



RELATO DE EXPERIÊNCIA: 4 BRINCADEIRAS E SEUS BENEFÍCIOS

Rosimeire Buzina
 Universidade Federal de Rondônia, UNIR/Campus de Ariquemes
 E-mail:buzina@gmail.com

Hosana dos Santos Ferreira
 Universidade Federal de Rondônia, UNIR/Campus de Ariquemes
 E-mail:Hosanasantos6@gmail.com

Elizangela Francisca de Jesus Oliveira
 Escola Municipal Ireño Antônio Berticelli
 E-mail:elizangela_francisca@hotmail.com

RESUMO

Trata-se de um relato de experiência por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID, Subprojeto Pedagogia – Unir- Ariquemes. Tem por objetivo analisar 4 brincadeiras e seus benefícios para a alfabetização infantil, aplicado por meio de um projeto do dia das crianças. O relato advém de atividades (observação) realizadas em uma turma do 2º ano de uma escola pública municipal de Ariquemes-RO, no semestre de 2021/2. A metodologia pautou-se em estudo teórico, em autores como; Kishimoto (1993) (1997) (2010), Vygotsky (1991) (1998), Macedo (1995) além do Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil – RCNEI (1998), no contexto da sala de aula, observação e participação, caderno de campo. Os resultados evidenciaram que o projeto além de contribuir com as informações e a importância das brincadeiras para as crianças, proporcionou uma aprendizagem ao realizarem as tarefas proposta aos alunos, visto que apresentavam dificuldades por conta do ensino remoto, sendo possível verificar qual o nível de dificuldades que eles apresentaram ao realizar essa atividade. O subprojeto PIBID, permitiu por meio das experiências, vivenciar uma prática de docência distinta, que trouxe contribuições tanto para o professor, alunos, quanto para a formação dos bolsistas de iniciação à docência, aprendendo através do processo educativo ofertado pela escola e vivenciado pelos alunos.

Palavras-chave: PIBID; alfabetização Infantil; brincadeiras.

1 INTRODUÇÃO

Esse estudo teve como objetivo identificar os principais benefícios ao realizar as quatro brincadeiras sugeridas para o desenvolvimento motor, cognitivo e social das crianças. Bem como sua importância para o desempenho em sala de aula já que estão retornando de aulas remotas e se encontram com diversas dificuldades em realizar as tarefas exigidas na alfabetização.

As brincadeiras permitem a criança se expressar conhecer a si e a ao outro, solucionando e investigando o meio social em que vive. Kishimoto (1993, p. 45) afirma que a brincadeira é uma atividade essencial para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Podemos dizer que brincar é uma atividade natural, espontânea e necessária para formação da criança. Isso nos mostra que quando bem planejada, a atividade lúdica irá trazer ótimas contribuições despertando na criança a vontade de saber e participar e proporcionando concentração, o que irá favorecer assimilação dos conteúdos com naturalidade.

A metodologia consistiu em estudo teórico, em autores como; Kishimoto (1993) (1997) (2010), Vygotsky (1991) (1998), Macedo (1995) além do Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil – RCNEI (1998), e no contexto da sala de aula, com a observação e participação, orientando os alunos que precisavam de ajuda para realizarem as atividades proposta pela professora da turma.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os jogos orientados têm como finalidade promover o acesso a aprendizagens de conhecimentos específicos e ajudam no desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, linguístico e na construção dos valores. Sendo referenciado por autores como, KISHIMOTO (1997; 2010), que trata sobre a importância dos jogos no desenvolvimento das crianças, no qual é de fundamental importância para abordagem do tema. Assim como, VYGOSTKI (1991; 1998), que discorre sobre as brincadeiras como parte do desenvolvimento afetivo da criança.

Os jogos colaboram para que os alunos possam aprender e desenvolver tanto suas habilidades quanto seus movimentos, além de contribuir nos hábitos sociais. Para Kishimoto (1997, p.5) “[...] os jogos colaboram para a emergência do papel comunicativo da linguagem, a aprendizagem das convenções sociais e aquisição das habilidades sociais”. Desta forma envolvem a criança fisicamente e emocionalmente instigando-a através de desafios mentais. Enquanto fato social, o jogo assume imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui.

