Universidade Aberta do Brasil
Universidade Federal da Paraíba
Centro de Educação

Ludicidade e Desenvolvimento da Criança II

Maria Claurênia Abreu de Andrade Silveira

pedagogia
a distância

SUMÁRIO

Palavras da professora-pesquisadora 102

Croqui do percurso 103

Mapa conceitual 106

Desempenho no percurso 107

UNIDADE I - BRINCAR NA FAMÍLIA E NA ESCOLA 108

O brincar em diferentes culturas 108

Escola-família-ludicidade 111

O professor como mediador do brincar na escola 113

O brincar e a diversidade 116

UNIDADE II: O JOGO INDIVIDUAL E EM GRUPO NA EDUCAÇÃO INFANTIL 119

Tipos de jogos para cada faixa etária 119

Tempo e espaço para brincar 121

O brincar na infância e na idade adulta 124

As brincadeiras de hoje e de ontem 126

UNIDADE III: A CONFECÇÃO DE BRINQUEDOS, JOGOS E HISTÓRIAS ... 129

Brinquedos e brincadeiras tradicionais 129

Brincadeiras com a linguagem 131

Confeccionando brinquedos na sala de aula 134

Construção de projetos: o lúdico na educação infantil 136

Palavras da professora-pesquisadora

Caros(as) aprendentes,

Neste semestre, estaremos juntos(as) no componente curricular Ludicidade e Desenvolvimento da Criança II. Isso significa que, por mais um semestre, vocês terão oportunidade de discutir sobre aspectos importantes da vida da criança, especificamente questões ligadas ao brincar.

Ao dar início às nossas atividades, quero reforçar a minha expectativa diante da possibilidade de conviver, mesmo de forma virtual, através de outro componente curricular, com vocês, pessoas vivamente interessadas e/ou envolvidas com a Educação Infantil.

Durante esse marco do percurso, como já mencionei a princípio, estaremos discutindo sobre questões do brincar, em vários ângulos de análise na educação infantil e na família. Os brinquedos e as brincadeiras serão pontos de convergência de estudo dos fatos culturais que se desenvolvem na escola e na comunidade em que crianças e adultos estão inseridos.

Agora que vocês estão cursando o 4º marco do curso, já estão cientes da importância de não deixarem acumular trabalho, o que lhes garante melhor aproveitamento dos seus estudos. Continuem sempre em contato com os colegas, com os mediadores e com a professora para garantir resultados que os(as) deixem satisfeitos(as) com os resultados alcançados, principalmente em termos de aprendizagem. Pesquisem e estudem. Desejo que a nossa comunicação seja eficiente para garantir o incentivo ao seu esforço de aprendizado.

Espero também que vocês se sintam motivados/as a ler mais do que lhes for pedido, considerando que a leitura é fonte de informação que garante a ampliação dos conhecimentos em todas as áreas, e que a sua capacidade de pesquisar na internet tenha sido ampliada durante os semestres que antecederam este a que damos início.

Vocês podem verificar que o croqui do percurso deste componente curricular que, como o nome já indica, contempla práticas lúdicas, está dividido em três unidades. Em cada uma delas estaremos estudando aspectos diversos do brincar, elegendo a infância de zero a seis anos, por ser foco principal deste curso de graduação em Pedagogia.

Durante todo o semestre letivo do componente curricular Ludicidade e Desenvolvimento da Criança II, vocês serão convidados(as) a participar de fóruns, a realizar leituras de textos, trabalhos escritos, com prazos determinados de postagem no ambiente virtual. Com os trabalhos desenvolvidos, vocês construirão três notas. Além dessas, uma avaliação presencial lhes atribuirá uma quarta nota. As quatro notas resultarão em uma média de aproveitamento dos desafios propostos.

Espero sempre que obtenham os melhores resultados, não só neste componente curricular, mas também em todos os outros deste marco.

Sejam bem vindos(as)!

Profª Dra. Maria Claurênia Abreu de Andrade Silveira

Croqui do Percurso

UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL **UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA** **CURSO DE PEDAGOGIA - MODALIDADE A DISTÂNCIA** **LUDICIDADE E DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA II**		
Professora: Dra. Maria Claurênia Abreu de Andrade Silveira **E-mail:** claurenia@oi.com.br		MARCO IV
Componente curricular: LUDICIDADE E DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA II	60 horas/aula	04 créditos
Ementa: Concepções históricas, antropológicas, sociológicas, psicológicas e epistemológicas do jogo. O brincar na educação infantil: prática cultural e fonte de compreensão do mundo. As interfaces do brincar: jogo, brinquedo e brincadeira. O jogo no contexto da educação infantil e sua relação com o desenvolvimento e a aprendizagem da criança.		
Objetivo geral: Compreender as práticas lúdicas na infância e discutir sobre a sua importância no desenvolvimento da criança, na escola e na família, à luz de estudos teóricos sobre o brincar na educação infantil.		
Etapas do percurso:		
UNIDADE I: BRINCAR NA FAMÍLIA E NA ESCOLA - O brincar em diferentes culturas - Escola-família-ludicidade - O professor como mediador do brincar na escola - O brincar e a diversidade		
UNIDADE II: O JOGO INDIVIDUAL E EM GRUPO NA EDUCAÇÃO INFANTIL - Tipos de jogos para cada faixa etária - Tempo e espaço para brincar - O brincar na infância e na idade adulta - As brincadeiras de hoje e de ontem		

UNIDADE III: A CONFECÇÃO DE BRINQUEDOS, JOGOS E HISTÓRIAS

- Brinquedos e brincadeiras tradicionais

- Brincadeiras com a linguagem

- Confeccionando brinquedos na sala de aula

- Construção de projetos: o lúdico na educação infantil

Desafios:

Participação em fóruns; postagem de arquivos de textos (propostas didáticas, discussões de textos lidos, sistematização de pesquisas realizadas).

Estratégias:

Este componente curricular será conduzido visando uma aproximação da teoria sobre o brincar, com práticas lúdicas na sala de aula e na família, como forma de discutir esses fazeres na educação infantil. Para tanto, os aprendentes, de acordo com as orientações dadas no ambiente virtual, deverão buscar subsídios nos textos a serem lidos, nas suas próprias experiências e observações que deverão desenvolver para discutir e sistematizar essas experiências no ambiente de aprendizagem. A participação no ambiente virtual do curso junto aos mediadores a distância e nos pólos com os mediadores presenciais favorecerá a solução dos desafios propostos no processo ensino-aprendizagem.

GPS (Sistema de Posicionamento Global):

Os aprendentes serão avaliados através da:
• presença no ambiente virtual;
• produção textual apresentada;
• participação nos fóruns propostos;
• avaliação presencial a ser efetuada no semestre.
Para avaliar essas produções, serão considerados o domínio dos referenciais teóricos, a capacidade de análise na produção dos textos apresentados, a interatividade e a criatividade nas participações.

REFERÊNCIAS

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. 2ed. Tradução de Dora Flaksman. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BRASIL. Ministério da educação e do Deporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/ SEF, 1998. 3v.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Companhia**. Tradução de Maria Alice A. Sampaio Doria; revisão técnica de Gisela Wajskop. São Paulo: Cortez, 2004.

CASCUDO, Luis da Câmara. **Literatura Oral no Brasil**. 3ed. Belo Horizonte: Itatiaia; São Paulo: EDUSP, 1984. (Reconquista do Brasil, v.84).

HORTÉLIO, Lydia. **É preciso brincar para afirmar a vida**. [entrevista] In: Almanaque Brasil de Cultura Popular. Ano 9, ed. 114, outubro de 2008.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 5ed. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedo e brincadeira** – usos e significações dentro de contextos culturais. In: SANTOS, Santa Marli P. dos. (org.) Brinquedoteca – o lúdico em diferentes contextos. 7ed. Petrópolis (RJ): Vozes, 2002.

KITSON, Neil. "**Por favor, Srta. Alexander**: você pode ser o ladrão?" O brincar imaginativo: um caso para intervenção adulta. In: MOYLES, Janet R. et al. A excelência do brincar. Tradução: Maria Adriana V. Veronese.. Porto Alegre: Artmed, 2006.

MOYLES, Janet R. et al. **A excelência do brincar**. Tradução: Maria Adriana V. Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2006.

