

O PROJETO DE EXTENSÃO CRIANÇA X CRIANÇA E O PERÍODO PANDÊMICO

Eleonôra Nunes Oliveira*

Marilia Neri Calixto**

RESUMO

O estudo trata-se de um Relato de Experiência elaborado a partir das vivências da bolsista do projeto, no qual relata como o projeto de Extensão: Criança x Criança, vêm sendo executado neste período de pandemia. Tal projeto atende em média **20** crianças de duas instituições Não Governamentais: o Projeto Nova Vida e a Sociedade de Assistência a Carentes do Crato, estando a maioria dessas crianças, em situação de vulnerabilidade social. O projeto tem como finalidade: dar autonomia motora as crianças; aprender novas brincadeiras; promover o lazer, a brincadeiras com práticas direcionadas; contribuir na formação humana e integral da criança, através de atividades motoras, jogos e brincadeiras lúdicas. Tendo como intuito, proporcionar melhorias nos aspectos sociais, motores e afetivos, criando estratégias que desafiem a capacidade das crianças em resolver os problemas e chegar ao objetivo final das atividades. Semanalmente são editadas quatro vídeos-aulas, sendo dois para o grupo de 4 a 6 anos e dois para o grupo de 7 a 11 anos, com as atividades que as crianças deverão realizar. As vídeos-aulas são enviadas para o “WhatsApp” das coordenadoras das duas ONG’s, e as mesmas repassam para os pais das crianças. Nessas vídeos-aulas explica-se e demonstram-se as atividades, ressaltando a finalidade e objetivos. Neste processo, obteve-se o retorno dos pais postando os vídeos das crianças realizando as atividades, e pode-se perceber que as crianças têm prazer em realizá-las, portanto pode-se dizer que a autoestima é elevada, e há uma evolução nos aspectos motores e cognitivos.

GT07 - Relato de Experiência

Palavras-chave: Crianças. Autonomia motora. Resolução de problemas.

INTRODUÇÃO

Trata-se de um Relato de Experiência da bolsista do Projeto de Extensão Criança x Criança, coordenado pela professora Eleonôra Nunes Oliveira, financiado pela Pró-reitora de Extensão (PROEX/URCA) estando o Projeto vinculado ao Departamento de Educação Física da URCA.

O Projeto atende **20** crianças, com idade entre **4 e 11** anos, de duas Organizações Não Governamentais (ONG's) da cidade do Crato, o Projeto Nova Vida e a Sociedade de Assistência a Famílias Carentes do Crato (SOAFAMC). Estas ONG's se localizam no Bairro São Miguel.

Por conta do período pandêmico que hora o país se encontra, o Projeto passou a atender as crianças de forma virtual, dando assim continuidade as atividades propostas e ao objetivo do Projeto, assim como, segurança aos envolvidos no Projeto (crianças, bolsistas e professoras coordenadoras das ONG's). Neste sentido novas estratégias foram utilizadas, não fugindo aos objetivos do projeto, e ao mesmo tempo, continuar proporcionando melhoria nas habilidades motoras das crianças, na sua autoestima, oportunizando o aumento do seu repertório motor e mais possibilidades de conhecimento no que se refere a jogos e brincadeiras, para assim poder utilizá-las em outros ambientes.

Através de atividades dessa natureza, a criança fica mais sociável, se sente menos isolada, e interage melhor com os seus pares. No caso das crianças que se encontram em situação de vulnerabilidade social, pode-se criar alternativas e perspectivas em suas vidas.

(...) quando a criança está brincando ou jogando, libera e canaliza suas energias; pode-se transformar uma realidade difícil; dá abertura à fantasia; enfrenta os desafios; imita e representa as interações presentes na sociedade na qual vive; atribui aos objetos significados diferentes; define e respeita as regras estipuladas; decide sobre o que, com quem, onde, com o que, como brincar e o tempo em que brinca; constrói a brincadeira no momento do brincar; brinca sem finalidades ou objetivo explícito, aprende a lidar com suas angústias; cria e deixa fluir sua capacidade e liberdade de criação. (VENTURA,2010, p.06)

Utilizando a ludicidade nas atividades práticas, pode-se criar ambientes gratificantes e atraentes, promovendo lazer durante este período pandêmico. Essas atividades podem servir como estímulo para a melhoria do desenvolvimento integral das crianças, oportunizando-as desenvolver melhor sua capacidade cognitiva, sua autonomia, somado ao que os jogos podem trazer consigo: a motivação, o entusiasmo, a concentração, a criatividade, o resgate da autoestima, entre outros.

