



O PERÍODO DE ADAPTAÇÃO DA CRIANÇA NA ESCOLA

O período de adaptação escolar é aquele em que a criança estabelece um vínculo inicial com a Escola. É o seu primeiro contato mais intenso, em um ambiente diferente daquele em que vive em casa, onde vai participar e conviver com um grupo de outras crianças da mesma idade. A criança estará adaptada, no momento em que se sentir bem na Escola.

O processo de socialização consiste na diferenciação que a criança estabelece de si mesma e dos outros, na interiorização e aceitação dessa nova realidade e nos primeiros passos que dá no sentido de uma participação em grupo.

A criança quando ingressa na Escola está cheia de dúvidas, fantasias e medos. Através da ação e de diferentes atividades que encorajam a criança em sua fase inicial, alcançará uma ótima adaptação. Lembrando-se sempre de que no período de adaptação, mais do que nunca, a criança deverá sentir-se acolhida e amada.

"O educar uma criança é antes de tudo, favorecer a sua adaptação ao ambiente escolar, ajudando-a a desenvolver sua personalidade, e adquirir mecanismos positivos de adaptação frente a situações novas."

Um "ambiente facilitador" é constituído pelo referencial social interativo onde aparece a figura do educador que ajuda a uma criança, através de suas próprias ações, construir sua relação com o mundo. "Não basta amar a criança, é preciso educá-la para que possa viver a sua própria vida. Não se deve fazer por ela o que já é capaz de realizar por si mesma." Mas para ajudar uma criança, tanto na sua adaptação escolar quanto no seu desenvolvimento, é essencial conhecer o contexto de vida dela. A compreensão de quem é a criança e o conhecimento dos fatores sociais e culturais que a influenciam é fundamental para a realização de um trabalho competente e coerente. E estes conhecimentos sobre a criança se dará desde o primeiro contato dos pais com a Escola. Trata-se do momento inicial da construção do vínculo de compromisso entre a Escola e os pais em relação a esta criança.

A criança deve sentir-se querida em casa e os pais devem estar atentos na maneira pela qual estarão agindo com ela nesta fase de mudanças, pois a união e a segurança familiar para a criança são a primeira base e o mais forte impulso para a estabilidade emocional adulta. Isto não se ensina; transmite-se.

Portanto, lidar com uma criança no período de adaptação na Escola, exige um trabalho conjunto de pais e professores. E quando ambas as partes sentem-se seguras em suas ações, ocorre o que chamamos de crescimento e desenvolvimento sadio da criança. Mas acima de qualquer tentativa inicial de separação entre os pais e a criança, está a confiança que estes depositam tanto um no outro, quanto na Escola.

Sugestões de Brincadeiras para o Período de Adaptação:



Onça Dorminhoca:

Formação: Formar com os alunos uma roda grande. Cada criança fica dentro de um pequeno círculo desenhado sob os pés, exceto uma que ficará no centro da roda, deitada de olhos fechados. Ela é a Onça dorminhoca.

Desenvolvimento: Todos os jogadores andam a vontade, saindo de seus lugares, exceto a onça dorminhoca que continua dormindo. Eles deverão desafiar a onça gritando-lhe: "Onça dorminhoca"! Inesperadamente, a onça acorda e corre para pegar um dos lugares assinalados no chão. Todas as outras crianças procuram fazer o mesmo. Quem ficar sem lugar será a nova Onça dorminhoca.

Sugestão: O professor poderá proporcionar um estudo sobre a onça, de acordo com o interesse das crianças: Quem já viu uma onça?

Aonde? Quando?

Como ela é? Como vive? O que come?

Quem quer imitá-la?

Confeccionar uma máscara de cartolina ou papelão para aquele que fará o papel da onça.

Partindo deste estudo, a criança, quando for desenvolver a atividade, criará um personagem seu relativo à brincadeira.



Corrida do Elefante:

Formação: As crianças andam à vontade pelo pátio. Uma delas separada utiliza um braço segurando com a mão a ponta do nariz e o outro braço passando pelo espaço vazio formado pelo braço. (Imitando uma tromba de elefante).

Desenvolvimento: Ao sinal, o pegador sai a pegar os demais usando somente o braço que está livre (O outro continua segurando o nariz). Quem for tocado transforma-se também em elefante, logo, em pegador, adotando a mesma posição. Será vencedor o último a ser preso.

Sugestão: As crianças, durante a brincadeira podem caminhar como um elefante.



