

## ANEXO V – FORMULÁRIO INDICADORES DE IMPACTOS

Autor(a): Queren Hapuque Souza Oliveira

Orientador(a): Alessandro Teodoro Bruzi

Programa de Pós-Graduação em: Educação

Título: Vamos fazer de conta? Contribuições do jogo simbólico para a Educação Infantil

### Tipos de Impactos:

sociais  tecnológicos  econômicos  culturais   
outros: \_\_\_\_\_

### Áreas Temáticas da Extensão:

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1. Comunicação                | <input type="checkbox"/> 5. Meio ambiente         |
| <input type="checkbox"/> 2. Cultura                    | <input type="checkbox"/> 6. Saúde                 |
| <input type="checkbox"/> 3. Direitos humanos e justiça | <input type="checkbox"/> 7. Tecnologia e produção |
| <input checked="" type="checkbox"/> 4. Educação        | <input type="checkbox"/> 8. Trabalho              |

### Objetivos de Desenvolvimento sustentável (ODS) da ONU impactados

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 1. Erradicação da pobreza                   | <input type="checkbox"/> 10. Redução das desigualdades             |
| <input type="checkbox"/> 2. Fome zero e agricultura sustentável      | <input type="checkbox"/> 11. Cidades e comunidades sustentáveis    |
| <input type="checkbox"/> 3. Saúde e Bem-estar                        | <input type="checkbox"/> 12. Consumo e produção responsáveis       |
| <input checked="" type="checkbox"/> 4. Educação de qualidade         | <input type="checkbox"/> 13. Ação contra a mudança global do clima |
| <input type="checkbox"/> 5. Igualdade de Gênero                      | <input type="checkbox"/> 14. Vida na água                          |
| <input type="checkbox"/> 6. Água potável e Saneamento                | <input type="checkbox"/> 15. Vida terrestre                        |
| <input type="checkbox"/> 7. Energia Acessível e Limpa                | <input type="checkbox"/> 16. Paz, justiça e instituições eficazes  |
| <input type="checkbox"/> 8. Trabalho decente e crescimento econômico | <input type="checkbox"/> 17. Parcerias e meios de implementação    |
| <input type="checkbox"/> 9. Indústria, Inovação e Infraestrutura     |  |

### Impactos sociais, tecnológicos, econômicos e culturais

A pesquisa desenvolvida demonstra a possibilidade de contribuir para a prática docente em relação às ações brincantes desenvolvidas na Educação Infantil, apresentando contribuições do Jogo Simbólico postulado por Jean Piaget. Foi possível perceber durante a realização da pesquisa que o brincar é relevante para que a criança possa criar sua identidade, vivenciar e transformar o mundo ao seu redor. Assim, o produto Educacional resultante da pesquisa possui caráter extensionista na área de Educação, alcançando grupo de professores da Educação Infantil, a proposta de um espaço brincante apresentado na pesquisa, pode ser utilizada de forma autônoma como possibilidade de ensino. Alinhando-se com o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da

Organização das Nações Unidas (ONU) “assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todas e todos” (Objetivo 4), contribuindo para repensar novas práticas pedagógicas que proporcionem à criança o direito de brincar, pois o mesmo é uma forma de linguagem que a ela utiliza para interagir consigo e com o mundo, produzindo cultura.

### **Social, technological, economic and cultural impacts**

The research developed demonstrates the possibility of contributing to teaching practice in relation to playful actions developed in Early Childhood Education, presenting contributions from the Symbolic Game postulated by Jean Piaget. It was possible to realize during the research that playing is relevant for children to create their identity, experience and transform the world around them. Thus, the Educational product resulting from the research has an extensionist nature in the area of Education, reaching a group of Early Childhood Education teachers, the proposal for a playing space presented in the research, can be used autonomously as a teaching possibility. Aligning with the United Nations (UN) Sustainable Development Goal (SDG) “to ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all” (Goal 4), contributing to rethinking new pedagogical practices that provide children with the right to play, as it is a form of language that they use to interact with themselves and the world, producing culture



Documento assinado digitalmente

**QUEREN HAPUQUE SOUZA OLIVEIRA**

Data: 17/05/2024 10:28:02-0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>

---

Assinatura da autora

---

Assinatura do orientador