

ELIANE SCHEFFMACHER FELIPUS



PROJETO CRIATIVO ECOFORMADOR - PCE:

EU BRINCO, TU BRINCAS, NÓS BRINCAMOS E
NOS AVENTURAMOS NOS BRINQUEDOS E
BRINCADEIRAS DE NOSSOS AVÓS'



PRODUTO EDUCACIONAL

CAÇADOR

2019



UNIVERSIDADE ALTO VALE DO RIO DO PEIXE – UNIARP
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO
BÁSICA - PPGB

PROJETO CRIATIVO ECOFORMADOR - PCE:
EU BRINCO, TU BRINCAS, NÓS BRINCAMOS E
NOS AVENTURAMOS NOS BRINQUEDOS E
BRINCADEIRAS DE NOSSOS AVÓS'

PRODUTO EDUCACIONAL

ELIANE SCHEFFMACHER FELIPUS

AUTORA

MARLENE ZWIEREWICZ, Dra.

ORIENTADORA



Conta certa lenda, que estavam duas crianças
patinando num lago congelado.

Era uma tarde nublada e fria, e as crianças
brincavam despreocupadas.

De repente, o gelo quebrou e uma delas caiu,
ficando presa na fenda que se formou.

A outra, vendo seu amiguinho preso, e se
congelando, tirou um dos patins e começou a
golpear o gelo com todas as suas forças,
conseguindo por fim, quebrá-lo e libertar o
amigo.

Quando os bombeiros chegaram e viram o que
havia acontecido, perguntaram ao menino:

- Como você conseguiu fazer isso? É impossível
que tenha conseguido quebrar o gelo, sendo tão
pequeno e com mãos tão frágeis!

Nesse instante, um ancião que passava pelo local,
comentou:

- Eu sei como ele conseguiu.

Todos perguntaram:

- Pode nos dizer como?

- É simples: - respondeu o velho.

- Não havia ninguém ao seu redor para lhe dizer
que não seria capaz.

Albert Einstein



INTRODUÇÃO

Este produto educacional apresenta um Projeto Criativo Ecoformador – PCE desenvolvido em uma pesquisa-ação vinculada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Básica – PPGEB da Universidade Alto Vale do Rio do Peixe – UNIARP. Sistematizada na dissertação intitulada ‘Implicações dos Projetos Criativos Ecoformadores (PCE) no desenvolvimento integral de crianças da Educação Infantil’, a pesquisa foi desenvolvida em uma instituição de Educação Infantil da Rede Municipal de Lebon Régis, em Santa Catarina.

Vinculada à Linha de Pesquisa Cultura, Ensino, Saúde e Formação Docente do PPGEB/UNIARP, a pesquisa integra os estudos articulados ao Projeto de Pesquisa ‘Impactos da metodologia dos ‘Projetos Criativos Ecoformadores - PCE na transformação da prática pedagógica de docentes da Educação Básica’. Este projeto tem como objetivo analisar as contribuições do PCE na transformação da prática pedagógica e sua contribuição para ampliar o protagonismo e favorecer o ‘bem viver’ de docentes e estudantes da Educação Básica, por meio de iniciativas transdisciplinares e ecoformadoras. Como produtos educacionais, prioriza o desenvolvimento de projetos comprometidos com demandas tanto do contexto como as observadas globalmente.

O ‘Projeto Criativo Ecoformador: eu brinco, tu brincas, nós brincamos e nos aventuramos nos brinquedos e brincadeiras de nossos avós’ teve como referência quatro projetos desenvolvidos em outros municípios catarinenses, mas considerou em sua elaboração demandas das crianças que participaram da iniciativa. Na estruturação, utilizaram-se os organizadores conceituais propostos por Torre e Zwierewicz (2009). São eles: epítome, legitimação teórica, legitimação pragmática, perguntas geradoras, metas, eixos norteadores, itinerários, coordenadas temporais, avaliação emergente e polinização. Além da descrição das ações envolvidas em cada um desses organizadores, apresenta-se na sequência a situação mobilizadora, ou seja, o pensamento mobilizador que justificou o planejamento e a aplicação do PCE.



PROJETO CRIATIVO ECOFORMADOR - PCE: EU BRINCO, TU BRINCAS, NÓS BRINCAMOS E NOS AVENTURAMOS NOS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS DE NOSSOS AVÓS'

Pensamento organizador: Justificar

O ‘Projeto Criativo Ecoformador - PCE: eu brinco, tu brincas, nós brincamos e nos aventuramos nos brinquedos e brincadeiras de nossos avós’, foi estruturado para ser desenvolvido com crianças de 4 anos a 4 anos e 11 meses, matriculadas na turma do Pré I, do CMEI Professor Walmor Carlin do Prado, vinculado à Rede Municipal de Ensino de Lebon Régis.