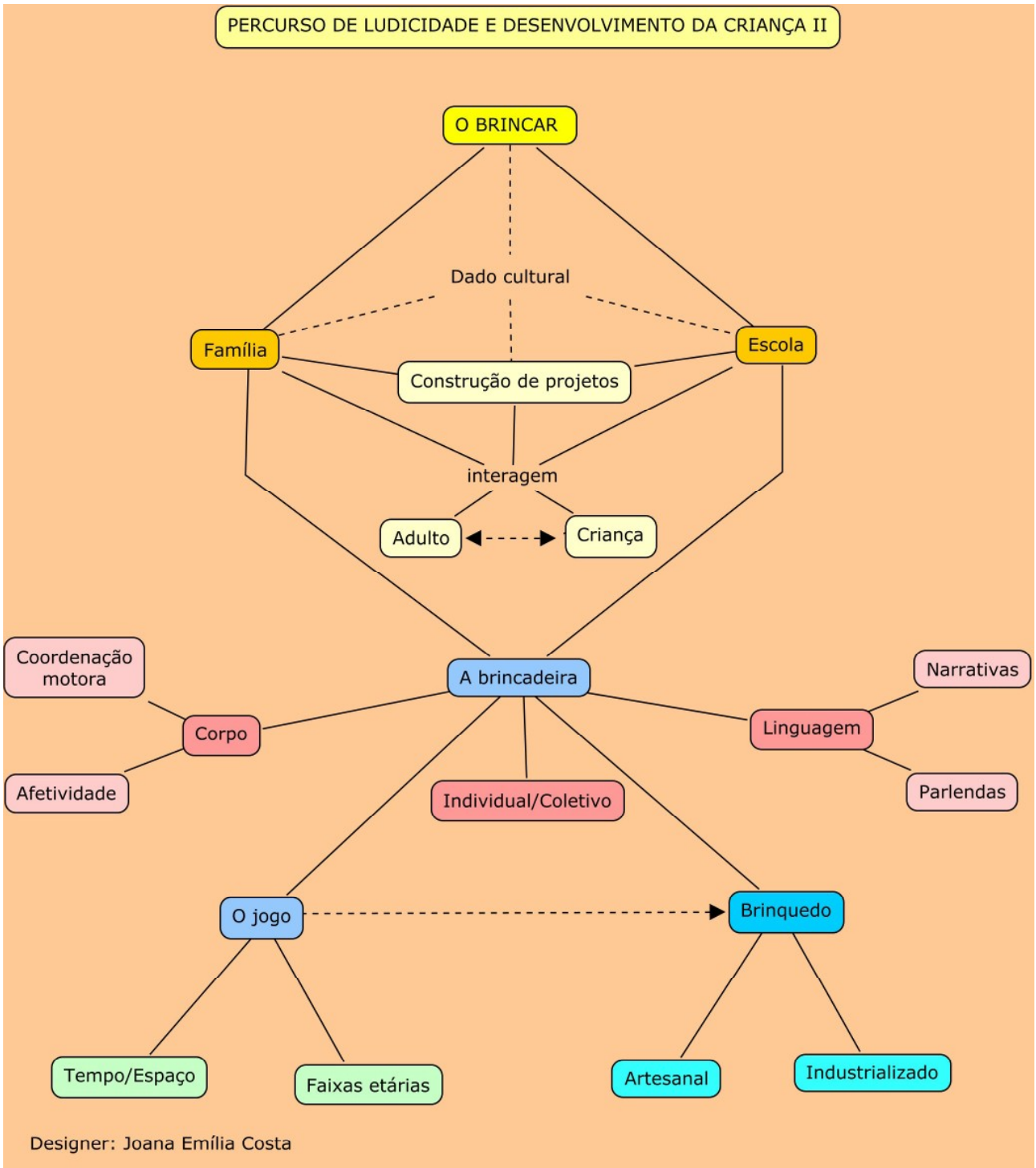
PIMENTEL, Altimar de Alencar; PIMENTEL, Cleide Rocha de A. **Esquindô-lê-lê** – cantigas de roda. João Pessoa: Ed.Universitária/UFPB, 2004.

Revista da FAEEBA: **Educação e Contemporaneidade**/ Universidade do estado da Bahia, Departamento de educação I – v.1, nº 1 (Jan./ Jun., 1992) – Salvador: UNEB, 1992. Especial Educação, arte e ludicidade.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org.) **Brinquedoteca** – o lúdico em diferentes contextos. 7ed. Petrópolis/ RJ: Vozes, 2002.

SISTO, Celso. **Textos e pretextos sobre a arte de contar histórias**. Chapecó (SC): Argos/ Ed. Universitária UNOESC, 2001.

SMITH, Peter K. **O brincar e os usos do brincar**. In: MOYLES, Janet R. et al. A excelência do brincar. Tradução: Maria Adriana V. Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2006.


PERCURSO DE LUDICIDADE E DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA II
O BRINCAR
Dado cultural
Família
Escola
Construção de projetos
interagem
Adulto
Criança
Coordenação motora
A brincadeira
Narrativas
Corpo
Linguagem
Afetividade
Individual/Coletivo
Parlendas
O jogo
Brinquedo
Tempo/Espaço
Faixas etárias
Artesanal
Industrializado
Designer: Joana Emília Costa

UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CURSO DE PEDAGOGIA - MODALIDADE A DISTÂNCIA
LUDICIDADE E DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA II

Professora-pesquisadora: Dra. Maria Claurênia Abreu de Andrade Silveira

DESEMPENHO NO PERCURSO

Aulas	Desafios	Pontuação	Desempenho obtido	Prazo de finalização
UNIDADE I				
Aula 1	História dos brinquedos	10,0		2ª semana
Aula 2	Papel dos adultos no brincar infantil			3ª semana
Aula 3	Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil			4ª semana
Aula 4	Proposta de atividade lúdica			5ª semana
Total de pontos na Unidade I		**10,0**		
UNIDADE II				
Aula 5	Brincadeiras de hoje e de ontem	10,0		7ª semana
Aula 6	Análise da importância da brincadeira na infânica			8ª semana
Aula 7	Brincadeiras de hoje e de ontem			10ª semana
Aula 8	Análise de brincadeiras			11ªsemana
Total de pontos na Unidade II		**10,0**		
UNIDADE III				
Aula 9	O brincar sociodramático	10,0		13ª semana
Aula 10	Proposta de atividade			15ª semana
Aula 11	Construção de brinquedo			16ª semana
Aula 12	Projeto			18ª semana
Total de pontos na Unidade III		**10,0**		
Avaliação presencial (prova escrita) com conteúdo das três unidades		**10,0**		Final do Percurso
TOTAL DE PONTOS OBTIDOS NO PERCURSO				

UNIDADE I

BRINCAR NA FAMÍLIA E NA ESCOLA

AULA 1: *O BRINCAR EM DIFERENTES CULTURAS*

Na primeira parte deste componente curricular, Ludicidade e Desenvolvimento da Criança I, a discussão versou sobre a ludicidade na educação. Você estudou igualmente o brincar, só que em uma proposta diferente da que apresentamos nesta segunda parte do estudo. A base teórica que foi proposta na primeira parte apoia a percepção da prática que pretendemos desenvolver na nossa proposta pedagógica. Esperamos que muito do que foi pontuado ou exigido, na primeira parte das discussões, no que se refere ao lúdico no universo infantil, seja contemplado nesta segunda fase do estudo.

Para retomar conceitos básicos de brincadeira, jogo e brinquedo, componentes importantes das atividades lúdicas infantis, consulte o site www. Wikipedia.org/ wiki e pesquise.

Nas aulas e nos desafios propostos, abordaremos o brincar em variadas faces. Essa visão do brincar privilegiará a infância, mas sem deixar de lado o brincar também do adulto, levando-se em consideração que a lembrança da nossa infância pode nos aproximar e fazer compreender o brincar das crianças de hoje, que nos são confiadas das mais variadas formas.
Começaremos estudando o brincar em época bem anterior à nossa, na Idade Média européia, observando o lugar da brincadeira, os brinquedos utilizados, as atividades lúdicas preferidas, não só em outros países e em épocas anteriores à que vivemos, mas, principalmente, no Brasil, no Nordeste, especificamente no lugar que conhecemos, onde habitamos.

1.1 Um pouco do brincar na história

É fato que não podemos contestar que, nos dias atuais, brincar, para uma criança, é tão importante quanto dormir, alimentar-se, receber cuidados. Muito se tem falado da importância da brincadeira na vida de uma criança. Autores vários estudam o brincar e o colocam como centro do desenvolvimento integral do ser humano. Entre esses estudiosos, está Philippe Ariès (1981). Nas pesquisas que realizou em documentos da Corte francesa sobre a criança na História da França, ele fala das brincadeiras, dos jogos e dos brinquedos que eram usados durante a Idade Média, na Europa, no Século XVII, na Corte de Henrique IV, os quais interessavam ao filho do Rei (o Delfim), aquele que se tornaria Rei da França, com o nome de Luís XIII.

Sabe-se que muito da História do mundo que se conhece foi revelada por documentos escritos sobre as classes sociais privilegiadas. Assim, o que se tem revelado sobre o brincar também se refere aos jogos e aos brinquedos das classes dominantes das sociedades estudadas. No entanto, Áries (1981, p. 82) afirma que, na primeira metade do Século XVIII, "na corte de Henrique IV, as crianças reais, legítimas e bastardas recebiam o mesmo tratamento que todas as outras crianças nobres, não existindo ainda uma diferença absoluta entre os palácios reais e os castelos fidalgos." Assim, pode-se deduzir que as brincadeiras do filho do rei eram as mesmas das outras crianças do reino, uma vez que ainda não havia uma separação radical entre as classes sociais.

Observem-se as brincadeiras e os brinquedos que envolviam o Delfim, que são registradas por Ariès:

– Na primeira infância: cavalo-de-pau, catavento, pião. Com um ano e meio, já lhe foi dado um violino (rabeca), que ele tocava e cantava, imitando o costume da época. Tocava também tambor e gostava de se apresentar dançando ao som do violino para a rainha, sua mãe.

– Com dois anos e sete meses, ganhou uma carruagem cheia de bonecas.

– Com três anos, gostava de ouvir música, de ouvir histórias, de brincar com miniaturas de madeira. Participava de jogos de rimas. A partir dessa idade, as crianças participavam dos mesmos jogos dos adultos.

– Aos quatro anos, ganhou um pequeno fidalgo bem vestido (um boneco), que reuniu às bonecas que já possuía. Gostava de recortar papel.

– Aos cinco anos, praticava arco, brincava de bonecas, praticava o arco e flecha, participava de danças populares.

– Aos seis anos, jogava xadrez e brincava de mímica (adivinhar profissões e as histórias representadas) com adolescentes e adultos.

Aos sete anos, "abandona os trajes da infância e sua educação é entregue então aos cuidados dos homens" (op.cit, p.87). Deveria abandonar os brinquedos e, principalmente, deixar as brincadeiras com bonecas. As ordens não foram tão radicais, pois ele largou as bonecas, mas não deixou de brincar. Há registros de, aos treze anos, ter brincado de cabra-cega. Também brincava de se esconder.