As crianças possuem uma natureza singular, que as caracterizam como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio. Nas interações que estabelecem desde cedo com as pessoas que lhe são próximas e com o meio que as circundam, as crianças revelam seu esforço para compreender o mundo em que vivem, as relações contraditórias que presenciam, e por meio de brincadeiras,

explicitam as condições de vida a que estão submetidas, e seus anseios e desejos. (BRASIL,1998, p.21).

Percebe-se então que a criança tem uma forma peculiar de entender o mundo que o cerca. As brincadeiras, portanto, são importantes nesse processo de autodescobrimento e reconhecimento de si, é onde também ela relacionará os conhecimentos presentes nas atividades, e a partir destes conhecimentos, expressar emoções, sentimentos, pensamentos, desejos e necessidades.

Quanto as atividades propostas no Projeto, estas buscam trabalhar as capacidades motoras em geral na perspectiva de melhorar as habilidades motoras das crianças. Através destas atividades, as crianças são estimuladas por meio de situações variadas, inclusive adaptar os objetos/implementos e espaço, provando a si mesma, a disposição de enfrentar, as dificuldades de uma tarefa por mais árdua que ela se apresente. Explorando o desafio de executá-la, usando os movimentos de seu corpo, juntamente com os objetos/implementos do ambiente.

O domínio das habilidades motoras fundamentais é básico para o desenvolvimento motor de crianças. As experiências motoras, em geral, fornecem múltiplas informações sobre a percepção que as crianças têm de si mesmas e do mundo que as cerca. (GALLAHUE; OZMUN, 2001, p. 258).

Neste sentido deve ser proporcionado um ambiente rico de experiências e vivências, pois será um momento de descobertas. O aprendizado da criança vai apresentando modificações diárias e sequenciais, e através da orientação das atividades, ela vai desafiar a si mesma para executar a tarefa, vai ser uma fase de intensa movimentação, de intensa atividade e de intensa progressão motora.

METODOLOGIA

Para dar início as atividades, foi realizada uma reunião com os/as coordenadores/as das duas ONG's, proporcionado por Alexandre Lucas do Coletivo Camaradas¹ (Projeto Nova Vida e SOAFAMC), e definiu-se que se formaria um grupo de “WhatsApp”, com os bolsistas², coordenadores das ONG's e do projeto, por ser o método mais acessível a todos.

¹ O Coletivo Camarada, é uma Organização Não Governamental, que atua no campo das artes, da pesquisa, da produção e difusão cultural e das lutas por políticas públicas para cultura.

² Ressalta-se que o bolsista do Projeto Pedal na URCA (Antônio Alcides), está nesse momento contribuindo com o Projeto Criança X Criança, uma vez que o Pedal da URCA está suspenso.

Através deste aplicativo, as vídeos-aulas são enviadas, e as/os coordenadores das ONG's, encaminham para os pais das crianças. Os vídeos são postados todas as terças e quintas-feiras, perfazendo um total de 4 vídeos semanalmente, com o tempo de 15 minutos cada. Estes são divididos em 2 grupos: um de 4 a 6 anos e o outro de 7 a 11 anos. Ressalta-se que as atividades são demonstradas pela bolsista e as vezes pelos primos da mesma.

As atividades criam experiências motoras que podem suprimir as necessidades das crianças e até identificar alguma deficiência motora, embora o mais importante para nós é promover a autonomia, e resgatar a autoestima dessas crianças.

No que diz respeito ao tipo de atividades propostas para o Projeto, são planejadas de acordo com a faixa etária específica e sempre pensando na realidade das crianças; é modificada a cada semana e se utiliza de materiais adaptáveis para que todos tenham condições de realizá-las, mesmo com pouco espaço e sem material adequado. Também há orientação e auxílio para a elaboração e criação do seus próprios materiais. Cabe ressaltar que durante esse processo de aulas remotas, temos acompanhado através dos vídeos enviados pelos pais, a melhoria do desenvolvimento das crianças envolvidas e acredita-se que houve elevação da sua autoestima, uma vez que fazem questão de filmar e nos enviar.

As habilidades motoras fundamentais contempladas no Projeto, envolve: equilíbrio, locomoção, saltos e controle de objetos. Buscando sempre estratégias que desafiem a capacidade das crianças em criar situações que possam ajudá-las a chegar ao objetivo final da atividade. Essas atividades se dão em cima de cada habilidade, sendo sempre diferenciadas para que sejam instigadas a participação e interesse das crianças.