Sua origem teve relação com a possibilidade de envolver a realidade das crianças e a cultura dos seus pais e avós, favorecendo o contato com uma diversidade de brinquedos que ultrapassam a limitação de acesso às Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). Nesse sentido, pretendia-se que, por meio de interações que valorizassem os brinquedos e as brincadeiras, as crianças pudessem conhecer e vivenciar outras possibilidades culturais não comuns em sua vida diária.

Na dimensão cultural da brincadeira, onde o particular aponta para o universal “[...] cada cultura traz sua herança do passado, mas os significados se modificam [...]” (FANTIN, 2000, p. 147). Ao envolver os brinquedos, as práticas pedagógicas têm a pretensão de estimular a criatividade, a valorização da diversidade cultural, bem como ações colaborativas e sustentáveis.

O desenvolvimento do PCE previa que no desenvolvimento se articulassem os campos de experiência da Educação Infantil às demandas da realidade local e global, analisando, entre outras questões, as transformações nos brinquedos e nas formas de brincar e sua comparação com outras realidades com as quais teriam acesso por meio de pesquisas.

Epítome: impactar

Como momento de abertura do PCE, realizou-se uma atividade intitulada Rua do Lazer. Organizada pelo CMEI Professor Walmor Carlin do Prado e pelas famílias da turma do Pré I, com a participação de vários outros membros da cidade de Lebon



Régis, a atividade possibilitou às crianças acesso a brinquedos utilizados em décadas anteriores.

A iniciativa pretendia criar um clima favorável para despertar a curiosidade, a imaginação e estimular o desejo de pesquisar no sentido de conhecer os brinquedos e as brincadeiras dos pais e dos avós, oferecendo, dessa forma, múltiplas possibilidades ao desenvolvimento das crianças.

Legitimação teórica: fundamentar cientificamente

Foram utilizadas como fontes de pesquisa para acesso ao conhecimento curricular e o que está através e além dele, os seguintes recursos: livros didáticos disponibilizados para a Educação Infantil com assuntos referentes aos campos de experiência e à temática do PCE; revistas e vídeos sobre brinquedos criados e utilizados em diferentes contextos; figuras de brinquedos utilizados em diferentes épocas e contextos, acompanhadas pela respectiva nomenclatura.

Legitimação pragmática: articular com a realidade

Para conectar o projeto à realidade local, previram-se diferentes ações, entre elas: a própria Rua do Lazer aberta ao público do município; pesquisa com os pais e os avós sobre os brinquedos e as brincadeiras utilizados no período de infância dos familiares; estudo e releitura da obra “Crianças na Praça”, de Ivan Cruz; confecção de brinquedos, utilizando resíduos, com a participação das famílias.

Perguntas geradoras: pesquisar

Para estimular a curiosidade, lançaram-se, às crianças, vários questionamentos, entre eles: Qual é o brinquedo e brincadeira de preferência? Como eu brinco todos os dias? Qual é o brinquedo que gostaria de construir? Quais eram os brinquedos e brincadeiras utilizados na infância dos familiares? Brinco com algo que era da infância dos seus familiares? Como confeccionar um brinquedo? É possível usar resíduos na produção de brinquedos? Existem pessoas na comunidade que confeccionam brinquedos? Além desses questionamentos, o PCE estava aberto para acolher outras curiosidades que as crianças manifestassem durante seu desenvolvimento.



Metas: projetar

As metas previstas no PCE foram: a) realização da Rua do Lazer, envolvendo os brinquedos confeccionados pelas crianças e pelos familiares; b) Confecção de brinquedos para uso no CMEI e nas residências das crianças; c) apreciação e releitura de obra de arte; d) exposição com os brinquedos confeccionados.

Eixos norteadores: objetivo geral

Proporcionar o contato das crianças com brinquedos e com brincadeiras que faziam parte da infância dos pais, avós ou responsáveis por meio de atividades de interação e comprometidas com o desenvolvimento integral.