Nas representações dos artistas, de crianças em brincadeiras, há pequeninos brincando de cavalo-de-pau com catavento e com um pássaro preso por um cordão. Fica evidente que os brinquedos eram reservados aos bem pequeninos. "O pássaro amarrado parece ter sido um dos brinquedos mais comuns". Na Idade Média, em torno do ano de 1600, "a boneca não se destinava apenas às meninas. Os meninos também brincavam com elas."

Há gravuras do Século XVII mostrando crianças bem pequenas jogando boliche com os adultos. Assim que se mostravam capazes, elas participavam de jogos de cartas e de azar, a dinheiro. A tela Jovens jogadores de cartas,_de Louis and Antoine Le Nain, ilustra bem o acesso das crianças, desde cedo, ao carteado.

Fonte: http://www.bestpriceart.com/vault/cgfa_nain15.jpg

Pode-se observar que os brinquedos mencionados por Ariès não são desconhecidos hoje, no Brasil. Muitos dos brinquedos e tipos de brincadeiras da infância de séculos anteriores permaneceram, mesmo mudando os costumes e a valorização de algumas atividades lúdicas.

Para uma melhor compreensão do que até aqui foi apresentado, leia o capítulo 4, Pequena contribuição à História dos jogos e das brincadeiras, do livro de Philippe ARIÈS, intitulado História social da criança e da família, que consta na Biblioteca do Pólo.

Para ampliar o conhecimento sobre o que foi iniciado no texto da aula, acesse a página na Internet, cujo endereço é: www.arcadovelho.com.br/brinquedos.

DESAFIO

Tendo visitado aspectos da História dos brinquedos em sociedades diversas, reveja as brincadeiras de infância na sua família e apresente a sua história dos brinquedos. Poste seu texto no moodle.

AULA 2: *ESCOLA-FAMÍLIA-LUDICIDADE*

A família é o primeiro ponto de apoio e referência de cada um de nós, principalmente nos primeiros dias de vida, quando a criança é um ser inteiramente dependente para garantir todas as suas necessidades de sobrevivência.

A criança busca se apoiar nas pessoas que, desde o seu nascimento, oferecem-lhe proximidade, atenção e afeto, o que se mostra na ação de cuidar. Assim, o adulto que oferece cuidados para a criança crescer se oferece também como modelo de ação no mundo que ela conhece. As pessoas que se relacionam mais proximamente com a criança formam a sua família. Muitas crianças reconhecem como sua família a mãe e os irmãos ou a mãe e uma tia ou tio, ou somente os avós, entre outros formatos familiares que moldam percepções várias do mesmo conceito: família. Da família reconhecida, ela absorve os costumes, os valores, os hábitos e tudo o que a molda como pessoa nos primeiros anos de vida.

Sabemos que hoje muitas famílias não têm mais o formato pai-mãe-filhos. As tarefas do pai e da mãe também não têm mais modelos preestabelecidos. Assim, a divisão das tarefas na família também passa pela responsabilização em relação à criança. A necessidade de sair de casa para garantir o sustento diminui o tempo disponível para o adulto conviver com a criança, para brincar com ela, para dar-lhe o exemplo, para cuidar dela. Falta tempo para o adulto se dedicar à criança. Por vezes, brincar passa a ser visto por muitos responsáveis pela criança como perder tempo. Essa visão do brincar contamina igualmente a brincadeira, que deveria nortear as ações da criança, e muitos dos que são responsáveis por elas não dão ao brincar a importância merecida.

Para melhor compreender essa mudança na estrutura familiar e sua influência sobre a criança, leia o texto **O que há de novo nas novas famílias?**, disponível no site http://www.tvebrasil.com.br/SALTO/boletins2002/pef/peftxt1.htm

O brincar, na vida da criança, vem sendo estudado há bastante tempo por pesquisadores que procuram comprovar os seus efeitos no seu desenvolvimento integral. Assim, Moyles (2007, p. 29) retoma Susan Isaacs que, em 1929, resumiu essa perspectiva quando escreveu: "O brincar, na verdade, é o trabalho da criança e o meio pela qual ela cresce e se desenvolve".

Em casa, nas brincadeiras, sozinha ou com a família, a criança está aprendendo sobre as formas de se relacionar, de interagir com as pessoas, de se reconhecer como pessoa. A brincadeira é a forma mais adequada de uma criança aprender sobre o mundo que a cerca ou que ela tenta compreender. Quando repete as ações dos adultos nas suas brincadeiras, ela está buscando compreender como funciona a vida deles e como se insere nesse jogo de relações humanas que inclui os adultos e outras crianças.

As formas de uma criança brincar têm influência no seu desenvolvimento psicossocial, nas suas relações interpessoais, no envolvimento cultural que ela pode estabelecer na família e na comunidade onde vive. O brincar expressa a sua forma de ver o mundo, de interagir com o seu meio, com as pessoas que o povoam.

A vida da criança está intimamente ligada aos adultos com quem ela convive. Pode-se afirmar que o adulto é (deveria ser) responsável pela criança. Assim sendo, as brincadeiras de que participa são, em grande parte, sugeridas pelos adultos ou por crianças mais velhas que ela e são, quase todas, aprendidas. Em casa, na rua ou na escola, a criança aprende brincadeiras e amplia o seu repertório de modos de brincar.

Nesse sentido, a escola é um espaço privilegiado que pode contribuir para que a criança brinque, tanto de forma tanto livre quanto orientada. Na escola, busca-se privilegiar o aspecto pedagógico do brincar, direcionando-o para a aprendizagem. As brincadeiras, na escola, são propostas como formas de aprender, de criar oportunidades de aprendizagem através de atividades lúdicas. Dessa forma, a criança é motivada a participar das atividades propostas e a

se interessar pelas temáticas apresentadas através do ato de brincar.
No Brasil, atualmente, as propostas pedagógicas para a Educação Infantil apóiam-se nos Referenciais Curriculares para a Educação Infantil – RECNEIs (1998) que, considerando as crianças "nos seus contextos sociais, ambientais e culturais e, mais concretamente, nas interações e práticas sociais", incluem a brincadeira como um componente das ações educacionais. Nesse enfoque, educar significa

> propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (RECNEI, p. 23)

Observe que o adulto desempenha um papel preponderante na brincadeira infantil. Reveja, no Trilhas do Aprendente, vol. 3 da Unidade II, na aula 6 do material de autoria da professora Lenise Sampaio, o que é colocado sobre o brincar orientado e acompanhado pelo adulto e que pode ajudar a pensar sobre o que podemos fazer, como educadores/as, para ampliar as possibilidades de crescimento das crianças através das brincadeiras.

DESAFIO

Visite o site http://www.tvebrasil.com.br/SALTO/boletins2001/edi/editxt4.htm e leia, cuidadosamente, o texto de Elizabeth Tunes, intitulado O adulto na brincadeira da criança.

Após a leitura, apresente o seu posicionamento sobre a questão colocada no fórum sobre o papel dos adultos no brincar infantil.

AULA 3: *O PROFESSOR COMO MEDIADOR DO BRINCAR NA ESCOLA*

Nesta aula, ampliaremos a discussão sobre a presença e a importância do adulto como orientador, motivador e mediador da brincadeira infantil. Particularmente, analisaremos as possibilidades de ação do professor na sala de aula, na escola, como orientador das atividades lúdicas que deverão apoiar o aprendizado da criança.

Um dos pontos a observar na escola para favorecer às atividades lúdicas é organizar o espaço na escola, para possibilitar que as crianças participem de brincadeiras de variados tipos, em locais diversos, como o pátio, a sala de aula, o salão coberto, a quadra, a sala de leitura, a brinquedoteca, entre outros.

Para ampliar a compreensão sobre o espaço escolar como fator que favorece o brincar na escola, veja, mais uma vez, proveniente do site www.dominiopublico.gov.br, o vídeo intitulado O espaço na pré-escola, que você já analisou, de outro ângulo, neste semestre letivo, no Componente Curricular Estágio Supervisionado em Magistério da Educação Infantil III. Reveja, com carinho, e dê uma atenção especial aos depoimentos das professoras que participam desse vídeo e se posicione sobre o espaço físico e o ambiente que existem e se criam na escola, no que se refere ao favorecimento do brincar e aprender.

Você deve ter observado, entre outros aspectos que são mencionados no vídeo, que o espaço físico da escola, por si só, não favorece a brincadeira e a aprendizagem, mas que se faz necessária a orientação pedagógica para que o espaço disponível se torne motivador da criatividade que precisa ser incentivada nas crianças, também através do brincar.

O adulto que, na infância, participou de brincadeiras que aprendia com os companheiros, talvez tenha mais facilidade de compreender o envolvimento das crianças com essas brincadeiras, que são denominadas populares. As brincadeiras com bola de gude, casinha de boneca, de pular academia (amarelinha), de esconder-se (nas suas mais variadas formas) são aprendidas na infância, fora da escola, em um tempo em que se podia brincar na rua, o que não é mais possível para muitas crianças, atualmente, devido a fatores os mais variados de segurança.

Esse afastamento das crianças dessas brincadeiras também se deve ao fato de os costumes terem mudado, e as formas de brincar terem sido ampliadas. Não só a informação sobre o brincar se multiplicou, mas também as suas formas se diversificaram. Assistimos, hoje, a um afastamento cada vez maior das crianças dessas brincadeiras tradicionais, que desenvolvem, entre outros aspectos, a interação e a diversidade de propostas de ação. Reconhecendo o forte apelo pedagógico dessas atividades lúdicas, muitas escolas passaram a desenvolver projetos pedagógicos, com o objetivo de garantir que as crianças tivessem acesso às brincadeiras tradicionais, o que, muitas vezes, era-lhe negado na sua comunidade e em sua casa, como já mencionamos. Dessa forma, as brincadeiras populares passaram a ser "ensinadas" na escola.

