

FACULDADE UNINA
SONIA CRISTINA DA C. FERNANDES SANTOS

PROJETO DE APLICAÇÃO
Intervenções práticas no interior da escola: contribuições para estudantes e/ou professores.

Orientação: Sandra Mara de Lara

SANTA CRUZ DO RIO PARDO/SP
2021

1 DADOS DO ESTUDANTE

Nome completo: Sonia Cristina da C. Fernandes Santos

Cidade: Paulistânia

Estado: São Paulo

Curso: Pedagogia

2 Linha Geral dos projetos: Intervenções práticas no interior da escola: contribuições para estudantes e/ou professores.

3 TEMA DO PAP

Brincadeiras e jogos para estimular os sentidos e no desenvolver da criança

4 SITUAÇÃO-PROBLEMA

Na maioria das vezes os educadores tentam utilizar jogos em sala de aula sem, no entanto, entender como dar encaminhamento ao trabalho, depois o jogo em si.

Também, nem sempre dispõe de subsídios que os auxiliem a explorar as possibilidades dos jogos e avaliar os efeitos dos mesmos em relação ao processo ensino-aprendizagem.

A grande maioria ainda vem desenvolvendo as atividades com jogos espontaneamente, isto é, com um fim em si mesmo, o jogo pelo jogo, ou imaginando privilegiar o caráter apenas motivacional.

5 JUSTIFICATIVAS

Pessoal: A mediação do professor com seu aluno na hora do jogo é muito importante e deve ser feita no momento certo, assim o aluno assimilará melhor o conteúdo trabalhado, poderá vivenciar, descobrir, criar e recriar regras.

Teórica: “Através dos jogos e brincadeiras, as crianças se preparam para a vida adulta, e sabemos o quanto é necessário ensinar e aprender a conviver uns com os outros na sociedade, pois as brincadeiras tem um grande poder educativo (SOLER 2005) ”.

Segundo MURCIA (2005, p.74), “jogos e brincadeiras é um meio de expressão e comunicação de primeira ordem, de desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e

socializador por excelência, é básico para o desenvolvimento da personalidade da criança em todas as facetas “.

Conforme citou FREIRE (2007) “As habilidades motoras precisam ser desenvolvidas, mas devem estar claras quais serão as consequências disso no ponto de vista cognitivo, social e afetivo ”.

Brincar é atividade principal da criança, é brincando que ela interage com o mundo à sua volta, expressando seus valores, maneiras de pensar e agir. O jogo e a brincadeira, além de educar, satisfazem uma necessidade natural da criança, é uma atividade física e mental que integra várias dimensões do desenvolvimento humano (cognitivo, afetivo e psicomotora) BURGOS 1997.

Prática: Independente dos modos de mediação o professor precisa ter em mente que o lúdico deve ser encarado com muita seriedade, ou seja, o professor que irá utilizar o lúdico em suas aulas deve saber planejar, organizar o ambiente e os materiais e ter consciência da funcionalidade motivadora do lúdico e sua contribuição no desenvolvimento de seus alunos. O professor não deve utilizar o lúdico para preencher o tempo livre após uma explicação ou avaliação e sim utilizá-lo como fim pedagógico.

6 OBJETIVOS

Geral: Apresentar a importância da ludicidade no processo de aprendizagem das crianças

Específicos:

I. Favorecer a aquisição de condutas cognitivas e desenvolvimento de habilidades como coordenação, destreza, rapidez, força, concentração etc.

II. Mobilizar esquemas mentais, estimular o pensamento.

7 REVISÃO DE LITERATURA

VYGOTSKY (1987) Afirma que na brincadeira “a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se fosse maior do que ela é na realidade” (p.117).

Enquanto a criança brinca, amplia sua capacidade corporal, explora as percepções e, sobretudo, desenvolve e estimula o raciocínio e a concentração, fatores fundamentais para o aprendizado. Rir, aceitar limites, organizar uma tarefa, concentrar,

disputar, estar atento, sentir frio na barriga, raciocinar, pensar, gargalhar, competir com os outros e consigo próprio, ser curioso, ter prazer, cooperar, descobrir-se na relação com os outros, ser ágil, surpreender-se com a atitude do outro, emocionar-se.

É difícil esgotar a riqueza de contribuições que os jogos e brincadeiras podem trazer para o desenvolvimento humano de seres pequenos, jovens ou adultos.

DALLA VALLE, (2010, p.22). Relata que, “independente do tempo histórico; O ato de brincar possibilita uma ordenação da realidade, uma oportunidade de lidar com regras e manifestações culturais, além de lidar com os outros, seus anseios, experimentando sensações de perda e vitória.