Assim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem (KISHIMOTO, 2010,

p.106) O jogo transpassa gerações e está presente no desenvolvimento da criança e é compreendido conforme o contexto social em que o sujeito está inserido.

Para Macedo (1995), os jogos precisam fazer parte do contexto escolar, assim ele propõe que a escola tenha uma postura menos rígida, esquecendo um pouco da sua função instrumental. A proposta do autor é criar alternativas para que as crianças sejam envolvidas na ludicidade dos jogos e que os momentos de aprendizagem possam envolver o educando de tal maneira que construam os conhecimentos de uma forma envolvente e cativante, permitindo que educadores e educando se transformem mutuamente.

. Uma operação que inicialmente representa uma atividade externa é reconstruída e começa a ocorrer internamente. É de particular importância para o desenvolvimento dos processos mentais superiores a transformação da atividade que utiliza signos, cuja história e características são ilustradas pelo desenvolvimento da inteligência prática, da atenção voluntária e da memória. (VYGOTSKY, 1991, p.64)

Para Vygotsky (1998), o sujeito usa de recursos imaginários para introduzir no seu intelecto algo que posteriormente lhe será realidade. Desse modo, percebe-se que o jogo é de fundamental relevância para a formação de condutas práticas iminentes. O brincar é fonte de desenvolvimento e de aprendizagem, constituindo uma atividade que impulsiona o desenvolvimento, pois a criança se comporta de forma mais avançada do que na vida cotidiana, exercendo papéis e desenvolvendo ações que mobilizam novos conhecimentos, habilidades e processos de desenvolvimento e de aprendizagem (VIGOTSKY, 1998, p. 81).

3 RELATO DE EXPERIÊNCIA

O projeto teve início no dia 23 de setembro de 2021, com o relato de como seria desenvolvido, sendo apresentado há uma turma de 2º ano do ensino fundamental I. Na primeira etapa, a professora da sala apresentou aos alunos o projeto, intitulado *Drive-in* da alegria, para o dia 12 de outubro, dia das crianças. O projeto se estendeu por cinco dias, onde foi apresentado os benefícios do futebol, amarelinha, pular corda, peteca e se finalizou com a montagem de um livro para ser exposto no dia das crianças, na qual teve uma festa com muitas brincadeiras.

No primeiro dia a professora apresentou o projeto e seus benefícios, sendo a primeira brincadeira o jogar futebol. No qual foi entregue uma folha aos alunos onde teriam que escrever os benefícios deste jogo, que foi escrito no quadro: Desenvolvimento motor, convivência social, entendimento de regra, trabalho em equipe, tomada de decisões, disciplina, vencer e perder. Depois de registrarem, os alunos fizeram uma ilustração, representando o futebol.

No segundo dia foi apresentado os benefícios de jogar amarelinha, que costumava ser uma brincadeira muito comum, mas que agora com a era da tecnológica fazendo parte do cotidiano da criança, essa prática deixou de ser realizada. O que as pessoas não percebem é o quanto essa brincadeira pode ser benéfica para quem a pratica. Da mesma forma nesse segundo dia os alunos escreveram em uma folha os benefícios de praticá-la, sendo eles: Força muscular, desenvolvimento da consciência de linhas média, controle corporal, equilíbrio, ritmo corporal, noções de espaço, coordenação óculo manual, coordenação motora-fina, sequência e senso de prioridade e desenvolvimento social. Em seguida, ilustraram algo que representava a amarelinha.

Já no terceiro dia foi explicado para os alunos, as vantagens de pular corda. Em uma folha os alunos anotaram essas vantagens, as quais são: resistência e flexibilidade, liberação de adrenalina, superação social, coordenação e psicomotricidade, diversão, exercício completo, boa forma física, reflexos e equilíbrio. Após essa etapa, as crianças ilustraram essa brincadeira, pular corda.

