

“A BRINCADEIRA COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO EM PROJETOS DIDÁTICOS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL: UM ESTUDO DOCUMENTAL”

Cláudia Aparecida Uccelli
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul - CPTL
cacaucelli@hotmail.com

Resumo: Este artigo socializa resultados de pesquisa que teve como objetivo analisar a presença da brincadeira em projetos didáticos elaborados junto as disciplinas de Didática I e Didática II do Curso de Pedagogia do Campus de Três Lagoas da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. A metodologia eleita foi a documental e de um universo de 32 (trinta e dois) projetos didáticos coligidos recortou-se essencialmente os que mobilizavam o brincar. Como resultados apontamos: 76,19% (setenta e seis virgula dezenove por cento) propõem a brincadeira como estratégia de ensino em projetos didáticos para a educação infantil.

Palavras-chave: Brincadeira; Projetos Didáticos; Didática.

Abstract: This article shares data and result of a research study. It is Intended to evaluate the presence of playing in educational projects, developed in education lecture I and II, disciplines of the Pedagogy, at the Três Lagoas Campus of the Federal University of Mato Grosso do Sul. The chosen methodology, documental collection from an universe of 32 (thirty-two) schooling projects. We essentially selected those which involved playing. As a result, the research found that: 76,19% (seventy-six-point nineteen percent) embraced playing as a teaching strategy in didactic projects for early childhood education.

Keywords: Playing; Didatics Projects; Didatic.

¹ Trabalho de Conclusão de Curso apresentado junto ao Curso de Licenciatura em Pedagogia do Campus de Três Lagoas da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul - UFMS em 05.12.2023 sob a orientação do Prof. Me. Valdeci Luiz Fontoura dos Santos tendo como avaliadoras a Profa. Dra. Vera Luisa de Sousa e a Profa. Dra. Ligiane Aparecida da Silva.

²Graduanda do curso de Pedagogia na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – CPTL e licenciada em Letras pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – CPTL.

³Artigo elaborado partindo das normas da Revista Hominum (<https://www.revistahominum.com/normas-de-publicacao/>). Esta versão não foi submetida a revista, assim, este trabalho não é uma publicação no referido periódico e compõe o repositório de trabalhos de conclusão de curso da UFMS.

1. Introdução

Pensar sobre as práticas de um projeto didático na educação infantil, como mediação pedagógica, é algo que temos que esclarecer juntamente com os professores sobre que tipo de didática estamos nos referindo, em relação a valorização da infância. Segundo Boutinet, “umas das razões que encorajam a pedagogia de projetos vem da necessidade de quebrar o quadro coercitivo dos programas escolares para suscitar certa criatividade” (BOUTINET, apud BARBOSA; HORN; 2008, p. 16)

A didática por possuir um leque de opiniões, sobre a disciplina teórica, torna-se de extrema importância para impulsionar mudanças tanto nos professores como também nas atividades cotidianas das mais diversas disciplinas no quesito educação. Por ser um assunto complexo, ele passa a ser exigente no âmbito do docente, sobretudo em relação as mudanças qualitativas. Sendo assim, a didática, continua a ser muito estudado para sua aplicação na educação infantil, nas séries iniciais.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ao reconhecer a Educação Infantil como uma etapa fundamental da educação brasileira reforça a visão da criança como protagonista em todos os contextos de que faz parte. Por isso, a educação voltada para as crianças de 0 a 5 anos de idade é importante para a construção da identidade e da subjetividade da criança que, por sua vez, modifica a cultura e a sociedade a sua volta (BRASIL, 2017, p. 39).

A partir dessa interpretação de infância, o documento buscou oferecer referências para a construção de um currículo da Educação Infantil baseado nos direitos de desenvolvimento e aprendizagem das crianças. São seis esses direitos de aprendizagem (BRASIL, 2017, p.40):

1. CONVIVER com outras crianças e adultos, ampliando o conhecimento de si e do outro, o respeito em relação à cultura e às diferenças;
2. BRINCAR que conduz à ampliação e diversificação do acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais;
3. PARTICIPAR ativamente das escolhas tanto do planejamento da gestão escolar quanto das atividades propostas pelo educador e da vida cotidiana;
4. EXPLORAR movimentos, sons, formas, cores, palavras, emoções, elementos da natureza dentro e fora da escola;
5. EXPRESSAR suas necessidades, emoções, sentimentos, dúvidas, descobertas, opiniões, por meio de diferentes linguagens;
6. CONHECER-SE e construir sua identidade pessoal, social e cultural.

