

RELATO DE EXPERIÊNCIA DOS ACADÊMICOS DO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA: FESTIVAL DE JOGOS E BRINCADEIRAS

EXPERIENCE REPORT OF ACADEMIC PEOPLE FROM THE PEDAGOGICAL RESIDENCE PROGRAM: GAMES AND GAMES FESTIVAL

INFORME DE EXPERIENCIA DE ACADÉMICOS DEL PROGRAMA DE RESIDENCIA PEDAGÓGICA: JUEGOS Y FESTIVAL DE JUEGOS

Izabella Alves e Silva

Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes
E-mail: izabellaaesilva@gmail.com

Amanda Vasconcelos Andrade

Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes
E-mail: vascamanda18@gmail.com

Marcos Vinícius Fernandes Santos

Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes
E-mail: vinikkf@gmail.com

Wanderson Gabriel Soares de Freitas

Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes
E-mail: Wandersong131@gmail.com

Davidson Ferreira Gonçalves

Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes
E-mail: ferreiradavidson3@gmail.com

Rogéria Santos Da Dalt

Escola Estadual Beato José de Anchieta
E-mail: rogeria.brant@educacao.mg.gov.br

Rosângela Ramos Veloso Silva

Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes
E-mail: rosaveloso9@gmail.com

RESUMO

Os avanços tecnológicos no que diz respeito à internet, jogos eletrônicos e a informática, tornaram-se cada vez mais conhecidos, principalmente no meio de crianças e adolescentes. O ato de brincar tem se tornado cada vez mais raro nos dias atuais. Neste sentido, este resumo se refere a um relato de experiência dos acadêmicos no desenvolvimento do 2º módulo do Residência Pedagógica, que tem explorado os jogos e brincadeiras antigas frente ao cenário tecnológico. O objetivo foi descrever as experiências desenvolvidas no ambiente escolar por meio de momentos de interação entre os alunos através de circuitos de jogos e brincadeiras antigas que resgatam o lúdico, promover a troca de experiências com os colegas, reforçar a importância do trabalho coletivo e proporcionar a vivência de brincadeiras. Sabe-se, que os jogos e brincadeiras, assumem um importante papel educacional, principalmente por seu caráter pedagógico, portanto, este trabalho se justifica por investigar a aplicabilidade destes jogos e brincadeiras antigas frente a um cenário tecnológico. O procedimento usado foi a aplicação do festival de jogos e brincadeiras antigas, que buscou a participação dos alunos da Escola Estadual Beato José de Anchieta. A partir desta atividade percebemos que sua aplicabilidade foi bastante efetiva na escola, visto que os alunos se interessam e se envolvem nas brincadeiras propostas dentro do ambiente escolar, sendo atingido o objetivo de integração e vivência dos alunos durante esse momento proporcionado pelos acadêmicos, residentes da escola.

Palavras chave: Aplicabilidade. Jogos e brincadeiras antigas. Vivência.

ABSTRACT

Technological advances regarding the internet, electronic games and computers have become increasingly well known, especially among children and adolescents. The act of playing has become increasingly rare these days. In this sense, this summary refers to a report of the academics' experience in developing the 2nd module of the Pedagogical Residency, which has explored old games and games in the technological scenario. The objective was to describe the experiences developed in the school environment through moments of interaction between students through circuits of games and old games that revive the playful aspect, promote the exchange of experiences with colleagues, reinforce the importance of collective work and provide experience of games. It is known that games and games play an important educational role, mainly due to their pedagogical nature, therefore, this work is justified by investigating the applicability of these old games and games in a technological scenario. The procedure used was the application of the festival of old games and games, which sought the participation of students from the Beato José de Anchieta State School. From this activity we realized that its applicability was quite effective at school, as students became interested and involved in the games proposed within the school environment, achieving the objective of integration and experience of students during this moment provided by academics, residents of the school.

Keywords: Applicability. Old games and jokes. Experience.

RESUMEN

Los avances tecnológicos en materia de internet, juegos electrónicos y ordenadores son cada vez más conocidos, especialmente entre niños y adolescentes. El acto de jugar se ha vuelto cada vez más raro en estos días. En este sentido, este resumen hace referencia a un relato de la experiencia de los académicos en el desarrollo del 2º módulo de la Residencia Pedagógica, que ha explorado juegos antiguos y en el escenario tecnológico. El objetivo fue describir las experiencias desarrolladas en el ámbito escolar a través de momentos de interacción entre estudiantes a través de circuitos de juegos y juegos antiguos que reviven el aspecto lúdico, promueven el intercambio de experiencias con compañeros, refuerzan la importancia del trabajo colectivo y brindan experiencia de juego. . Se sabe que los juegos y juegos juegan un papel educativo importante, principalmente por su carácter pedagógico, por ello, este trabajo se justifica al investigar la aplicabilidad de estos juegos y juegos antiguos en un escenario tecnológico. El procedimiento utilizado fue la aplicación del festival de juegos y juegos antiguos, el cual buscó la participación de estudiantes del Colegio Estatal Beato José de Anchieta. A partir de esta actividad nos dimos cuenta que su aplicabilidad fue bastante efectiva en la escuela, ya que los estudiantes se interesaron e involucraron en los juegos propuestos dentro del ambiente escolar, logrando el objetivo de integración y vivencia de los estudiantes durante este momento brindado por los académicos residentes en la escuela.

Palabras clave: Aplicabilidad. Juegos y chistes antiguos. Experiencia.

Apoio Financeiro Programa Institucional de Bolsas de iniciação á
Docência Residência Pedagógica (RP/) Bolsa CAPES/MEC.