



Centro Universitário Leonardo da Vinci

PROJETO DE EXTENSÃO



BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

PROJETO: BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

RESUMO:

O presente projeto trata de dar indícios que, por meio do brincar, a criança ou o adolescente desenvolve sua autonomia, identidade e criatividade. Nada melhor para a criança do que o adulto oportunizar a ela diversos tipos de brincadeiras, e com ela brincar muito para atingir tal objetivo. O ato de brincar, como uma atividade espontânea e natural da criança, é benéfico por estar centrado no prazer e no despertar das emoções. Assim, o principal objetivo deste projeto é o resgate e a resignificação de brinquedos e brincadeiras utilizados em outras gerações, focando principalmente aqueles que fizeram parte da infância dos pais. Neste sentido, a mediação do projeto aqui apresentado será realizada pelos acadêmicos da UNIASSELVI, beneficiados pelo Programa de Bolsas Universitárias de Santa Catarina – UNIEDU, compreendendo 20 horas a serem cumpridas em ações sociais.

Palavras-chave: Brinquedo. Educação. Brincadeira. Lúdico.

INTRODUÇÃO

O projeto aqui apresentado tem como intenção verificar a relevância que o brincar tem na vida de crianças ou adolescentes para o pleno desenvolvimento da sua autonomia e identidade.

As brincadeiras e os jogos são manifestações básicas da cultura infantil, sendo transmitidos de geração a geração. Brincar é um direito e deve ser objeto de estudo, pois mostra muito da cultura em que está inserido. Podemos dizer que o brinquedo é dotado de um forte valor cultural, é rico de significados permitindo compreender determinada sociedade e seus costumes.

Desta forma, o principal objetivo deste projeto é o resgate e a resignificação de brinquedos e brincadeiras utilizados em outras gerações, focando principalmente aqueles que fizeram parte da infância dos pais. Além disto, propomos reflexões acerca das seguintes questões: Acontece interação criança-criança e criança adulto por meio da brincadeira? Qual o papel do adulto como representante desta interação? Qual o significado destes brinquedos e brincadeiras para o desenvolvimento social? Pode-se construir conhecimento a partir de brinquedos e brincadeiras? Pode-se desenvolver a linguagem?

Brincadeiras em grupo servem para à compreensão de regras? Quais os tipos de brinquedos mais adequados a cada faixa etária? Como devem ser utilizados os diferentes brinquedos? Como introduzir brinquedos e brincadeiras dentro de propostas pedagógicas? Tais questões certamente irão aparecer no decorrer deste projeto, e a prática aqui explanada será motivada para a compreensão da capacidade expressiva que as vivências relacionadas a brinquedos e a brincadeiras podem oferecer.

OBJETIVOS

Resgatar as diversas vivências relacionadas a brinquedos e brincadeiras, estimulando assim a criatividade e a troca de conhecimentos, favorecendo a capacidade expressiva e valorização da diversidade.

Objetivos Específicos:

- resgatar o prazer pelas brincadeiras e brinquedos antigos;
- brincar expressando emoções, sentimentos, pensamentos, desejos e necessidades;
- participar de brincadeiras de roda, proporcionando a descoberta e a exploração dos movimentos ajustados ao ritmo;
- explorar as brincadeiras que promovam interação, socialização, respeito, cooperação em grandes e em pequenos grupos;
- pesquisar junto aos pais algumas das brincadeiras e brinquedos utilizados na sua infância;
- confeccionar brinquedos com materiais alternativos.

JUSTIFICATIVA

O desafio deste projeto consiste em demonstrar a importância do brinquedo e da brincadeira, no processo educativo com crianças e adolescentes que fazem parte da Educação Infantil e dos Anos iniciais e finais do Ensino Fundamental, tendo em vista que a

ludicidade tem muito a contribuir para a construção de um processo educativo prazeroso e de qualidade.

