

RELATO DE EXPERIÊNCIA – EDUCAÇÃO INFANTIL

1. TÍTULO: “ARTE DE BRINCAR: Relembrando a alegria das brincadeiras antigas”

2. TURMA: PRÉ I E II

3. NÚMERO DE CRIANÇA ENVOLVIDAS: 250

4. PERÍODO DE ABRANGÊNCIA: 01.07.2023 a 30.10.2023

5. CAMPOS DE EXPERIÊNCIA

1. O eu, o outro e o nós.
2. Corpo, gestos e movimentos.
3. Traços, sons, cores e formas.
4. Escuta, fala, pensamento e imaginação.
5. Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

6. DIREITOS DE APRENDIZAGEM

Brincar, conviver, participar, expressar, explorar e conhecer-se.

7. TEMAS ABORDADOS

- Brincadeiras antigas

8. OBJETIVO DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

- **(MS. EI03EO00. n. 11)** Participar de brincadeiras de faz de conta, assumindo diferentes papéis sociais.
- **(MS. EI03EO00. n. 08)** Respeitar e utilizar os combinados e regras de convívio social elaborados pelo grupo.

- **(MS. EI03CG00. n. 10)** Explorar de forma global os movimentos corporais, desenvolvendo as capacidades de locomoção, equilíbrio, coordenação e lateralidade.

9. COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC

- **Senso estético:** Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
- **Empatia e cooperação:** Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

10. APRESENTAÇÃO

No mundo moderno, onde a tecnologia se tornou uma parte essencial na vida cotidiana das pessoas, muitas vezes esquecemos as preciosas tradições que moldaram nossas infâncias e nos conectaram uns com outros de maneira única. As brincadeiras antigas, aquelas que nossos avós costumavam desfrutar nas ruas poeirentas de suas infâncias, muitas vezes são relegadas ao esquecimento em meio aos dispositivos eletrônicos.

Porém, à medida que o tempo avança, muitas dessas brincadeiras foram esquecidas ou substituídas por alternativas modernas.

No entanto, há uma riqueza inestimável nas brincadeiras tradicionais que transcende gerações e culturas. Elas não são apenas uma forma de entretenimento, mas também uma maneira de promover a socialização, a criatividade e o desenvolvimento físico e cognitivo das crianças. À medida que nos afastamos das brincadeiras antigas, corremos o risco de perder uma parte essencial de nossa herança cultural e as lições valiosas que essas atividades podem ensinar.

Neste projeto, exploramos uma variedade de brincadeira tradicionais de diferentes partes do mundo, destacando seus benefícios educacionais, sociais e emocionais. Além

disso, compartilhamos estratégias para reintroduzir essas brincadeiras em nossas vidas cotidianas, seja em casa, nas escolas ou em nossas comunidades.

Os jogos e as brincadeiras vêm acompanhando o ser humano por muitas gerações e com o passar dos tempos foram evoluindo, mas mesmo assim os conceitos tradicionais permanecem no mundo infantil, sendo passados de avós, pais, tios e professores para os filhos e, essas brincadeiras consideradas como tradicionais, ajudam a criança a desenvolver melhor a criatividade, a coordenação motora, o raciocínio, a solidariedade e os conceitos de cooperação, respeitando os princípios do passado e a linguagem da atualidade (HAETINGER, 2004).

Segundo Haetinger (2004), os professores tentam resgatar as brincadeiras tradicionais, como o esconde-esconde, o pega-pega, o passar anel, pois o brincar faz parte da cultura do país e, desta forma, os alunos têm a ajuda para entender a sua personalidade e relacionar-se com os membros familiares.

Ao brincar a criança cria conexões com o mundo social. O processo de brincar promove na criança muito mais do que um simples prazer de se divertir, visto que proporciona a oportunidade de viver o que aprende e produzir suas próprias experiências e manter contato com outros indivíduos, valorizando o outro, o diferente de si e buscando viver, respeitar e reconhecer outras culturas.

