

## **CONSTRUIR E BRINCAR – UMA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA A PARTIR DE UM BRINQUEDO COM MÓDULOS DE MADEIRA**

**Alvaro José Caselli - St. Francis Colégio Internacional SP  
Marcelo Jabú – Educador**

### **RESUMO:**

A experiência a ser relatada baseia-se numa intervenção pedagógica a partir de um brinquedo confeccionado em madeira formado por módulos de encaixe que combinados favorecem ricas vivências corporais. O brinquedo é acompanhado por maquete, em escala aproximada de 1/10, que permite a elaboração de projetos de construção que contemplem representações simbólicas de objetos ou percursos a serem explorados corporalmente. O trabalho estimula e mobiliza as funções cognitivas, afetivo-sociais e motoras de forma criativa e autônoma e baseia-se na proposição de situações problema. A intervenção a partir do brinquedo modular é realizada com uma frequência de uma aula semanal e é registrada através de fotos e filmagem das aulas, desenhos das construções e anotações do professor. As fotos e desenhos podem ser selecionadas pelos próprios alunos e adicionadas aos seus portfólios.

*Palavras chave: brinquedo modular, situações problema, construções*

### **INTRODUÇÃO:**

A educação física ocupa um lugar de destaque entre as demais áreas da educação pois se utiliza de um privilegiado recurso pedagógico que, por si só, contempla aspectos motores, cognitivos, socio-culturais e afetivos, além de ser um rico elemento da cultura infantil: a brincadeira.

O brincar permite que as crianças desenvolvam competências para enfrentar desafios e solucionar problemas.

Partindo dessa perspectiva, apresentamos uma intervenção pedagógica que se utiliza de um brinquedo confeccionado em madeira formado por um conjunto de módulos de encaixe, acompanhado por uma maquete com peças idênticas às em tamanho normal, em escala aproximada de 1/10.

As dinâmicas propostas a partir do brinquedo modular baseiam-se em situações problema e integram as dimensões dos conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais de uma maneira criativa e autônoma.

### **OBJETIVO:**

O objetivo deste trabalho é relatar uma experiência significativa na área de educação física escolar pontuando uma intervenção pedagógica baseada na proposição de resolução de problemas, a partir de um brinquedo modular confeccionado em madeira.

### **METODOLOGIA:**

#### Especificações do brinquedo modular:

O brinquedo modular foi criado pelo educador e consultor dos PCNs (1998) na área de Educação Física, Marcelo Jabú. Ele é formado por módulos de encaixe de diferentes formatos: cavaletes triangulares, prancha lisa e prancha perfurada, barra paralela, escada e escada de manoplas. As dimensões e peso são adequados para a manipulação e transporte por um adulto ou por duas ou mais crianças. O brinquedo apresenta uma maquete, em escala aproximada de 1/10 a partir da qual podem ser propostos projetos de construções.



Utilização do brinquedo dentro do programa de educação física:

O brinquedo modular é parte integrante do programa de educação física infantil e primeiras séries do ensino fundamental, desenvolvido no St. Francis Colégio Internacional em São Paulo.

O trabalho inicia-se com crianças de 2 anos em percursos simples com predominância da utilização das peças no nível espacial baixo, e vai adquirindo uma gradual complexidade na medida em que as crianças são capazes de explorar os níveis espaciais médio e alto. As vivências podem ou não ter o uso da maquete, em função de seus objetivos.

A intervenção a partir do brinquedo modular é realizada uma vez por semana e é registrada através de fotos e filmagem das aulas, desenhos das construções e anotações do professor. As fotos e desenhos podem ser selecionados pelos próprios alunos e adicionados aos seus portfólios.

O uso do brinquedo a partir da perspectiva de situações problema:

Os relatos de experiências a seguir partem de situações problema, algumas inerentes à atividade e outras propostas pelo professor. Além das habilidades motoras de locomoção, estabilização e manipulação presentes nas construções, conhecimentos e conceitos são aprendidos ou revisitados em função do tema proposto ou simplesmente construídos a partir das vivências. Os conteúdos atitudinais são identificados nas relações intrapessoais e interpessoais que acontecem durante as vivências.

