

MOVIMENTOS, GESTOS E CRIATIVIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Karla Simone da Silva Lacerda ¹
Karina Faustino de Sousa ²
Edilene Barbosa Santos ³
Zildene Francisca Pereira ⁴

RESUMO

Este trabalho é resultado, preliminar, de um projeto de oficina pedagógica iniciado no Curso de Pedagogia, na Unidade Acadêmica de Educação, no Centro de Formação de Professores, na Universidade Federal de Campina Grande, campus Cajazeiras/PB e tem como objetivos: Apropriar-se de gestos, movimentos de sua cultura no cuidado de si por meio de jogos e brincadeiras, e através dos objetivos específicos: promover o desenvolvimento da coordenação motora através dos movimentos; levar as crianças a respeitar e a aceitar a diversidade por meio da dança e da música; valorizar e identificar as partes do corpo. Realizamos estudos voltados para o entendimento da Educação Infantil enquanto espaço socializador e construtor de novos conhecimentos, por meio de atividades lúdicas e, posteriormente, serão realizadas atividades de construção de jogos pedagógicos com crianças do Pré II de uma escola pública municipal da cidade de Cajazeiras/PB. Vimos ao longo da elaboração do projeto escrito a necessidade de aliarmos a universidade a escola básica, enquanto parceiras no processo de ensino-aprendizagem de crianças em diferentes faixas etárias, para obtermos uma maior compreensão do nosso campo de atuação.

Palavras-chave: Educação Infantil, Oficina pedagógica, Jogos educativos.

INTRODUÇÃO

Esse projeto de oficina pedagógica, idealizado na disciplina Fundamentos e Metodologia da Educação Infantil I, com carga horária de 90h/a, distribuídas em dois dias semanais, no Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, pela Universidade Federal de Campina Grande, Campus Cajazeiras/PB, sob a orientação da professora Zildene Pereira, faz parte de uma atividade avaliativa da disciplina que será vivenciada em dois momentos: no primeiro, tivemos estudos em sala de aula acerca das leis que regem a Educação Infantil, bem

¹Graduanda do Curso de Pedagogia, Universidade Federal de Campina Grande, campus Cajazeiras/PB, karlaremida@hotmail.com

²Graduanda do Curso de Pedagogia, Universidade Federal de Campina Grande, campus Cajazeiras/PB, karinafaustinosousa@gmail.com

³Graduanda do Curso de Pedagogia, Universidade Federal de Campina Grande, campus Cajazeiras/PB, hedbarbosa@outlook.com

⁴ Professora orientadora: Doutorado em Educação: Psicologia da Educação, Universidade Federal de Campina Grande, campus Cajazeiras/PB, denafran@yahoo.com.br

como estudos de autores renomados que se debruçam sob a temática em questão e que nos respondem a inúmeros questionamentos voltados para o entendimento da escolaridade nessa faixa etária.

O projeto de oficina pedagógica foi elaborado, inicialmente, no período de 2019.1, nas aulas na UFCG e daremos continuidade em uma instituição pública municipal de Educação Infantil na cidade de Cajazeiras/PB, com crianças de 4 e 5 anos, levando em consideração as especificidades do ensino nessa faixa etária, a socialização e a utilização de jogos lúdicos que favorecem a aprendizagem. Será direcionado, ainda, ao educador que trabalha com crianças nessa faixa etária, pois proporciona a socialização, o desenvolvimento das diferentes habilidades, bem como cria possibilidades para a construção de novos saberes.

Para a elaboração desse trabalho buscamos estabelecer algumas discussões acerca das atividades lúdicas, planejadas por professores e realizadas com crianças da Educação Infantil, mais especificamente a turma do Pré-II. Inicialmente, estudamos a LDB 9.394/96 que assegura que a Educação Infantil é a primeira etapa da educação básica, bem como realizamos estudos da Base Nacional Comum Curricular (2017) para embasarmos o entendimento dos campos de experiências e elaboramos, em sala de aula, um Projeto voltado para a elaboração de jogos e brincadeiras para crianças.

Daremos continuidade as atividades mediante oficinas pedagógicas que permitam observar o desenvolvimento de cada criança, a partir da exploração de jogos e brincadeiras como essenciais para o processo de ensino-aprendizagem vivenciados em sala de aula, a partir da identificação e análise das mudanças que essas experiências proporcionam em cada criança, levando em consideração o desenvolvimento intelectual, emocional, físico, moral e social.

