

FACULDADE UNINA
ORAIDES DA SILVA WRONSKI

PROJETO DE APLICAÇÃO
O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Orientação: Sandra Mara de Lara

SANTA IZABEL DO OESTE, PR
2021

1 DADOS DO ESTUDANTE

Nome completo: Oraides da Silva Wronski

Cidade: Santa Izabel do Oeste

Estado: Paraná

Curso: PEDAGOGIA

2 LINHA GERAL DOS PROJETOS:

Intervenções práticas no interior da escola: contribuições para estudantes e/ou professores.

3 TEMA DO SEU PAP

O Brincar na Educação Infantil.

4 SITUAÇÃO-PROBLEMA

Na sala de aula da Educação Infantil, muitas vezes, o espaço não é organizado facilitar a exploração, pelas crianças, das brincadeiras e atividades lúdicas. Estas atividades precisam ser amplamente exploradas para estimular a aprendizagem da criança, de forma a incentivar também a cooperação entre a turma, instigando a socialização do espaço lúdico e sempre respeitando a vontade da própria criança.

Nesse sentido, se define a situação-problema deste projeto: Qual é o papel do professor na exploração das brincadeiras como estratégia de aprendizagem e desenvolvimento infantil?

5 JUSTIFICATIVAS

Pessoal: A maternidade e a paternidade trazem para qualquer pessoa, para a mãe e para o pai, para a própria professora, ou qualquer outro agente que faça parte do cotidiano de uma criança, uma sensibilidade maior sobre as necessidades infantis, principalmente em relação ao brincar. Desenvolver um projeto envolvendo o brincar e as brincadeiras motiva uma atenção fundamental à essa parte tão importante da infância, para a qual às vezes não é dada muita importância, cabendo à escola destacar essa necessidade, contribuindo para a formação da criança.

Teórica: A intenção desta intervenção tem como base o que a própria Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca em suas orientações: a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil, pois o brincar está incluído entre os direitos de aprendizagem e desenvolvimento previstos no documento: direito a conviver, a brincar, a participar, a explorar, a expressar e a conhecer-se.

Prática: Sendo o brincar é um direito, a brincadeira é uma parte ainda mais importante da aprendizagem e do desenvolvimento da criança, porque é através da

brincadeira que a criança tem contato com os campos de experiência, se transformando em personagem principal de seu desenvolvimento.

Na brincadeira, a criança solta a imaginação, criando personagens e histórias, enriquecendo seu universo, suas vivências e suas experiências, através da interação consigo mesmo e com as outras crianças.

Assim o brincar, de maneiras diferentes, em diferentes espaços e tempos e com diferentes pares e grupos de crianças, é responsável por ampliar e diversificar o universo infantil, criando novas possibilidades.

6 OBJETIVOS

Geral: Explorar o brincar e a brincadeira como estratégia de desenvolvimento e aprendizagem infantil.

Específicos:

- I. Desenvolver atividades lúdicas oferecendo objetos estruturados e não estruturados para as crianças;
- II. Explorar a sequência lúdica para trabalhar a imaginação, a interação, e a aprendizagem livre de conteúdos mediados pelo professor;
- III. Estimular a criança a compartilhar experiências e identificar livremente elementos que proporcionem a criação individual ou em conjunto de novas brincadeiras.

7 REVISÃO DE LITERATURA

Para abordar este assunto tão importante para a infância, é importante pesquisar como os autores tratam de como explorar o brincar e a brincadeira como estratégia de desenvolvimento e aprendizagem infantil, que o objetivo principal deste projeto de aplicação.

Para isso, é importante entender questões como o jogo, o brinquedo, a brincadeira, e tudo o que envolve esta fase tão essencial para a criança como é o brincar, pois ela aprende melhor brincando.

Segundo Kishimoto (2017, p. 11), o jogo pode ser visualizado como “o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto”. Como um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, o sentido do jogo depende da linguagem de cada ambiente social que a criança se encontra, e a partir dessa linguagem surge um grupo de fatos ou atitudes que dão sentido à esta

Linguagem. Como um sistema de regras, são essas regras que permitem identificar qual tipo de jogo que é, que modalidade, como por exemplo, as regras do xadrez, que são diferentes das regras do jogo de damas ou do jogo de trilha. Como um objeto, o jogo é representado pelo seu objeto, ou seja, no caso do xadrez, o tabuleiro, que pode ser de madeira, papelão, ou plástico, assim como suas peças.

O brinquedo é a ferramenta muito importante no brincar infantil, porque incentiva a criança para a descoberta, a invenção, a análise das situações, a comparação, a diferenciação e a classificação, contribuindo de uma forma muito rica para sua formação e o seu conhecimento.

É um objeto, segundo Souza (2018, p. 05), “de interesse infantil, que promove a atenção e concentração da criança, fazendo com que a mesma seja criativa e aprenda com as novas situações, palavras e habilidades. Podem ser simples, rudimentares, mas o importante, é que sejam originais, que estimulem a criatividade, que façam a criança lembrar de bons momentos do brincar, dando um significado verdadeiro para o brincar, preservando seus valores e sua cultura (VELASCO, 2008).