Eixos norteadores: objetivos específicos

- ✓ promover o direito de brincar como uma necessidade para o desenvolvimento das crianças;
- ✓ oportunizar às crianças o direito à escolhas, entre elas, com quem e onde querem brincar e o de brincar pelo brincar e não para responder a um pedido ou ordem de um adulto;
- ✓ organizar a criação de espaços para a brincadeira das crianças e para a realização de atividades de expressão plástica e musical;
- ✓ valorizar a cultura e a identidade das famílias e das comunidades pelo acesso aos brinquedos, brincadeiras, danças, cantigas e músicas que faziam parte da infância de pais, avós e/ou responsáveis;
- ✓ oferecer às crianças, pais e familiares a oportunidade de compartilhar brincadeiras, estimulando a interação entre as gerações;
- ✓ conhecer várias brincadeiras;
- ✓ utilizar material reciclável na confecção de brinquedos;
- ✓ possibilitar que as crianças observem a evolução dos brinquedos por meio de pesquisas feitas com pais e avós.



Eixos norteadores: atividades

Várias foram as atividades previstas, sendo que se sistematizam, na sequência, parte delas:

- ✓ levantamento dos brinquedos e das brincadeiras preferidos pelas crianças;
- ✓ construção de gráfico dos brinquedos preferidos da turma;
- ✓ pesquisa com envio de questionário para casa a fim de descobrir com quais brinquedos os pais e/ou avós brincavam quando eram crianças;
- ✓ socialização das pesquisas: comparação do resultado da pesquisa junto aos pais e/ou aos avós com a feita com as crianças. Entre as perguntas para mobilizar esse momento, destacam-se: As brincadeiras de antigamente e as atuais são as mesmas? Por que será? Vocês conhecem algumas dessas brincadeiras relatadas na pesquisa feita com seus familiares?
- ✓ comparação dos brinquedos com os quais os pais e/ou avós brincavam antigamente e os que as crianças gostam de brincar; observar as diferenças entre esses brinquedos, tanto no material com o qual são confeccionados quanto na forma de brincar; chamar a atenção para o fato de que alguns brinquedos, praticamente, “brincam” sozinhos, como carrinhos com baterias, bonecas que falam e andam...; questionar se brincar com brinquedos de antigamente pode ser mais divertido;
- ✓ organização do dia “D” (Todos levam ao CMEI um brinquedo para compartilhar com os colegas).

Essas e outras atividades foram vinculas aos campos de experiência indicados pela BNCC (BRASIL, 2018). Na sequência, incluem-se alguns quadros que indicam o campo de experiência e parte das respetivas atividades.



Quadro 1 - Campo de experiência corpo, gestos e movimentos e respectivas atividades

4 – 5 anos	4 e 5 Anos	
	Avião de papel Boi Bumbá Carrinho de lata Dado Estátua Gangorra	Helicóptero de papel Io-iô Jogo da velha Labirinto Decidir com as crianças uma brincadeira ou brinquedo para cada letra do alfabeto
3 - Traços, sons, formas e imagens		
	4 e 5 Anos	
	Chocalho (confeccionar) Tambor (confeccionar) Carrinho de lata (confeccionar) Cata vento (confeccionar)	Dominó Quebra-cabeça Desenho do brinquedo ou brincadeira que mais gosta

Fonte: Felipus (2019)

Quadro 2 - Campo de experiência Escuta, fala, pensamento e imaginação e respectivas atividades

4 anos	4 Anos	
	Dança da cadeira Vai e vem (confeccionar) Batata quente Pega Bandeira Fui a feira	Cobra cega Batata quente Caixa de vestimentas Bloco de madeira Passa anel
5 - Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações		
	4 Anos	
	Boliche Canoa Bambolê Elástico Pular Obstáculos	Boliche (confeccionar) Elástico Pular obstáculo Arremesso de anéis

Fonte: Felipus (2019)

Como forma de ampliar a compreensão acerca do PCE, sistematiza-se, na sequência, parte das atividades desenvolvidas.

ATIVIDADE 1: RUA DO LAZER

Conforme mencionado, a Rua do Lazer consistiu no epítome do PCE. Para sua realização, solicitou-se, junto à Polícia Militar, o fechamento da rua em frente ao CMEI, visando que a atividade pudesse se estender para além dos portões da escola.



Entre as ações, propuseram-se: corrida de cavalo de pau, perna de pau, pé de lata, corrida do saco, pula tábua, carrinho de rolimã, pintura de rosto, pintura com guache em papel pardo, campeonato de bolinha de gude. Parte delas, representam-se pelas imagens da sequência.

Figura 1 - Atividade de epítome - Rua do Lazer



Fonte: Felipus (2019)

Para ampliar a interação entre pais, avôs e/ou responsáveis, sugeriu-se que eles ensinassem as regras de cada brincadeira para as crianças. Nesse processo, oportunizou-se o direito de escolha e de autonomia para cada pai selecionar com seu filho de qual brincadeira gostariam de participar. Além disso, as crianças também fizeram uma homenagem aos pais e/ou responsáveis, valorizando a participação deles.