Para realizarmos este trabalho temos como objetivo geral: Apropriar-se de gestos, movimentos de sua cultura no cuidado de si por meio de jogos e brincadeiras, e através dos objetivos específicos: promover o desenvolvimento da coordenação motora através dos movimentos; levar as crianças a respeitar e a aceitar a diversidade por meio da dança e da música; valorizar e identificar as partes do corpo.

METODOLOGIA

A oficina pedagógica é requisito da disciplina Fundamentos e Metodologia da Educação Infantil I e II, com carga horária de 90h/a, dividida em 60h/a teóricas e 30h/a práticas no período de 2019.1 e 2019.2. A realização do projeto ocorreu com alunos do 4º

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

período do curso de Pedagogia, da Unidade Acadêmica de Educação, do Centro de Formação de Professores, da Universidade Federal de Campina Grande, campus de Cajazeiras/PB.

O projeto de Oficinas Pedagógicas teve início no primeiro semestre de 2019, a partir de estudos voltados para as concepções de Infância ao longo da história; história da Educação Infantil Brasileira; a Educação Infantil no contexto das políticas públicas; tendências pedagógicas e seus pressupostos; Educação Infantil – discursos, legislação, práticas e a discussão de um novo perfil de professor da Educação Infantil.

Elaboramos, ainda, um material didático, levando em consideração os campos de experiências destacados pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) e apresentamos em sala de aula os objetivos, as habilidades desenvolvidas em cada jogo educativo, pois este seria o momento para ajustarmos o projeto escrito, bem como a utilização dos jogos para serem vivenciados com as crianças.

Daremos continuidade ao projeto no segundo semestre de 2019, mas desta vez em uma Escola pública municipal na cidade de Cajazeiras/PB que atende crianças da Educação Infantil e nosso projeto está voltado para a realização de atividades com crianças de 4 e 5 anos de idade.

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A temática proposta visa construir uma discussão acerca da importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da criança. Dessa forma, temos que entender a dinâmica do educador relacionada ao trabalho com as atividades lúdicas, considerando o processo de ensino-aprendizagem. Cabe salientar, que faz-se necessário compreendermos algumas perspectivas que envolvem essa discussão, pautando, inicialmente quais são os principais conceitos acerca do brincar e dos jogos.

Para Brougère (2002, p. 20) o brincar “[...] não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras, necessita de aprendizagem”. Desse modo, podemos dizer que é vista como uma construção do ser humano que envolve interpretações e significações de acordo com a sua localidade, bem como as experiências vivenciadas com a brincadeira em diferentes grupos. De acordo com Brougère (2002, p. 21) ao considerar o sentido do brincar pressupõe que “[...] o jogo só existe dentro de um sistema de designação, de interpretação das atividades humanas”, representa em outras palavras, a significação de como brincar.

No primeiro momento temos é fundamental entendermos qual o significado do brincar

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

para cada criança, a sua importância, as possibilidades que esta atividade pode proporcionar. A brincadeira envolve a socialização, a interação e, também, promove o desenvolvimento de novos conhecimentos para cada indivíduo, afinal as interações que as crianças fazem através da brincadeira proporcionam diversos tipos de experiências e relacionado a essas interações o autor relata-nos uma compreensão refletida na ideia de que:

Toda interação supõe efetivamente uma interpretação das significações dadas aos objetos dessa interação (indivíduos, ações, objetos materiais), e a criança vai agir em função da significação que vai dar a esses objetos, adaptando-se à reação dos outros elementos da interação, para reagir também e produzir assim novas significações que vão ser interpretadas pelos outros (BROUGÈRE, 2002, p. 27).

A brincadeira permite a produção de significados diante do contexto que a mesma está inserida e essa atividade envolve aspectos necessários para a convivência em sociedade, pois possibilita a criança desenvolver diferentes habilidades, interpretações e permite o autoconhecimento e o conhecimento dos outros. O jogo, podemos dizer que, dispõe da possibilidade de recriação de convivência, de regras e proporciona a criança a troca de saberes e de estabelecer a compreensão dos símbolos existentes no âmbito social.

