

JOGO: PESCARIA EDUCATIVA-CONHECIMENTOS GERAIS

Pesquisador(es): SERNAJOTO, Adriana. FACCIN, Fátima. MAGRINELLI, Kaliani.

Curso: Pedagogia

Área: Área das Ciências da Educação

Resumo: O jogo é essencial na vida da criança, pois desenvolve uma série de habilidades de forma lúdica. Por meio do jogo, a criança se apropria daquilo que percebe da realidade. O projeto de intervenção traz uma prática pedagógica voltada ao desenvolvimento de diversas habilidades relacionadas ao movimento por meio de um jogo. Nesse contexto, o presente projeto mostra a relevância de trabalhar com jogos e brincadeiras e do papel do professor na organização dos espaços, objetos e estruturação para que a criança brinque com qualidade e aprendizagem. O objetivo do jogo foi: Estimular a interação, coletividade, o trabalho em equipe, coordenação motora, adequação a limites, cooperação e construção de conhecimentos. O público alvo foram os alunos do 5º ano, totalizando 55 alunos. As crianças aprendem pelo contato direto com o material (anzol adaptado, pratos de plástico com as perguntas anexadas a eles) e o aperfeiçoamento da coordenação motora através da repetição de uma mesma série de movimentos. Foi permitido que as crianças errassem sem intervenção, mesmo que o processo demorasse e por meio desses erros e de suas próprias correções e tentativas, elas desenvolveram habilidades motoras e construíram conhecimentos. O projeto também possibilitou melhorar a qualidade da formação docente promovendo a interação entre as licenciaturas e a educação básica, num movimento evolutivo de articulação teórico – prática, que contribui para qualificar a formação inicial, oportunizando a participação em experiências diversas no contexto escolar.

Palavras-chave: Jogo. Conhecimento. Interações.

E-mails: adriana.susin@unoesc.edu.br

