

II SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO VII SIMPÓSIO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO UFPA CAMPUS CASTANHAL

Inclusão, desenvolvimento socioambiental e produção de conhecimento na Amazônia

05 A 07
NOVEMBRO
2024



UFPA
CASTANHAL



Apoio:

PROEX
Pró-Reitoria de Extensão | UFPA

PROEG
Pró-Reitoria de Ensino de Graduação | UFPA

PROPESP
Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação | UFPA

PROJETO DE ENSINO – GINCANA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: o brincar como forma de interação e aprendizagem

TEACHING PROJECT – GYNCANA IN EARLY EDUCATION: *playing as a form of interaction and learning*

PROYECTO DOCENTE – GYNCANA EN EDUCACIÓN INFANTIL: *el juego como forma de interacción y aprendizaje*

Fernanda Pantoja do Nascimento¹
Jorge Antônio Lima de Jesus²

PALAVRAS-CHAVE: Educação Infantil. Gincana. Ensino. Projeto. Desenvolvimento.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como intuito apresentar o “Projeto de Ensino - Gincana da Educação Infantil: o brincar como forma de interação e aprendizagem”, elaborado na disciplina de Fundamentos Teórico-Metodológicos da Educação Infantil, no curso de Licenciatura em Pedagogia, pela Faculdade de Educação, da Universidade Federal do Pará – Campus Castanhal – PA, que objetivou proporcionar uma atividade educativa e enriquecedora para o processo de ensino e de aprendizagem das crianças no espaço escolar da Educação Infantil.

Dessa forma, o projeto foi desenvolvido na Creche da Rede Municipal - Profª Jane Meyre Neris Lameira, situada na Cidade de Castanhal-PA; onde esta proposta buscou oferecer atividades práticas e reflexões teóricas que dialogassem com o desenvolvimento integral das crianças, considerando a importância do corpo, dos gestos e dos movimentos em seu processo

¹ Estudante do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará, nanda123pantoja100@gmail.com

² Professor do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará, pedagogojorgelima@gmail.com

educativo nesta primeira etapa da Educação Básica, em diálogo com a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2017).

O projeto foi implementado com o objetivo de investigar e evidenciar o papel do brincar e da interação no aprendizado das crianças em idade pré-escolar. Assim, a proposta foi desenvolvida em 3 turmas da Educação Infantil, e os resultados obtidos evidenciaram a relevância do brincar como ferramenta pedagógica. Dessa forma, as ações desenvolvidas no projeto materializaram a importância do brincar e das práticas interativas como propícias ao desenvolvimento cognitivo, social e emocional da criança, por meio de um ambiente lúdico e participativo – o que favoreceu o aprendizado das crianças envolvidas.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para fundamentar teoricamente este trabalho, o texto aborda as contribuições teóricas de Vygotsky, Piaget e Luckesi para fundamentar o uso do lúdico no desenvolvimento infantil.

Vygotsky (1998) defende que professores podem utilizar jogos, brincadeiras e histórias para ajudar as crianças a enfrentarem desafios situacionais e desenvolverem o pensamento complexo.

Piaget (2001) complementa essa visão ao afirmar que o lúdico incentiva a criança a ser ativa, reflexiva e curiosa, além de promover sua socialização por meio da criação e respeito às regras nas brincadeiras, que muitas vezes simulam situações-problema.

De acordo com Luckesi:

Luckesi (2004) afirma que a atividade lúdica é aquela que propicia à pessoa que a vive, uma sensação de liberdade, um estado de plenitude e de entrega total para essa vivência. “O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. (LUCKESI, 2006, p. 2).

Portanto, o “brincar” e a “ludicidade” estão pautados na legislação vigente e constituem-se neste campo de experiência necessário para o desenvolvimento infantil, constituindo-se um arranjo curricular que acolhe as situações e as experiências concretas da vida cotidiana das crianças e seus saberes, entrelaçando-os aos conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural da criança com amparo legal.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O desenvolvimento deste trabalho foi guiado pela elaboração de um plano de aula, que serviu como ponto de partida para a construção do projeto de ensino. Este plano de aula foi fundamentado de acordo com o campo de experiência e habilidades da BNCC, que proporcionaram uma compreensão aprofundada e estratégias de desenvolvimentos das atividades (Brasil, 2017).