A análise do papel da brincadeira na vida da criança ou adolescente pressupõe também uma análise profunda do contexto sócio-cultural em que acontece a brincadeira, pois independente da cultura e grupos humanos, em diferentes períodos, o ato de brincar sempre existiu.

Assim, percebe-se que a brincadeira figura como atividade essencial em que os envolvidos representarão papéis e compreenderão o mundo do qual fazem parte, vivenciando o mundo adulto.

Nesse sentido, compreende-se que a brincadeira é um ato de interação entre os pares e com os adultos. Acredita-se que a brincadeira é um recurso permanente nos espaços educacionais e que podem promover princípios citados na Proposta Curricular de SC (1998): a) o desenvolvimento físico, emocional, intelectual e social da criança; b) a apropriação do conhecimento científico e dos bens culturais produzidos pela humanidade, através de currículo trabalhado de forma interdisciplinar; c) desvelar as desigualdades sociais, trabalhando com a criança os conflitos existentes na busca de transformações alicerçadas em um novo relacionamento ético, político e afetivo.

Portanto, a brincadeira é um eixo organizador do trabalho pedagógico, sendo este fundamental para estabelecer um vínculo ou um elo entre o imaginário e o real. Por exemplo, quando uma criança brinca de papai e mamãe, ela tem a possibilidade de vivenciar papéis que não vivenciaria como criança. Contudo, ao brincarem procuram seus lugares no mundo, ou seja, descobrem e identificam o seu próprio eu.

Desta forma, pressupõe-se que dentro deste projeto teremos a possibilidade de vivenciar e compartilhar diversas experiências e descobertas. Por se tratar do **resgate de brinquedos e brincadeiras**, estaremos criando um elo entre professor e aluno, aluno-

aluno, aluno-pais, professores-pais, e desta interação certamente surgirá o inesperado, na construção e reconstrução de conhecimentos.

LOCAL ONDE O PROJETO PODE SER APLICADO

A mediação do projeto aqui apresentado será realizada pelos acadêmicos da UNIASSELVI, beneficiados pelo Programa de Bolsas Universitárias de Santa Catarina - UNIEDU, compreendendo 20 horas a serem cumpridas em ações sociais.

O projeto poderá ser desenvolvido nos seguintes locais: escolas, centro de educação infantil, centros de assistência à criança e ao adolescente, fundações culturais, entidades religiosas, ONGs e associações de bairros ou de moradores.

METODOLOGIA

Inicialmente, será realizado um levantamento acerca das possibilidades de aplicação do projeto na instituição concedente. Em seguida, busca-se traçar um perfil do público que será atendido para saber quais são suas áreas de interesse em relação aos brinquedos e brincadeiras. Este levantamento pode ser realizado através de uma roda de conversa, uma reunião, ou enviando um questionário (modelo em anexo) aos pais dos envolvidos no projeto, para tentar compreender quais os brinquedos e brincadeiras que faziam parte da sua infância e o que eles esperam como resultado deste projeto.

O(a) acadêmico(a) bolsista deverá, portanto, a partir deste questionário, selecionar quais brinquedos serão construídos utilizando materiais reciclados, respeitando a faixa etária do público selecionado, bem como irá explorar as brincadeiras que mais apareceram no relato das famílias, brincar com os alunos. Em anexo, temos uma sugestão de atividade e o questionário que pode ser adaptado de acordo com a realidade.

É importante frisar que o (a) acadêmico (a) bolsista deverá prever o tempo de realização da atividade, considerando o grau de dificuldade para a construção e aplicação dos brinquedos e brincadeiras selecionadas.

