



Araucária
P R E F E I T U R A

EDUCAÇÃO

Memórias do Brincar

Conexões, afeto e aprendizagem

Smed
EDUCAÇÃO INFANTIL



Quando você pensa na sua infância, quais brincadeiras vêm à sua mente?





Sua infância girava em torno de aparelhos eletrônicos?



Tempo de tela indicado por faixa etária, de acordo com a Sociedade Brasileira de Pediatria (2020):

	IDADE	TEMPO DE TELA	BRINCAR	TEMPO DE SONO
	0 A 2 ANOS	EVITAR EXPOSIÇÃO, MESMO PASSIVA	3 HORAS POR DIA*	12 A 15 HORAS
	3 A 5 ANOS	1 HORA POR DIA, COM SUPERVISÃO	3 HORAS POR DIA	10 A 13 HORAS
	6 A 10 ANOS	1 A 2 HORAS POR DIA, COM SUPERVISÃO	1 HORA POR DIA	9 HORAS

*Bebês que ainda não andam, devem ficar 30 minutos ao dia de bruços e no chão.



Cmei Professora Dorinha Luci Mosson Trzaskos

**Conviver, Brincar,
Participar, Explorar,
Expressar, Conhecer-se.**



BRINCAR:

O brincar é uma atividade essencial e estruturante da aprendizagem e desenvolvimento infantil, que possibilita à criança explorar, compreender e transformar a realidade ao seu redor. Enquanto **eixo central da infância**, o brincar favorece a construção do conhecimento, da **consciência** e da **subjetividade**, permitindo a internalização de significados e o desenvolvimento cognitivo, emocional e social (Araucária, 2023).



Cmei Educadora Andreia da Silva Alves



Como o **BRINCAR** interfere no desenvolvimento da criança?

O CÉREBRO DA CRIANÇA DURANTE A BRINCADEIRA:

