



VII EXPOCRIATIVIDADE

“Ciências Básicas para o Desenvolvimento Sustentável”

“O BRINCAR E A NATUREZA: A CONSTITUIÇÃO DO PENSAMENTO SUSTENTÁVEL”

Centro Educacional Unificado - CEU Jardim Presidente Dutra
R. Maria Paula Mota - Jardim Pres. Dutra, Guarulhos - SP, 07171-140

Ana Paula Rodrigues de Freitas
Vanessa Lidiane Domiciano Bezerra

sustentabilidadeanapaula@gmail.com

vanessa_lidiane@yahoo.com.br

GUARULHOS, SP
Setembro/2023

“O BRINCAR E A NATUREZA: A CONSTITUIÇÃO DO PENSAMENTO SUSTENTÁVEL”

INTRODUÇÃO

O presente projeto visa apresentar como as ações acerca das propostas para as brincadeiras infantis para as crianças participantes do Programa EducaCeU e outras atividades que ocorrem no Centro Educacional Unificado Jardim Presidente Dutra e que têm sido direcionadas a partir da interação com a natureza e de modo sustentável, sobretudo internalizando nas crianças o conceito da valorização do meio ambiente.

As questões climáticas têm afetado o modo de viver de todo o mundo, uma vez que as intempéries da natureza têm trazido consequências para toda a humanidade. Segundo dados da Organização Meteorológica Mundial (OMM)¹, a temperatura do planeta tem atingido marcas históricas.

As atividades propostas para as crianças estão embasadas a partir dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) que estabelece as dezessete metas a partir da Assembleia Geral das Nações Unidas².

De maneira geral as brincadeiras em espaços educacionais são realizadas a partir de brinquedos comerciais e raramente são construídas pelas próprias crianças (BENJAMIN, 2009). Com o avanço da industrialização e comercialização dos brinquedos

¹ A Organização Meteorológica Mundial (OMM) publicou relatório que mostra que existe 90% de chance dos anos entre 2022 e 2026 serem mais quentes do que os últimos cinco. A OMM prevê que há uma probabilidade de 20% de que o aumento da temperatura exceda temporariamente os 1,5°C já a partir de 2024. Fonte: <https://www.unep.org/pt-br/noticias-e-reportagens/reportagem/o-aumento-alarcante-da-temperatura-global>. Acesso em 20/09/2023.

² 1- Erradicação da pobreza; 2-Eradicação da fome; 3-Saúde e Bem-Estar; 4-Educação de qualidade; 5-Igualdade de gênero; 6-Água Potável e Saneamento; 7-Energia acessível e limpa; 8-Trabalho decente e crescimento econômico; 9-Inovação e infraestrutura; 10-Redução das desigualdades; 11-Cidades e comunidades sustentáveis; 12-Consumo e produção responsáveis; 13-Ação contra a Mudança Global do Clima; 14-Vida na Água; 15-Vida Terrestre; 16-Paz, Justiça e Instituições Eficazes; 17-Parcerias e Meios de Implementação. Fonte: Instituto de Pesquisa econômica aplicada.

em larga escala, observamos a homogeneização quanto aos brinquedos que são oferecidos às crianças. Vale ressaltar que os brinquedos atualmente comercializados são produzidos em materiais que agredem o meio ambiente, tendo o plástico em sua composição na maioria das vezes, além de obedecer ao padrão estético definido sob interesses comerciais, como por exemplo, “panelinhas cor-de-rosa” ou “carrinhos azuis”.

O brincar favorece a construção da subjetividade e da identidade do sujeito, assim a brincadeira favorece a criança a internalizar concepções sobre os mais variados temas que reverberarão em sua vida adulta, assim os brinquedos são:

“[...]tanto mais autênticos quanto menos o parecem ao adulto”. Pois quanto mais atraentes, no sentido corrente, são os brinquedos, mais se distanciam dos instrumentos de brincar; quanto mais ilimitadamente a imitação se manifesta neles, tanto mais se desviam da brincadeira viva.” (BENJAMIN, 2009, p. 93)

O projeto proposto aos educandos participantes tem possibilitado ir de encontro à padronização mercantil do brincar, dando a oportunidade para que as crianças utilizem a natureza como matéria prima para formulação das brincadeiras. Portanto, favorecendo a constituição da consciência ambiental e consequentemente a tomada de decisão para conscientização da necessidade do fazer sustentável, pois as brincadeiras são realizadas de materiais não poluentes e que podem ser reaproveitados “favorecendo a cultura maker”³.