Fonte: http://www.setrem.com.br/eco/ktmllite/images/uploads/2007/a02_sem/2008/CRECHE2.jpg

Como em todas as propostas pedagógicas, as brincadeiras tradicionais também precisam ser planejadas para acontecerem de forma adequada na escola.

Para conhecer um pouco mais sobre essa temática, leia, no site http://www.tvebrasil.com.br/SALTO/boletins2004/ale/meio.htm, o texto de Tânia Vasconcellos, intitulado Jogos e brincadeiras no contexto escolar – uma introdução à reflexão sobre o uso pedagógico do jogo tradicional, como parte da série de programas intitulada Jogos e brincadeiras: desafios e descobertas (2ª edição), em que são apresentadas as origens desses jogos e discutida a sua importância no desenvolvimento da criança.

O/A professor/a, principal articulador/a das ações pedagógicas, entre os demais educadores da escola, é responsável pelo sucesso das propostas pedagógicas que organizam o trabalho escolar. Apoiado nas orientações dadas pelo Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RECNEI), o profissional de Educação Infantil pode planejar e desenvolver suas atividades, enfatizando o brincar, reconhecendo a importância da brincadeira no desenvolvimento integral da criança. As pesquisas recentes sobre a infância elegem o brincar como a base de todo o desenvolvimento infantil. Por isso a qualidade da brincadeira é determinante para apoiar todas as ações também na aprendizagem escolar. Segundo o RECNEI (1998, p. 22, vol.2),

> Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e, mais tarde, representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. 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.

O(A) professor(a) deve procurar meios de promover o enriquecimento das atividades, com vistas a melhor desenvolver essas capacidades nas crianças. A organização do espaço do brincar, favorecendo a disposição organizada dos recursos que possibilitarão a realização do faz-de-conta, é uma das tarefas do professor(a). Criar cantinhos em que as crianças possam desenvolver suas brincadeiras, como as de se fantasiar, pintar, brincar de casinha, fazer maquiagem, construir um carro ou um trem, entre outras atividades, deve ser visto pelo professor(a) na sua importância de favorecer, entre outros fatores a imaginação da criança, a sua capacidade de lidar com as coisas do cotidiano e a sua autonomia como ser humano integrado consigo e com os que a cercam.

Leia, com atenção, no volume 2 do RECNEI (1998), páginas 49 e 50, Orientações gerais para o professor – jogos e brincadeiras. Esse material também está disponibilizado no site http://portal.mec.gov.br/seb/index.php?option=content&task=view&id=556.

DESAFIO

Com base no que você já leu e vivenciou sobre as atividades do(a) professor(a) com crianças de 1 a 6 anos, apresente uma proposta de atividade com brinquedos e/ou brincadeiras para serem realizadas na Educação Infantil.

AULA 4: *O BRINCAR E A DIVERSIDADE*

Nesta aula, estudaremos, no âmbito da Educação Infantil, interações de diversas naturezas, necessárias entre crianças de diferentes comunidades, famílias, e a inclusão, nos espaços, de crianças que precisam de cuidados especiais permanentes. Essas interações são importantes para a sua educação, no que se refere ao respeito à diferença.

Em Educação, quando se fala em diferença, mais especificamente na escola, também se está buscando incluir essas pessoas consideradas "diferentes" nos espaços escolares. O direito à Educação é garantido a todos pela Constituição Federal. Assim, o sentido da integração e da inclusão passou a exigir conceituação e ação pedagógica não só por parte das famílias, mas também por parte das comunidades, especialmente, a escola.

Fonte: http://www.seednet.mec.gov.br/upload/materias/3498/3537_3498_imagem.jpg

Para favorecer a discussão em torno dessa temática e orientar as ações pedagógicas com crianças que apresentam superdotação, deficiência auditiva, deficiência mental, deficiência visual, condutas típicas, deficiência múltipla, entre outros casos que apresentam necessidades de acompanhamento especial, o Ministério da Educação, "diante dessa nova orientação sobre a educação de alunos com necessidades especiais e da atual definição de Educação Especial como modalidade de ensino, elaborou o *Referencial Curricular para a Educação Infantil – Estratégias e Orientações para a Educação de Crianças com Necessidades Especiais* - cujo objetivo é o de subsidiar a realização do trabalho educativo junto às crianças que apresentam necessidades especiais, na faixa etária de zero a seis anos" (RECNEI, 2000).

No contexto escolar, busca-se garantir atendimento adequado a essas crianças, para garantir que a escola, em conjunto com os pais, possa apoiá-las, favorecendo o seu desenvolvimento integral. Nessa direção, apresentam-se dois conceitos básicos que balizam esse atendimento especial: a integração e a inclusão.

> O primeiro compreende o sentido de incorporação gradativa em escolas regulares, podendo o aluno permanecer parte do tempo em escolas ou classes especiais e sala de recursos. O segundo, da inclusão, é definido por um sistema educacional modificado, organizado e estruturado para atender às necessidades específicas, interesses e habilidades de cada aluno. (RECNEI, p.10)

Como parte da discussão sobre formas de abordagem da diversidade na Educação Infantil, veja o vídeo intitulado Inclusão na pré-escola, que também pode ser acessado através do endereço: www.dominiopublico.gov.br.

A brincadeira proposta em sala de aula deve procurar envolver todas as crianças, cujo envolvimento nas atividades proporciona benefícios também para aquelas que apresentam maior necessidade de mediação pedagógica, as consideradas com necessidades especiais. O/A professor/a deve estar atento/a para o potencial dos jogos escolhidos, no que se refere às questões relacionadas à inclusão desses alunos na escola regular, considerando a brincadeira e os jogos como parte de um processo de humanização, de cooperação e de valorização de todas as diferenças.

Fonte: www.google.com.br

No universo de atividades lúdicas que se podem incluir na prática escolar, estão as brincadeiras tradicionais, que não são as únicas fontes de interação do brincar, mas que oferecem uma rica contribuição para as atividades corporais, com exercícios de cantar, correr, fazer escolhas, interagir com o grupo. Girando na roda, cantando e representando o que a brincadeira solicita, as crianças aprendem regras de convivência, entre outras formas de interação.

O(a) professor(a) que inclui o jogo nas suas atividades pedagógicas deve fazê-lo de acordo com um planejamento, visando atender às necessidades que as crianças apresentam. Kishimoto (2001) aponta possibilidades e finalidades dos jogos e brincadeiras, a saber: recreativa (para ensinar conteúdos escolares), diagnóstica (para ajustar o ensino às necessidades infantis), ação espontânea prazerosa e livre. Professores e professoras que têm pesquisado sobre o brincar e apoiado suas ações na educação infantil têm planejado suas ações e desenvolvido trabalhos bastante eficazes na escola. Referido por Pimentel (2006, p. 151), analisemos este depoimento de uma professora:

> Descobri que o jogo e a brincadeira não é apenas uma forma de divertimento, mas algo de suma importância para o desenvolvimento cognitivo da criança, agindo como facilitador de sua aprendizagem, além disso, estimula o pensamento criativo, desenvolve coordenação motora, promove a interação social e ajuda a adquirir valores éticos e morais. (...) Passei a inserir o lúdico no meu plano diário não como algo solto, mas com o objetivo de tornar as aulas mais agradáveis e levar os alunos a uma melhor compreensão através de jogos e brincadeiras (M.F.S.R./ Aluna do Curso de Pedagogia/ Noturno -Auto-Avaliação)

Para saber mais sobre inclusão de crianças que apresentam necessidades especiais na escola regular, acesse: www.dominiopublico.gov.br e leia o texto Brincar para todos.

DESAFIO

Proponha uma atividade lúdica para ser desenvolvida na sala de aula, que você considere capaz de motivar todas as crianças a participarem dela, inclusive aquelas que apresentam necessidades especiais. Apresente os objetivos pedagógicos da sua proposta, a metodologia a ser utilizada e como você pretende avaliar os resultados da ação programada.

UNIDADE II

O JOGO INDIVIDUAL E EM GRUPO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

AULA 5: *TIPOS DE JOGOS PARA CADA FAIXA ETÁRIA*

Como você já deve ter percebido, neste componente curricular estamos desenvolvendo um percurso de análise dos aspectos do brincar por um ângulo bem aproximado da prática do cotidiano com as crianças de zero a seis anos, nosso campo de abordagem na Educação Infantil.
Da mesma forma que cada faixa etária determina na criança as formas de compreensão do mundo que a cerca, assim também se revela quanto aos brinquedos e brincadeiras que lhes são destinados. Ciente dessa evidência, muitos fabricantes de brinquedos explicitam a faixa etária à qual se destina o brinquedo que distribuem para venda ao consumidor.

Não só os brinquedos industrializados, mas também as brincadeiras tradicionais exibem jogos e apóiam atividades que podem ser desenvolvidas individualmente e em grupo. Tanto uns quanto os outros exigem interesse e compreensão dos envolvidos. A variedade de brincadeiras tradicionais considera sempre a capacidade da criança de interagir com o brinquedo, de dar vida a ele, de criar a brincadeira. Também se deve levar em consideração a necessidade, muitas vezes da intervenção do adulto para motivar as crianças nessas brincadeiras que para elas são desconhecidas.

Com a capacidade inventiva da criança, aliada à criatividade do adulto, podemos ver recriados, transformados em brinquedos, muitos materiais, geralmente de origem industrial, como é o caso comprovado do que hoje se denomina sucata. Coisa que é bem antiga, se levarmos em consideração o feitio dos brinquedos de "antigamente", quando se faziam carrinhos de latas cheias de areia e compostos com arame, bonecas de pano, bolas de meia, mobília de caixa de fósforos cobertas com tecidos, panelinhas com tampas de frascos, entre outras formas de transformar coisas do cotidiano em artefatos que serviam para reviver, na brincadeira, o dia-a-dia dos adultos. Hoje se tem uma variedade quase inesgotável de idéias criativas realizadas com a utilização, por exemplo, das "garrafas pet".

