

III SEMANA DO CONHECIMENTO

Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

Resumo

Relato de Caso

Aprendendo a brincar

AUTOR PRINCIPAL: Dênia de Oliveira Picolotto Tecchio

CO-AUTORES: Teresinha Indaiá Mendes Fabris, Aline Raquel Diel de Moura, Tissiane Andrielli Pereira Machado

ORIENTADOR: Sílvia Maria Scartazzini

UNIVERSIDADE: Universidade de Passo Fundo

INTRODUÇÃO:

Crianças e brincadeiras parecem dois conceitos que se associam, se fundem e que não vivem um sem o outro. No entanto, é comum vermos nos pátios escolares, crianças que correm de um lado para outros sem ter muito objetivo. As crianças de hoje, acostumadas a tecnologia, apresentam-se sem objetivos em lugares amplos. Lugares, que antes eram cheios de brincadeiras. Nossas crianças parecem não saber brincar. E foi pensando nisso que o PIBID/Pedagogia/UPF pensou um projeto em que o movimento e a brincadeira ocupassem o espaço central das atividades pedagógicas.

DESENVOLVIMENTO:

Considerando o contexto vivenciado pelas crianças em seu cotidiano, tanto familiar como escolar, e a ausência de momentos de brincar que sejam estruturados e promovam a interação com outras crianças, que o grupo de bolsistas do PIBID organizou o projeto.

A ideia inicial era que as crianças aprendessem a brincar usando o próprio corpo, a presença de outras crianças no pátio da escola, a linguagem oral e materiais pouco estruturados. Pesquisou-se então brincadeiras que contemplassem essas características e deu-se início as ações pedagógicas.

De outro lado foi fundamental compreender que brincar não é algo que nasce com a criança, pelo contrário, é preciso que ela aprenda a brincar. Nesse sentido, então, a

III SEMANA DO CONTECIMENTO

presença do adulto pode, por assim dizer, estimular, encorajar ou desafiar a criança a brincar de formas mais desenvolvidas e maduras (MOYLES, 2006).

As atividades foram planejadas, numa primeira etapa, a partir da seleção de brincadeiras que envolviam cantigas. Neste momento as crianças se apropriavam do texto da brincadeira, através da repetição envolvida no brincar, das regras da ação desse brincar. Essas ações davam os indicadores dos movimentos e os limites espaciais de cada um dos envolvidos. Ao final da atividade realizavam os comentários sobre o desenrolar da brincadeira e as emoções vividas. O texto oral era transformado em texto escrito para dar apoio às atividades da linguagem escrita, também previstas no projeto.

Num segundo momento, partiu-se para a pesquisa de jogos e brincadeiras relativas aos festejos juninos. Essa fase possibilitou o resgate de brincadeiras tradicionais e a compreensão histórica do surgimento de cada uma delas e sua inserção no cotidiano desses festejos populares.

O projeto ainda está em andamento. Nesse momento a ênfase está no folclore e tradições gaúchas. As crianças, juntamente com as pibidianas e suas professoras dedicam as ações pedagógicas ao estudo de brinquedos e brincadeiras associadas ao folclore do estado do Rio grande do Sul. Muitos brinquedos estão sendo confeccionados e brincadeiras sendo aprendidas. Sempre considerando que toda a atividade parte de uma pesquisa sobre as questões históricas que envolvem o início e a permanência desses brinquedos e brincadeiras no seio da sociedade em questão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Brincar é uma atividade que se aprende, portanto supõe alguém que ensine. No âmbito escolar encontra-se um bom espaço para que essas aprendizagens aconteçam. E o bom de tudo isso é que as crianças são ávidas por aprender. Por isso descobrir novas formas de brincar, brinquedos que podem ser feitos por elas torna as atividades pedagógicas mais lúdicas, mais atraentes, mais significativas..

REFERÊNCIAS:

MOYLES, Janet. A excelência do brincar. Porto Alegre: Artmed, 2006.

NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA (para trabalhos de pesquisa): Número da aprovação.

ANEXOS:

Universidade e comunidade
em transformação

Poderá ser apresentada somente uma página com anexos (figuras e/ou tabelas), se
necessário.

3 a 7 DE OUTUBRO
DE 2016

III SEMANA DO CONHECIMENTO