ATIVIDADE 2: DIA “D”

Após a Rua do Lazer, promoveu-se o dia “D”. Naquela oportunidade, as crianças selecionariam alguns brinquedos em casa para socializar com os colegas da

turma. Após a chegada, foram ao pátio da escola com seus brinquedos e os apresentaram aos colegas, justificando o motivo de selecioná-los para o dia. Era uma forma de explorar, por exemplo, o campo de experiência ‘escuta, fala, pensamento e imaginação’, pois esse traz a sugestão de que, desde muito pequenas, as crianças precisam ser estimuladas a participar de momentos com experiências comunicativas cotidianas.

Depois que todos explicaram o motivo da escolha de seus brinquedos, brincaram livremente durante parte da manhã. No encerramento do dia letivo, os brinquedos foram recolhidos e guardados em uma caixa, pois as crianças sugeriram que fossem deixados na escola para brincarem outros dias. Durante uma semana (prazo combinado com todos), antes do café da manhã, elas brincaram com esses brinquedos.

ATIVIDADE 3: APRECIAÇÃO E RELEITURA DA OBRA DE ARTE CRIANÇAS NA PRAÇA, DE IVAN CRUZ

O campo de experiência ‘traços, sons, cores e formas’ suscita a participação em tempos e em espaços para produção, manifestação e apreciação artística, visando ao desenvolvimento da sensibilidade, da criatividade e da expressão pessoal.

A atividade proposta foi desenvolvida em parceria com a professora de Artes. Para que as crianças tivessem o primeiro contato com a obra de Ivan Cruz, a imagem dela foi projetada pelo *datashow* e durante alguns minutos tiveram a oportunidade de observá-la, discutindo suas características e conteúdo.

Depois dessa etapa, cada criança sistematizou o que percebeu na obra e o que mais gostou nela. Além disso, confeccionaram os quadrinhos das principais brincadeiras retratadas por Ivan Cruz, sendo que cada uma escolheu qual quadro queria fazer.

Para fazer a releitura, apresentou-se o plano de fundo de tal obra de arte desenhado em papel *craft*. Em seguida, entregou-se uma folha para que elas desenhassem qual brincadeira, retratada na obra, era de sua preferência.

Após concluírem o desenho, recortaram e colaram no papel *craft* sua brincadeira preferida, em seus respectivos lugares, conforme pode ser observado na Figura 2. Ao final da atividade, fez-se uma exposição no pátio do CMEI com visitação dos pais.



Figura 2 - Releitura e apreciação da obra de Ivan Cruz



Fonte: Felipus (2019)

ATIVIDADE 4: ENTREVISTA COM OS AVÓS SOBRE OS BRINQUEDOS E AS BRINCADEIRAS DE SUA ÉPOCA DE INFÂNCIA

Com intuito de acessar algumas brincadeiras dos avós, elaborou-se um questionário para descobrir quais eram as de sua infância. Essa entrevista era composta por quatro perguntas:

- Quais eram as brincadeiras e os brinquedos que existiam em sua época de infância?
- Dessas brincadeiras e brinquedos, qual era sua preferida?
- Quem o ensinou a brincar?

- d) O senhor(a) pode me ensinar a brincar de sua brincadeira ou brinquedo preferido de infância? As crianças que não tinham avós solicitaram para os pais responderem.

De acordo com o campo de experiência ‘o eu, o outro e o nós’ é nas interações que as crianças constroem percepções e questionamentos sobre si e sobre os outros, passando a se identificar como seres individuais e sociais (BRASIL, 2018). Essa atividade procurou priorizar essa possibilidade.

Com as entrevistas concluídas, organizou-se uma roda de conversa para que cada criança contasse o que descobriu das brincadeiras de seus avós. Elas demonstraram admiração, pois muitas das brincadeiras estavam retratadas na obra de Ivan Cruz, já trabalhada anteriormente.

ATIVIDADE 5: BRINCADEIRAS COM AS LETRAS DO ALFABETO

No campo de experiência ‘escuta, fala, pensamento e imaginação’, sugere-se que a inserção na cultura escrita deva ocorrer a partir da realidade da criança e das suas curiosidades. Também se indica que essa inserção ocorra de maneira criativa, com propósito de aguçar seu desejo de conhecer e não simplesmente copiar letras ou preencher atividades impressas da internet.

A atividade desenvolveu-se por meio das brincadeiras elencadas pelos avós em suas entrevistas. Os nomes das brincadeiras e dos brinquedos foram escritos em placas, sendo que se solicitou a elas observarem a letra inicial de cada uma das palavras. As crianças manusearem e observaram todas as placas e as guardaram em um baú, simbolizando o acesso à história pregressa.