SEROTONINA

REDUZ A ANSIEDADE E
REGULA OS ESTADOS
DE ÂNIMO

ACETILCOLINA

FAVORECE OS
ESTADOS DE ATENÇÃO,
APRENDIZAGEM E
MEMÓRIA



DOPAMINA

ATIVA O SISTEMA DE
RECOMPENSA,
MOTIVAÇÃO E PRAZER

ENDORFINA

REDUZ A TENSÃO
NEURAL: SENSÇÃO DE
CALMA, BEM-ESTAR E
FELICIDADE

PERFEITO ESTADO
PARA A CRIATIVIDADE





SEROTONINA

REDUZ A ANSIEDADE E REGULA OS ESTADOS DE ÂNIMO

- PEGA-PEGA
- DANÇA LIVRE
- ESTÁTUA
- CORRIDA COM OBSTÁCULOS
- AMARELINHA
- ESCONDE-ESCONDE
- JOGOS DE CONSTRUÇÃO



Acervo Pessoal



DOPAMINA

ATIVA O SISTEMA DE RECOMPENSA, MOTIVAÇÃO E PRAZER

- JOGOS DE TABULEIRO
- ADIVINHAS
- PULAR CORDA
- ESCALAR
- CAMINHAR NA NATUREZA



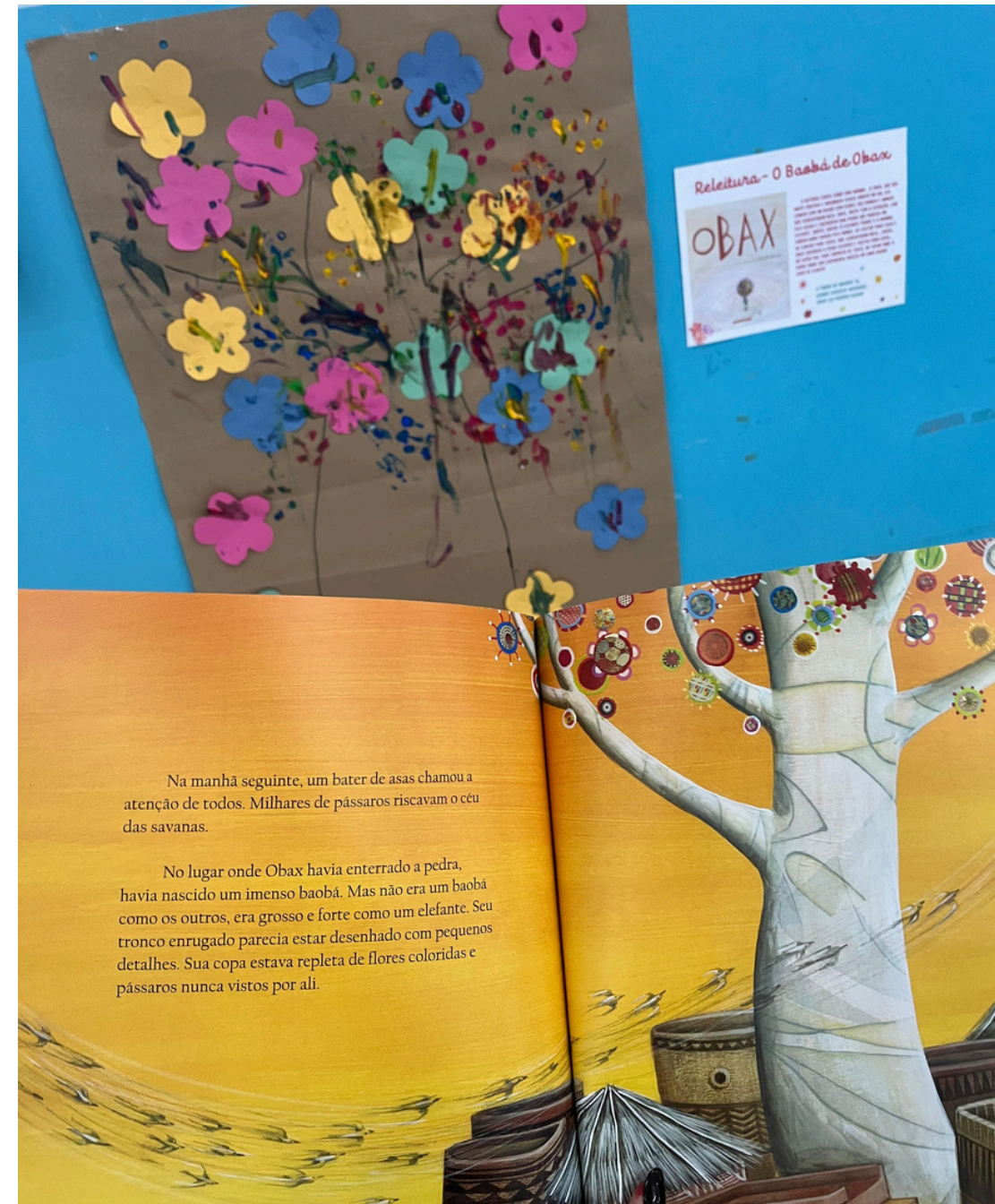
Acervo Pessoal



ACETILCOLINA

FAVORECE OS ESTADOS DE ATENÇÃO, APRENDIZAGEM E MEMÓRIA

- HISTÓRIAS COLETIVAS
- QUEBRA-CABEÇA
- DESENHO E PINTURA
- CAÇA AO TESOURO
- PEÇAS DE ENCAIXE
- MASSA DE MODELAR
- CONTAÇÃO DE HISTÓRIA
- JOGO DA MEMÓRIA



Acervo Pessoal



ENDORFINA

REDUZ A TENSÃO NEURAL: SENSACÃO DE CALMA, BEM-ESTAR E FELICIDADE

- CORRER, PULAR
- MÚSICA E MOVIMENTO
- BRINCAR NO PARQUE
- BRINCAR COM ÁGUA
- ROLAR NA GRAMA



Cmei Professora Dorinha Luci Mosson Trazskos

ATIVIDADES-GUIA:

**Atividades dominantes que
impulsionam o desenvolvimento
psicológico e guiam os períodos de
vida dos bebês e crianças.**

Funções psicológicas superiores:

MEMÓRIA

ATENÇÃO

LINGUAGEM

PENSAMENTO

IMAGINAÇÃO

EMOÇÃO

VONTADE

(Vygotsky, 1991).

1º ano de vida

Atividade emocional direta com o adulto

O conteúdo da educação envolve a vida uterina e pós-natal, na qual a formação é diretamente dependente da comunicação emocional direta com o adulto (mãe, pai, professor) (Saviani, 2025).



Acervo Pessoal

Natureza social do bebê e seu desenvolvimento pelas condições educacionais em que o referido desenvolvimento ocorre.

2º e 3º anos de vida: Atividade objetal manipulatória

Organizar intencionalmente os conteúdos, meios e procedimentos, guiados pela atividade objetal manipulatória para assegurar um processo de ensino que viabilize a aprendizagem da criança nos seus primeiros anos de vida (Saviani, 2025).