As atividades são de forma lúdica, no qual “facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora com a saúde mental, prepara para um estado positivo que facilita os processos de sociabilização, comunicação, expressão e construção de conhecimento” (SANTOS; CRUZ, 1997, p.12). Colaborando com a espontaneidade, o diálogo, a convivência em grupo ou familiar, principalmente nesse período difícil de pandemia. Por isso se fez questão de adicionar a ludicidade a nossa metodologia.

O brincar em si, proporciona novos conhecimentos, além de desenvolver a melhoria das habilidades motoras da criança de forma natural e agradável. Ao brincar, a criança vai expressar suas vivências, e sugerir novas brincadeiras de acordo com sua imaginação e criatividade, estas brincadeiras poderão ser repassadas para outras crianças de seu convívio, transformando assim, seu cotidiano e realidade. Os jogos e brincadeiras vão auxiliar no

processo de pensar, imaginar, criar e se relacionar com os demais, pois “a brincadeira é a atividade física ou mental que se faz de maneira espontânea e que proporciona prazer a quem executa... a aprendizagem é a construção do conhecimento”. (QUEIROZ,2003, p.158-22).

Ou seja, a criança brinca por livre e espontânea vontade de maneira natural e agradável, através das brincadeiras elas interagem, se divertem e participam de maneira ativa das atividades que contém o brincar, pois quando a criança brinca, a aprendizagem acontece.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Através da observação feita pelo retorno dos vídeos das crianças realizando as atividades, pode-se dizer que houve interação entre os bolsistas e as crianças. Pois estas enviavam mensagens para tirar suas dúvidas, assim como sugestões de atividades que poderiam ser repassadas.

No que diz respeito as dificuldades, a questão dos materiais pedagógicos como: corda, pneu, arcos, cones, colchonetes, bolas, entre outros, que eram necessários para as atividades, tiveram que ser adaptados por nós bolsistas e pelas crianças, uma vez que não tivemos acesso a materiais dessa natureza. O espaço também foi outro quesito que atrapalhou, pois nem todas as crianças o tinha em suas casas, então alguns as realizavam na calçada; o próprio isolamento, impediu a participação de mais crianças. Embora com todos esses percalços, elas não deixaram de realizar as atividades e tão pouco desestimulou os bolsistas.

Evidenciou-se que os jogos e brincadeiras constitui-se de situações de aprendizagem, as regras e a imaginação, estimularam a criatividade, promovendo avanços em seus comportamentos, como a desinibição, a oralidade e a autoestima. Acredita-se que as capacidades afetivas e sociais foram melhoradas uma vez que os familiares estavam presentes filmando as atividades. Entende-se que só de forma presencial e que teríamos condições de afirmar sobre os aspectos afetivos e sociais.

CONCLUSÕES

Entende-se que o projeto vêm contribuindo de forma significativa na formação dessas crianças, pelas respostas que os vídeos nos têm apresentado, ou seja, com as crianças

realizando as atividades. Isso nos demonstra, o interesse delas pelas atividades que estão sendo propostas.

Ao longo desses quatro meses de Projeto, as crianças apresentaram uma considerável mudança de comportamento, segundo o relato de seus pais.

Portanto, pode-se afirmar que a prática dos jogos e brincadeiras, o lúdico e o trabalho com as habilidades motoras fundamentais, trazem significativas contribuições para a aprendizagem das crianças, proporcionando a interação, melhoria do desenvolvimento das capacidades afetivas, cognitivas, sociais e motoras.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental, v.1 Brasília: MEC/SEF,1998.

GALLAHUE, D.L.; OZMUN C.J. **Compreendendo o Desenvolvimento Motor**: bebês, crianças, adolescentes e adultos. 1 ed. São Paulo: Phorte Editora, 2001.

KISHIMOTO, T. M. (org.) **jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996

MATTOS, M.G. et al. **Educação Física Infantil: construindo o movimento na escola**.2.ed. São Paulo: Phorte,1999.

QUEIROZ, T. D. **Dicionário Prático de Pedagogia**. 1.ed. São Paulo: Rideel, 2003

SANTOS, S. M. P. dos; CRUZ, D. R. M da. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

VENTURA, M. M. S. **Jogar e brincar promovem o desenvolvimento do pensar na criança**. Revista do professor, Porto Alegre: CPOEC, jul./set, 2010.

SOBRE OS/AS AUTORES/AS

* Docente do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Regional do Cariri-URCA.

** Discente do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Regional do Cariri-URCA, cursando o 5º semestre.

Recebido em: 18 de dezembro de 2020
Aceito em: 30 de junho de 2021