A brincadeira, segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998), é uma linguagem infantil que conserva um vínculo importante com aquilo que é o não-brincar. Quando a criança brinca, os gestos que ela faz, seus movimentos, os sinais, os objetos que usa para brincar, os espaços, tem um significado diferente daquilo que realmente é, porque a criança está sempre inventando, recriando, e também, pensando novamente no que aconteceu antes, tudo dentro da brincadeira. Assim, acontece a construção de outros movimentos, a exploração do corpo de outra forma, a ocupação de outros espaços durante o ato de brincar (SOUZA, 2018).

Os jogos eletrônicos de hoje em dia, os brinquedos industrializados, proporcionam atividades sistemáticas que quase não exigem a interação da criança, e desta com outra criança, pois às vezes se movimentam sozinhos, com pouca intervenção, privando a criança do prazer de brincar, limitando seus movimentos, deixando-a fixa, imóvel, estática. A principal consequência disso no desenvolvimento infantil é que este tipo de atividade começa a ocupar o lugar de sujeito da criança na brincadeira, fazendo ela se tornar alguém passivo, apático, sem curiosidade para a descoberta, paralisando, dessa forma, o impulso da imaginação. Diante da televisão, que é outra atividade sistemática, seu uso inadequado pela criança, por períodos de tempo longos demais, torna a criança passiva, sem ação e interação, deixando a curiosidade sem ser explorada pelo corpo, prejudicando a descoberta e a invenção de novas vivências e experiências do corpo, do espaço e do tempo. A

velocidade dessas imagens, tanto dos jogos, quanto da TV pode atordoar a memória infantil no futuro, num circuito exagerado e ilusório do imediato, prejudicando a resignificação e o pensamento de associação (LEVIN, 2007).

Por isso, a brincadeira é a principal atividade da infância, por causa da sua frequência necessária e sua influência no desenvolvimento infantil. Os jogos, brinquedos ou brincadeiras que são muito sistemáticos, como um game por exemplo, que limitam a exploração do corpo da criança, do movimento que ela realiza, e do espaço que ela ocupa para brincar, influência de forma negativa em seu desenvolvimento.

A tendência atual de manter ou permitir que as crianças limitem o conhecimento, fazendo com que ele dependa apenas de um objeto, não exigindo da criança que ela busque a descoberta, exercitando a criatividade, banaliza a brincadeira, porque a criança fica limitada a reagir somente aos estímulos encontrados naquele brinquedo, comprometendo seu desenvolvimento infantil saudável (LEWANDOWSKI, 2015).

Por isso, todos estes elementos do brincar na Educação Infantil precisam ser reconhecidos e valorizados, para que as atividades realizadas em sala de aula promovam a aprendizagem de forma lúdica, porque esta é a fase que a criança está vivendo, a fase de brincar.

8 ESTRATÉGIAS DE AÇÃO

Estratégia de ação 1: Desenvolver atividades lúdicas oferecendo objetos estruturados e não estruturados para as crianças.

O primeiro objetivo específico deste Projeto de Aplicação é desenvolver atividades lúdicas oferecendo objetos estruturados e não estruturados para as crianças. Para isso, a atividade desenvolvida será a seguinte:

MOBILIZAÇÃO INICIAL (Música): A aula inicia com as crianças em círculo, em uma Caixa de Objetos (Brinquedos e outros objetos diferentes) na frente da professora, que também se posiciona no círculo. É convidado um aluno por vez para tirar um objeto da caixa e, depois de identificado o objeto, é cantada uma música sobre este, e assim por diante, até terminarem os objetos (SOUZA, 2018).

Estratégia de ação 2: Explorar a sequência lúdica para trabalhar a imaginação, a interação, e a aprendizagem livre de conteúdos mediados pelo professor.

O segundo objetivo é explorar a sequência lúdica para trabalhar a imaginação, a interação, e a aprendizagem livre de conteúdos mediados pelo professor (VELASCO, 2008).

DINÂMICA (Roda de conversa a partir dos brinquedos retirados da caixa de objetos): Após concluída a mobilização inicial, a professora pega outra caixa, conversando com os alunos, estimulando a imaginação que brincadeiras poderíamos inventar com os brinquedos apresentados, como por exemplo: “Vocês sabiam que podemos inventar muitas brincadeiras diferentes com os brinquedos? Podemos usar o brinquedo tal, para brincar de tal coisa...”. Depois da fala inicial, a professora vai pedindo para cada criança falar que brincadeira gostaria de brincar com seu brinquedo.

Estratégia de ação 3: Estimular a criança a compartilhar experiências e identificar livremente elementos que proporcionem a criação individual ou em conjunto de novas brincadeiras.

O terceiro objetivo específico é estimular a criança a compartilhar experiências e identificar livremente elementos que proporcionem a criação individual ou em conjunto de novas brincadeiras.

ATIVIDADE EM GRUPO: Organizar os alunos em grupos de 04 alunos, motivando para a atividade através dos diferentes brinquedos que cada criança do grupo tem. Aqui será introduzido blocos de montar, que complementarão as criações com os brinquedos que as crianças já tem em mãos, estimulando a interação no grupo. Se um grupo interagir com o outro, “emendando” as brincadeiras, melhor ainda (KISHIMOTO, 2017; SOUZA, 2018; VELASCO, 2008).