Por se tratar de um dos direitos acima apontados, o brincar discorre aqui o que se entende dele segundo a BNCC:
[Digite aqui]

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (BRASIL, 2017, p.38)

Os direitos de desenvolvimento e aprendizagem enumerados pela BNCC estão diretamente ligados à ideia de que a construção da inteligência e da personalidade acontece nas interações entre as crianças e o ambiente físico e social (BARBOSA, 2008, p. 70). O trabalho com projetos favorece a compreensão mais global da realidade e dos conhecimentos relacionados a ela (BARBOSA, 2008, p. 71). Os projetos são uma forma de organização do trabalho pedagógico e buscam envolver as crianças em situações de exploração, de realização, de comunicação, entre outras (BARBOSA, 2008, p. 74).

Os projetos pedagógicos praticamente são resignados como “formas de ajuda” na educação infantil, como Maria Carmem Silveira Barbosa e Maria da Graça Souza Horn explicam em seu livro *Projetos Pedagógicos na educação infantil*. Ambas afirmam que a metodologia de trabalhos com projetos são formas socioconstrutivista e sociointeracionista (BARBOSA e HORN, 2012, p. 09).

A educação infantil desempenha um papel fundamental no desenvolvimento das habilidades cognitivas, sociais e emocionais das crianças. Durante essa fase, é crucial criar um ambiente de aprendizado estimulante, que permita às crianças explorarem, questionarem e, sobretudo experimentarem o mundo ao seu redor. Sendo assim, os projetos didáticos são uma estratégia pedagógica que se alinha perfeitamente a esses objetivos.

Na retomada dessa dimensão humana no cotidiano com as crianças, avançamos na busca pela identidade, em construção, de professoras e professores da Educação Infantil, ao considerar a brincadeira, na interface com as artes, como eixo fundamental das relações e do trabalho educativo na primeira infância. A brincadeira supõe “a capacidade de considerar uma ação de modo diferente, porque o parceiro em potencial lhe terá dado um valor de comunicação particular” (BROUGÈRE, 2010, p. 105).

A base do processo de ensino/aprendizagem está no brincar. O brincar nas crianças (de 0 a 6 anos) tem um significado importante na psicologia do desenvolvimento e para a educação infantil, pois é a condição de todo processo evolutivo que se alicerça. Manifesta-se a forma de como a criança está organizando sua realidade e lidando com suas possibilidades, de modo a inserir a criança de forma gradativa, prazerosa e eficiente no universo sócio-histórico-cultural.

Brincadeira: refere-se basicamente à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada. Jogo: trata-se de uma brincadeira que envolve regras. Brinquedo: refere-se ao objeto de

brincar. Atividade lúdica: abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores. (FRIEDMANN, 1996)

Apropriar-se de brincadeiras promove algo lúdico, pois mostra a forma que a criança se conecta com mundo e, por uma outra perspectiva, em como o mundo humano penetra em seu processo de constituição enquanto sujeito histórico. Sendo assim, no que se refere a educação infantil, qual seria o papel do projeto didático no dia a dia? Há a presença de metodologia lúdica?

O objetivo do projeto didático, por sua vez, é fazer com que a criança se desenvolva e cresça em todo o seu potencial através de construções de conhecimentos baseados nos conteúdos ofertados a elas, dentre eles: geografia, história, literatura, matemática, ciências, artes visuais, artísticas, contação de histórias, brincadeiras e demais conteúdos que serão transformados em conhecimentos.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC):

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. (BRASIL, 2017, p. 37)

Para se preparar de maneira adequada, as crianças precisam estar num ambiente rico e “auxiliante”, em que possam entregar-se a essas experiências tateadas (quando dizemos ricos, não consideramos em absoluto a situação pecuniária dos pais – que não é uma condição suficiente), mas a quantidade, a variedade e o interesse das atividades funcionais que esse meio possibilita à criança para a construção de sua personalidade (FREINET, 1975, p. 19).