Gangorra:

Faixa etária: 4 a 6 anos

Dois jogadores sentam-se, um de frente para o outro, e apoiam as plantas dos pés.

Eles devem ter mãos um bastão seguro com as duas mãos.

Ao soar o sinal, eles devem puxar o bastão cada um para seu lado tentando tirar o amigo do chão. Aquele que conseguir levantar o amigo ganha.

Troque os pares e comece de novo.

Faça com que as crianças sintam o peso do amigo que está na frente, observem a força que têm que fazer para levanta-lo, os músculos que se movem para que isso aconteça.

Se você tiver um bastão grande, coloque três crianças de cada lado, o grupo que conseguir levantar o outro, ganha.



Quem é o fantasma?

Dividir a turma em duas equipes. Uma deverá sair do local. Dado o sinal, a equipe que estiver fora mandará uma criança coberta com um lençol. A equipe tentará descobrir quem é a criança escondida. Se acertar, marca dois pontos.



Jogo da risadinha

As crianças em círculo. Dado o sinal, um jogador dará uma risada. O companheiro da sua esquerda dará duas risadas. O terceiro, três risadas. E assim, sucessivamente. Quem não seguir a seqüência sairá do jogo.



Rouba rabo

Os jogadores estarão no pátio, cada um com um rabo de barbante preso atrás. Dois jogadores serão os pagadores. Ao sinal eles deverão tirar os rabos das crianças. Quem conseguir pegar mais rabos será o vencedor.



A dança dos banquinhos

Fazer uma roda com banquinhos e em número inferior(-1) ao número de crianças participantes. Colocar uma música para tocar e todas começam a correr ou a dançar ao redor dos banquinhos, com as mãos para trás, bem perto deles. Em dado momento, parar a música e cada criança deverá assentar-se no banquinho que estiver mais próximo. Uma delas ficará sem assentar, devendo sair levando um banquinho. O jogo recomeça. Ganha a criança que conseguir a posse do último banquinho.



Voa, não voa...

As crianças estarão assentadas em círculo. O professor falará o nome de uma ave, e as crianças deverão mover os braços e as mãos como se estivessem voando. Quando o professor falar o nome de algo que não voa, as crianças deverão ficar com os braços e mãos imobilizados. Quem errar sai da brincadeira ou paga uma prenda. Ex: " Borboleta voa?(Todos imitarão o vôo.)Jacaré voa?(Todos deverão ficar imóveis). O professor deverá usar sua habilidade para enganar as crianças.



Qual a criança diferente?

Preparação: Formar um círculo com as crianças. Uma ficará fora da roda, voltada para a parede.

Desenvolvimento: as crianças que estão na roda devem ficar na mesma posição, menos uma, que fica diferente das outras. Depois, a criança que estava de fora da roda deverá descobrir quem está diferente, devendo dizer a diferença notada. Escolhe-se outra criança para sair da roda, continuando a brincadeira.



Um, dois, três e já...

Preparação: risca-se no chão uma linha de partida e, a uma certa distância, uma linha de chegada. As crianças devem ficar atrás da linha de partida.

Desenvolvimento: ao sinal de partida " um, dois e três" ; as crianças correm para a frente até ouvirem a ordem " pare" . Nesse momento, todos param a corrida e ficam parados no lugar. Novamente é repetida a ordem "um, dois e três" para ser, algum tempo depois, paralisada, continuando até que todos cheguem a linha final.



Correndo do canguru

Preparação: crianças ao lado de outras em linhas reta colocadas a uns 10 m de distância da linha de chegada (riscar com giz a linha de chegada).**Desenvolvimento:** o professor deve dar o sinal e as crianças saem pulando como canguru, até a linha de chegada. Repetir a corrida pulando sobre a outra perna.



O gato e o rato

Os alunos serão divididos em dois grupos: gatos e ratos. Iniciado o jogo, os ratos deixarão cair, por onde andarem, papel picado. Os gatos deverão ir atrás dos ratos recolhendo os papéis picados. A criança que recolher mais papéis vencerá o jogo.



Cadeiras com Sapatos:

Ao sinal, os participantes de olhos vendados, devem engatinhar procurando tênis ou sapatos(que foram espalhados anteriormente), e a medida que são achados. Vão sendo colocados nos pés das cadeiras. Será considerado vencedor quem colocar mais calçados nos pés.

Fonte: *Apostila de Jogos & Brincadeiras PPD.*