PINTO (2003), p.65) nos diz. O espaço lúdico não precisa ficar restrito à 4 parede, ao contrário, deve fluir por todo o ambiente, dentro e fora das classes. Um dos objetivos desse espaço é favorecer o encontro das crianças, para brincar, para jogar, fazer amigos, proporcionar a convivência alegre e descontraída dos frequentadores.

NEGRINE (1994, p.19). Afirma que, ‘as contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e, que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança.

As brincadeiras e jogos tem significados para cada criança no seu desenvolvimento, a brincadeira é algo que acompanha a criança, e é muito importante para ela, ela traz benefícios para todo ponto de vista físico, social e ela faz com que reflita na criança, no seu agir, pensar. A ludicidade é muito importante e ela ajuda a desenvolver o pensar que determina os contatos com outras pessoas, faz desenvolver suas capacidades de conhecimento, criatividade.

O brincar e o jogo ajudam a superar alguns sentidos como egoísmo, a aprender dividir seus brinquedos, ser solidário, e que faz um desenvolvimento integral onde a criança gasta energia constrói um mundo de imaginação, e resolvem certos probleminhas no brincar.

Assim com suas regras e orientações nos jogos e no brincar a criança aprende e brinca cada um sendo ela mesma, ou criando um personagem na sua imaginação, com sua personalidade, o brinquedo é uma ferramenta essencial, E está relacionado em tudo até a criança chegar na fase adulta, ajudando, complementando e estimulando em todos os sentidos de seu desenvolvimento.

O brincar, o brinquedo e jogo é importante na fase inicial da criança, essa ferramenta facilita na formação de pessoas que analisam e pensam. As atividades têm que ser criativas e chamativas, para que as crianças se interessem pela escola, formando um bom cidadão é um bom ser humano.

8 ESTRATÉGIAS DE AÇÃO

Estratégia de ação 1:

I – Favorecer a aquisição de condutas cognitivas e desenvolver habilidades como coordenação, destreza, rapidez, força e concentração etc...

VYGOTSKY (1987) Afirma que na brincadeira “a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se fosse maior do que ela é na realidade” (p.117).

Esse Projeto será desenvolvido na Etapa 1 do ensino Infantil, Pré 1 crianças de 4 anos.

Nome: Pescaria de vogais.

Habilidade: tamanho, espessura e quantidades, identificar as cores, o objetivo é que as crianças reconheçam as vogais através de brincadeiras lúdicas

Outras estimulações: coordenação motora.

Preparação: O professor prepara uma bacia com serragem, peixes de várias formas e diversas cores diferentes, pincel atômico para fazer as vogais em papel cartolina e varinha para pescar.

Utilização: Os peixinhos devem ser confeccionados antes, peixes de tamanhos diferentes, com espessuras diversas e as vogais são desenhadas e coladas nos peixinhos, com o auxílio do professor e sob sua orientação o aluno vai pescar a vogal que o professor pedir. O jogador terá tempo determinado para pesca-los.

No segundo momento da aula a professora entrega aos alunos atividades xerocadas para reforçar e realizar com a turma os movimentos necessários para o traçado de cada vogal.

O espaço é organizado pelo professor/mediador de modo a estimular as brincadeiras, sua seleção, as atitudes de cooperação entre as crianças, instigando a socialização do espaço lúdico e sempre respeitando a vontade de seus atores.

Estratégia de ação 2:

II – Mobilizar esquemas mentais e estimular o pensamento.

DALLA VALLE, (2010, p.22). Relata que, “ Independente do tempo histórico; O ato de brincar possibilita uma ordenação da realidade, uma oportunidade de lidar com regras e manifestações culturais, além de lidar com os outros, seus anseios, experimentando sensações de perda e vitória.

Caixa de Sensações: O professor trás para a sala de aula uma caixa toda bonita, contendo um furo em forma de círculo, com dez centímetros de diâmetro. Dentro da caixa tem diversos materiais como: retalhos, flocos de algodão, pedaços de lixa, tampinhas, caixinhas entre outros de sua preferência, lembrando que o objeto é colocado sem que a criança veja, com o auxílio do professor, onde uma criança de cada vez vai colocando a mão, a fim de que a mesma, colocando a mão dentro, para que identifique o material sem que o veja. A caixa das Sensações visa trabalhar os sentidos da criança através das sensações táteis, do olfato e da percepção através dos objetos ali dentro colocados. No segundo momento da aula a professora pede para que eles desenhem a caixa com os objetos. O lúdico proporciona aprendizagem de maneira prazerosa e significativa assim agrega conhecimentos de mundo, de oralidade, de pensamento e sentido.