Diante do exposto, consideramos que o brincar promove:

- A preservação da cultura e tradição: As brincadeiras antigas fazem parte do patrimônio cultural de uma sociedade. Elas representam as tradições e histórias de gerações passadas, e preservar essas brincadeiras ajuda a manter viva a cultura e a identidade de uma comunidade ou nação.
- O resgate da infância: Muitas brincadeiras antigas têm se perdido ao longo do tempo, devida à influência da tecnologia e da vida moderna. Resgatar essas brincadeiras permite que as crianças de hoje experimentem a diversão e a criatividade que as gerações anteriores desfrutaram.
- O desenvolvimento infantil: Brincar é uma parte fundamental do desenvolvimento infantil. As brincadeiras antigas frequentemente envolvem atividades físicas, sociais e cognitivas que contribuem para o crescimento saudável das crianças, ajudando a melhorar habilidades motoras, sociais e de resolução de problemas.

Frente ao exposto, este projeto tem como objetivo resgatar a magia das brincadeiras antigas, explorando sua importância histórica e cultural, bem como incentivando a sua prática em um mundo contemporâneo. Ao fazer isso, pretendemos reacender a chama da nostalgia em adultos e apresentar às crianças de hoje um mundo de diversão que vai além das telas digitais.

A escolha deste tema, parte do intuito de mostrar às crianças como se brincava antigamente, em uma época onde não havia tecnologia. Pensando nisso, planejamos atividades e brincadeiras lúdicas para favorecer o brincar e a interação das crianças umas com outras, de forma atrativa e prazerosa.

Defendemos que a criança deve ter a oportunidade de desfrutar de um ambiente favorável para o seu crescimento e a Educação Infantil permite essa possibilidade, propiciando o desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas e socioemocionais.

11. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para intensificarmos o estudo referente aos jogos e brincadeiras e sua relação com o processo de ensino aprendizagem de crianças na faixa etária dos 4 e 5 anos, nos respaldamos em Vygotsky (1984,1994,1998) e Kishimoto (1993). Esses autores têm em comum o estudo sobre a importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil.

Sabemos que os jogos e brincadeiras estão presentes no dia a dia das crianças, sendo atividades livres e espontâneas, onde o aprendizado acontece por meio da convivência entre elas e com o mundo à sua volta.

Kishimoto (1993) ressalta que o brinquedo assume a função lúdica e educativa. Como função lúdica, propicia diversão, prazer e até desprazer. E como função educativa, ensina tudo aquilo que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Segundo Vygotsky (1994, p. 54)

A brincadeira tem um papel fundamental no desenvolvimento do próprio pensamento da criança. É por meio dela que a criança aprende a operar com o significado das coisas e dá um passo importante em direção ao pensamento

conceitual que se baseia nos significados das coisas e não dos objetos. A criança não realiza a transformação de significados de uma hora para outra.

O brincar na Educação Infantil é um importante aliado para que o desenvolvimento da criança, pois é brincando que ela interage com seus pares, se desenvolvendo física e emocionalmente. Além disso, a brincadeira auxilia em sua formação e socialização, desenvolvendo habilidades psicomotoras, sociais, físicas, afetivas, cognitivas e emocionais, pois através dela os pequenos expõem seus sentimentos, aprendem, constroem, exploram, pensam, sentem, reinventam e se movimentam.

De acordo com o Referencial Curricular para a Educação Infantil, (RCNEI, 1998), o brincar funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida, mas também transformá-la.

12. RECURSOS UTILIZADOS

Para que esse projeto fosse realizado, foi necessário fazer um levantamento dos jogos e das brincadeiras adequados à faixa etária das crianças e, a partir daí, selecionarmos os recursos necessários. Então utilizamos: papel crepom, fita durex, EVA, cola quente, tesoura, barbante, corda, giz escolar, elástico, anel, pipa, ovo, colheres, canudinhos, detergente.

13. DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO

Para que o nosso projeto fosse iniciado, realizamos uma roda de conversa com as crianças a fim de levá-las a refletir sobre o brincar nos dias atuais, comparando com as práticas de seus pais e avós.

Assim, puderam concluir que antigamente as brincadeiras eram ao ar livre e que nos dias atuais o brincar ocorre, na maior parte do tempo, em ambientes fechados, mediante o uso de aparelhos eletrônicos. No tempo de seus pais e avós, brincava-se de tudo o que a imaginação mandava e crianças e adultos interagiam muito mais. Já, nos dias atuais, a maioria das crianças vive em ambientes fechados, passando grande parte do tempo em frente ao computador, à televisão ou até com um celular nas mãos, preferindo jogos online.