É importante situar que essas experiências, tanto com os jogos, quanto com as brincadeiras são essenciais na Educação Infantil, já que elas preparam as crianças para incorporar seus significados vivenciados nessas ações educativas. Trata-se da prática de construir, desenvolver, criar, modificar, interpretar, um processo que tem como enfoque a dimensão das significações, das interpretações que são realizadas pelos indivíduos. É interessante destacar as diversas perspectivas apontadas para desvendar:

[...] As diferentes perspectivas de análise do comportamento de brincar: afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais, corporais, linguísticas etc. Isso significa que podemos analisar o brincar infantil sob diferentes enfoques [...] Para cada enfoque há várias formas de classificar o brincar (FRIEDMAN, 2002, p. 19).

Considerando as diferentes formas de classificar o brincar, a fase escolar, mais especificamente no Pré-II, que trabalha com crianças de quatro e cinco anos, para Friedman (2002, p. 34) Piaget classifica a fase dos 4 aos 7 anos a partir do entendimento de que “[...] os jogos simbólicos começam a declinar” ou seja, a criança consegue refletir em seu ato de brincar a sua realidade com mais clareza.

As interpretações do ato de brincar, de acordo com as leituras realizadas, contêm diversos aspectos desde os valores que a ação representa, como os resultados que a mesma tende a oferecer para o desenvolvimento das crianças. É desafiador estabelecer reflexões

determinantes a ação educativa do brincar relacionado ao desenvolvimento dos sujeitos, mas podemos dizer que a criança é inserida em um determinado contexto em que terá que apreender o sistema e a ação do brincar, considerando que esses processos envolvem o conhecer, o aprender, o recriar, o construir, que significa enaltecer o processo de construção de significações.

De acordo com Kishimoto (2002), Froebel contribui com a discussão sobre o jogo na infância, defendendo a liberdade criativa da criança e suas representações simbólicas. Desse modo, “[...] Froebel acreditou na criança, enalteceu sua perfeição, valorizou sua liberdade e desejou a expressão da natureza infantil por meio de brincadeiras livres e espontâneas.” (KISHIMOTO, 2002, p. 57).

Kishimoto (2002) defende que a criança deve se sentir livre para se conhecer, bem como conhecer o mundo em que ela faz parte e esse conhecimento deverá se pautar, no início, pela compreensão da liberdade e das ações livres da criança que deve ser dona do seu próprio destino, podendo escolher seu caminho, posteriormente.

No que se refere aos jogos, Froebel, criador do Jardim de Infância, nos leva a refletir sobre a historicidade do jogo (*Ludus*) e Kishimoto (2002, p. 61) nos aponta que “[...] Muitos educadores reconheceram a importância educativa do jogo”, considerando que aprender brincando era, também, um ato educativo muito comum entre os pensadores como por exemplo: Platão, Aristóteles, Horácio, dentre outros que referenciavam em suas obras os jogos como elemento do aprender e da coletividade do ensinar.

O jogo era visto de diferentes formas e por um bom tempo na história foi considerado como uma recreação. Assim, mediante as leituras, vimos que o jogo na Idade Média “[...] é considerado “não sério”, por sua associação ao jogo de azar, bastante praticado na época. [...] O Renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo” (KISHIMOTO, 2002, p. 62). No Renascimento privilegiava-se a liberdade que servisse a aprendizagem. Os jogos de matemática, de sapiência brincadeiras e outras formas lúdicas eram incentivadas como atividade não só divertida, mas educativa.

Kishimoto (2002) aponta a concepção do jogo como ponto de partida para a criatividade e faz com que este seja considerado um meio de fazer com que as crianças se expressem de forma natural. Isso conduz a compreensão do trabalho de Froebel, pois a partir da sua cultura e do seu tempo histórico concebe o jogo como elemento que capacita a criança de maneira física, moral e intelectual no estágio do seu desenvolvimento inicial para que ela chegue a outras fases e graus de desenvolvimento capacitada intelectualmente.

Em outro momento podemos refletir sobre o uso de objetos para o desenvolvimento de dons ou habilidades criativas e perceptivas que derivam do conhecimento visual e estético que a criança tem, das formas conhecidas ou não no seu estágio de infância, levando a criança a conhecer diferentes formas e contornos que dão margem a diferentes aprendizagens. A criança tem em sua vida a fase de brincar e os momentos que proporcionam esses momentos. Ela descobre o mundo por ela mesma e faz dessa descoberta uma brincadeira, um esconde, esconde que faz com que se ache, se contemple a todo momento na sua criatividade e liberdade de aprender constantemente.

