BRINCANDO DE PIZZA: SABORES QUE ENSINAM

Jéssica Kapper Padoim Bagolin[1]
Julia Bilibio Gabbi[2]
Claudia Marchesan[3]
Mônica Gelatti[4]
Eleandra de Lima Alves Coppetti[5]

Instituição: Escola Municipal Fundamental Pedro Costa Beber

Modalidade: Relato de Experiência

Eixo Temático: Ciências da natureza e suas tecnologias

1. Introdução

Este trabalho tem como objetivo relatar o desenvolvimento do projeto "Brincando de pizza: sabores que ensinam", realizado com crianças de 4 e 6 anos, de uma turma mista municipalizada da Educação Infantil, atendida no prédio da Escola Estadual de Ensino Fundamental São Pio X, localizada no município de Bozano/RS. O projeto emergiu a partir da observação das brincadeiras espontâneas das crianças, que demonstravam grande interesse pelos utensílios de cozinha, e criavam situações de faz de conta envolvendo o preparo e a partilha de alimentos. A partir dessas vivências, percebemos a possibilidade de ampliar a brincadeira, transformando-a em um espaço de investigação, diálogo e aprendizagem.

As crianças foram incrementando a brincadeira trazendo alguns utensílios de casa, bem como demonstrando cuidado, empatia, respeito às diferenças e atenção às necessidades individuais, ao ver o cuidado e a empatia entre elas. Durante as rodas de conversa, foram explorados os conhecimentos espontâneos das crianças sobre cozinhas, restaurantes, lancherias e pizzarias, registrados e posteriormente retomados com o grupo, contribuindo para a construção coletiva do projeto.

Dessa forma, uma brincadeira espontânea transformou-se em uma experiência significativa de aprendizagem, valorizando a escuta, a curiosidade e o protagonismo infantil. Para Ribeiro (2023 p.17) "as abordagens participativas são um convite para que nós adultos profissionais, também possamos recuperar a nossa participação, o nosso lugar de fala e construção compartilhada, seja com as crianças, com nossos pares, nas políticas públicas".

[1] Professora regente da Educação Infantil – Pré-Escola, turma mista Escola Municipal Fundamental Pedro Costa Beber (Município de Bozano/RS). E-mail: jessica.padoim@hotmail.com

[2] Aluna do curso de Normal Magistério. IEGCK - Instituto Estadual de Educação Guilherme Clemente Koehler. Estagiária na Escola Municipal Fundamental Pedro Costa Beber (Município de Bozano/RS): E-mail: juliabilibiogabbi@gmail.com

[3] Doutoranda em Educação em Ciências – UFRGS. Diretora da Escola Municipal Fundamental Pedro Costa Beber (Município de Bozano/RS). E-mail: claudiamarchesan.cm@gmail.com

[4] Vice-diretora da Escola Municipal Fundamental Pedro Costa Beber (Município de Bozano/RS). E-mail: monica.gelatti@educar.rs.gov.br

[5] Coordenadora Pedagógica da Escola Municipal Pedro Costa Beber (Município de Bozano/RS). E-mail: eleandrala@gmail.com

2. Procedimentos Metodológicos

Este trabalho foi realizado com as turmas de Crianças Pequenas 1 e 2 da Educação Infantil – Pré-Escola. O projeto teve início a partir das brincadeiras de faz de conta, nas quais as crianças simulavam preparar lanches, elaborar diferentes pratos e servi-los aos colegas. O uso de tecnologias como celular, computador, internet e televisão foi essencial para o desenvolvimento da pesquisa, pois, por meio delas, encontramos elementos que enriqueceram nosso contexto de estudo e aprendizagem. Para conduzir o trabalho, adotamos a metodologia qualitativa, estruturada no formato de relato de experiência.