De acordo com a BNCC, esse campo de experiência promove o desenvolvimento integral da criança, especialmente nas dimensões psicomotora e socioafetiva (Brasil, 2017). Foram selecionados os seguintes

recursos para a realização da gincana: um espaço amplo, caixa de som, material para a realização das brincadeiras e brindes para os alunos.

A seleção das atividades e dos recursos utilizados na gincana foi feita com base nas diretrizes estabelecidas pelo campo de experiência “Corpo, gestos e movimentos”, conforme proposto na Base (Brasil, 2017).

Entretanto, a escolha desses recursos visou garantir que as atividades fossem realizadas de forma segura e que os alunos pudessem interagir de maneira lúdica e colaborativa.

O percurso metodológico utilizado para a execução do projeto foi dividido em cinco momentos principais: a primeira etapa envolveu a elaboração de um cronograma detalhado, incluindo jogos e brincadeiras selecionadas para o desenvolvimento da gincana, como a brincadeira da estátua, ciranda, morto-vivo, passa anel e telefone sem fio.

Após o planejamento das atividades, foram estabelecidas regras básicas para a realização das brincadeiras. De acordo com Vygotsky (1991), as regras ajudam as crianças a desenvolverem o autocontrole e a compreensão das normas sociais. Este processo é essencial para garantir a organização e para que as crianças compreendam os limites e as expectativas durante a gincana.

Figura 1: Plano de Aula

PLANO DE AULA SEMANAL					
SEMANA DO BRINCAR					
"O BRINCAR COMO FORMA DE INTERAÇÃO E APRENDIZAGEM" (CORPO, GESTO E MOVIMENTO)					
DIAS DA SEMANA	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
ROTINA	Oração	Oração	Oração	Oração	Oração
ACOLHIDA	Aquecimento	Dinâmica	Aquecimento	Dinâmica	Aquecimento
CAMPO DE EXPERIÊNCIA	EI03CG01 / EI03CG03	EI03CG01 / EI03CG02	EI03CG01 / EI03CG02 / EI03CG03	EI03CG03	EI03CG01 / EI03CG02
SABERES E CONHECIMENTOS	BRINCADEIRA DA ESTÁTUA	CIRANDA	MORTO - VIVO	PASSA - ANEL	TELEFONE SEM FIO
OBJETIVO	Desenvolver e ampliar a percepção das partes do corpo, limites equilíbrio, noção espacial, ritmo e atenção auditiva	Desenvolver as emoções do ser humano, criando laços afetivos, contribuindo para a socialização e a interação da criança	Desenvolver a memória, atenção, concentração e agilidade	Desenvolver a interação e estimular a socialização	Desenvolver a percepção auditiva e linguagem oral estimulando a criatividade e a memória
METODOLOGIA	1 - Preparação 2 - Definir um espaço adequado 3 - Estabelecer regras básicas 4 - Início da brincadeira 5 - Variação de movimentos	1 - Preparação 2 - Estabelecer regras básicas 3 - Formação do círculo 4 - Início da dança 5 - Variações de movimentos	1 - Preparação 2 - Estabelecer regras básicas 3 - Formação do grupo 4 - Início do jogo 5 - Variações e regras	1 - Preparação 2 - Estabelecer regras básicas 3 - Formação do círculo 4 - Formação do grupo 5 - Início da brincadeira	1 - Preparação 2 - Escuta da mensagem inicial 3 - Organização dos participantes 4 - Transmissão da mensagem 5 - Comparação das mensagens
REGISTRO	Fotos, vídeos e anotações	Fotos, vídeos e anotações	Fotos, vídeos e anotações	Fotos, vídeos e anotações	Fotos, vídeos e anotações
DUTROS ELEMENTOS DA ROTINA	Chamadinha, Leitura do alfabeto, Leitura dos números, Momento da leitura, Ajudante do dia, Momento da estrela, Semáforo do comportamento e Combinados da turma				
AVALIAÇÃO	Participação dos alunos, objetivo da aprendizagem, desenvolvimentos das habilidades, cumprimentos das regras, interação, cooperação, socialização, observação e registro				