9 CRONOGRAMA

Atividade	JULHO	AGOSTO	SETEMBRO	OUTUBRO
ESTRATÉGIA 1	X	X		
ESTRATÉGIA2			X	X

10 RECURSOS

Atividade	Recursos
-----------	----------

ESTRATÉGIA 1	Caixa de papel, com objetos como: retalhos, flocos de algodão, pedaços de lixa, tampinhas, caixinhas, sulfite branco e lapis de cor
ESTRATÉGIA 2	Bacia, serragem, peixes confeccionados de cartolina, pincel atômico, cartolinas de cores diferentes para as vagais, atividade xerocada e lápis de escrever.

11 RESULTADOS ESPERADOS

Com necessidades de melhoria no ensino e aprendizagem na educação infantil, com muitas mudanças constantes, que são necessárias. Ela traz troca de experiências, vivência lúdicas, diálogos, que faz com que haja ligações entre a cultura e o mundo da imaginação e da fantasia, vivido no dia a dia da criança, na escola ou fora dela, o brincar faz parte da vida da criança.

Como diz (MALUF, 2012, p. 21) “quando a criança brinca ela está vivenciando momentos alegres, prazerosos, além de estar desenvolvendo habilidades”.

A imaginação faz com que a criança se relacione, tenha interesses, e necessidades com o mundo aprender os limites. Uma brincadeira bem planejada e conduzida pode fazer a criança ir além da imaginação, fazendo com que estimule sua criatividade e de fantasia, que produz um processo de educativo.

Brincar e jogar são coisas simples na vida da criança, mas com uma grande importância, eles desempenham um papel fundamental na aprendizagem. O jogo é uma atividade importante na infância, é necessário na vida da criança brincar, jogar, criar, inventar para se conectar com o mundo.

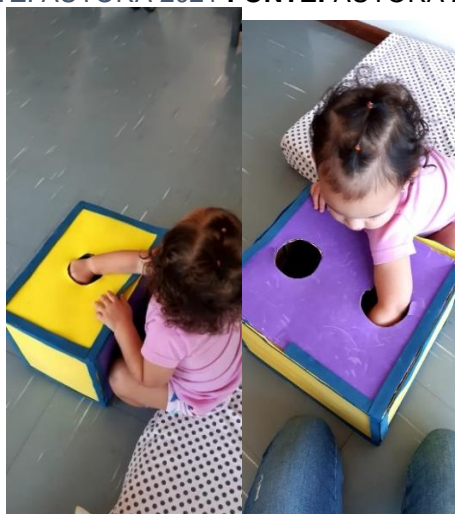
A brincadeira como atividade social é vivida pelas crianças para comunicação e interpretação do real, as atividades dos jogos, brincadeiras e do lúdico são ferramentas fundamentais no desenvolvimento infantil de maneira decisiva construindo um adulto que acredita em seu potencial transformador, cultivando dentro de si a vontade de um mundo melhor.

Piaget (1987), o conhecimento não pode ser aceito como algo predeterminado desde o nascimento, pois resulta das ações e interações do sujeito com o ambiente onde vive. Todo conhecimento é uma construção que vai sendo elaborada desde a infância, através da interação sujeito com os objetivos que procurar conhecer, sejam eles do mundo físico ou cultural físico, ou cultural físico.

Concluimos que a criança acimila e aprende conforme a sua capacidade interna, se transforma com a aprendizagem, criadora, e com as oportunidades dada a ela.



FONTE: AUTORA 2021 FONTE: AUTORA 2021



FONTE: AUTORA 2021



FONTE: AUTORA 2021

12 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SOLER, R. **Brincando e aprendendo com os jogos cooperativos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

MURCIA, Juan Antônio Moreno (Org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

FREIRE, João Batista; SCAGLIA, Alcides José. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2007.

BURGOS, M. S. **As atividades lúdico-desportivas e sua relação com o desenvolvimento integrado da personalidade em crianças de 7 a 11 anos**. Dissertação de Doutorado, Universidade de Salamanca, Espanha, 1997
VICOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987

KISHIMOTO, TISUKO M. **O jogo é a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

VIGOTSKY, L.S.A **Formação social da mente**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

NEGRINE, Airton, **Recreação na hotelaria: o pensar e o lúdico**, Caxias do Sul: Edusc, 1994.

DALLA VALLE, L.L. **Jogos, recreação e educação**, 2010.

VICOTSKY. L. S. **A formação social de mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

MALUF, A. C. M. **Brincar: prazer e aprendizado**. 8. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

PIAGET, Jean. **Pensamentos e linguagem** São Paulo: Martins Fontes, 1987

VICOTSKY. L. S. **A formação social de mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

<<https://educador.brasilecola.uol.com.br/comportamento/a-importancia-dos-jogos-segundo-vygotsky.htm>.> Acesso em: 20 de out. de 2021.

13 LINK PARA VISUALIZAÇÃO DA APRESENTAÇÃO FINAL

<https://open.spotify.com/episode/4tjooA6ftJUD7gPPJH9I97?si=9951607fd4834747>