

FACULDADE UNINA
NEUSA ALVES

**PROJETO DE APLICAÇÃO
A BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL COMO PROPOSTA PEDAGÓGICA.**

Orientação: Sandra Mara de Lara

**SANTA CRUZ DO RIO PARDO
2021**

1 DADOS DO ESTUDANTE

Nome completo: Neusa Alves

Cidade: Santa Cruz do Rio Pardo

Estado: São Paulo

Curso: Pedagogia

2 Linha Geral dos projetos: Intervenções práticas no interior da escola: contribuições para estudantes e/ou professores.

3 TEMA DO PAP

A brincadeira na Educação Infantil como proposta pedagógica.

4 SITUAÇÃO-PROBLEMA

Como a brincadeira pode ser introduzida no planejamento docente da Educação Infantil para cumprir sua utilidade pedagógica?

5 JUSTIFICATIVAS

Pessoal: Aproveitar a brincadeira que é um ato natural da criança, porém reformulá-la de forma que ocorra a intenção pedagógica, pois essa prática não é efetiva na Educação Infantil.

Teórica: Baseando-se na teoria Vigotskiana, percebe-se a importância da brincadeira como fonte de promoção do desenvolvimento infantil. Vigotski afirma que, “apesar do brincar não ser o aspecto predominante da infância, ele exerce uma enorme influência onde a criança aprende a atuar numa esfera cognitiva que depende de motivações internas” (Rego, 2002, p.80).

Prática: As brincadeiras não têm feito parte do currículo escolar, sendo ignoradas no planejamento diário, propõe-se uma reflexão acerca da utilização da brincadeira em seu aspecto pedagógico na Educação Infantil.

6 OBJETIVOS

Geral: Demonstrar que as brincadeiras são atividades de estimulação capazes de contribuir para o desenvolvimento cognitivo, físico, social e emocional da criança em idade pré-escolar.

Específicos:

- I. Demonstrar a importância do brincar na Educação Infantil.
- II. Utilizar as brincadeiras como prática pedagógica.

7 REVISÃO DE LITERATURA

7.1 A BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Atualmente, é crescente o reconhecimento de que a brincadeira constitui-se num elemento chave para o próprio desenvolvimento humano. O brincar tem sido estudado e discutido continuamente por diferentes autores.

Macedo explica a relação entre o brincar e o aprender:

Toda a criança, distanciada da criação desse mundo, afasta-se da significação do outro mundo que, como adulto, buscará decifrar e estabelecer linhas de convivência. É com triste frequência que se descobre que muitos desses desajustes adultos ancoram-se na ausência ou distância do devaneio tão marcante no ‘faz-de-conta’ com o qual se arquitetou o mundo infantil. Não é, pois, sem razão que a brincadeira representa sólido eixo da proposta educativa de uma escola de educação infantil. (MACEDO, 2004, p. 12)

Macedo, ao discutir a importância da brincadeira na escola, coloca que esta pode ser considerada uma experiência fundamental ao indivíduo, pois possibilita maior intimidade com o conhecimento, construção de respostas por meio de um trabalho lúdico, simbólico e operatório integrados.

“ A brincadeira tem um sentido espiritual, filosófico, cognitivo, cultural, simbólico e operatório”. (MACEDO, 1995, p. 17).

“[...] não basta brincar, é preciso haver um projeto pedagógico que considere a introdução da brincadeira na classe, até sua realização, análise e avaliação.” (RABIOGLIO, 1995, p. 75).

Rabioglio defende a brincadeira como um recurso à serviço do processo ensino-aprendizagem; dessa forma. Ao recorrer a esse recurso, o professor está criando na sala de aula uma atmosfera de motivação que permite aos alunos participar ativamente do processo ensino-aprendizagem, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando atitudes e valores. A capacidade lúdica, como qualquer outra, desenvolve as estruturas psicológicas globais, isto é, não só cognitivas, mas também afetivas e emocionais.

De acordo com Rabioglio (1995, p. 138) “atualmente o papel fundamental do brincar na infância parece não deixar dúvidas. A criança brinca para interpretar e assimilar o mundo, os objetos, a cultura, as relações e os afetos entre as pessoas”.