E por fim, a experiência aqui apresentada traz o conceito de sustentabilidade inserido no contexto de espaços educacionais formais e não formais e que a partir das vivências das crianças, o que difere das abordagens tradicionais do tema em que muitas vezes, o conceito de sustentabilidade é apresentado de maneira estruturada a partir de aulas teóricas e atividades escolares como painéis e pesquisas. No caso desta proposta, inserimos o conceito de sustentabilidade por meio lúdico e a partir das vivências e experiências das crianças no contato com elementos naturais, favorecendo também a vinculação afetiva das crianças com a natureza e a responsabilidade coletivo quanto a preservação dos biomas, da fauna, da flora entre outros princípios de uma maneira que

³ A cultura maker se baseia na ideia de que as pessoas devem ser capazes de fabricar, construir, reparar e alterar objetos dos mais variados tipos e com diversas funções. Fonte: <https://pt.wikipedia.org>.

difere da abordagem acadêmica, sobretudo indo ao encontro dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL: Apresentar para as crianças a possibilidades das brincadeiras e jogos a partir dos elementos naturais, oportunizando que as crianças tenham interação com a natureza, promovendo experiências de conscientização e importância da preservação do meio ambiente por meio.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS – SABERES - QSN

1. Incentivar a valorização da natureza a partir da ludicidade. Expressar suas necessidades, desejos, sentimentos e ideias por meio das diversas linguagens, participando de situações comunicativas.
2. Vivenciar a espontaneidade, a imaginação, a criação e expressão, ampliando a função simbólica.
3. Conhecer, desenvolver, expressar e ampliar, progressivamente, as possibilidades do seu corpo.
4. Ampliar a interação social, a afetividade, a expressão de sentimentos e a empatia. Aprender a lidar com suas emoções.
5. Perceber e descrever as sensações e os sentimentos oriundos da vivência das brincadeiras e dos jogos (tristeza, alegria, frustração, dor, cansaço, euforia, tédio etc.).
6. Reorganizar e adaptar, coletivamente, as brincadeiras e os jogos estudados, considerando as condições do grupo, espaço e materiais
7. Respeitar regras de convívio social por meio das interações e brincadeiras de maneira lúdica, relacionando-as com valores como a cooperação e solidariedade.
8. Desenvolver e expressar sensibilidade, imaginação, criatividade, ideias, sensações e sentimentos por meio da voz, do corpo e de diversos materiais.

DESENVOLVIMENTO

Notou-se que as crianças apresentavam maior interesse por jogos eletrônicos, o que nos levou a propor outras vivências, sobretudo com objetos não estruturados que estimulassem a criatividade e a cultura do brincar. O projeto nasceu a partir da necessidade de estimular as crianças a estarem em ambientes abertos e com contato com a natureza. Apesar de sempre termos dando relevância a esta prática nos planejamentos das aulas, tal necessidade foi agudizada pelo isolamento social imposto pela pandemia de Covid-19 em que as crianças não experimentaram a “socialização tão necessária ao desenvolvimento humano” (GUARULHOS, 2019).

O projeto ainda está em andamento e intencionamos estendê-lo por todo o semestre para que as crianças possam de fato realizar suas interações com os pares a partir dos elementos da natureza.

METODOLOGIA

Foram apresentados elementos como terra, água, flores, folhas, sementes, galhos e reuso de utensílios de cozinha e esses elementos foram explorados em suas texturas, cores e aromas pelas crianças. Consideramos que as crianças também são pesquisadoras da natureza pois criam hipóteses e executam as diversas possibilidades do brincar, sempre observando o quê e como as crianças utilizariam estes itens para criar suas brincadeiras.