Para o desenvolvimento do projeto, o mesmo foi organizado em momentos evidenciados na sequência:

1º momento: Conversa e pesquisa sobre o que gostaríamos de aprender e o que iríamos montar na sala;

2º momento: Montagem do espaço usando móveis e utensílios que tínhamos na sala;

3º momento: Confecção do forno e de utensílios de pizzaria;

4º momento: Escolha dos sabores favoritos da turma e confecção do gráfico da quantidade;

5º momento: Registros gráficos relacionados aos cinco sabores escolhidos pela turma;

6º momento: Pesquisa e confecção dos menus da pizzaria;

7º momento: Confecção das pizzas com massa de modelar caseira;

8º momento: Desenhos de observação dos ingredientes das pizzas para montagem dos cartazes de informações da pizzaria;

9º momento: Culinária, fazer as pizzas de verdade para degustar;

10º momento: Brincar de faz de conta como se fosse uma pizzaria de verdade;

Esses foram os principais momentos que orientaram e consolidaram as aprendizagens construídas entre março e julho de 2026, período em que o projeto esteve em pleno desenvolvimento. Ressalta-se, contudo, que a iniciativa permanece em andamento, o que abre espaço para novas descobertas e aprofundamentos.

2. Resultados e Discussões

A partir das primeiras observações realizadas em sala de aula, durante os momentos de brincar livre, percebeu-se que as crianças costumavam simular a preparação de lanches para vender aos colegas. Em uma determinada tarde, iniciou-se uma conversa sobre essa atividade e, durante o diálogo, uma das crianças comentou que era a hora do lanche e que todos poderiam comer tranquilamente, pois os alimentos oferecidos não continham ovo nem amendoim, ingredientes aos quais um dos colegas apresentava alergia alimentar.

Essa fala chamou a atenção por revelar sensibilidade e empatia dentro do grupo. A partir desse episódio, ampliou-se a discussão sobre os diferentes elementos presentes em restaurantes e outros espaços de alimentação frequentados pelas crianças e suas famílias. Cada uma compartilhou experiências e conhecimentos, e, coletivamente, surgiu a ideia de construir uma pizzaria na sala de aula, especialmente por se tratar de um alimento apreciado pela maioria.

Iniciou-se então a busca, em diferentes espaços da escola, por móveis que poderiam compor o ambiente: balcão com pia e fogão, geladeira, mesa, cadeiras, prateleiras e brinquedos de plástico que serviriam como utensílios de cozinha. Na sequência, as crianças tiveram a ideia de confeccionar um forno de papelão, utilizando a internet como apoio para pesquisar modelos existentes. Com o material em mãos, começaram a transformação: recortar, colar e pintar.

Unindo esforços, criatividade e trabalho em equipe, cada uma contribuiu para que o forno se tornasse realidade.

No dia seguinte, durante a roda de conversa, cada criança escolheu dois sabores de pizza de sua preferência, um doce e um salgado. Em seguida, foi elaborado um gráfico com os sabores mais votados, revelando que os preferidos da turma eram calabresa, coração e quatro queijos (salgados), além de M&M's e morango com chocolate (doces).

Resgatando suas memórias gustativas, as crianças recordaram os ingredientes que compõem cada pizza. A professora, atuando como escriba, registrou as contribuições no quadro e, coletivamente, o grupo montou os cardápios da pizzaria. Em outro momento, as crianças realizaram a transcrição do texto produzido em conjunto, reforçando a participação, a escrita e a construção coletiva do conhecimento.

Figura 1 - Escrita dos ingredientes das pizzas



Fonte: arquivo pessoal da professora.

Em uma proposta lúdica, as crianças foram desafiadas a criar cinco sabores de pizza utilizando massa de modelar caseira. Para isso, realizaram correspondências entre cada ingrediente e a cor da massa escolhida, dando sequência ao processo de preparação. A atividade estimulou a criatividade, a associação simbólica e o trabalho em grupo, transformando o momento em uma experiência divertida e significativa de aprendizagem.

Figura 02 - Turma fazendo a massinha de modelar caseira



Fonte: arquivo pessoal da professora

Utilizando ingredientes como farinha de trigo, azeite, sal, água e corante, cada criança preparou uma cor diferente de massinha, que depois foi socializada com toda a turma. Cada uma produziu os cinco sabores de pizza e, em conjunto, escolheram aquelas que mais se aproximavam das pizzas reais, para compor os cardápios e realizar as impressões.