Acervo Pessoal

4º e 5º anos de vida:

Brincadeiras de Papéis Sociais

Organizar o ensino de maneira a possibilitar à criança a apropriação do acervo cultural da humanidade, superando-se as concepções naturalizantes do ato de brincar (Saviani, 2025).



Escola Municipal Professora Balbina
Pereira de Souza

Escola Municipal Professora Azurêa
Busquette Benoski

Dá-se a transição da EI para o EF. Neste, a atividade-guia é a atividade de estudo (Saviani, 2025).



O brinquedo por si só **não** garante a aprendizagem. Cabe ao professor **propiciar** situações de conversa, brincadeiras ou de **aprendizagens orientadas** que **garantam a troca entre as crianças**, de forma a que possam comunicar-se e expressar-se, demonstrando seus modos de agir, de pensar e de sentir, em um ambiente acolhedor e que propicie a confiança e a autoestima (Brasil, 1998, p. 31).



Cmei Educadora Andreia da Silva Alves



Como está o brincar na sua unidade?

**Você consegue proporcionar espaços de
aprendizagem acolhedores e afetivos para os
bebês e crianças?**

**— Ou apenas dispõem os
brinquedos jogados no chão?**



[...] UM PROFESSOR QUE NÃO SABE E/OU NÃO GOSTA DE BRINCAR DIFICILMENTE DESENVOLVERÁ A CAPACIDADE LÚDICA DOS SEUS ALUNOS. ELE PARTE DO PRINCÍPIO DE QUE **BRINCAR É BOBAGEM**, PERDA DE TEMPO. ASSIM, ANTES DE LIDAR COM A LUDICIDADE DO ALUNO, É PRECISO QUE O PROFESSOR DESENVOLVA A SUA PRÓPRIA (KISHIMOTO, 2001, P. 122).





Como devemos planejar o

BRINCAR?



Rotina

Alimentação

Despedida

Acolhida

Higiene



**O SER HUMANO É, POIS, UM PRODUTO DA EDUCAÇÃO.
PORTANTO É PELA MEDIAÇÃO DOS ALUNOS QUE NUM
TEMPO SURPREENDENTEMENTE MUITO CURTO A CRIANÇA
SE APROPRIA DAS FORÇAS ESSENCIAIS HUMANAS (...),
TORNANDO-SE ASSIM UM SER REVESTIDO DAS
CARACTERÍSTICAS INCORPORADAS À SOCIEDADE NA
QUAL NASCEU. (SAVIANI, 2025)**



- 1. Prática Social Inicial**
- 2. Problematização**
- 3. Instrumentalização**
- 4. Catarse**
- 5. Prática Social Final**



QUAL MEU NOME? (1º símbolo significativo para a criança)

1. PRÁTICA SOCIAL INICIAL: contato da criança com o mundo real, onde ela pode perceber e se reconhecer em um contexto social.

Utilize o nome da criança como um objeto de socialização (no processo de escrita, reconhecimento e uso em atividades, na organização do ambiente, em listas, etiquetas de materiais)

2. PROBLEMATIZAÇÃO: desafia a criança a refletir sobre o que já sabe e como pode aprender mais.

Gere um espaço de investigação e diálogo: Quem escolheu este nome? Qual o significado do seu nome? Seu nome é igual ou parecido com o de outro colega?

3. INSTRUMENTALIZAÇÃO: oferecer ferramentas para que as crianças possam desenvolver o conhecimento de forma autônoma. Introduzi-las a diferentes formas de registro, como letras móveis, desenhar na areia ou na farinha, jogos de correspondência, cartazes, livros, crachás e outros recursos.

4. CATARSE: a criança compreende as implicações do que está aprendendo.

Criar um mural com os nomes de todos da turma, e a cada vez que uma criança encontra seu nome, experimenta um momento de alegria e autovalorização. Dramatizações também ajudam a criar uma conexão afetiva e emocional.



Acervo Pessoal

5. PRÁTICA SOCIAL FINAL: momento de transferência do aprendizado para a vida cotidiana, utilizando o que aprendeu de forma mais ampla e consciente.

Depois de aprender sobre o nome, a criança pode aplicar esse conhecimento no dia a dia, como em atividades de organização de materiais pessoais, identificação de objetos, bilhetes e outros. As crianças também podem realizar atividades onde reconheçam o nome de outras pessoas, reforçando o respeito e a identidade do outro.