9 CRONOGRAMA

Atividade	Novembro
Estratégia de ação 1 – Mobilização Inicial	X
Estratégia de ação 2 – Dinâmica	X
Estratégia de ação 3 – Atividade em Grupo	X

10 RECURSOS

Caixa de Objetos: telefone de brinquedo, patinho de borracha, trenzinho, soldadinho, pintinho de brinquedo, pirulito, flor de plástico, frutas de plástico, bola, relógio de parede e de pulso, peneira, roda de carrinho, anel, bolacha, panelinhas, pratos e copos (de plástico). Blocos de Montar.

11 RESULTADOS ESPERADOS

Como coloca Almeida (2000), o brincar é uma necessidade básica, e um direito de todos; é uma experiência humana rica e complexa, e o papel da escola é fundamental para que na infância essa necessidade seja respeitada.

O desenvolvimento infantil tem como base o brincar, por isso este projeto espera como resultado, atingindo-se o objetivo principal, que a criança explore o brincar e a brincadeira como estratégia de desenvolvimento e aprendizagem infantil.

Espera-se que também nas atividades lúdicas desenvolvidas, oferecendo-se objetos estruturados e não estruturados para as crianças, elas se sintam à vontade para soltar a imaginação, exercitar a interação com outras crianças e com o professor, contribuindo para a aprendizagem livre dos conteúdos.

Estimulando-se a criança a compartilhar experiências e identificar livremente elementos que proporcionem a criação individual ou em conjunto de novas brincadeiras, pode contribuir de forma essencial em seu desenvolvimento, pois a aprendizagem acontece de maneira mais espontânea se ela for incentivada através do brincar, porque esta é a principal atividade da infância.

Aplicando-se este projeto, espera-se assim que ocorra uma aprendizagem significativa das crianças no estudo de seu meio ambiente, em seu próprio contexto. Elas ficam mais motivadas para aprender se a atividade for lúdica, por isso é importante que o brincar, a brincadeira seja o principal recursos para melhoria dos processos de ensino e aprendizagem.

Espera-se ainda, com este trabalho, que haja consciência por parte de pais e comunidade, da importância do brincar, e o quanto esta atividade tão fundamental na infância contribui para o desenvolvimento saudável das crianças.

Além disso, espera-se principalmente que, como destacam Silva e Cely (2018), o brinquedo, a brincadeira, o lúdico sejam elementos incluídos no planejamento e prática pedagógica do docente, considerando que o brincar é essencial para o desenvolvimento do ser humano, e, mais especificamente, para o desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil. É a partir da iniciativa e do planejamento do professor que o brincar se efetiva como estratégia mais eficiente para a aprendizagem.

12 REFERÊNCIAS

ABNT. Associação Brasileira de Normas Técnicas. **NBR 6023: 2018**. Informação e Documentação – Referências – Elaboração. 2 ed. São Paulo: ABNT, 14 nov. 2018.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pereira de. **Os jogos tradicionais infantis em brinquedotecas cubanas e brasileiras**. 2000. Dissertação de Mestrado. Universidade de São Paulo. São Paulo: USP/PROLAM, 2000.

BRASIL. Ministério da Educação. **BNCC: Base Nacional Comum Curricular**. Educação é a Base. Brasília, MEC, 2018.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação; Câmara de Educação Básica. Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009. Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. **Diário Oficial da União**, Brasília, 18 de dezembro de 2009, Seção 1, p. 18. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=2298-rceb005-09&category_slug=dezembro-2009-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 24 out. 2021.

DORNELLES, Leni Vieira. **O brinquedo e o jogo na educação infantil**. 4 ed. Ijuí: Unijuí, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2017.

LEVIN, Esteban. **Rumo a uma infância virtual? A imagem corporal sem corpo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

LEWANDOVSKI, Carilei Isabel. **A influência dos jogos eletrônicos no desenvolvimento infantil**. 2015. 41f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia). Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. Santa Rosa, UNIJUÍ, 2015. Disponível em: <http://bibliodigital.unijui.edu.br:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/3308/carilei%20pdf.pdf?sequence=1>. Acesso em: 21 nov. 2019.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). **O lúdico na formação do educador**. 3 ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

SILVA, Gabriela Simões; CELY, Elisângela. A importância das atividades lúdicas na educação infantil. In: V CEDUCE, **Anais** [...] Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRRJ, 2018. Disponível em: http://www.editorarealize.com.br/editora/anais/ceduce/2018/TRABALHO_EV111_MD4_SA5_ID1488_28052018100508.pdf. Acesso em: 23 out. 2021.

SOUZA, Alessandra Vilar de. **Educação física na educação infantil: o lúdico no desenvolvimento da criança**. 2018. 27f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física). Universidade Estadual da Paraíba. Monteiro, PB, UEPB, 2018. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/17691>. Acesso em: 21 nov. 2019.

VELASCO, Casilda Gonçalves. **Brincar: o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 2008.