significativamente considerando as características individuais de cada aluno com referência ao raciocínio lógico matemático, na estruturação de novos conceitos, na mudança de hábitos e atitudes e no comportamento social.