

JESUS, Amanda Martins de¹
LOPES, Loiana Sá²

RESUMO: Este trabalho apresenta reflexões sobre a aplicação de uma brincadeira musical com um grupo de crianças da Educação Infantil dentro do espaço escolar, em uma rede privada de ensino, no município de Boa Vista, capital de Roraima. A atividade foi desenvolvida por duas estudantes, sendo uma de pedagogia e outra de psicologia, da Universidade Federal de Roraima (UFRR) e acompanhada pela professora titular da instituição de ensino privada. O processo metodológico, apoiasse na perspectiva da pesquisa qualitativa, onde foi possível interagir e orientar o grupo de alunos, além de observar o potencial das brincadeiras simbólicas, dentro dos limites e das possibilidades daquele grupo. Ao longo do desenvolvimento da atividade, foi perceptível que para que haja o domínio da linguagem simbólica, é necessário ter experiências que foram adquiridas anteriormente.

PALAVRAS-CHAVE: Brincadeira; Linguagem simbólica; Educação Infantil.

1 INTRODUÇÃO

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009), em seu Artigo 4º, definem a criança como sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2009). Nesse contexto, Brougère (1998), discute a ideia de que o brincar não é apenas uma expressão de criatividade isolada, mas sim uma atividade que se desenvolve dentro de um contexto cultural mais amplo, permitindo que as crianças interajam e se relacionem com o mundo ao seu redor de maneira criativa e significativa, contribuindo para a formação da identidade cultural da criança.

O desenvolvimento da atividade intitulada “PANO ENCANTADO: Uma reflexão da construção da imaginação infantil” teve como objetivo estimular a criação e a transformação de significados a partir de um objeto simples: um pedaço de pano.

¹Graduanda do curso de pedagogia Universidade Federal de Roraima

²Graduanda do curso de psicologia da Universidade Federal de Roraima

Dentro desta dinâmica, buscou-se observar e analisar o comportamento de um grupo de crianças dentro de uma brincadeira simbólica, sabendo que ao desviar o objeto de seu uso habitual, a criança estaria expressando o que faz sentido dentro de sua realidade, suas experiências anteriores, assim como estaria aprendendo a criar novos símbolos.

A pesquisa qualitativa permitiu observar como as brincadeiras simbólicas podem estimular a imaginação, a criatividade e desenvolvimento da linguagem simbólica nas crianças, surgindo a reflexão sobre nível de cada criança de experiência prévia ou a capacidade de transformar o real em imaginário de forma espontânea. Dentro deste contexto, a atividade e o papel do mediador influenciaram o processo de aprendizagem e o desenvolvimento da linguagem simbólica.

2 METODOLOGIA

A atividade foi realizada em uma escola de rede privada do município de Boa Vista-RR. Dentro desta instituição, a turma escolhida foi a Educação Infantil “B”, composta por 25 alunos de 5 anos, com uma professora titular e uma estagiária. Para a realização da proposta de atividade, foi elaborado um plano de aula (anexo 1), considerando os Campos de Aprendizagem e os Objetivos de Infantil, previstos na Etapa da Educação Aprendizagem e Desenvolvimento, previstos na Etapa de Educação Infantil apresentada na Base Comum Curricular (BNCC).

PLANO DE AULA	
Turma/público	Crianças pequenas (4 anos a 5 anos e 11 meses)
Tema	O Pano Encantado
Campo de experiência	Corpo, gestos e movimentos
Objetivos	(EIO3CG02) Criar movimentos gestos, olhares, mímicas e sons com o corpo em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.
Conteúdo	Exploração do espaço com jogos, danças e brincadeiras onde os alunos poderão expressar suas próprias ideias inspiradas na canção “Meu Pano Encantado”.
Duração	50 minutos
Recursos didáticos	2 metros de tnt; caixa de som; 25 folhas A4; lápis de cor; giz de cera.
Metodologia	Retirar os alunos de sala de aula e leva-los para o pátio; Coloca-los em círculo, fazer a entrega dos panos de tnt recortados e perguntar “o que será que esse pano pode virar? Vamos descobrir?”; Apresentar e dançar com os alunos a música “Meu pano encantado” (https://youtu.be/AKMdXhqsmw?si=mF7cGAQKgiMBpOW) Em seguida, deixar os alunos livres para escolher o que pano pode virar;
Avaliação	Escolher a transformação do “pano encantado” que mais gostou e fazer a entrega de um desenho para a construção do cartaz de sala.
Referências	BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/ .

Anexo 1 – Plano de Aula elaborado pelas discentes

Sabendo que a imaginação é um componente essencial na Educação, devendo ser constantemente enriquecida e estimulada na criança por meio da ludicidade, das brincadeiras, entre outras atividades. Esses recursos devem ser empregados para oferecer às crianças momentos prazerosos, de interação e aprendizado. É principalmente na infância que nossa imaginação se desenvolve. Portanto, seguindo o plano de aula, para as crianças, “pano encantado” possuía a capacidade de se transformar em diferentes objetos ou elementos. E utilizando a música Pano Encantado como recurso, as crianças foram guiadas para explorar as diversas possibilidades de transformação do pano, como: paraquedas, passarela, cabana, capa de herói, trem, prancha e até um cabo de guerra.

Segundo Kishimoto (2011), é importante registrar que o conteúdo do imaginário provém de experiências anteriores adquiridas pelas crianças, em diferentes contextos. Diante disso, os alunos foram incentivados a criar livremente com o "pano encantado", explorando suas próprias ideias e transformações. Vygotsky (1989), diz que o brincar liberta a criança das restrições do mundo real, permitindo-lhe criar situações imaginárias. Sendo simultaneamente, uma ação simbólica essencialmente social, que está relacionada às expectativas e convenções culturais.