Fonte: http://www.colmagno.com.br/Telas_Magno/TempoTem/mapas/mapamm/vaivem56.jpg

Leia com atenção no site http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Educinf/mod_ii_vol2-unid5.pdf, especialmente a Seção 2 – A brincadeira, a imitação e o desenvolvimento da imaginação e da criatividade, com ênfase às páginas 18 a 24, cujo objetivo é "analisar a brincadeira como forma privilegiada da atividade infantil, destacando sua importância no estabelecimento de laços de cooperação entre as crianças e seu papel no desenvolvimento da imaginação e da criatividade". Aproveite para também realizar os exercícios propostos a partir do texto lido, o que favorecerá o seu estudo sobre essas temáticas que aqui estamos desenvolvendo.

Além do próprio brinquedo, que dependendo do uso pelo adulto que brinca com a criança até o que não é brinquedo ganha tal condição, temos as brincadeiras que mais interessam a cada faixa etária. Nessa relação com o brincar, as crianças contam com a presença dos adultos. Quando a criança de colo brinca de esconder com o uso de uma fralda, por exemplo, a brincadeira só faz sentido para ela se acontecer de "ser achada" por alguém.

Muitas brincadeiras das crianças só encontram ressonância com a interação do adulto ou de outras crianças. O brincar imaginativo da criança é tutorado por outra(s) pessoas. A criança é encorajada a brincar, sendo essa participação responsável pela ampliação das possibilidades imaginativas do brincar. Brincar é uma atividade da criança que o adulto pode fazer render em termos de qualidade afetiva e de crescimento pessoal.

Mesmo contando com a oferta variada de brinquedos industrializados, muitas das brincadeiras tradicionais que fizeram parte da infância dos adultos de hoje e de ontem deveriam "ser apresentadas" às crianças de hoje. Se antes essas brincadeiras tinham lugar na rua, na família e, por motivos vários, não acham mais lugar para acontecerem, resta à escola, como espaço de cultura reconhecido, o desafio de ensinar tais brincadeiras às crianças, de incentivar os adultos a brincarem também, de dar espaço para que as crianças redescubram tais formas de brincar.

DESAFIO

Repense o brincar na sua infância. Quando você era criança se brincava de quê? Como registro das brincadeiras da sua infância, pesquise na família, na cidade onde você morou na infância, apresente uma lista das brincadeiras das quais as crianças participavam e/ ou participam nos dias atuais. Apresente o nome da brincadeira e uma pequena descrição de cada uma delas.

AULA 6: *TEMPO E ESPAÇO PARA BRINCAR*

Nesta aula, enfocaremos um espaço privilegiado para o brincar, local em que se concentram jogos, materiais que incentivam a brincadeira, ambiente propício para as crianças se encontrarem para interagir intermediadas por jogos, para utilizarem os brinquedos de maneira livre e sem cobranças.

Visando ao desenvolvimento integral da criança, cada vez mais os especialistas da Educação Infantil atentam para o fato que através do brincar as crianças constroem sua afetividade e fazem suas descobertas da sua própria maneira de ser. Assim, tem sido cada vez mais defendida a possibilidade de favorecer a organização de brinquedotecas, locais que são ambientados especialmente para garantir o espaço propício ao brincar.

Fonte: http://www.villaconstrucoes.com.br/acquaville/lazer/g-brinquedoteca.jpg

Segundo Santos (2002, p. 97), a brinquedoteca tem como objetivo desenvolver atividades lúdicas e valorizar o ato de brincar.

> Dependendo do local onde esteja instalada, seja num bairro, numa escola, num hospital, numa clínica ou numa universidade. Cada um destes ambientes tem sua função definida e usam os jogos e brinquedos como estratégias para atingir seus fins, portanto cada brinquedoteca apresenta o perfil da comunidade que lhe dá origem.

A cada espaço criado em função do brincar se pode atribuir o reconhecimento da importância de favorecer a brincadeira, forma específica de desenvolver a imaginação e a vivência das relações sociais através dos brinquedos. Deve-se observar, no entanto que o brincar na escola deve estar presente em uma proposta pedagógica e não em espaços isolados para a brincadeira. A brinquedoteca deve ser, na escola, um local integrado a "uma proposta pedagógica que incorpora o lúdico como eixo do trabalho infantil". (KISHIMOTO,2002, p. 23).

Observe-se, no entanto, que para favorecer o brincar necessita-se de espaço físico. Uma sala reservada para o funcionamento da brinquedoteca pode funcionar em regime de rodízio,

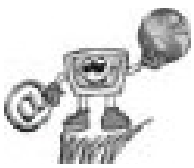
garantindo que os alunos de todas as salas tenham acesso aos brinquedos e às brincadeiras. A orientação dos adultos não deve limitar mas orientar e apoiar esse acesso pois o brincar também deve favorecer o desenvolvimento da autonomia na criança. Santos (2002, p. 99) reforça que a criação de uma brinquedoteca significa uma mudança de postura frente à educação, pois criar um espaço especializado no brincar significa, entre outros fatores:

- Mudar padrões de conduta em relação à criança;
- Abandonar métodos e técnicas tradicionais;
- Buscar o novo, não pelo modernismo, mas pela convicção do que esse novo representa;
- Acreditar no lúdico como estratégia do desenvolvimento infantil.

Observe-se que tem sido visto como "normal" as crianças serem vistas como pequenos executivos. Com a agenda cheia, muitas delas não dispõem de tempo suficiente para brincar. Desde os primeiros anos de vida, as crianças são levadas pelos pais, em outro turno que não seja aquele em que elas vão à escola, a fazer natação, balé, judô, informática, aprender algum instrumento musical, treinar algum esporte, entre outras atividades que 'enchem o tempo" em que os pais não podem estar com elas. Observe-se que tais crianças procuram se adequar a essa profusão de atividades, muitas vezes sacrificando o tempo em que poderiam simplesmente brincar.

A escola hoje tem procurado se aparelhar no sentido de garantir essas atividades para tranqüilidade dos pais, também oferecendo uma brinquedoteca, que passa a fazer parte do cotidiano da criança, com vistas a minimizar a falta da brincadeira nas atividades do seu dia-a-dia. A escola de educação infantil deveria, com efeito, ter na brinquedoteca um reforço de um trabalho em que o lúdico é o centro de todas as atividades que são dirigidas às crianças, agindo de acordo com o modo como a criança dá significado ao mundo onde está inserida, ou seja, através do brincar.

Veja, no vídeo disponível em: http://video.globo.com/Videos/Player/Noticias/0,,GIM469329-7823-MERCADO+DE+TRABALHO+BRINQUEDISTAS,00.html a importância da profissão de brinquedista.



Para saber mais sobre tempo e espaço para brincar em espaços específicos, leia o artigo de Daniela de O. Guimarães, intitulado Educação Infantil: espaços e experiências, disponibilizado no site http://www.tvebrasil.com.br/salto/boletins2006/cei/061120_cotidiano.doc.

DESAFIOS

Escolha um dos questionamentos levantados e redija um texto conciso e coerente, posicionando-se a respeito da questão escolhida:

1. O brincar é importante na infância?
2. Garantir o funcionamento de uma brinquedoteca na escola faz a diferença na educação infantil?
3. O(A) professor(a) pode/deve orientar as brincadeiras das crianças durante o intervalo do recreio?

Assista a vídeo-aula
BRINCAR: APRENDER A VIVER
e responda ao desafio proposto no Moodle.

AULA 7: *O BRINCAR NA INFÂNCIA E NA IDADE ADULTA*

Nesta aula enfocaremos a ludicidade, não só em relação à criança, mas também ao adulto, considerando-se a influência que este exerce sobre a criança no cotidiano, o que influencia as escolhas que ela passa a fazer, aqui nos referindo às preferências lúdicas, ou o que a criança considera divertido, prazeroso. Essas escolhas incluem a música, a dança, os brinquedos, as brincadeiras individuais ou em grupo, as preferências artísticas de modo geral, o que lhe interessa vivamente, ou seja, todas os envolvimentos afetivos que regem a vida da criança.

Em casa e na escola, muitas das brincadeiras das crianças são mediadas pelos adultos. Daí a importância da atuação do adulto no que se refere às escolhas infantis. A visão que o adulto tem da sua própria infância é uma referência, muitas vezes, no incentivo que dá ao brincar dos seus filhos, netos e, no caso dos/das professores(as), dos seus alunos(as). O valor que o adulto empresta ao brincar vai marcar as crianças que o cercam e interagem com ele.

Huizinga (2001, p. 217) questiona-se, entre outros pontos, sobre a cultura atual, lançando a pergunta: "até que ponto a vida dos homens que participam dessa cultura é dominada pelo espírito lúdico?" Esse autor observa que os esportes têm tomado grande espaço na escolha como forma lúdica de viver. Provas de força e velocidade estariam, de uma forma "séria", tomando o lugar do jogo "no sentido pleno da palavra". O esporte competitivo representaria a apoteose do esporte mas, por outro lado, estaríamos perdendo em qualidade lúdica.

