

## O QUE PODEMOS CONTAR SOBRE O COMPONENTE DO ATELIER LUDICIDADE E INFÂNCIA?

Jacqueline Silva da Silva<sup>1</sup>

O trabalho busca apresentar as atividades desenvolvidas no componente curricular denominado Atelier, da disciplina Ludicidade e Infância, do curso de Pedagogia da Universidade do Vale do Taquari-Univates - com 100% da sua carga horária destinada a extensão – desenvolvido no semestre A/2023. Esse componente ocorreu de modo presencial e, teve como objetivo, pensar o brincar, como eixo estruturante de uma docência inventiva e investigativa, a partir da experimentação lúdica.

De acordo com Moyles (2002, p.77) ao se referir sobre essa experimentação, nos diz que “embora as pessoas adultas sejam cooperativas e normalmente se esforcem para ajudar a criança, nós temos de reconhecer que é através dos esforços mentais da criança de observar, testar e experimentar que o domínio sobre diferentes possibilidades é atingido por ela”.

Nesse sentido, foram pensadas, elaboradas e construídas propostas pedagógicas lúdicas, para serem utilizadas com crianças da Educação Infantil. A escola parceira foi a EMEI Aprender Brincando, situada no município de Lajeado.

Inicialmente, foi realizado um encontro com a direção e a coordenação pedagógica da escola a respeito do que desejávamos fazer. Logo, a turma de alunos do curso de Pedagogia realizou uma visita in loco para conhecer cada um dos espaços da EMEI para que tivessem uma ideia do que poderiam propor e construir. Após o conhecimento dos alunos sobre os espaços, foram divididos em pequenos grupos e deu-se início a elaboração das propostas lúdicas. Cada grupo ficou responsável pela elaboração e construção de até 6 propostas.

Concomitante a elaboração e a construção das propostas lúdicas, também construíram as Fichas Lúdicas para cada brinquedo ou jogo desenvolvido. A Ficha Lúdica que acompanhou cada material construído, apresentou: título do material, objetivo, faixa etária a ser utilizada, listagem dos materiais utilizados e sua respectiva quantidade e, a descrição de sugestões de uso.

Segue um exemplo da ficha:

---

<sup>1</sup>Doutora em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Docente do curso de Pedagogia e dos Programas de Pós-Graduação Mestrado e Doutorado em Ensino e Ensino de Ciências Exatas da Universidade do Vale do Taquari - Univates/Lajeado/RS/BRA, [jacqueh@univates.br](mailto:jacqueh@univates.br);

**Proposta:** Carro de bobina.

**Faixa etária:** 2 a 6 anos.

**Descrição:** Trata-se de uma bobina de madeira, pintada nas cores laranja e azul. E na mesma, encontram-se afixados diferentes materiais como um volante, um teclado de computador, uma buzina, um espelho, dois refletores usados em bicicleta e uma tomada de luz, objetos esses que se transformam em um carro. Este brinquedo poderá ser utilizado no pátio externo da escola ou em um outro ambiente escolar de porte grande que caiba a bobina de madeira e possibilite a criança brincar livremente. O brinquedo permite às crianças diferentes explorações de acordo com a sua imaginação.

**Objetivos:**

- Estimular a imaginação e a criatividade;
- Experimentar diferentes texturas;
- Desenvolver a motricidade ampla;
- Auxiliar no desenvolvimento cognitivo e social;
- Trabalhar vivências;
- Explorar objetos sonoros;

**Foto:**



**Fonte:** OLIVEIRA, Bruna Chieza, 2023.

Dos 18 encontros realizados pelo componente curricular Atelier, alguns – via plataforma do meet com os gestores da escola - foram para a escuta das demandas da EMEI Aprender

Brincando, para pensar a respeito de que propostas propor, para a construção das mesmas e para a elaboração das Fichas Lúdicas.

E, também, foram realizados com o objetivo dos gestores da escola acompanharem as produções que iam sendo realizadas, apresentando sugestões de aprimoramento das mesmas. Cabe destacar, que em momentos diferentes da rotina escolar, os alunos se fizeram presentes na EMEI a fim de observarem as crianças em interação nos espaços da escola, verificando os lugares possíveis e interessantes para elas de serem colocados os materiais lúdicos que vinham sendo produzidos. Ao final dos 18 encontros do componente curricular, os materiais produzidos foram compartilhados – entre os colegas do componente atelier – e encaminhados a escola parceira para comporem os seus diferentes ambientes de aprendizagem, oportunizando as crianças da faixa etária de 0 a 5 anos sua exploração.

Após o encaminhamento e a organização dos mesmos nos diferentes espaços da escola, os alunos do curso de Pedagogia, produziram um vídeo que apresentou o desenvolvimento da construção das propostas lúdicas e, por fim, a interação das crianças da EMEI Aprender Brincando com os jogos e brinquedos produzidos.

**Palavras-chave:** Ludicidade; Infância; Educação Infantil.

## **REFERÊNCIAS**

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. POA: Artmed Editora, 2002.