7.2 A BRINCADEIRA E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

Brincar é uma atividade paradoxal: livre, imprevisível e espontânea, porém, ao mesmo tempo, regulamentada; meio de superação da infância, assim como modo de

constituição da infância; maneira de apropriação do mundo de forma ativa e direta, mas também através da representação, ou seja, da fantasia e da linguagem (Wajskop, 1995, p. 47).

O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço. Ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está munido de prazer.

“o brincar pode possibilitar o encontro de aprendizagens. É uma situação comportando forte potencial simbólico que pode ser fator de aprendizagem, mas de maneira inteiramente aleatória, dificilmente previsível” (WAJSKOP, 1995, p. 48).

O autor explica a formalização como processo em que a intenção educativa pode tornar-se mais consciente ou mais explícita em certas situações até constituir o objetivo principal de uma interação. Sugere a noção de educação informal para pensar a relação entre brincadeira e educação sobre novas bases, embora admita que a oposição formal versus informal seja muito simplista

A dificuldade que os educadores infantis encontram em incluírem a brincadeira na escola infantil sem incorrer na didatização ou no abandono do brincar adquire uma configuração original em razão a pendulação histórica entre o ensino dirigido na escola infantil e sua evitação através da defesa da exclusividade do brincar (WAJSKOP, 1995, p. 50).

É desse modo que WAJSKOP chega à afirmação de que a brincadeira não é naturalmente educativa, mas torna-se educativa pelo processo de formalização educativa.

7.1 A BRINCADEIRA E O EDUCADOR INFANTIL

“Não se sente culpado por esse tempo que passa observando e refletindo sobre o que está acontecendo em sua sala de aula dá espaço para a ação de quem brinca, além de investigar e conter mistérios”. (MOYLES, 2002, p. 123)

Identifica situações potencialmente lúdicas, fomentando-as, de modo a fazer a criança avançar do ponto em que está na sua aprendizagem e no seu desenvolvimento.

Kishimoto, (2002, p. 23), “o educador não deve exigir das crianças descrição antecipada ou posterior das brincadeiras, pois se assim o fizer, não estará respeitando o que define o brincar, isto é, sua incerteza e improdutividade”.

Para fazer tudo isso o educador não pode aproveitar a hora do brinquedo para realizar outras atividades. Deve estar inteiro e atento às crianças e aos seus próprios conhecimentos e sentimentos.

A escola deve ser um lugar onde o aluno possa investigar e construir seu próprio pensamento e dominar suas ações e é através da atividade lúdica que se produz aprendizado espontâneo. Nesse sentido, é necessário que o educador insira o brincar em um projeto educativo, que supõe intencionalidade, ou seja, ter objetivos e consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e aprendizagem infantis.

8 ESTRATÉGIAS DE AÇÃO

Estratégia de ação 1: Demonstrar a importância do brincar na Educação Infantil.

Realizar uma pesquisa em sites sobre brincadeiras que desenvolvam o cognitivo, físico, social e emocional da criança em idade pré-escolar. Escolher as brincadeiras de estátua, jogo da memória, pula corda e queimada para realizar com os alunos da educação infantil em idade de 5 anos e propor para a professora titular.

Assim como afirma (RABIOGLIO, 1995, p. 75):

“[...] não basta brincar, é preciso haver um projeto pedagógico que considere a introdução da brincadeira na classe, até sua realização, análise e avaliação.”

Estratégia de ação 2: Utilizar as brincadeiras como prática pedagógica.

Propor para a professora da sala as brincadeiras que seriam desenvolvidas com os alunos, escolheu-se uma brincadeira por semana para aplicar, sendo que seu desenvolvimento será em 1 hora diária.

Na primeira semana foi explicada as regras e aplicado a brincadeira da estátua. Na segunda semana foi confeccionado um jogo de memória com os personagens da turma da Mônica e aplicado com os alunos. Na terceira semana foi a brincadeira de pula corda. Na quarta semana foi explicado e aplicado a brincadeira da queimada.