Para Lydia Hortélio (2008, p. 24), pesquisadora que estuda a música e o brinquedo cantado brasileiro desde 1961, especialista em cultura da criança no Brasil, preocupa-se com o que ela considera uma crescente desvalorização do brinquedo cantado. Para ela, "a infância é atemporal". O que significa que podemos e devemos guardar as boas brincadeiras na memória e na intenção de divulgá-las. Além disso, "o adulto que perde o vínculo com as brincadeiras tradicionais, esquece a sua infância". A pesquisadora, respondendo à pergunta: "Qual a importância de preservar a infância?" apresentou esta resposta lapidar:

> A infância é algo precioso. Eu acho que, se a humanidade tem futuro, ela vai retomar por aí, pela infância. E isso não é impossível, nem difícil, porque a infância está guardada dentro de cada um. Eu acho que a grande revolução está aí. Fico muito feliz de ver que o Brasil tem tudo para isso, tem muita cultura popular ainda. A cultura popular é uma segunda infância. (...) Friedrich Schiller diz que o homem só inteiro quando brinca, e é somente quando brinca que ele existe na completa acepção da palavra homem. O brincar é algo espiritual. E não estou falando de religião, não. Não é nada disso. É algo ainda mais profundo, que tem a ver com a alma do homem.

Para ler, na íntegra a entrevista dada por Lydia Hortélio, analisando, defendendo e divulgando a importância de brincar em qualquer idade, acesse, no site http://www.almanaquebrasil.com.br/, a edição 114 do Almanaque Brasil de Cultura Popular, às páginas 23 a 25.

Observa-se que a brincadeira da criança apóia-se, muitas vezes na valorização, na sugestão e na participação dos adultos. No que se refere à escola, à Educação Infantil especificamente, favorecer a formação continuada dos professores no que se refere à brincadeira, especialmente os brinquedos cantados, aproxima o(a) professor(a) desse universo do brincar, possibilitando a permanência das cantigas e da sua encenação. Essas brincadeiras dizem de uma época imemorial. Constituem uma herança das gerações antecedentes que, pela multiplicidade de formas de brincar, oferecem possibilidades de desenvolver, na Educação infantil, um trabalho rico e diversificado, contemplando aspectos importantes nas diversas formas de aprendizagem necessárias à infância.

DESAFIO

Pesquise na sua família, no seu bairro, na sua cidade, entre os adultos, homens e mulheres, as brincadeiras de que eles gostavam, com que se divertiam ao brincar, aquelas brincadeiras de que têm saudade, os brinquedos cantados dos quais participavam. Apresente a pesquisa em duas categorias:

- as brincadeiras que hoje as crianças da cidade ainda brincam.
- As brincadeiras que não se brincam mais.

Procure analisar as causas para cada uma das categorias apresentadas.

AULA 8: *AS BRINCADEIRAS DE HOJE E DE ONTEM*

Nesta aula, pontuaremos o lúdico, as brincadeiras, considerando transformações que o brincar vem assimilando na nossa sociedade. Observaremos o brinquedo tradicional, o brincar "de antigamente", as brincadeiras tradicionais, as cantigas para brincar, as brincadeiras de rua, em casa com os irmãos, o brincar orientado na escola, o jogo no computador, na tela da televisão (o videogame).

Nesses universos lúdicos representados pela casa, rua, quintal, pela sala de aula, pátio na escola, pelos espaços que disponibilizam jogos eletrônicos, pelo computador conectado à internet estão especificadas formas diversas de brincar que não podemos, como educadores e educadoras, deixar de dar atenção para compreender melhor o universo lúdico em que a criança pode estar inserida.

Fonte: http://www.gojumpinc.com/images/gallery/gamestation.JPG

A importância que se dá hoje ao brincar na vida da criança, para o seu desenvolvimento integral como ser, pode-se afirmar que é indiscutível. Todas as atividades demandadas para as crianças são pensadas através do lúdico. Assim, na escola especialmente, os professores se interessam em aprender como lidar com a criança, ensinar o que se faz necessário através de atividades prazerosas.

Os conteúdos integrados visam também a revelar à criança saberes significativos, próprios de pessoas da comunidade na qual ela está inserida. Assim, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RECNEI, 1998, p. 200 – v. 3) se expressa quanto à importância de constituir o universo da ludicidade no cotidiano escolar, na forma de ensinar/aprender da Educação Infantil, integrando o brincar das várias épocas, a partir dos saberes da família sobre

esses fazeres:

> Os momentos de jogo e de brincadeira devem se constituir em atividades permanentes nas quais as crianças poderão estar em contato também com temas relacionados ao mundo social e natural. O professor poderá ensinar às crianças jogos e brincadeiras de outras épocas, propondo pesquisas junto aos familiares e outras pessoas da comunidade e/ ou em livros e revistas. Para a criança é interessante conhecer as regras das brincadeiras de outros tempos, observar o que mudou em relação às atuais, saber do que eram feitos os brinquedos, etc.

O <**lúdico**> deve perpassar todo o aprendizado, favorecendo o interesse da criança pelo aprendizado que precisa assimilar. A multiplicidade de materiais a serem utilizados no aprendizado é um dos fatores a serem observados, considerando-se a diversidade que se disponibiliza hoje no mercado. Observem-se as atividades lúdicas que podem ser desenvolvidas no que se refere ao incentivo do gosto pela leitura. Materiais impressos se multiplicam favorecendo um trabalho a partir de atividades artísticas que incluem a pintura sob várias técnicas e múltiplos materiais, texturas de tintas, formas de expressão, em vários tipos de papéis.

Além desses aspectos, as propostas lúdicas de integração através das artes visuais dispõem dos aparatos audiovisuais. As telas do cinema, da televisão, do computador contam com fartura de materiais produzidos com o intuito de favorecer o jogo e por outro ângulo, apoiar o aprender brincando. O material audiovisual também favorece a formação do professor no tocante a como criar situações lúdicas para o ensino-aprendizagem na sua sala de aula.

Toda a aprendizagem da criança pode ser favorecida pela ludicidade. Atente-se para o ensino aprendizagem da matemática que apoiados nos jogos que favorecem o raciocínio lógico, colaboram para a desmistificação da matemática como "difícil" ou inalcançável por pessoas comuns.

Para apoiar a discussão sobre a importância do lúdico na interação dos saberes que se busca desenvolver nas crianças, acesse o site http://www.tvebrasil.com.br/salto/boletins2002/ame/ametxt3.htm e leia o artigo de Estela Kaufman Fainguelernt intitulado O prazeroso jogo de palavras que faz a leitura do mundo.

Atividades lúdicas devem apoiar as atividades de incentivo à leitura. O livro, a literatura para crianças, por reunir, em publicações bem cuidadas, texto e imagem e favorecer um trabalho de incentivo ao gosto pela leitura permite atividades lúdicas que convidam à interação e à aprendizagem.

Fonte: http://www.ogamita.com.br/imgs/roda_leitura.jpg

Acesse o site http://www.qprocura.com.br/dp/48285/Programa-31-Livros-animados:-a-cor-da-cultura.html e assista a um dos programas da TVEscola, da Série Livros Animados que enfoca a diversidade. Observe a prática do lúdico perpassando toda a proposta de leitura mostrada nesse vídeo.

DESAFIO

Faça duas listas de brincadeiras: as que você considera de hoje e as que você aponta como de ontem e fale sobre essas brincadeiras enfocando o que elas têm de educativo, e o quanto favorecem as aprendizagens das crianças.

UNIDADE III

A CONFECÇÃO DE BRINQUEDOS, JOGOS E HISTÓRIAS

AULA 9: *BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS*

Há um menino
Há um moleque
Morando sempre no meu coração
Toda vez que o adulto balança
Ele vem pra me dar a mão
(MILTON NASCIMENTO)

No universo de brincadeiras e de brinquedos, a referência ainda é o brincar tradicional que inclui não só os brinquedos como bola, pião, boneca, carrinhos, pipa, mas também modos de interagir enquanto brinca. No brincar tradicional estão incluídos, além de fazer os brinquedos ou de participar na organização do brincar, aprender as fórmulas, os jogos de palavras necessários para dar início ou fazer a brincadeira acontecer.

Esses brinquedos, diferentes daqueles oferecidos pela indústria, não dispõem de controle remoto, de dispositivo para inserir as pilhas e fazê-lo mover-se sozinho ou realizar algum movimento de animação, como um carro que corre e acende os faróis ou uma boneca que chora, fala, canta, anda ou coisa parecida. Os brinquedos tradicionais não contam com dispositivos eletrônicos e motivam a criança a dar-lhes vida e mobilidade. Uma das principais características do brinquedo tradicional é incitar a criatividade da criança, incentivando-a a fazer o brinquedo "funcionar". Muitos dos brinquedos tradicionais são feitos não por máquinas em indústrias, mas sim por artesãos. Estar próximo da possibilidade de também poder construir o brinquedo incentiva a criança a não só interagir mas também se dispor a fazer o seu próprio brinquedo.

A grande oferta de brinquedos industrializados veio ampliar as possibilidades de interação da criança com o mundo. Quanto mais incentivada é a criança pelo adulto, através do brincar, mais se amplia as suas conexões com novos conhecimentos. Moyles ((2006) afirma que as crianças organizam suas brincadeiras partindo do seu universo de informações e conhecimento, sugerindo que quanto mais experiências a criança vivencia, mais ela cria interconexões com a realidade, enriquecidas pela imaginação. A brincadeira exige da criança envolvimento ativo com a ação que está desenvolvendo.

Smith (2006, p. 25) apoiando seus estudos afirma que Jean Piaget

> distinguiu entre brincar prático, brincar simbólico e jogos com regras. O brincar prático inclui o brincar sensório motor e exploratório do jovem bebê – especialmente dos 6 meses aos 2 anos; o brincar simbólico abrange o brincar de faz de conta, de fantasia e sócio-dramático da criança pré-escolar; de cerca dos 2 ou 3 anos até os 6; os jogos com regras caracterizam as atividades das crianças a partir dos 6 ou 7 anos.

