

O uso do jogo de quebra-cabeça: passatempo os estímulo ao desenvolvimento?

Universidade Estadual Mato Grosso do Sul - UEMS

Ciências Humanas

IFRAN, Franciele da Silva¹ (ifranfranciele@gmail.com); OLIVEIRA, Heloiza Lima² (lima olihe@gmail.com); SANTOS, Héllen Thaís dos³ (hellen.santos@uems.br); FERRONATO, Eliane Terezinha Túlio⁴ (nany@uems.br); SOUZA, Ana Carolina Pereira de.⁵ (anabresolinps@gmail.com).

RESUMO: Este tem por objetivo relatar experiências a partir da construção e uso de um jogo de quebra-cabeça, desenvolvidas no Centro Integrado de Educação Infantil-CIEI Gregória Martins no município de Maracaju/MS. Esta atividade faz parte das ações do Programa Residência Pedagógica-RP, do curso de Pedagogia da Unidade Universitária de Maracaju da Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul. O programa RP nos possibilitou aproximação com a realidade escolar em tempos de pandemia, por COVID-19. Assim, as formações realizadas pelas docentes orientadoras e as atividades promovidas pela preceptora do CIEI, *lócus* principal das atividades do RP, nos permitiu conhecer: o planejamento, a rotina, o Projeto Pedagógico da escola e contribuiu para o processo de realização de uma regência escolar, isto é, experiência docente. A proposta desta regência consistiu em confeccionar um quebra-cabeça com o tema atualidade da COVID-19, para crianças de 2 a 3 anos de idade. A atividade se deu da seguinte forma: num primeiro momento fizemos contação de a história para as crianças, por meio de vídeo e encaminhamos um livro em PDF para que as famílias também explorassem. No segundo momento, estimulamos as famílias a dialogar com as crianças contando o que é um jogo quebra cabeça, até chegar o momento do jogo, em família, propriamente dito. Os recursos utilizados foram: papelão, cola tesoura e a imagem de uma página do livro impressa e adaptada ao formato de quebra-cabeças. Como metodologia, optamos por intervenção pedagógica, em que objetivos propuseram: ampliar e explorar suas capacidades corporais, desenvolver atitudes de confiança e autonomia, manifestar na interação com os outros, ampliar as possibilidades de socialização. Como resultados notamos a presença de imagens das crianças realizando a atividade, por meio de fotos e vídeos, que os pais enviaram no grupo de *WhatsApp*. Diante disso, defendemos que o brincar na Educação Infantil, constitui-se uma atividade principal e que os jogos são estímulos ao desenvolvimento infantil, além disso, observamos o envolvimento das famílias. A regência, aqui descrita, foi realizada em dupla de residentes sob supervisão da preceptora e das docentes orientadoras, o que garantiu êxito tanto na confecção do jogo, quebra-cabeça, como alcance da participação das famílias.

PALAVRAS-CHAVE: Residência Pedagógica, Educação Infantil, Jogo

AGRADECIMENTOS: Agradecemos à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES e aos demais envolvidos.

1 Graduanda no curso de Pedagogia UEMS/Unidade de Maracaju. Residente no Programa Residência Pedagógica

2 Graduanda no curso de Pedagogia UEMS/Unidade de Maracaju. Residente no Programa Residência Pedagógica

3 Doutora em Educação pela UNESP/FCT. Professora Adjunta Doutora na Universidade do Mato Grosso do Sul, no curso de Pedagogia Unidade Universitária de Maracaju/MS. Docente orientadora do Programa Residência Pedagógica 2020-2022 subprojeto Pedagogia-Maracaju

4 Doutora em Educação pela UCDB. Professora Adjunta Doutora na Universidade do Mato Grosso do Sul, no curso de Pedagogia Unidade Universitária de Maracaju/MS. Docente orientadora voluntária do Programa Residência Pedagógica 2020-2022 subprojeto Pedagogia-Maracaju

5 Mestre em Educação. Coordenadora pedagógica. Docente Preceptora no Programa Residência Pedagógica.