Esse descobrir se dá cotidianamente em que o cansaço físico para a criança seja praticamente algo que não é pensado, pois brincar é mais importante do que perceber que está brincando e isso não é feito perguntas por parte dela do porquê brincar, ela simplesmente brinca e se encontra no mundo da sua imaginação, criando diversas situações que proporcionam diversificadas situações problematizadoras e, posteriormente, suas respostas.

Podemos citar, ainda, a imitação vivenciada pela criança, pois esta tem lugar cativo nas atividades que desenvolvem, elas veem na imitação uma maneira de compreender o mundo, a partir de uma lógica que é somente sua e que à sua maneira organiza os espaços e dá sentido à organização que foi feita, considerando especialmente a alegria que sente nesse faz de conta e a quantidade de imitações reproduzidas nas brincadeiras.

Podemos citar a Constituição Federativa do Brasil, em que no seu Art. 227 assegura que

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão (BRASIL, 1988, p. 132).

Desse modo, fica explícito que o brincar é um direito assegurado por lei e que é de suma importância, pois desenvolve, no indivíduo, a criatividade, a interação, a capacidade de resolver conflitos, sem a intervenção direta do mundo adulto. Esses deveres assegurados por lei fazem com que tenhamos pessoas acompanhadas em casa, na comunidade e na instituição educacional para formarmos seres humanos capacitados para viver em sociedade, embora saibamos que nem sempre é o que ocorre quando conhecemos, diretamente, a realidade de muitas crianças.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil define criança enquanto

Sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2010, p. 12).

Sabemos que, embora a criança esteja ampara por lei, ainda, é comum, ocorrer em algumas instituições de ensino infantil práticas educativas que, simplesmente, procuram suprimir o movimento, impondo às crianças de diferentes idades, rígidas restrições posturais, que as impedem de brincar na escola, como por exemplo: o ato de esperar por um longo período de tempo em filas ou sentados, desconsiderando, em muitos casos, até mesmo a idade de cada criança.

Podemos dizer que várias instituições que trabalham diretamente com crianças, adotam modelos de ensino-aprendizagem de forma muito sistematizada, onde o educando fica restrito a uma dinâmica de ordem postural, no qual a criança apenas tem que aprender a ler e escrever o que lhe é repassado e permitido, descartando a utilização do lúdico, ou até mesmo do brinquedo industrializado em sala de aula, utilizando, muitas vezes, a justificativa de que a utilização dos jogos e brincadeiras faz com que o professor vá perdendo o controle da situação durante as aulas.

Sendo assim, nossas leituras nos permitem dizer que é importante que o educador utilize jogos e brincadeiras, durante seu planejamento, para que a criança se sinta desafiada a aprender cada vez mais e de diferentes maneiras. Dessa forma, a criança se sentirá instigada a resolver problemas, a criar situações em que somente ela poderá encontrar meios e soluções, será instigada a imitar, a criar, a imaginar, a se sentir criadora e o professor poderá utilizar as observações como meios de ensino-aprendizagem, causadores de bem estar na escola.

É necessário, portanto, reconhecermos a profundidade das reflexões oportunizadas por diferentes autores, que tratam a temática dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, com relação à criança e seu desenvolvimento intelectual, pois esse entendimento nos faz enxergar a importância de tratarmos esse assunto como um aspecto fundamental, especialmente para nós do curso de Pedagogia que somos formados para trabalhar com crianças em diferentes faixas etárias, bem como para estudantes de outras áreas e de pessoas já formadas.

Assim, será possível compreendermos que o processo de ensino-aprendizagem não se dá, somente, através do repasse de conteúdo, seja ele qual for, mas que seja possível pensarmos uma Educação Infantil que valorize a criança em toda sua inteireza, de forma

completa, a partir do entendimento do ser integral: afetividade, cognição e motricidade, aspectos que fortalecem a compreensão da criança enquanto ser em construção cotidiana.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste projeto de oficina pedagógica, a experiência com a utilização de jogos e brincadeiras aparece como consequência do desenvolvimento da proposta de estudos e realização de atividades com crianças que estão na Educação Infantil apresentada em sala de aula na Universidade. Na oportunidade apresentamos o esboço do trabalho realizado até o momento com a leitura dos textos, as discussões em grupos e as orientações com a professora da disciplina e em seguida a confecção do material lúdico que serviu de base para o desenvolvimento do projeto direcionado as crianças do Pré II.