Além dessas categorias descritas por Piaget, uma estudiosa do comportamento infantil, Smilansky, ampliou essas categorias incluindo o brincar construtivo, em que a criança utiliza os objetos para criar uma outra coisa. Piaget também considerava que as crianças recriavam enquanto brincavam com os objetos mas acreditava que essa construção se colocava como intermediária entre o brincar e a imitação. O brincar que envolve atividade física, mais adequado

a espaços abertos, externos, o brincar de atividade física (correr, subir em árvores, balançar-se, escorregar) e o brincar turbulento (brincar de brigar, de lutar e perseguir) não se incluem nos interesses de estudo diretos de Piaget e Smilansky. (SMITH, 2006,p. 26). Observemos, no entanto que também nesses tipos de brincar a criança vivencia aspectos da realidade que ela conhece. Muitas vezes a forma de brincar nos revela a realidade vivenciada pela criança.

Observemos esse brincar imitativo em que a criança faz de conta, dramatiza, desempenha um papel. Na pré-escola, a criança participa nesse brincar "que gera tipos diferentes do brincar social". Quando a professora constrói com as crianças um ônibus ou um trem de papelão e as crianças passam a vivenciar situações conhecidas que envolvem esses meios de transportes, temos um brincar fisicamente ativo em que as crianças podem interagir em um brincar sociodramático (ou faz de conta). Para Kitson (2006, p. 108), "a diferença significativa entre o brincar sociodramático e o brincar simbólico é que nesse último a criança pode fazer de conta sozinha".

Quando se disponibiliza às crianças brinquedos como bolas de meia, bonecas de pano, piões, carrinhos artesanais, através desse fazer que ela pode também aprender, a criança redescobre modos de brincar que podem ser de hoje e vivenciam uma atividade lúdica de gerações bem anteriores à que ela pertence. Construir o brinquedo e utilizá-lo desenvolve aptidões que enriquecem a brincadeira e favorece um maior envolvimento da criança com o brincar.

As múltiplas formas de brincar desenvolvem habilidades específicas, a partir das quais as crianças se preparam, através do faz-de-conta, a realidade da vida que vivencia ou poderá vivenciar. Os brinquedos fazem parte dessas possibilidades de adequar-se aos papéis familiares que desempenha, das atividades que precisa desempenhar.

Sobre brinquedos artesanais, leia o artigo de Cristina Laclette Porto, disponibilizado no site http://www.tvebrasil.com.br/salto/boletins2003/jbdd/tetxt2.htm

Retomando a epígrafe que introduz esta aula, acesse o site http://letras.terra.com.br/milton-nascimento/102443/ , leia a letra e ouça a canção de Milton Nascimento, Bola de meia, bola de gude, como motivação para refletirmos sobre a importância da brincadeira na vida de cada um de nós.

DESAFIO

Rememore uma entre as brincadeiras de que você participava na infância e escreva um texto analisando entre outros fatores que você julgar relevante, no que diz respeito ao brincar sociodramático e ao brincar simbólico, o brinquedo utilizado (ou não), as interações entre as crianças participantes e os papéis sociais que eram desenvolvidos na brincadeira analisada.

AULA 10: *BRINCADEIRAS COM A LINGUAGEM*

Nesta aula, faremos um estudo sobre as brincadeiras que muito agradam às crianças, desde pequeninas, que são aquelas feitas com as palavras, as rimas, os sons da fala.

Nessas formas de brincar, consideradas tradicionais, que fazem parte da tradição oral, estão as brincadeiras com as palavras. Brincar de contar histórias, de dizer adivinhações, parlendas, trava-línguas é brincar de ouvir a própria voz, de sentir os sons da língua que é falada e que vai sendo conhecida em forma de brincadeira. Além desse modo de se divertir com as palavras, registramos outras fórmulas que introduzem ou acompanham o brincar, como essa que é bastante conhecida, dita pela criança, quando vai tocando nos colegas participantes da brincadeira e dizendo:

Uni duni tê, salamê minguê, o sorvete colorê, o escolhido foi você.

Ou, ainda, essa que consiste em correr e interagir através do movimento:

Minha mãe mandou dizer
que o toca era você.

Além daquelas que emprestam ritmo à brincadeira, há uma denominada "Adoleta", em que duas crianças brincam, uma de frente para a outra, batendo palmas e fazendo as mão se encontrarem de forma ritmada, ao som de uma parlenda como esta:

A-do-le-tá, me peti, peti, polá. Um café com chocolá...

Ou esta:

Popeye, popeye. Popeye foi à feira, não tinha o que comprar, comprou uma cadeira pra Olívia se sentar. A Olívia se sentou, a cadeira se quebrou. Coitada da Olívia foi parar no corredor, dô, dô.

No universo dos brinquedos tradicionais, registrem-se, segundo Cascudo (1984, p. 58), para as crianças de menor idade, "os brinquedos trazidos pela memória, todos gratuitos, alguns com música, facilitando a decoração, outros com o ritmo que substitui a música, fácil, bonita, inesquecível". Quando não têm música, as parlendas são "declamadas em uma cantilena", criando uma ressonância que incita o brincar:

Rei, soldado, capitão, ladrão, menina(o) bonita(o) do meu coração.

Há uma parlenda bastante conhecida, que começa assim:

Hoje é domingo, pede cachimbo, o cachimbo é de barro, bate no jarro... (e lá se vão tantas versões desse texto)

Há também as parlendas que sugerem uma performance corporal, de marchar, por exemplo:

Bão-ba-la-lão, senhor capitão, espada na cinta, sinete na mão.

Outras que estão ligadas a movimentos corporais pré-determinados, denominada por Cascudo (p. 61) de "*Finger Rhymes*, como a parlenda de ampla popularidade em todas as partes do mundo":

Dedo mindinho, seu vizinho, maior de todos, fura-bolos, cata piolhos.

Essa parlenda introduz uma brincadeira que inclui movimentos de dedos e recitação de palavras, finalizando por fazer cócegas na criança alvo da brincadeira.

Há parlendas em que o *non sense* é mais apurado, ou seja, parlendas que brincam com os sons registrados nas palavras escolhidas, ou nos nomes das coisas e/ou pessoas. A partir do nome de alguém: Maria, por exemplo, a parlenda é deflagrada.

Maria, catabiribia, serramacutia, firifiriia

Ou ainda:

João, catabiribão, serramacutão, firifirião

Há, ainda, as parlendas que fixam os números:

Um, dois, feijão com arroz. Três, quatro, feijão no prato. Cinco, seis, falar francês. Sete, oito, comer biscoitos. Nove, dez, comer pastéis.

Observe-se que, além das parlendas aqui citadas, de cada uma há uma variedade de outras versões do mesmo texto, utilizadas em aproximadas e/ou diferentes brincadeiras. Essa variedade garante a riqueza e a permanência do texto oral na memória coletiva.

Existe outro tipo de parlenda denominado de trava-línguas, que é dito como um desafio, visando conseguir repetir a parlenda sem errar, como mostram estes exemplos:

Um tigre, dois tigres, três tigres... ou
Um prato de trigo para três tigres tristes...

Os trava-línguas, em tom de brincadeira, exercitam a capacidade de articulação das palavras, objetivando melhorar a dicção, fator determinante na fala expressiva e de fácil compreensão. Dizer ou cantar parlendas é uma brincadeira que agrada desde os pequenos, que vão se sentindo desafiados, mas não obrigados a falar, como manda toda boa brincadeira.

A infinidade de tipos de parlendas garante material para se brincar com as crianças, exercitando múltiplas aprendizagens, em diferentes situações de interação.

Para conhecer uma atividade realizada e registrada com parlendas, ouça, no site www.dominiopublico.gov.br, o arquivo de áudio: Série do professor – ler e escrever – programa 03: quadrinhas, adivinhas e cantigas de roda.

As cantigas são textos que, musicados, oferecem a oportunidade do movimento, da dança, da representação sugerida pelo texto cantado. Temos cantiga de ninar e de brincar. Entre as cantigas de brincar, destacam-se as cantigas de roda. Como exemplo dessas cantigas, temos A linda rosa juvenil, de acordo com a versão apresentada por Pimentel e Pimentel (2004, p. 82). Segundo os autores, que explicam a brincadeira: "roda de crianças de mão dadas. A roda gira, e as crianças, enquanto cantam, vão executando a mímica correspondente às indicações de cada verso". Observe que a cantiga compõe uma narrativa que pode ser também representada pelas crianças:

A linda Rosa juvenil, juvenil, juvenil!
A linda rosa juvenil, juvenil!

Vivia alegre num solar, num solar, num solar!
Vivia alegre num solar, num solar!

Mas uma feiticeira má, muito má, muito má!
Mas uma feiticeira má, muito má!

Adormeceu a Rosa assim, bem assim, bem assim!
Adormeceu a Rosa assim, bem assim!

Não há de acordar jamais, nunca mais, nunca mais!
Não há de acordar jamais, nunca mais!

O tempo correu a passar, a passar, a passar!
O tempo correu a passar, a passar!

E o mato cresceu ao redor, ao redor, ao redor!
E o mato cresceu ao redor, ao redor!

Um dia veio um lindo rei, lindo rei, lindo rei!
Um dia veio um lindo rei, lindo rei!

Que a bela Rosa despertou, despertou, despertou!
Que a bela Rosa despertou, despertou!

Digamos ao rei: Muito bem, muito bem, muito bem!
Digamos ao rei: Muito bem, muito bem!

Tra-lá-lá-lá-lá-lá-lá
Tra-lá-lá! Tra-lá-lá!
Tra-lá-lá-lá-lá-lá-lá!
Tra-lá-lá!