Criança é um ser cultural, ou seja, ela está inserida em um contexto no qual é rodeada de ideias e imaginações. Proporcionar um ambiente enriquecedor no qual crianças possam crescer e desenvolver-se de forma física, mental, emocional e socialmente requer profissionalismo e dedicação a todos os envolvidos.

As habilidades motoras e cognitivas constantemente devem ser estimuladas/aprimoradas com atividades que envolvam danças, músicas, desafios, matemática, ciências, arte, saúde, culinária e brincadeiras. Atividades essas que enriquecem as crianças durante a fase mais importante, que são os primeiros anos.

Fazer com que as crianças aprendam a brincar faz com que o desenvolvimento e a aprendizagem ocorram. É necessário que as crianças aprendam a brincar, e isto, segundo Kishimoto acontece:

[Digite aqui]

por meio das interações com outras crianças e com os adultos. Ela descobre, em contato com objetos e brinquedos, certas formas de uso desses materiais. Observando outras crianças e as intervenções da professora, ela aprende novas brincadeiras e suas regras. Depois que aprende, pode reproduzir ou recriar novas brincadeiras. Assim, ela vai garantindo a circulação e preservação da cultura lúdica. (KISHIMOTO, 2010, p.12)

Sendo assim, a pesquisa documental (que são fontes primárias, pois não foram tratadas científica ou analiticamente) feita neste artigo busca identificar, analisar e interpretar informações relevantes e cotidianas voltadas à educação infantil contidas nos projetos universitários para responder a questões de pesquisa ou objetivos específicos. Ela é uma ferramenta valiosa para compreender o contexto, as práticas e os desafios relacionados a educação das crianças pequenas, sobretudo contribuir para a melhoria da qualidade da educação infantil.

2. Descrição, análise e discussão dos dados

Os dados coligidos do ambiente das disciplinas de Didática I e Didática II no AVA-UFMS⁴⁴ podem ser assim descritos:

Quadro 1: Universo de projetos didáticos coletados

Títulos dos Projetos didáticos	Presença de metodologias lúdicas Aplicadas	Disciplina	Anos
Cinco Sentidos, A Magia de aprender	Não	Educação Física	G4 e G5 (Educação infantil)
As descobertas dos bebês	Sim	Vivência	G1 (Educação infantil)
Aprendendo Cartografia	Não	Geografia	3 ano (Ensino Fundamental)
Alimentação saudável	Sim	Nutrição	Mat. III (Educação infantil)

⁴ O AVA-UFMS é o ambiente virtual de aprendizagem oficial da UFMS, integrado aos sistemas acadêmicos (Siscad e Sigpos) onde cada professor possui sua área de trabalho pessoal.
[Digite aqui]

Explorando os sentidos	Sim	Conhecimento	G 3 (Educação infantil)
Brincadeiras	Sim	Entretenimento	G4 (Educação infantil)
Que som é esse?	Sim	Música	G4 (Educação infantil)
Cantigas de roda	Sim	Literatura infantil	G2/G3 (Educação infantil)
Cantinho da leitura	Sim	Literatura infantil	1 ano (Ensino Fundamental)
Conflitos urbanos	Não	Geografia	2 ano (Ensino Fundamental)
Consciência negra	Não	Língua Portuguesa, História e Geografia	2 ano (Ensino Fundamental)
Explorando as cores	Sim	Artes	G3/G4 (Educação infantil)
Educação alimentar, conhecendo as frutas e suas cores na Educação Infantil	Sim	Saúde e bem estar	G2/G3 (Educação infantil)
Alimentação saudável com frutas	Não	Multidisciplinar	G3 (Educação infantil)
Higiene e saúde	Sim	Higiene e saúde	G4 (Educação infantil)
Influências externas para construção da cultura local	Não	Língua Portuguesa	4 ano (Ensino Fundamental)
Letramento e alfabetização nos anos iniciais	Sim	Língua Portuguesa,	1 ano (Ensino Fundamental)
Matemática aplicada na rotina	Não	Matemática	4 ano (Ensino Fundamental)

[Digite aqui]