CRONOGRAMA DA APLICAÇÃO DO PROJETO

ETAPA	AÇÃO	C/H
1. Levantamento Inicial	<p>Definir o local onde o projeto será aplicado.</p> <p>Selecionar o público a ser atendido.</p> <p>Levantar as expectativas do público alvo em relação ao projeto.</p> <p>Envio do questionário aos pais sobre os brinquedos e brincadeiras de que mais gostavam na infância.</p> <p>.</p>	
2. Preparação	<p>A partir do questionário definir, com o público alvo, quais os brinquedos e brincadeiras que mais apareceram (montar um cartaz com um gráfico) e selecionar os materiais (reciclados) para a construção dos mesmos.</p> <p>Organizar estes materiais previamente ou verificar com a instituição concedente a disponibilidade destes materiais.</p> <p>Caso não haja devolutiva dos pais para as respostas do questionário, faça brinquedos e brincadeiras que remetam a sua infância.</p>	2
3. Construir os brinquedos e realizar as brincadeiras	<p>Preparar o local no qual serão construídos os brinquedos.</p> <p>Disponibilizar todos os materiais necessários para a construção dos brinquedos.</p> <p>Orientar e auxiliar o público na construção dos brinquedos selecionados. Se possível, pedir a participação dos pais na finalização destes brinquedos.</p>	10h
4. Aplicação do jogo	<p>Ensinar e brincar das brincadeiras e brinquedos relatados.</p>	8h

	Fazer uma exposição dos brinquedos confeccionados.	
5. Relatório final	Registrar os resultados do projeto aplicado no relatório resumido.	

IMPORTANTE: A carga horária necessária para o planejamento das atividades não pode ser contabilizada como horas de extensão. Desta forma, contabiliza-se para fins de cumprimento das horas de atividades sociais apenas as desenvolvidas com o público-alvo.

REFERÊNCIA

BRASIL.Ministério da Educação e do desporto. Secretaria de Educação fundamental.
Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. v.1.Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL, Secretaria de Estado da Educação e do Desporto. **Proposta Curricular de Santa Catarina: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio:** Formação Docente para educação infantil e séries iniciais. – Florianópolis: COGEN,1998.

ANEXOS

SUGESTÃO DE ATIVIDADE

a) Tema: Brincando com o tempo

Objetivo: possibilitar aos alunos o contato com os brinquedos e brincadeiras, vivenciadas por seus pais, realizando posteriormente a construção e interação com os mesmos.

Metodologia:

- entregar um questionário elaborado juntamente com as crianças aos pais para descobrirmos os brinquedos preferidos de sua infância;
- elaborar um gráfico dos brinquedos preferidos dos pais e alunos através de desenhos;
- construir o brinquedo mais apontado na pesquisa de preferência dos pais e terminá-lo em casa;
- fazer um texto coletivo sobre a construção do brinquedo;
- brincar com este livremente.

Avaliação: perceber o envolvimento e interesse dos alunos e pais em relação às atividades realizadas.

b) Tema: Resgate das brincadeiras

Objetivo: possibilitar às crianças o contato com as brincadeiras vivenciadas por seus pais, incorporando-as a sua realidade.

Metodologia:

- elaborar o gráfico das brincadeiras preferidas dos pais e alunos através de desenhos;
- brincar das brincadeiras mais apontadas na pesquisa;
- fazer um texto coletivo sobre as brincadeiras.

Avaliação: observar o interesse e o comportamento dos alunos entre si e a aceitação e elaboração das regras.

QUESTIONÁRIO

Olá, sou acadêmico (a) _____ (seu nome) _____ da UNIASSELVI e estou realizando em parceria com a (Instituição concedente) _____ um projeto chamado Brinquedos e Brincadeiras, que tem por objetivo o resgate de brinquedos e brincadeiras preferidas dos pais na infância. Assim, para o sucesso deste trabalho precisamos da sua colaboração. Por favor, respondam as perguntas a seguir e nos enviem até dia _____. Obrigado.

1 – Quais as brincadeiras que você fazia quando era criança?

2 – Quais os brinquedos que você usava na infância?

3 – Você construía os seus brinquedos? Conte-nos como você os construía.

4 – Qual o brinquedo e a brincadeira de que você mais gostava? Conte-nos por quê.

5 – Você acha importante resgatar os brinquedos e brincadeiras do seu tempo para o (a) seu(ua) filho(a)? Descreva.