Para WAJSKOP: “o brincar pode possibilitar o encontro de aprendizagens. É uma situação comportando forte potencial simbólico que pode ser fator de aprendizagem, mas de maneira inteiramente aleatória, dificilmente previsível” (WAJSKOP, 1995, p. 48).

9 CRONOGRAMA

Atividade	fevereiro	Março	Abril
Demonstrar a importância do brincar na Educação Infantil.	x		

Utilizar as brincadeiras como prática pedagógica.		x	x
---	--	---	---

10 RECURSOS

Atividade	Recursos
Demonstrar a importância do brincar na Educação Infantil.	Computador (sites de pesquisas sobre brincadeiras) Aprovação da professora titular para realizar a prática.
Utilizar as brincadeiras como prática pedagógica.	Caixa de som com músicas para a brincadeira da estátua; Impressora, folha adesiva e papel cartão para confeccionar o jogo da memória para os alunos (duplas) Corda; Bola.

11 RESULTADOS ESPERADOS

Foi realizado uma pesquisa, onde selecionou-se algumas brincadeiras para desenvolver com os alunos da educação infantil, selecionou-se brincadeiras que irão desenvolver o cognitivo das crianças.

Macedo, ao discutir a importância da brincadeira na escola, coloca que esta pode ser considerada uma experiência fundamental ao indivíduo, pois possibilita maior intimidade com o conhecimento, construção de respostas por meio de um trabalho lúdico, simbólico e operatório integrados.

“A brincadeira tem um sentido espiritual, filosófico, cognitivo, cultural, simbólico e operatório”. (MACEDO, 1995, p. 17).

As brincadeiras foram selecionadas pensando no desenvolvimento pleno dos alunos e para a aquisição de aprendizagem.

Rabioglio defende a brincadeira como um recurso à serviço do processo ensino-aprendizagem.

“[...] não basta brincar, é preciso haver um projeto pedagógico que considere a introdução da brincadeira na classe, até sua realização, análise e avaliação.” (RABIOGLIO, 1995, p. 75).

As brincadeiras foram realizadas com a 2ª etapa, crianças de 5 anos que tiveram 4 aulas distribuídas em 1 hora de aula em 4 sextas-feiras.

As brincadeiras que envolviam o corpo como a estátua, pula corda e queimada, pode-se observar que as crianças tinham dificuldade na coordenação motora grossa. Porém foi orientado as crianças apenas na postura corporal que tinham que ter para realizar as brincadeiras, respeitando o aluno assim como cita o autor Kishimoto.

Kishimoto, (2002, p. 23), “o educador não deve exigir das crianças descrição antecipada ou posterior das brincadeiras, pois se assim o fizer, não estará respeitando o que define o brincar, isto é, sua incerteza e improdutividade”.

Com o jogo da memória pode se observar que as crianças, apresentaram uma boa memorização e conseguiram fazer os pares do jogo com rapidez utilizando estratégias para encontrar o par.

“o brincar pode possibilitar o encontro de aprendizagens. É uma situação comportando forte potencial simbólico que pode ser fator de aprendizagem, mas de maneira inteiramente aleatória, dificilmente previsível” (WAJSKOP, 1995, p. 48).

Brincadeira da Estátua.

Fonte: Autora

Jogo da memória





Fonte: Autora
Brincadeira de pula corda.



Fonte: Autora
Brincadeira da Queimada



Fonte: Autora



12 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação Infantil**. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2002.

MACEDO, Lino de. **Faz-de-conta na escola: a importância do brincar**. Revista Pátio – Educação Infantil. Ano 1 nº 3. Dezembro de 2003/março de 2004. ed. Artmed. P. 10-13

Rabioglio, M.B. **Jogar: um jeito de aprender**. Dissertação de Mestrado, USP: São Paulo, 1995. capturado em <http://www.usp.br>

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-político cultural da educação**. 13 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995

WAJSKOP, Gizela. **Brincar na Pré-escola**. 2 ed. São Paulo: Cortez Editora, 1997

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 5 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

13 LINK PARA VISUALIZAÇÃO DA APRESENTAÇÃO FINAL

<https://youtu.be/BvtbUAO0Cfl>