Relatos de experiência:

*Faixa etária 3-4 anos. O professor prepara o brinquedo para que as crianças vivenciem suas habilidades motoras e suas representações simbólicas. Foi observado que as crianças enquanto exploram o brinquedo criam (individual ou coletivamente) seus próprios jogos usando as peças simbolicamente (esconderijos, pontes, portas, janelas, entradas, saídas, etc.). Muitas vezes o próprio movimento é o que gera as representações simbólicas.*

*Faixa etária: 7-8 anos. Nessa vivência o professor propõe um tema para os alunos construírem seus brinquedos. Critérios para a construção são estabelecidos em comum acordo. As crianças trabalham em dois grupos com o mesmo tema. Um deles elabora o projeto na maquete e o outro constrói diretamente nas peças maiores. Quando os projetos estão prontos, os grupos trocam de posição e avaliam se os projetos estão de acordo com os critérios estabelecidos. No final todos posicionam os colchões de segurança e vivenciam o projeto realizado nas peças maiores.*

*Faixa etária: 7-8 anos. Nesta vivência, o professor permite que os alunos elaborem o projeto livremente, ou a partir de um tema escolhido por eles. Na maquete cada um posiciona ou modifica a posição de uma única peça. Todos ajudam na montagem das peças maiores,*

*posicionam os colchões de segurança, fixam as peças e vivenciam o brinquedo montado.*

#### CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS:

A brincadeira, por sua natureza, inter-relaciona a motricidade, o afeto, a linguagem e percepção, as representações simbólicas, memórias e outras funções cognitivas que estão em desenvolvimento na criança. O brincar permite que as crianças elaborem e ampliem seus conhecimentos e conceitos sobre si mesmos, sobre o outro, sobre o mundo físico, compreendam as características dos objetos, os elementos da natureza e as relações sociais. Além disso, brincando, as crianças desenvolvem habilidades e atitudes que permitem que ajam com autonomia para enfrentar desafios, tomar decisões e solucionar problemas (Oliveira, 1996 e Kishimoto, 1996).

A perspectiva da proposição de situações problema presente nesta intervenção estimula a participação ativa e construtiva das crianças, mobilizando as funções cognitivas, afetivo-sociais e motoras de forma criativa e autônoma.

Pozo (1998) infere que as situações problema geram aprendizados e o desenvolvimento de competências em diversos níveis, dentro e fora do ensino.

Mohanan (2000) afirma que a aprendizagem baseada em problemas (PBL – problem based learning) é favorecida por alguns aspectos: a) a aprendizagem é mais significativa e autêntica quando é motivada e adquirida através do desafio de solucionar um problema; b) a aprendizagem é mais efetiva quando os educandos estão engajados ativamente no processo de aprender; c) a interação do educando com o educador, com seus colegas e com os materiais leva a uma aprendizagem mais produtiva; d) a aprendizagem através da colaboração entre os elementos de um grupo amplia os resultados de aprendizagem.

#### BIBLIOGRAFIA:

FERRAZ, O. L. *A Ludicidade e o Ensino do Desporto*. In: Go Tani, Jorge Olimpio Bento, Ricardo Demétrio de Souza Petersen (Editores), *Pedagogia do Desporto*. Rio de Janeiro, Guanabara Koogan, p. 262-266, 2006.

OLIVEIRA, Z. M. R. *A brincadeira e o desenvolvimento infantil: Implicações para a Educação em Creches e Pré-Escolas* – Revista Motrivivência, v.8, n.9, p. 136-45, 1996.

KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brincadeira e a educação física na pré-escola*. Revista Motrivivência, v.8, n.9, p. 66-77, 1996.

POZO, J. I. (ORG) *A solução de problemas*. Porto Alegre: ArtMed, 1998. p.13-41.

MOHANAN, K. P. *PBL - Problem based learning in perspective* – 1º Simpósio sobre ensinar e aprender no Ensino Superior – Universidade Nacional de Singapura, 2000.

*II SEMEF – FEUSP Participação nas modalidades: Relato de experiência (recursos necessários: datashow para exibição de apresentação no Power Point com uso de pen drive: mesa para apoio da maquete) e apresentação de pôster.*

[acaselli@superig.com.br](mailto:acaselli@superig.com.br)  
[jabubrinquedos@terra.com.br](mailto:jabubrinquedos@terra.com.br)