Além das cantigas, das parlendas, das adivinhas e das quadrinhas, que são textos mais curtos da tradição oral, o repertório de textos que fazem parte da memória coletiva inclui, entre outros gêneros orais, as narrativas, histórias que são passadas de geração a geração, principalmente através da voz, do contar, da boca ao ouvido. Hoje, no entanto, alguns desses contos estão registrados em livros e em CD's e podem também ser acessados na internet. Contar histórias é uma atividade lúdica de grande importância no desenvolvimento da criança. Segundo Sisto (2001,p.31), "contar histórias hoje significa salvar o mundo imaginário. (...) Quando se conta uma história, começa-se a abrir espaço para o pensamento mágico." Além de criar/ ampliar repertórios, ouvir contar histórias favorece a curiosidade pela leitura, quando a história contada é retirada, por exemplo, de um livro.

Sobre a arte e os benefícios de contar histórias, acesse o site http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/tvescola/grades/salto_ple.pdf e leia, na publicação do MEC, Práticas de leitura e escrita, o artigo de Maria Laura Van Boekel Cheola, intitulado Quem conta um conto, nas páginas 46 a 49 .

DESAFIO

Pesquise em livros, na sua memória ou de pessoas com quem você tenha contato, textos orais como parlendas, cantigas, contos, entre outros. Proponha uma atividade (ou várias) para a educação infantil com os textos pesquisados.

AULA 11: *CONFECCIONANDO BRINQUEDOS NA SALA DE AULA*

Nesta aula, buscaremos analisar as possibilidades pedagógicas da presença do brinquedo no cotidiano das crianças e como esse brinquedo pode ser construído por elas, com a orientação do adulto, para favorecer a brincadeira e sua aprendizagem.

As possibilidades do "faça você mesmo" são muito amplas e mesmo as criancinhas de berço podem ser contempladas com a construção de brinquedos que favorecem suas possibilidades de brincar.

Como parte da discussão sobre a confecção de brinquedos para cada idade, acesse o site http://revistaescola.abril.com.br/multimidia/pag_video/gal_video_245289.shtml e assista ao vídeo que ensina a fazer um brinquedo para bebes.

Fazer carrinhos e bonecas de materiais diversos favorece a imaginação, dá espaço à criatividade, incita a possibilidade de dar vida a coisas que seriam inanimadas, não fosse a capacidade que toda criança tem de imaginar e dar vida a coisas que podem representar a sua visão do cotidiano e que podem ser retomadas na brincadeira. A confecção de brinquedos também ajuda a desenvolver a coordenação motora, a ver a vida fluir através das coisas mais inesperadas. Quando uma lata se transforma em um carrinho ou uma meia usada ganha ares de bola, estamos sugerindo que boa parte das coisas que nos rodeiam podem ter nova vida e, nesse caso, favorecer o brincar.

O brincar é cultural. Isso significa que se aprende a brincar, não se nasce sabendo. Para isso, a criança precisa conviver com o outro e aprender com ele, para que possa interagir na brincadeira. Confeccionar o brinquedo favorece o envolvimento com a brincadeira que ele sugere. O fato de a criança participar dessa confecção incentiva a sua criatividade e a sua capacidade de imaginar, de criar não só aquele brinquedo, mas de se considerar capaz de construir outros objetos que tenha significado para ela, outros artefatos que incrementem sua capacidade de interagir, de fazer sozinha e/ou com outras pessoas.

Para ampliar a discussão sobre brinquedos e brincadeiras, leia, com atenção, o texto intitulado O brinquedo como objeto de cultura, disponível no site http://www.tvebrasil.com.br/salto/boletins2003/jbdd/tetxt2.htm.

Na escola, as atividades se integram visando ao desenvolvimento de aptidões variadas na criança, como forma de interação através do lúdico. O brincar pressupõe relações sociais, e o brinquedo, por sua vez, revela a relação que a criança estabelece com o mundo, segundo concebe Brougère (2004, p. 14). O brinquedo é também o reflexo do modo como o adulto se relaciona com a criança, exprime o seu lugar na sociedade e revela as imagens que construímos dela.

O brincar reveste-se dessas conotações interativas, e as propostas de construção de brinquedos e a motivação para as brincadeiras revelam o brincar como fruto de interações sociais. A variedade de brinquedos disponíveis também é ampliada pelos artefatos recriados e pelas atividades desenvolvidas com "sucata". Essa é uma forma de se proporcionar maior diversidade de propostas de brincadeiras e de a criança participar da construção do brinquedo.

Analisemos a proposta pedagógica apresentada em seguida, que consta da Revista Nova Escola, disponível em http://revistaescola.abril.com.br, visando à construção de uma atividade com música, na formação de uma bandinha, que pode envolver ritmo, canto, entre outros fazeres, utilizando-se de sucatas.

UMA BANDA DE SUCATA

IDADE -A partir de 4 anos
TEMPO - De 30 a 45 minutos
ESPAÇO - Sala de atividades, pátio ou jardim

MATERIAL - Sucata e objetos recicláveis (como latas, papelão, caixas, embalagens e palitos de sorvete), grãos, bexigas, conchas, pedrinhas, elástico, cola, tesoura e fita adesiva.

OBJETIVOS - Experimentar a produção de sons; conhecer o funcionamento de instrumentos musicais e exercitar a criatividade.

A aula de artes se mistura à de música nessa atividade. A idéia é de se trabalhar à vontade com sucata. Estimule a criança a criar um instrumento ou a fazer uma nova versão de um que já existe, utilizando o material disponível. Uma latinha cheia de grãos vira um chocalho; tampas de plástico e embalagens de ovos, quando tocadas com uma varinha, produzem o som de uma bateria; um cesto de lixo de ponta-cabeça vira um tambor; um pedaço de papelão ondulado se transforma em um reco-reco... Outra opção é o tambor de bexiga, feito com uma lata vazia. Cubra a boca da lata com um pedaço de bexiga e prenda-a com um elástico. Latas de diferentes formas e tamanhos produzem sons diferentes.

DESAFIO

Apresente uma proposta de brincadeira a partir da construção de brinquedo(s) para ser desenvolvida na educação infantil.

AULA 12: *CONSTRUÇÃO DE PROJETOS: O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL*

Nesta aula analisaremos a importância dos projetos que podem ser desenvolvidos na Educação Infantil. Tomando por base o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RECNEI, v.3, p. 109),

> projetos são formas de trabalho que envolvem diferentes conteúdos e que se organizam em torno de um produto final cuja escolha e elaboração são compartilhadas com as crianças. Muitas vezes eles não terminam com esse produto final, mas geram novas aprendizagens e novos projetos.

Analisando esse conceito, vejamos projetos passíveis de serem desenvolvidos na Educação Infantil. Observe que um projeto é "uma forma de trabalho" e como tal revela a necessidade de uma metodologia: Como desenvolver a atividade que se propõe? Essa forma de trabalho envolve conteúdos. Se o(a) professor(a) pretende trabalhar um conteúdo, deve fazê-lo em comum acordo com seus alunos, informando-os do que será realizado, envolvendo-os na proposta, fazendo-os participar da elaboração das ações. Um projeto, às vezes, não tem seu fim em si mesmo mas gera outras aprendizagens em novos projetos que partiram daquele.

Acesse o site http://revistaescola.abril.com.br/edicoes/0217/aberto/nao-pode-faltar-394861.shtml e leia atentamente a reportagem de capa da Revista Nova Escola, edição 217 de outubro de 2008, sob título O que não pode faltar, que aponta conteúdos que devem ser abordados na Educação Infantil e sugere atividades adequadas ao seu desenvolvimento. No mesmo site, você pode assistir a vídeos que apresentam projetos premiados, desenvolvidos por professores da Educação Infantil.

Ainda segundo o RECNEI (vol.3, p.110), reforçando a proposta de motivar as crianças a participarem ativamente de todo o processo de construção/ desenvolvimento do projeto, observe que

> os projetos podem ter como ponto de partida um tema, um problema sugerido pelo grupo ou decorrente da vida da comunidade, uma notícia de televisão ou de jornal, um interesse particular das crianças, etc. Uma das condições para sua escolha é que ele mobilize o interesse do grupo como um todo. As crianças, em primeiro lugar, mas também os professores devem sentir-se atraídos pela questão.

O andamento do projeto deve ser avaliado continuamente, uma vez que cada etapa deve favorecer aprendizagens e interações necessárias ao desenvolvimento da criança. A observação contínua favorecerá a percepção de como e quando avançar ou reestruturar a etapa proposta e/ ou em andamento.

Acesse o site http://revistaescola.abril.com.br/edicoes/Esp_017/aberto/mt_especial_283161.shtml, leia e analise cuidadosamente a reportagem intitulada Cenários para aprender e brincar, onde está descrito um projeto na área da gestão escolar que integrou toda a escola onde foi desenvolvido.

No que se refere às brincadeiras, aos brinquedos cantados, aos jogos, entre outras formas do brincar, o RECNEI (1998, vol.3, p.201) é enfático ao pontuar que

> a elaboração de projetos é, por excelência, a forma de organização didática mais adequada para se trabalhar com este eixo, devido à natureza e à diversidade dos conteúdos que ele oferece e também ao seu caráter interdisciplinar

A diversidade de conteúdos precisa de organização e planejamento das ações. Um projeto que enfoque as brincadeiras pode dar ensejo a vários outros, cada um dedicado a um aspecto dessa mesma temática. Cabe ao professor planejar tanto as ações adequadas, quanto a motivação para que as crianças se integrem nas atividades propostas.

DESAFIO

A partir da sua vivência com brinquedos e brincadeiras e atividades lúdicas de modo geral, analisando as informações adquiridas no decorrer do curso, considerando a observação de propostas bem sucedidas na Educação Infantil em escolas do seu conhecimento ou nos sites indicados neste componente curricular, sistematize, por escrito, um projeto enfocando o brincar ou atividades lúdicas que lhe pareçam ricas e adequadas à Educação Infantil.