Dessa forma, criamos este projeto para que as crianças pudessem aprender a brincar como no nosso tempo de infância, tendo a oportunidade de valorizarem contextos e vivências de outras épocas. A cada brincadeira apresentada às crianças, pudemos perceber um certo receio por parte delas, pois tudo que é novo, deixa uma certa dúvida ou desconfiança, mas nada que uma boa conversa e explicação não resolvesse.

A cada brincadeira compartilhada com as crianças, observamos um apreço por parte delas, ao brincarem alegremente e com entusiasmo. Diante disso, experienciamos nostalgia, lembrando a nossa infância.

Iniciamos a pesquisa para a realização do projeto no início do mês de julho de 2023. Separamos algumas brincadeiras e pensamos nos recursos a serem utilizados. Somente depois, no mês de agosto, esquematizamos as atividades e iniciamos a realização das brincadeiras com as crianças.

As atividades foram desenvolvidas durante os meses de julho, agosto, setembro e outubro decorrentes do ano letivo de 2023. Cada brincadeira foi realizada nos dias de segunda-feira e sexta-feira, por se tratar de turmas diferentes.

A seguir apresentamos algumas brincadeiras que foram desenvolvidas no contexto deste projeto, sendo elas: dança das cadeiras, corrida do ovo na colher, morto vivo, pula corda, amarelinha, passa anel, brincadeiras de roda, empinar pipa, bolhinhas de sabão, cabo de guerra, peteca, pular elástico e ovo choco. Além de indicarmos uma breve descrição, compartilhamos a reação das crianças ao vivenciá-las.

DANÇA DAS CADEIRAS

A brincadeira consiste em colocar uma música para tocar enquanto as pessoas circulam em volta das cadeiras. Quando a música parar, todos devem sentar em alguma cadeira. Quem não conseguir, está eliminado e assim retira-se uma cadeira. No final, duas pessoas disputam sentar em uma cadeira para vencer.

Nessa brincadeira, pudemos ver que as crianças muitas vezes não prestavam atenção e que sobravam cadeiras de um lado e eles disputavam as cadeiras do outro lado, mas com o alerta da professora, eles começaram a prestar mais atenção e ocupar todas as cadeiras.

CORRIDA DO OVO NA COLHER

Para a brincadeira do ovo na colher, precisamos de um ovo e uma colher. Para brincar, é preciso marcar um ponto de saída e outro de chegada. O participante deve fazer o trajeto de um ponto a outro segurando uma colher na boca sobre a qual equilibra um ovo. No início dessa brincadeira corrida do ovo, pudemos notar a principio o medo de derrubar o ovo e quebrar, mas ao cair o primeiro ovo eles perceberam que este estava cozido, então se soltaram mais e se divertiram bastante, não sem antes perceber que precisavam usar de bastante equilíbrio para segurar a colher com o ovo na boca.

MORTO VIVO

Nessa brincadeira as crianças se organizam em fileira ou em círculo. Uma delas fica na frente para ditar a expressão “morto e vivo”. A palavra morto significa que elas precisam se abaixar, mas se estiver vivo, ficar de pé. A pessoa que fica na frente pode fazer os movimentos iguais ou ao contrário, para confundir e deixar a brincadeira ainda mais engraçada. No início é devagar, depois começa a acelerar o ritmo para ficar mais difícil de acertar.

Essa brincadeira foi mais fácil de brincar, pois só precisaríamos de um comando e a execução. No início a professora ditou os comandos, mas no decorrer da brincadeira eles mesmo se revezavam entre o ditar o comando e a execução da brincadeira.

PULAR CORDA

O único objeto para se divertir aqui é a corda! Enquanto duas pessoas batem a corda e cantam a canção, uma outra pula até a música acabar.

Com certeza, você deve lembrar da música: “um homem bateu na minha porta e eu abri: senhoras e senhores, põe a mão no chão; senhoras e senhores, pule de um pé só; senhoras e senhores, dê uma rodadinha e vá pro olho da rua”.

É uma ótima brincadeira para os dias em que as crianças estão mais agitadas, já que ajuda a gastar muita energia.

