

FACULDADE UNINA
MARIANA PEREIRA SCANDOLARI BUZELI

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

ANAHY/PR
2023



FACULDADE

UNINA

1 DADOS DO ESTUDANTE

Nome completo: MARIANA PEREIRA SCANDOLARI BUZELI

Cidade: ANAHY

Estado: PARANÁ

Curso: HISTÓRIA

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

3 TEMA DO PAP

O uso do lúdico no ensino de história, mais especificamente um Jogo com a temática da cultura afro-brasileira com os alunos.

4 SITUAÇÃO-PROBLEMA

Pretende-se trabalhar a história da cultura afro-brasileira, para além daquela contida nos livros didáticos e, com isso, facilitar a consequente apropriação pelo aluno desse conhecimento. O público-alvo serão os alunos do 6º ano do Ensino Fundamental, os quais estão em fase de transição de uma escola para outra e que, de modo geral, apresentam grandes dificuldades de aprendizagem, desde leitura, interpretação e concentração.

A partir dessa problemática propõem-se a seguinte situação-problema:

Produção de um Jogo de conteúdo histórico – cultura afro-brasileira, para uso em aulas de História, para os estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental de uma escola estadual localizada no estado do Paraná, na cidade de Cascavel, bairro Floresta.

5 JUSTIFICATIVAS

A realidade da educação básica tem sinalizado um grave problema: os alunos não estão aprendendo História como deveriam.

Segundo MUNANGA (1996) e maneira generalizada há uma troca de responsabilidades para tal; professores apontam alunos sem nenhum interesse e alunos apontam professores despreparados. A disciplina de história é uma das que mais causam apatia, de acordo com as conversas realizadas com os alunos. Essa apatia pode ser explicada pelo distanciamento dos conteúdos com o cotidiano, os alunos não veem significado em tantos personagens, datas e fatos e todo o processo de memorização que é atribuído ao ensino de história nas escolas.

O ensino da história e cultura afro-brasileira e africana, após a aprovação da Lei 10.639/03, fez-se necessário para garantir uma ressignificação e valorização cultural das matrizes africanas que formam a diversidade cultural brasileira.

Sendo assim será confeccionado um jogo no qual será jogado com os alunos e no final disponibilizado para a escola.

Pessoal:

Ensinar não consiste apenas em fazer um sujeito absorver os conteúdos que lhe são transmitidos, mas proporcionar aos alunos condições de construir o saber, desenvolver a criticidade deles, entendendo que todo aquele que ensina também aprende. Com isso, pretende-se organizar um Jogo de conteúdo histórico, mais especificamente sobre a cultura afro-brasileira, para ser aplicado em sala de aula.

Teórica:

Investigar, as vantagens e dificuldades enfrentadas na utilização do lúdico na sala de aula, relacionando os saberes acadêmicos com a ludicidade, proporcionando um maior estímulo ao desenvolvimento cognitivo.

Para Santos (2001)

O lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso social e alcance de objetivos institucionais (SANTOS, 2001, p.12).

Prática:

Relacionar o passado com o presente, um mecanismo necessário para se compreender os processos e o sentido da sociedade e que, portanto, não deve ser negligenciada. O qual será jogado com os alunos do Ensino Fundamental - 6º ano.

6 OBJETIVOS

Geral:

Propiciar uma aprendizagem mais significativa no ensino de História, a crianças e jovens 6º ano do Ensino Fundamental, a partir do uso do lúdico em sala de aula - Jogo de conteúdo histórico, com a temática da cultura afro-brasileira.

Específicos:

- I. Produzir um Jogo de conteúdo histórico privilegiando a temática da cultura afro-brasileira para uso em aulas de História.
- II. Apresentar o Jogo aos professores e explicar a relevância de usar diferentes recursos didáticos que despertem em seus alunos a curiosidade histórica, nesse caso o Jogo.
- III. Explicar aos professores a metodologia adotada no Jogo e a relevância da temática para o ensino de História.

7 REVISÃO DE LITERATURA

A escola representa um espaço privilegiado de manifestação culturais, na medida em que repassa conteúdos construídos por grupos majoritários, e paradoxalmente representa também um espaço de discussão sobre esse processo de exclusão.