No quarto dia, explicação sobre o brincar de peteca, que ajuda a emagrecer ou manter o peso e é um jogo muito divertido, e seus benefícios são: Melhorar a flexibilidade, fortalecimento dos ossos, fortalecer o coração e diminuir a gordura do corpo, em seguida os alunos copiaram esses benefícios em uma folha e fizeram a ilustração sobre essa brincadeira.

Na sequência, no quinto, dia foi entregue duas folhas sendo uma para colocar na capa do livro, com o nome do aluno, e a outra para fazerem o sumário, contendo as quatro brincadeiras. Em seguida, realizaram a montagem do livro para ser exposto no dia das crianças.

No último dia do projeto, se comemorou o dia da criança, no qual foi proporcionado aos alunos uma tarde com várias brincadeiras e atividades, onde

tiveram a oportunidade de colocar em prática vários dos benefícios que aprenderam nos dias desses estudos.

4 ANÁLISES

Esse projeto além de contribuir com as informações e a importância das brincadeiras para as crianças, proporcionou uma aprendizagem ao realizarem as atividades, além do contato com os benefícios através da explicação e copiando depois na folha, a realização do desenho que já parte da imagem cognitiva que eles têm da brincadeira e puderam fazer nessa folha, a aquisição do conhecimento de como se faz um sumário e uma capa de livro, e depois o livro em mãos para sua satisfação. Ao realizarem as tarefas que foram propostas, foi possível analisar o processo no qual as crianças se encontram na alfabetização após terem retornado das aulas remotas, sendo possível verificar qual o nível de dificuldades que eles apresentaram ao realizar essa atividade.

Percebemos que, por terem feito o primeiro ano no ensino remoto, eles têm muitas dificuldades em relação a escrita e até mesmo na hora de ilustrar as atividades. Porém conseguiram realizar as atividades propostas e o resultado final foi a confecção de um livro relatando os benefícios das brincadeiras e suas ilustrações.

Nota-se que a criança envolvida pelo ato de brincar é estimulada a estender seus pensamentos, ainda que inconscientemente, ela progride e aprende novas manobras no seu dia-a-dia, influenciado pelo meio que a cerca, bem como pessoas. Podemos então dizer que, o brincar ajuda nas habilidades sociais das crianças, pois elas auxiliam no desenvolvendo interpessoais das crianças com a sociedade.

O educador por sua vez, que envolve as brincadeiras em suas práticas educativas torna a aprendizagem do aluno mais significativa possibilitando novas descobertas. E ainda que, não tenha plena consciência de que ao brincar está aprendendo algo ou alguma coisa, o aprendizado está presente em cada parte da brincadeira. De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27): O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo

suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho foi refletir sobre as brincadeiras e seus benefícios, aplicado por meio do projeto para o dia das crianças. O primeiro passo do trabalho foi detalhar passo a passo o projeto, e finalizando com a importância e relevância deste no desenvolvimento das crianças. Para isso elencamos os autores acima citados e o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998), que nos mostra a importância das brincadeiras para a formação das crianças e para seu desenvolvimento pleno.

Ao final do trabalho, pode-se afirmar que o subprojeto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - (PIBID), permitiu por meio das experiências, vivenciar e desenvolver a prática docente diferenciada, que trouxe contribuições para o professor, alunos e para a formação dos bolsistas de iniciação à docência, ampliando o processo educativo oferecido pela escola e vivenciado pelos alunos, como pudemos constatar, por exemplo, no recreio, as crianças estão praticando uma das brincadeiras que é de pular corda.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998, 2 v.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: O jogo, a Criança e a Educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, T. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. ANAIS DO I SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO - Perspectivas Atuais. Belo Horizonte, 2010

MACEDO, L. **Os jogos e sua importância na escola**. In: Cad. Pesq. São Paulo, 1995.

VIGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6ª ed. São Paulo, SP: Martins Fontes Editora LTDA, 1991.

_____. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. (Org.). **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1998