Fonte: AUTORES, 2024

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados deste projeto reforça a premissa de que o brincar é um elemento fundamental no desenvolvimento infantil. Dessa forma, destaca-se que a inclusão de atividades lúdicas e recreativas teve um impacto positivo no desenvolvimento das habilidades motoras das crianças.

Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (BRASIL, 1998, p. 22).

Assim, essa abordagem pedagógica contribui para o repertório de experiências das crianças, e a construção de aprendizados. Desde o início das atividades da gincana, observou-se um alto nível de engajamento e participação das crianças.

Dessa forma, a natureza lúdica das atividades facilitou a imersão das crianças, que demonstraram entusiasmo e alegria das crianças ao participar dos jogos e desafios propostos.

A interação entre as crianças durante as brincadeiras permitiu a aplicação prática dos conceitos de movimento e coordenação motora, como sugerido por Gallahue e Ozmun (2005), que destacam a importância do movimento no desenvolvimento infantil. Além disso, conforme observado durante a gincana o brincar, teve um impacto positivo. Os resultados obtidos com o projeto confirmam a importância do brincar como uma prática pedagógica essencial na Educação Infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho destaca os benefícios das gincanas como uma ferramenta educacional eficaz na educação infantil. Com isso, observou-se que a gincana criou um ambiente favorável ao aprendizado.

Assim, ao promover a aprendizagem de forma lúdica, estimular habilidades socioemocionais, favorecendo o desenvolvimento físico, a gincana se torna uma ferramenta educacional indispensável, capaz de potencializar o processo de ensino-aprendizagem e proporcionar experiências enriquecedoras para as crianças na fase inicial de sua vida escolar.

Logo, a utilização destas práticas no projeto como atividades em sala de aula e fora dela se justificam, de acordo com a legislação vigente e por serem atividades didático-pedagógicas.

Portanto, os professores e professoras devem utilizar para tornar o ambiente agradável e repercutir como desafios escolares e que sejam apreciados como uma atividade tão séria quanto à outras tarefas desenvolvidas na Educação Infantil para o processo de desenvolvimento da criança.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil. Brasília, 1998.

CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gládis E. Educação infantil: pra que te quero? Artmed Editora, 2009.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à Prática Educativa /Paulo FREIRE , São Paulo, Editora: Paz e Terra , 1996.

FERREIRA, Joana Santina Juvenal. A Contribuição Pedagógica do Jogo e da Brincadeira na Educação Infantil. 2011.

Gallahue, D.L; Ozmun, J.C. Compreendendo o Desenvolvimento motor: bebés crianças, adolescentes e adultos. 3^a Ed. São Paulo: Phorte, 2005.

LARCERDA, Andreza Calhau; DE SOUZA, Marisa Gonçalves. A Avaliação na Educação Infantil. IN: Anais do Encontro de Pesquisas em Educação e Congresso Internacional de Trabalho Docente e Processos Educativos. 2023
LUCKESI, Cipriano. Estados de consciência e atividades lúdicas. In: PORTO, Bernadete. Educação e ludicidade. Ensaios 3. Salvador: UFBA, 2004, pp. 11-20.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. Ludicidade: o que é mesmo isso, p. 22-60, 2002.

MACHADO, Maria Lucia de A. Formação Profissional para Educação Infantil: subsídios para idealização e implementação de projetos. São Paulo, 1988. Tese (Doutorado em Educação: Psicologia da Educação), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*, 2001.

ROLIM, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY, Mônica Mota. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. Revista Humanidades, v. 23, n. 2, p. 176-180, 2008.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4^a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

PIAGET, J. A psicologia da criança. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.