Para Brougère (1998), a cultura lúdica envolve conteúdos mais específicos que se revestem dessas estruturas gerais, assumindo formas como personagens (como o Superman ou outros) e gerando jogos particulares que refletem os interesses das crianças, as modas e as influências do momento, apropriando-se de elementos da cultura do ambiente da criança, adaptando-os ao contexto do jogo. Desta maneira, observou-se uma ampla diversidade de criações: crianças utilizando o pano como bebê (simulando um boneco), patinete, skate, capa de super-herói, pano de limpeza, máscara de ninja, capuz de Chapeuzinho Vermelho e até mesmo para a brincadeira de “cabra cega”.

Na visão de Brougère (1998), isto se dá pois a criança é um co-construtor, onde toda interação envolve uma interpretação das significações atribuídas aos objetos dessa interação (indivíduos, ações, objetos materiais), e a criança age com base no significado que atribui a esses objetos, ajustando-se às reações dos outros participantes da interação. Dessa forma, ela também reage e gera novas significações, que serão interpretadas pelos outros. A cultura lúdica, por resultar de uma experiência de brincadeira, é, portanto, criada pelo sujeito social.

No entanto, também foi perceptível que, entre as 25 crianças, duas enfrentaram dificuldades em imaginar usos para o pano. Uma delas demonstrou maior frustração, chegando a chorar ao relatar que não conseguia brincar da mesma forma que os colegas. Kishimoto (2010) afirma que a mediação do adulto durante a brincadeira é essencial para a autonomia e auto-organização da criança. Nesse sentido, os dois alunos receberam auxílio para “transformar” o pano. Segundo Giradello (2005) é possível educar a imaginação infantil, cultivá-la como se faz com a inteligência ou a sensibilidade. Há mesmo quem diga que a tarefa mais importante da educação é a educação da imaginação. Desta maneira, as duas crianças que estavam com dificuldade puderam se integrar com o restante da turma.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foi perceptível que a maioria das crianças obteve sucesso durante a atividade. Estas, podemos dizer que No entanto, houve aquelas que encontraram obstáculos para imaginar usos para o pano, sendo necessário a intervenção das professoras.

O Referencial Curricular para a Educação Infantil (1998), diz que se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Dessa forma, podemos afirmar que os estudantes que conseguiram imaginar usos para o pano, têm maior domínio da linguagem simbólica, já que isto permite à criança transformar objetos, situações ou ideias em algo diferente do que eles realmente são.

Kishimoto (2010) diz que a criança não nasce com a habilidade de brincar, mas a desenvolve por meio de interações com outras crianças e adultos. Ao explorar objetos e brinquedos, ela descobre maneiras de utilizá-los e, por meio da observação de colegas e da mediação do professor, aprende novas brincadeiras e suas regras. Após adquirir esses conhecimentos, ela é capaz de reproduzir ou criar novas formas de brincar, contribuindo para a transmissão e preservação da cultura lúdica. Sendo assim, podemos dizer que as crianças que enfrentaram dificuldades ainda estão em processo de desenvolvimento da linguagem simbólica, sendo necessário mais experiências, interações e exemplos que a ajudem a transformar objetos simples em símbolos com diferentes significados.

Neste cenário, é de grande importância o papel e a intervenção do professor. Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem (RCNEI, 1998).).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da aplicação da brincadeira musical “O Pano Encantado”, realizada na turma da Educação Infantil “B”, foi possível observar o potencial das brincadeiras simbólicas para o desenvolvimento da imaginação e da criatividade das crianças, destacando a importância da mediação do professor no processo. Embora a maioria tenha se envolvido com sucesso, algumas crianças enfrentaram dificuldades, notando-se que o domínio da linguagem simbólica ainda está em construção e requer estímulos. Assim, a intervenção pedagógica e o incentivo às interações sociais são fundamentais para promover a inclusão e o crescimento no contexto lúdico e educacional.

5 AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado dentro da disciplina de Jogos, Brinquedos e Movimentos na Educação Infantil, ministrada pela professora Hellen Rodrigues, no curso de Pedagogia da Universidade Federal de Roraima (UFRR). Agradeço imensamente à professora Hellen pelo compartilhamento de conhecimento e pela orientação ao longo da disciplina, que foram fundamentais para a construção deste estudo.

Expresso minha gratidão à Universidade Federal de Roraima por proporcionar um ambiente acadêmico enriquecedor, que possibilita reflexões e aprendizados sobre a prática pedagógica. Aos colegas de curso, que contribuíram com discussões e trocas de experiências, tornando essa jornada mais significativa.

Agradeço também à minha família e amigos pelo apoio constante, incentivo e compreensão durante todo o processo de desenvolvimento deste trabalho. Sem o suporte de vocês, essa caminhada teria sido muito mais desafiadora.

Por fim, sou grato a todas as crianças e educadores que, direta ou indiretamente, inspiraram este estudo e reforçaram a importância do brincar no desenvolvimento infantil.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil: volume 1: introdução. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. Revista da Faculdade de Educação de São Paulo, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 103-116, jul./dez. 1998.

GIRARDELLO, Gilka. O florescimento da imaginação: crianças, histórias e TV. 2005, p. 01 – 10.

MORCHIDA KISHIMOTO, Tizuko. Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento – Perspectivas Atuais. Belo Horizonte, 2010.

MORCHIDA KISHIMOTO, Tizuko. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação. São Paulo: Cortez, 2011.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1989.