Os elementos são organizados de maneiras que as crianças possam escolher a combinação de elementos, além disso também são encorajadas a explorar o ambiente como subir em árvores, caminhar na grama descalços entre outros.

As crianças em um primeiro momento apresentaram resistência quanto ao que era proposto, contudo quando entenderam que havia liberdade para suas interações e criações, as atividades foram realizadas de maneira espontânea.

DESAFIOS

Os desafios desta proposta se relacionam com a compreensão da amplitude do projeto que visa atingir a conscientização ambiental e relação das novas gerações com a natureza o planeta em que habitamos e incutir o questionamento: como avançar tecnologicamente suprimindo as demandas humanas de modo sustentável e em certa medida reconstruindo o que fora destruído pela ação humana? Este é um questionamento que não

pode ainda ser respondido, mas que nos auxiliada na formação de nossas crianças.

APLICAÇÃO CONTENDO O ALCANCE DA AÇÃO

No CEU Presidente Dutra utilizamos um espaço de gramado bem amplo para as Brincadeiras na Natureza, os alunos do EducaCEU e dos cursos oferecidos à comunidade podem observar as variadas espécies de árvores frutíferas, entre elas, mamoeiros, abacateiros, tomateiros, se deliciar com amoras, ameixas, goiabas direto do pé, aproveitar a sombra e subir na goiabeira que é a atividade mais disputada entre as turmas.

A segunda diversão preferida são as comidinhas da natureza feitas com terra, folhas e flores colhidas no chão no momento da brincadeira. O brincar livre também habita em nosso quintal, com brincadeiras populares de esconde-esconde, pega-pega entre outras.

CONCLUSÃO

A conscientização para preservação da natureza tem pautado este trabalho junto as crianças participantes do Programa EducaCeu e outras atividades abertas à comunidade, oportunizando novas brincadeiras a partir da “cultura maker” com elementos naturais e não poluentes.

As atividades ainda estão em andamento, contudo as crianças expressam satisfação com as propostas a elas apresentadas e as muitas possibilidades, tendo em vista as muitas interações com a natureza e seus elementos desenvolvidas durante todo o percurso. Estamos observando a adesão das crianças à proposta e intencionamos a construção de um parque de brincadeiras na natureza. Para a organização do espaço estamos estabelecendo parcerias, bem como a busca de formação sobre o tema com instituições especializadas como por exemplo, o Coletivo Taboa, Instituto Alana, SESC e Ana Carol Tomé do Projeto Ser Criança é Natural.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. História cultural do brinquedo. In **Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação**. São Paulo: Ed. 34, 2009, p.89-94.

GUARULHOS. Prefeitura de Guarulhos. Secretaria Municipal de Educação. **Proposta Curricular**: quadro de saberes necessários. Guarulhos: Secretaria de Educação, 2009. Disponível em: <https://portaleducacao.guarulhos.sp.gov.br/siseduc/portal/site/listar/categoria/8>. Acesso em: 20/09/2023.

INSTITUTO DE PESQUISA ECONÔMICA APLICADA. **Objetivos de desenvolvimento sustentável**. Disponível em: <https://www.ipea.gov.br/ods/> . Acesso em: 20/09/2023.

MAPA DA INFÂNCIA BRASILEIRA. Disponível em: <http://www.mapadainfanciabrasileira.com.br>. Acesso em 19/09/2023.

SARMENTO, Manuel Jacinto. **Gerações e alteridade**: interrogações a partir da sociologia da infância. Educação e Sociedade. Campinas, vol. 26, n. 91, p. 361-378, Maio/Ago. 2005. Disponível em: <http://www.cedes.unicamp.br>. Acesso em 05/09/2023.

TERRITÓRIO DO BRINCAR. Disponível em: <http://territoriodobrincar.com.br>. Acesso 26/01/2016.

ANEXOS



Colher e experimentar novos
aromas e sabores





Brincadeiras no quintal