Outra proposta envolveu desenhar os ingredientes das pizzas. Para isso, as crianças utilizaram o computador para pesquisar imagens na internet, que foram salvas, impressas, plastificadas e recortadas. Quando tudo estava pronto — os ingredientes recortados e organizados em bandejas — chegou o tão esperado momento da brincadeira: visitar a pizzaria, fazer o pedido, aguardar e degustar. Durante a atividade, lembraram que nesses espaços também há refrigerantes, o que gerou uma nova tarefa: coletar em casa embalagens vazias de bebidas para enriquecer o contexto.

Alguns dias depois, perceberam que também precisariam de dinheiro para comprar as pizzas, acrescentando mais um elemento significativo à brincadeira. Com cédulas em mãos, elaboraram uma tabela de preços, permitindo que as crianças brincassem e, ao mesmo tempo, aprendessem a contar e realizar associações matemáticas. Foi criado ainda um cartão de pedidos, no qual a criança que comprava precisava informar os sabores escolhidos, enquanto o atendente registrava na ficha e escrevia o nome do colega, exercitando o registro escrito e fortalecendo a construção coletiva do conhecimento.

Figura 03 - Crianças brincando/explorando o contexto da pizzaria



Fonte: arquivo pessoal da professora

Para sistematizar o projeto, e após muitas explorações e vivências nesse contexto pedagógico, foi realizada uma aula de culinária na qual as pizzas escolhidas no gráfico como preferidas da turma foram preparadas. Inicialmente, a proposta previa a produção das massas; no entanto, considerando que uma das crianças apresentava alergia ao ovo, optou-se por adquirir massas prontas da agroindústria familiar.

Com os ingredientes organizados, chegou o momento de brincar de verdadeiros pizzaiolos. Cada criança assumiu uma tarefa no preparo: cortar a calabresa, picar os tomates, cortar os morangos e auxiliar na elaboração do molho de coração. Todas as etapas foram acompanhadas de perto pela professora, garantindo participação ativa, aprendizagem significativa e segurança durante a atividade.

Com a aula de culinária, as crianças demonstraram grande entusiasmo e alegria. A expectativa era intensa e, mesmo sob forte chuva naquele dia, todas compareceram à escola para vivenciar esse momento tão aguardado.

Após o retorno do recesso escolar, observou-se que o interesse pelo contexto da pizzaria permanecia vivo entre as crianças, que ainda desejavam explorá-lo. Diante disso, foi sugerido que o cenário construído fosse transformado em um jogo pedagógico permanente, permitindo

a continuidade das aprendizagens já desenvolvidas. Ao mesmo tempo, iniciou-se um diálogo com a turma sobre a criação de um novo contexto para aquele espaço. Por meio de conversas e negociações, as crianças compreenderam a proposta e aceitaram a transição, demonstrando flexibilidade, autonomia e envolvimento nas decisões coletivas do grupo.

4. Conclusão

Durante o desenvolvimento do projeto, as crianças foram protagonistas, participando ativamente das decisões, compartilhando ideias e trazendo elementos que enriqueceram o contexto de aprendizagem. Essa participação efetiva tornou as experiências mais significativas, prazerosas e envolventes, favorecendo a construção do conhecimento de forma lúdica e colaborativa.

Ao longo do projeto, não foi necessário apresentar propostas prontas, mas sim abrir espaço para que cada criança pudesse contribuir com suas ideias, interesses e descobertas, enriquecendo ainda mais o processo educativo.

Dessa forma, o projeto possibilitou o desenvolvimento de diversas habilidades, como a comunicação, a autonomia, a cooperação, a criatividade e a resolução de problemas, além de fortalecer os vínculos entre as crianças e ampliar suas experiências de aprendizagem.

5. Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília, 2010. BRASIL.

Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

RIBEIRO, Bruna (org.). **Abordagens participativas na educação infantil:** saberes necessários para nos manter em voo. Ilustração de Flavia Carvalho. São Paulo: Passarinhos, 2023.