A brincadeira de pular corda, para nós adultos muitas vezes pode parecer fácil, mas para as crianças pudemos perceber algumas dificuldades, pois além da concentração, é preciso muito equilíbrio para pular, mas a partir do momento que eles foram aprendendo, a diversão foi garantida.

AMARELINHA

A amarelinha é uma brincadeira clássica. Primeiro, se risca no chão e tem 10 casas, que são numeradas, em que se alternam para pular com um ou dois pés. Ao final, tem um arco que representa o céu, e quem pisar na linha perde o jogo.

Apesar de simples, a amarelinha é interessante e ajuda no desenvolvimento de habilidades e da coordenação motora.

A brincadeira da amarelinha é uma brincadeira que encanta, mas que necessita de muita coordenação motora para que esta seja realizada. Mas como eles amam pular, foi só diversão.

PASSAR ANEL

O jogo começa com um participante que detém o anel. Então, os outros ficam com as mãos juntas e quem tem o anel passa de um por um, até que escolhe deixar o anel com alguém sem que ninguém perceba.

Depois disso, a pessoa que passou deve escolher um participante que precisa adivinhar com quem está o anel.

A brincadeira de passar o anel, no início não conseguiram entender que mesmo depois de deixar o anel na mão de um dos colegas, precisariam continuar a passar nas outras mãos até o final para que o colega que fosse escolhido para adivinhar onde e com quem estava o anel, não desconfiasse, mas no decorrer da brincadeira e com a intervenção da professora, as crianças entenderam o sentido da brincadeira e se divertiram.

BRINCADEIRAS DE RODA

As brincadeiras de roda são realizadas com cantigas folclóricas e populares, onde os integrantes brincam, dançam e cantam em roda.

Com musicalidade e presença de rimas fáceis de memorizar, elas são muito utilizadas na educação infantil, pois estimulam o cérebro, a atenção, a coordenação motora, a agilidade, a noção de espaço, além de promover o companheirismo e o senso de coletividade entre as crianças.

Nessa brincadeira o mais difícil foi memorizar a música, mas após aprenderem foi muito divertido.

EMPINAR PIPA

Empinar pipa é uma brincadeira para fazer em parques. É só ter uma pipa, observar o vento para que seja mais fácil fazê-la subir e pronto.

Essa brincadeira foi realizada com a ajuda do auxiliar do desenvolvimento infantil, que por ser homem, tem mais habilidades com as pipas. Foi muito divertido ver eles correndo com as pipas para fazê-las subir, o que precisou de muita concentração e habilidades.

BOLHINHAS DE SABÃO

Um copo com um pouco de água, detergente e um canudo. Isso é o suficiente para que as crianças se divirtam por muito tempo fazendo bolinhas de sabão. A brincadeira ainda ajuda na respiração e controle do diafragma.

Essa brincadeira foi uma das mais fáceis de realizar, mas não deixou de ser divertida, pois ao verem as bolinhas saírem dos canudinhos, ficavam super felizes.

CABO DE GUERRA

Os participantes se dividem em dois grupos iguais. Um grupo segura numa ponta da corda e o outro na outra. Ganha o grupo que puxar mais a corda com mais força.

Nessa brincadeira, as crianças foi preciso da atenção e orientação da professora, pois eles saíam puxando a corda sem direção, muitas vezes arrastando os colegas, mas a farra foi grande.

PETECA

Como brincadeira, a peteca pode ser jogada entre duas ou mais crianças, livremente. Ela pode ser jogada em qualquer terreno que ofereça espaço onde as crianças possam se movimentar sem problemas. A areia da praia, por exemplo, é um dos cenários escolhidos pelas crianças para jogar peteca. Também se joga no terreno com grama para evitar com que as crianças se machuquem em caso de queda.

Para jogar peteca, as crianças formam um círculo com pelo menos três integrantes. Quem começa deve segurar a peteca com uma mão e golpeá-la debaixo para cima com a outra mão, lançando aos companheiros de jogo. O jogador seguinte golpeia a peteca passando para o outro sem deixar cair. Quando a peteca cair, o jogador sai da brincadeira. O ganhador do jogo será quem não deixou a peteca cair nem uma vez.