O brincar heucarístico e as descobertas na infância	Sim	Vivência	G1 (Educação infantil)
O encanto das fábulas	Não	Língua Portuguesa	2 ano (Ensino Fundamental)
Explorando o fundo do mar	Sim	Ciências	G3 (Educação infantil)
O mundo através dos sentidos	Sim	Ciências da Natureza	G5 (Educação infantil)
O passarinho me contou	Não	Ciências	G4 (Educação infantil)
Operação conhecimento	Sim	Matemática	2 ano (Ensino Fundamental)
Clube do livro	Não	Língua Portuguesa	2 ano (Ensino Fundamental)
Leitura e escrita	Sim	Língua Portuguesa	1 ano (Ensino Fundamental)
Escrita	Sim	Língua Portuguesa	Mat. III (Educação infantil)
Onde está o ar?	Sim	Ciências	Mat. III (Educação infantil)
Literatura na educação infantil	Não	Letramento	0 a 5 (Educação infantil)
Mundo das descobertas	Sim	Ciências	Mat. II (Educação infantil)
Um mundo de texturas e sensações	Sim	Multidisciplinar	Mat. I (Educação infantil)
“Um quintal para chamar de meu”	Não	Ciências	Mat. III (Educação infantil)

Fonte: Cláudia Uccelli.

A universo totalizou 32 projetos para a educação da infância: educação infantil (com sombreado azul) e anos iniciais do ensino fundamental⁵ (com sombreado verde). No

⁵ Descartamos os projetos didáticos do ensino fundamental por não envolverem a ludicidade e isso definiu a amostragem de projetos que foram analisados.

[Digite aqui]

quadro 1 descrevemos os títulos dos projetos didáticos, a presença ou não do brincar, as áreas de conhecimento que abordam e a descrição das etapas/agrupamentos/séries.

Todos os projetos analisados, em seu conjunto, apresentam introdução; objetivos; conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais; metodologia com cinco encontros de duração de duas horas cada um; avaliação da aprendizagem; recursos e, por fim, referências bibliográficas.

Além disso, percebemos que a maioria dos projetos totalizados apresentaram metodologias lúdicas, tornando as atividades significativas e de qualidade, pois ao ensinar brincando não se têm a cobrança de um único resultado, mas sim um espaço mais acolhedor para as crianças que desenvolverão habilidades como um todo baseadas em metodologias que estimulam a participação ativa.

Assim sendo, para uma melhor análise de pesquisa o quadro 1 (um), são projetos que versam sobre a educação infantil. Podemos observar que dentre os 21 (vinte e um) projetos elaborados para a educação infantil (com sombreamento em azul), nosso foco do artigo, somente 5 (cinco) deles não dispõem de brincadeiras como base primordial de ensino.

Considerando a brincadeira como um fator essencial nos projetos de educação infantil, observa-se que os projetos de didática dos alunos de Pedagogia da UFMS - CPTL são, na maioria, satisfatórios no que diz respeito ao título. Com isso podemos ressaltar também a versatilidade em que se encontra a brincadeira dentre as disciplinas, mostrando-nos um leque de conteúdos trabalhados nas séries iniciais, uma vez que se tratando de educação infantil, a busca por estratégias de ensino que sejam eficazes e cativantes é constante.

Nesse contexto, os projetos didáticos surgem como uma abordagem pedagógica capaz de envolver as crianças de maneira ativa e significativa. Essa metodologia, baseada na investigação e no desenvolvimento de projetos, proporciona uma aprendizagem rica, que vai muito além da mera transmissão de conteúdo.

O ato de brincar em relação à criança desde o seu nascimento aos seis anos de idade, destaca a importância do brincar na infância, abordando 3 (três) núcleos organizadores que atraem e orientam as crianças: o corpo, o símbolo e a regra. Inicialmente, as brincadeiras de faz de conta envolvem o bebê explorando seu próprio corpo, como rolar, engatinhar e interagir com objetos de maneira rítmica. Essas atividades são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo e emocional da criança (OLIVEIRA, 2000, p.184).

O brincar contribui para a construção da inteligência e do equilíbrio emocional da criança promovendo sua afirmação pessoal e integração social. As estruturas mentais se desenvolvem por meio da expressão e comunicação com o ambiente. À medida que a criança cresce, o ambiente exerce sua influência por meio de diferentes linguagens, incentivando a ação ou inibição da criança.

[Digite aqui]

O brincar ensina habilidades como escolher, assumir responsabilidades, participar e delegar decisões, promovendo a interação significativa com os outros, principalmente a mãe nos estágios iniciais. A brincadeira simbólica, em que as crianças representam diferentes papéis, fortalece a autoestima e prepara a criança para a interação social, em que com o tempo, à medida que as crianças se integram em brincadeiras coletivas, aprende a ceder e compartilhar.