Partindo da ideia de apresentar o alfabeto escrito para a turma, colou-se um exemplo impresso na parede para que tivessem acesso visual a todas as letras. Depois disso, a cada dois dias, uma criança abria o baú e escolhia o nome de uma brincadeira. Ao encontrar no alfabeto sua letra inicial, colava-a na parede no lugar correspondente.

A palavra escolhida era a brincadeira que seria desenvolvida naquele dia. A Figura 3 ilustra as brincadeiras: aviôzinho, salto em altura, rolar o aro, pipa de sacola, quebra-cabeça, navio, ioiô, gangorra, carrinho de lata, trem e obstáculo.



Figura 3 - Brincadeiras selecionadas no baú do tempo



Fonte: Felipus (2019)

Depois das brincadeiras com todas as letras do alfabeto, cada criança recebeu um alfabeto em uma lata para serem trabalhados os nomes das crianças da turma, conforme ilustrado na Figura 4.

Figura 4 - Lata do alfabeto



Fonte: Felipus (2019)

ATIVIDADE 6: CONFECÇÃO DE BRINQUEDOS COM MATERIAIS RECICLADOS

Lançou-se um desafio para a turma, consistindo na possibilidade de confeccionar um boneco usando materiais reciclados. Enviaram-se bilhetes aos pais e/ou responsáveis com a explicação da atividade e todos se propuseram a ajudar seus filhos(as).

Essa atividade tem relação com os campos de experiência, especialmente o campo ‘espaços, tempos, quantidades, relações e transformações’, por ser nesse tipo de experiência que as crianças se deparam com conhecimentos matemáticos - contagem, ordenação, relações entre quantidades, dimensões, medidas, comparação de pesos e de comprimentos, avaliação de distâncias, reconhecimento de formas geométricas, conhecimento e reconhecimento de numerais cardinais e ordinais etc. -, os quais podem aguçar a curiosidade (BRASIL, 2018).

No dia da exposição dos bonecos, cada uma se posicionou diante dos colegas com seu boneco e o apresentou a todos, dizendo seu nome e o do boneco, de que ele foi feito e quem o auxiliou na confecção. Com as apresentações encerradas, tiveram tempo para brincar com suas criações. Medium, comparavam tamanho e formas, contavam as peças e faziam trocas entre eles. A brincadeira elucidada na Figura 5 repetiu-se durante semanas.

Figura 5 - Confecção de personagens com material reutilizável



Fonte: Felipus (2019)

EIXOS NORTEADORES: RECURSOS

Além dos materiais de uso rotineiro, necessitou-se disponibilizar: material reciclável, livros relacionados à temática; Internet, *databshow*, celular e computador; autorização dos familiares para aulas de campo; roteiro de entrevista e questionário; papel *craft*; caixa de som e microfones; tinta.

COORDENADAS TEMPORAIS: PREVER

O projeto foi desenvolvido durante os meses de agosto a dezembro de 2018 e se dinamizou por meio de Planos de Aula, que se articularam sistematicamente à proposta.

AVALIAÇÃO EMERGENTE: POTENCIALIZAR

A avaliação priorizou o desenvolvimento integral e teve como foco os campos de experiência. Para tanto, utilizaram-se registros coletivos e individuais sobre interação, participação, ampliação da oralidade, coordenação motora, raciocínio lógico, criatividade, familiarização com a cultura escrita e outros aspectos imprescindíveis para a etapa formativa.

POLINIZAÇÃO: TRANSFORMAR

Além do estímulo ao uso de brinquedos alternativos, especialmente os criados pelas crianças e seus familiares, após a exposição dos brinquedos para as famílias, disponibilizou-se, no CMEI Professor Walmor Carlin do Prado, uma míni brinquedoteca, constituída com brinquedos confeccionados durante o projeto.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base.** Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 12 fev. 2019.

FANTIN, Mônica. **No Mundo da brincadeira: jogo, brinquedo e cultura na Educação Infantil.** Florianópolis: Cidade Futura, 2000.

FELIPUS, Eliane Scheffmacher. **Implicações dos Projetos Criativos Ecoformadores (PCE) no desenvolvimento integral de crianças da Educação Infantil.** 2020. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Básica) – Universidade Alto Vale do Rio do Peixe, Caçador, 2019.

TORRE, S.; ZWIEREWICZ, M. Projetos Criativos Ecoformadores. In: ZWIEREWICZ, M.; TORRE, S. (org). **Uma escola para o século XXI: Escolas Criativas e resiliência na educação.** Florianópolis: Insular, 2009. p. 153-176.