

SER NO CRESCER: RESGATANDO A ESSÊNCIA DA INFÂNCIA

Natalia Cordeiro dos Santos¹, Francisco de Assis Valentim Neto², Maria Amanda Aguiar dos Santos³, Tayana Nascimento Souza⁴, Fábio Eldes Pinto Sousa⁵
Financiamento: PIBID - CAPES

Resumo: O Brincar quando criança proporciona uma oportunidade única de interação social, desenvolvimento físico e afetivo. Essas experiências ao ar livre contribuem significativamente para a formação da nossa identidade e para o aprendizado de habilidades sociais e emocionais. O projeto Ser no Crescer foi desenvolvido com alunos de faixa etária entre 16 e 17 anos e teve como objetivo que os alunos pudessem reviver e compartilhar suas experiências quando crianças, através dos momentos de lazer com jogos e brincadeira e com algo que marcou a sua infância. Iniciamos com observação dos jovens para identificar quais seriam as possíveis intervenções, após identificadas a parte prática das atividades foram elaboradas colocando os alunos como protagonistas de todo o projeto, pois, eles levaram para dentro de sala suas vivências e suas relações com os jogos e brincadeiras trazendo relatos pessoais e bagagem cultural ampla. Do começo ao fim foi necessário contar com a aceitação e com a participação efetiva de todos que estavam em sala, o que desde o início aconteceu de forma efetiva e foi imprescindível para realização de todas as atividades planejadas no cronograma, desde os relatos anônimos e voluntários à parte prática que proporcionou um resgate ao eu criança de todos os alunos com muita emoção e divertimento. Ficou evidenciada maior participação dos alunos. Ao lembrarem do passado, a cada relato, somava-se histórias de vida para além do brincar. Todos se colocaram em atitude reflexiva. Foi perceptível a maior aproximação entre os alunos, ao escutar a história do colega. Muitas histórias doloridas. Um sentimento de maior aceitação e respeito pelos colegas estava em construção. Após relatos e lembranças, vivenciaram atividades práticas de jogos e brincadeiras da infância de cada um. Foi um resgate de memórias das vivências afetivas e do brincar. Foi positiva a atitude reflexiva dos alunos. Conclui-se que através da participação ativa dos alunos, o projeto conseguiu criar um ambiente acolhedor, pois permitiu o compartilhamento de vivências de forma significativa. Além disso, foi inspirador notar que iniciativas como essa podem enriquecer ainda mais o desenvolvimento educacional e emocional dos estudantes.

Palavras-chave: Infância. Resgate Emocional. Jogos e Brincadeiras.

¹ Graduanda do curso de Educação Física da Universidade Regional do Cariri e bolsista do PIBID, e-mail: natalia.cordeiro@urca.br;

² Graduando do curso de Educação Física da Universidade Regional do Cariri e bolsista do PIBID, e-mail: assis.valentim@urca.br;

³ Graduanda do curso de Educação Física da Universidade Regional do Cariri e bolsista do PIBID, e-mail: maria.amanda@urca.br;

⁴ Graduanda do curso de Educação Física da Universidade Regional do Cariri e bolsista do PIBID, e-mail: tayana.souza@urca.br;

⁵ Professor de Educação Física efetivo da E.E.M.T.I Amália Xavier, e-mail: fabio_euator@hotmail.com.