BINGO DO BRINCAR



**O EU, O
OUTRO E
O NÓS**

**TRAÇOS, SONS,
CORES E
FORMAS**

**ESCUTA, FALA,
PENSAMENTO E
IMAGINAÇÃO**

**CORPO,
GESTOS E
MOVIMENTOS**

**ESPAÇOS, TEMPOS,
QUANTIDADES,
RELAÇÕES E
TRANSFORMAÇÕES**

O Eu, o Outro e o Nós

A Unidade Educacional é um ambiente social onde as crianças estão aprendendo a conviver, se conhecer, perceber, valorizar e respeitar seus pares

!! **como trabalhar?**

- chamada
- cantigas de acolhida
- rodas para contação de história e conversa
- brincadeiras com foto e nome
- observação no espelho
- conversas no momento da troca de fraldas ou higiene
- brincadeiras com bonecas, ensinando o cuidado com o corpo



Acervo Pessoal

Corpo, Gestos e Movimentos

O desenvolvimento corporal está ligado ao desenvolvimento coletivo.



como trabalhar?

- danças
- circuito
- brincadeiras de imitação
- brincadeiras no parque e outros espaços externos
- práticas de higiene e cuidado com o corpo
- manusear elementos com diferentes tamanhos, cores e texturas
- recursos de encaixe/desencaixe



Acervo Pessoal

Traços, sons, cores e formas

Experenciar é a forma memorável de conhecer o mundo.



como trabalhar?

- ouvir músicas
- brincadeiras com os sons do corpo
- desenho e pintura com diferentes suportes riscantes
- brincadeiras e painéis sensoriais
- brincadeiras com instrumentos musicais



Escuta. Fala. Pensamento e Imaginação

O desenvolvimento da comunicação é fundamental para a aprendizagem.

! como trabalhar?

- rodas musicais
- brincadeiras com repetição (tentativa) de palavras
- leitura e contação de histórias e poemas
- teatros
- brincadeiras de faz de conta/ jogos de papéis.



Cmei Professora Gislaine do Rocio Chaves Stocco

Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações

O cotidiano é mágico para as crianças.

! como trabalhar?

- exploração e observação de elementos naturais
- exploração dos espaços externos da unidade educacional
- painel de rotina e tempo
- brincadeiras de contar e separar elementos/ brinquedos
- comparação entre tamanhos e quantidades



Escola Municipal Professora Azuréia Busquette Benoski



Podemos afirmar que não basta expor a criança a estímulos diversos, não basta disponibilizar a ela objetos da cultura; mais que isso, é preciso organizar sua atividade. A educação e o ensino somente alcançarão efetivamente suas finalidades se a atividade da criança estiver “sabiamente orientada”. Logo, fica evidente a pertinência da intervenção intencional do educador no processo de desenvolvimento da criança (...)
(Pasqualini, 2011, p. 69).



A infância é
um chão que
PISAMOS A
vida inteira

-Lya Luft

Referências

Araucária. Prefeitura do Município de Araucária. Secretaria Municipal de Educação. *Diretrizes Municipais de Educação de Araucária*. 2012.

Araucária. Prefeitura do Município de Araucária. Secretaria Municipal de Educação. *Organização Curricular de Araucária: um compromisso com o direito ao conhecimento*. 2019.

Araucária. Secretaria Municipal de Educação. *Educação Infantil: Da Teoria à Prática Pedagógica - Concepções, princípios e fundamentos*. 2023. Disponível em: <https://educacao.araucaria.pr.gov.br/educacao-infantil>. Acesso em 14 mar. 2024.

Kishimoto, Tizuco Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 7 ed. São Paulo: Cortez, 2001.

Pasqualini, Juliana Campregher. A educação escolar da criança pequena na perspectiva histórico-cultural e histórico-crítica. In: Marsiglia, Ana Carolina Galvão. *Pedagogia histórico-crítica: 30 anos*. Campinas: Autores Associados, 2011. p. 59-89.

Sociedade Brasileira de Pediatria. *Manual de Orientação: Saúde de Crianças e Adolescentes na Era Digital*. Rio de Janeiro: SBP, 2020. Disponível em: <https://www.sbp.com.br>. Acesso em: 18 mar. 2025.

Sousa, Elane Cristina Machado de; Fernandes, Flávia Elizabeth Machado Costa; Silva; Hugo Carlos Machado da. *Enquanto eu brinco, eu aprendo?! Reflexões sobre a importância do brincar na infância*. Anais do Ceduce, 2015.

Vygotsky, Lev Semionovitch. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.