A peteca é uma das brincadeiras que mais chamou a atenção deles, pois foi confeccionada pela professora dentro da sala, com a participação deles, que ajudavam

a escolher as cores que mais gostavam do EVA para a confecção. Na hora de brincar foi muito divertido, pois todos queriam bater a peteca ao mesmo tempo, mas com a orientação da professora eles aprenderam e se divertiram muito.

PULAR ELÁSTICO

Dois participantes, distantes dois metros um do outro, colocam o elástico ao redor das pernas, formando um retângulo. O terceiro participante deve pular dentro do retângulo e seguir fazendo movimentos, que geralmente são acompanhados por músicas, que mudam de região para região do Brasil.

Nessa brincadeira observamos a falta de coordenação motora e lateralidade por parte das crianças. Foi preciso muita orientação da professora para que eles aprendessem o sentido da brincadeira de pular elástico. Muitas vezes as crianças entravam dentro do elástico em grupos de quatro a cinco crianças e saiam caminhando como se estivessem brincando de trenzinho, mas afinal a criatividade deles é que torna tudo mais divertido.

OVO CHOCO

As crianças se posicionam em roda, enquanto um participante fica em pé, segurando uma bola ou um pequeno objeto. Este gira em torno da roda durante a música, até que se dê o comando de todos fecharem os olhos. A pessoa em pé esconderá o objeto atrás de alguém e, ao dizer que podem olhar, a criança com o ovo choco atrás dela deverá correr em círculo para pegar o colega que estiver em pé. Por sua vez, este deverá sentar no lugar da que levantou e a brincadeira será iniciada novamente.

Essa brincadeira foi muito divertida, pois eles já tinham aprendido a brincar de roda, então foi mais fácil. Porém a dúvida era na hora de pegar a bola e correr atrás do colega que a deixou atrás deste. Mas no final aprenderam bem e se divertiram.

Tendo em vista que na instituição há um quantitativo considerável de estudantes com necessidades educacionais especiais, principalmente com indicativo e laudos de Transtorno do Espectro Autista (TEA), com comprometimento de habilidades motoras e sociais, fez-se necessário pensar em estratégias para integrá-las às brincadeiras.

Assim, antes de iniciarmos o projeto, lembramos que essas crianças poderiam apresentar dificuldades em lidar com estímulos sensoriais intensos, como luzes, sons e texturas, como também em interagirem com os colegas e demonstrarem habilidades

motoras, necessárias a várias brincadeiras propostas. Então, criamos um ambiente de acolhimento para que as crianças tivessem a oportunidade de experimentar as brincadeiras ao seu tempo, ou seja, aos poucos, com novidades apresentadas calmamente.

Diante disso, com as crianças com TEA, foi preciso oferecer estímulos para que aceitassem participar das brincadeiras. De início, tomamos o cuidado para que não houvesse muito contato com outras crianças. A intenção dessas brincadeiras é que essas crianças pudessem associar os momentos prazerosos, divertidos e interessantes com a interação interpessoal e, desta forma, se conectarem com as outras pessoas, não por obrigação, mas por iniciativa delas. Por isso, esse fato não interferiu na realização do projeto. Pontuamos que, no início das brincadeiras, as crianças com TEA ficaram um pouco distantes, com receio de participar, mas com o estímulo da professora e a auxiliar de apoio, foi possível realizar algumas das brincadeiras com a sua participação.

Quanto à avaliação, pontuamos que ela foi realizada mediante as observações do comportamento das crianças, no decorrer de cada brincadeira. Tais observações foram essenciais no sentido que possibilitaram a reorganização do planejamento do projeto, como também no acompanhamento do desenvolvimento das crianças.

Frente ao exposto, pontuamos que este projeto alcançou seu objetivo, visto que oportunizou a ampliação do repertório cultural das crianças e favoreceu o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, cognitivas e motoras. A sua participação e o seu engajamento nas brincadeiras propostas nos possibilitaram concluir que as instituições de Educação Infantil precisam fortalecer iniciativas que valorizem e regatem as brincadeiras do folclore brasileiro, centrando-se nos eixos estruturantes dessa etapa de ensino, conforme apregoa a BNCC, a saber: as interações e as brincadeiras.

14. REFERÊNCIAS

HAETINGER, Max Gunther. **Jogos, recreação e lazer**. Curitiba: IESDE, 2004.

KISHIMOTO, T.M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. v. 1 - 3.