Na parte teórica do projeto estudamos autores como: Friedman (2012), que fala sobre o brincar na Educação Infantil; Kishimoto (2002) que traz a teorização sobre o jogo no processo de educar crianças. Estudamos, ainda, a Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional (1996) que nos possibilitou uma visão ampliada dos direitos da criança, a Base Nacional Comum Curricular (2017) em que nos ancoramos para entendemos os campos de experiências que deverão ser levados em consideração na Educação Infantil, sendo estes os principais suportes de discussões para a elaboração deste projeto, embora tivemos a leitura e discussão de outros autores e leis.

O processo de construção se deu por meio da discussão de como podemos elaborar o projeto e o que de fato deverá ser preparado, enquanto material, levando em consideração as especificidades da instituição onde será desenvolvida a oficina pedagógica. Neste sentido, o objetivo geral foi fazer com que as crianças se apropriem de gestos, movimentos de sua cultura no cuidado de si por meio de jogos e brincadeiras.

O material lúdico foi elaborado com intenção de provocar nas crianças uma interação entre elas, bem como com as estudantes do curso de Pedagogia. Para isso levamos em consideração que o envolvimento delas com a música poderia ajudar e inseri-las na brincadeira. Este jogo, como pensamos, será executado por meio do brincar onde levaremos as crianças a interação com um boneco que representa o outro na perspectiva visual, e a música como elemento auditivo durante a realização da dinâmica.

Sendo assim, neste projeto, temos como aprendizado, inicial, a experiência da escrita voltada para a compreensão de como elaborar uma atividade, considerando não somente sua

execução, mas o pensar, o refletir e o organizar, teoricamente, um projeto de oficina pedagógica para não ficar o fazer simplesmente como o foco principal de uma atividade acadêmica.

Sabemos, portanto, que a escrita não é algo dado, mas sim uma habilidade que se aprende na prática e por meio de muita reflexão, tentativa de escrita e revisão do que foi exposto, não é uma atividade simples, requer muita leitura e reflexão do que foi lido. Escrever sobre um tema envolve a sistemática da leitura que vai dos textos já escritos a experiência de observar situações e trocar ideias com outras pessoas e esse aspecto foi fundamental durante a organização desse processo inicial.

No nosso caso tivemos que lidar com pouca ou quase inexistente experiência de escrever um projeto, considerando os aspectos necessários. De fato, foi preciso aprender muito, ouvir muito, e refletir sobre o que estávamos elaborando para chegarmos nesse momento de escrita e preparação do material que será apresentado às crianças. E assim, na condição de estudantes, experimentamos o desafio de pesquisar, refletir sobre uma proposta e colocá-la no papel, para em seguida experienciarmos a sala de aula em outra condição: de estudantes que querem ver na prática os olhos curiosos das crianças durante o processo de ensino-aprendizagem a partir do lúdico. Isso com o objetivo de executá-lo e a partir daí gerar o resultado idealizado no projeto.

Por fim, esperamos que novas experiências sejam realizadas em diferentes salas de aula, no ensino superior, para levar-nos a repensar a educação de crianças em diferentes faixas etárias e que possamos entender que ensinar considerando a ludicidade faz com que a criança sinta prazer em estar em sala de aula e queira permanecer para aprender um pouco mais. Assim, que possam surgir novas pesquisas no campo dos jogos e brincadeiras que nos proporcionem um olhar diferenciado para a Educação Infantil.

REFERÊNCIAS

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

_____. **Constituição da República Federativa do Brasil**: texto constitucional promulgado em 5 de outubro de 1988, com as alterações determinadas pelas Emendas Constitucionais de Revisão n^{os} 1 a 6/94, pelas Emendas Constitucionais n^{os} 1/92 a 91/2016 e pelo Decreto Legislativo n^o 186/2008. – Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2016.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília : MEC, SEB, 2010.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Volume 3. Brasília: MEC/SEF, 1998.

_____. Presidência da República. Casa Civil. **Lei nº 9.394/1996**. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, DF: Diário Oficial 23 dez 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm> Acesso em: 11/01/2018.

FRIEDMAN, Adriana. **O brincar na educação infantil**: observação, adequação e inclusão. Cotidiano escolar 1.ed.São Paulo: Moderna, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Froebel e a concepção de jogo infantil**. In: O brincar e suas teorias. - São Paulo: Pioneira, 2002, págs 57-78.

BROUGÉRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. - São Paulo: Pioneira, 2002, págs 19 a 32.