

PROJETO:

A Importância dos Jogos na Sala de Recursos

JUSTIFICATIVA

A aprendizagem dos conhecimentos cientificamente elaborados pela humanidade no ambiente escolar implica em especificidades que precisam ser verificadas contextualmente, pois a instrumentalização do saber demandará para alguns alunos uma elaboração maior, o que contemplará a utilização de equipamentos específicos e recursos metodológicos que visem adequar-se às condições próprias de mediação necessárias para nossa demanda. Isto pelo fato de que, cada educando, em suas peculiaridades, possui singularidades, justamente pelo fato de possuírem vivências sociais específicas que lhes permitirão e subsidiarão o modo como o seu desenvolvimento se processará, bem como, ritmos específicos de aprendizagem. Neste contexto pretende-se contribuir para o desenvolvimento de nossos alunos, por meio de jogos pedagógicos, a fim de fomentar e subsidiar a aprendizagem dos alunos matriculados na SALA DE RECURSOS.

OBJETIVO GERAL

- Oportunizar o uso de novas abordagens dos conteúdos, de forma lúdica e divertida favorecendo e contribuindo com jogos pedagógicos para o desenvolvimento da aprendizagem em alunos que frequentam a Sala de recursos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Utilizar os jogos como ferramentas de mediação para o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos da SRM Tipo I;
- Desenvolver nos alunos o interesse pelos jogos pedagógicos, com o intuito de maximizar seu desenvolvimento;

- Criar condições para desenvolvimento do raciocínio lógico, para o desenvolvimento cognitivo, emocional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Jogos sempre estiveram presentes na história da humanidade e, desde tempos remotos, serviram como instrumento de aprendizagem, e não apenas para diversão. A utilização de jogos didáticos apresenta-se como importante ferramenta no processo ensino-aprendizagem, tendo em vista seu aspecto colaborativo e motivador, que impulsiona o educando a ter uma atuação ativa, fomentando o pensamento crítico e a habilidade de construção do conhecimento.

É essencial a inserção dos jogos nas atividades desenvolvidas com as crianças, para que, ao se apropriarem das condições oferecidas por eles as mesmas possam se desenvolver de forma integral.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABERASTURY, A. A criança e seus jogos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

ALMEIDA, M. T. P. Jogos divertidos e brinquedos criativos. Petrópolis: Vozes, 2004.

ANDREA, I. e ALVES, L. Brinquedos: criatividade, pedagogia e ambiente. Lisboa: ed. dos autores, 2001.