Gradualmente, as crianças aprendem a fazer regras e acordos, de modo a desenvolver habilidades de negociação e pensamento em equipe. As regras do brincar desempenham um papel fundamental na preservação da coesão do grupo, criando laços afetivos duradouros e definindo a identidade do grupo perante os outros. É uma combinação de corpo e símbolo, inserindo gradativamente a criança no universo histórico e cultural, com regras sociais e morais que promovem o respeito a si, aos outros e à liberdade.

As crianças ao brincar conseguem entrar no mundo das novas tecnologias, como a microinformática, uma vez que imitam as ações dos adultos em computadores. Atualmente, tudo gira em torno da tecnologia, estando presente em casa, na escola ou no trabalho. A influência das novas tecnologias vem sendo de grande valia para o mundo atual, pois se encaixam perfeitamente em projetos sociais.

O saber ensinar numa perspectiva progressista na educação infantil é estar focado no desenvolvimento integral da criança, respeitando seu ritmo e suas necessidades individuais. As atividades e os conteúdos devem ser relevantes ao dia a dia, sendo eles utilizados de uma forma prática e significativa através de cada abordagem pedagógica.

Considerações Finais

Esta pesquisa teve como objeto a análise de projetos da Educação Infantil, de modo a verificar com base nos projetos selecionados a didática que envolvem as crianças de forma ativa, tornando a aprendizagem mais envolvente e motivadora. Considerou-se, assim, que a maioria dos projetos analisados possuem como eixo principal as crianças como verdadeiras protagonistas de seu próprio processo de aprendizado, permitindo que elas criem um contexto significativo, relacionando o conhecimento teórico a situações do mundo real.

Em suma os projetos didáticos na educação infantil representam uma abordagem pedagógica enriquecedora que, ao incorporar os interesses e a curiosidade dos alunos, o brincar não se torna apenas uma forma de entretenimento, mas sim um meio pelo qual as crianças exploram, aprendem, sobretudo desenvolvem habilidades sociais e cognitivas em relação com o seu âmbito social.

[Digite aqui]

Com isso, os educadores têm a oportunidade de influenciar positivamente o aprendizado das crianças, promovendo não apenas o desenvolvimento de conhecimentos, mas também de habilidades, valores e atitudes essenciais para uma cidadania ativa e consciente. Analisar os projetos didáticos vai muito além da escrita, é sobretudo analisar como as metodologias lúdicas estão sendo ou não desenvolvidas e como o ato de brincar corrobora significativamente para a construção de habilidades que estão presentes nos projetos.

Ou seja, a contribuição da pesquisa envolve direcionarmos os olhares para o desenvolvimento das crianças de forma leve, lúdica e através do ato de brincar. Brincadeiras estas que contribuem para a formação e que estão sendo colocadas em prática nos projetos didáticos analisados em sua maioria. Analisar os projetos didáticos na Educação Infantil, é sobretudo fazer uma análise de como serão transmitidos os conhecimentos e valores mediante a alegria e dos sorrisos que o ato de brincar promove, mas para nós educadores e por meio da pesquisa, constatamos que vai muito além e o ato de brincar caminha junto com o ato de ensinar.

Referências Bibliográficas

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental.** Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

BARBOSA, M. C.; HORN, M. da G. S. **Projetos Pedagógicos na Educação Infantil.** Porto Alegre: Artmed, 2008.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura.** São Paulo: Cortez, 2010.

FREINET, Célestin. **As Técnicas Freinet da Escola Moderna.** 4ª. ed. [S. l.]: Editora Estampa Ltda, 1975.

FRIEDMANN, Adriana et alii. **O direito de brincar.** A Brinquedoteca. São Paulo: Scritta Editorial, 1996.

HOFFMANN, J. M. L., DA SILVA, M. B. G. **Ação educativa na creche.** Mediação, Porto Alegre, v. 1, p. 11-15. 1995.

KISHIMOTO; Tizuko Mochida. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil.** In: I Seminário Nacional: Currículo em Movimento- Perspectivas atuais. Belo Horizonte. **Anais[...]** Belo Horizonte, 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/setembro-2023-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>. Acesso em: 17.set.2023.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.