Ao longo de nossa história, percebe-se que o mito da “democracia racial” dificultou o reconhecimento e a formação da identidade do povo brasileiro, na medida em que negou as contribuições de cada grupo social, além de que fomentou a construção de falsas ideias a respeito dos grupos sociais minoritários.

Na atualidade, verifica-se uma grande desigualdade educacional no país, os dados indicam que embora no ensino infantil, praticamente não se observa diferença nos indicadores entre crianças brancas e negras.

Segundo Ministério da Educação;

A escola sendo um espaço de múltiplas aprendizagens, abriga uma rica diversidade cultural proveniente de diferentes alunos que a frequentam. Posto isso, discutir a educação para as relações étnico-raciais é importante, haja vista que a educação, quando justa e igualitária, pode se tornar um dos meios de emancipação, devendo, portanto, possibilitar reflexões e debates acerca do respeito sobre o outro e, sua cultura, ressignificando o valor da vida humana, formando cidadãos conscientes diante de sua realidade e diminuindo dessa forma, atos discriminatórios, sejam eles, por raça, cor, cultura ou religião (BRASIL, 2005, p. 125).

Precisamos no nosso trabalho cotidiano, incorporar o discurso da diferença não como desvio, mas como algo que enriquece nossas práticas e as relações entre as crianças, possibilitando, desde cedo, o enfrentamento de práticas de racismo, a construção de posturas mais abertas às diferenças e, conseqüentemente, a construção de uma sociedade mais plural.

De acordo com Santos (2001), a formação da identidade da criança acontece por meio da socialização, e das relações estabelecidas com “o outro” é construída sua autoimagem e autoconceito, concluindo que [...] o estágio em que está o adulto, no que diz respeito a sua identidade racial e sua percepção sobre diferenças raciais, é elemento importante no cuidado com a criança (2001, p. 112).

Sendo assim, é fundamental que a diversidade seja valorizada em todas as situações, tanto dentro quanto fora da sala de aula. Ao promover boas atitudes, as instituições de ensino conseguem refletir o seu compromisso com a formação de valores relacionados à responsabilidade social.

Segundo Gadotti e Romão (1997).

Uma prática pedagógica que promova a autoestima necessariamente necessita estar comprometida com a promoção e com o respeito do indivíduo e suas relações coletivas. O educador que não foi preparado para lidar com a diversidade tende a padronizar o comportamento dos seus alunos (GADOTTI, ROMÃO, 1997, p. 163).

Porém, nem sempre encontramos professores preparados para lidar com os desafios que a discriminação racial impõe em sala de aula: “[...] essa falta de preparo, que devemos considerar como reflexo do nosso mito de democracia racial,

compromete, sem dúvida, o objetivo fundamental da nossa missão no processo de formação dos futuros cidadãos responsáveis de amanhã” (MUNANGA, 2005, p. 15).

Uma leitura crítica pode fornecer subsídios para o debate acerca das relações étnico-raciais, principalmente no que tange à cultura africana e afro-brasileira, como forma de conscientização e respeito à diversidade.

Ao construir o jogo sobre o enfrentamento das práticas que existem no interior da escola, pretende-se com este jogo que os alunos percebam a importância das relações étnico-raciais e reconheçam a pluralidade que existe na sociedade.

O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Para Vygotsky, et al (1998):

É na brincadeira que a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário. A criança vivencia uma experiência no brinquedo como se ela fosse maior do que é na realidade [...] o brinquedo fornece estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência da criança” Jogando, as crianças podem colocar desafios e questões para serem por elas mesmas resolvidas, dando margem para que criem hipóteses de soluções para os problemas colocados. (VIGOTSKI, LURIA, LEONTIEV, 1998 p. 87).

Isso acontece porque o pensamento da criança evolui a partir de suas ações. Assim, por meio do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa.

Os jogos não são apenas uma forma de divertimento: são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Para manter seu equilíbrio com o mundo, a criança precisa brincar, criar e inventar.

Com jogos e brincadeiras, a criança desenvolve o seu raciocínio e conduz o seu conhecimento de forma descontraída e espontânea: no jogar, ela constrói um espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e externo.

Para trabalhar as relações etno-raciais implica sobretudo, em reconhecer a pluralidade de valores e universos culturais, e os conflitos deles decorrentes.

A pedagogia da diversidade concebe os atores como sujeitos da história, portanto pessoas cujos direitos devam ser respeitados, para tal, o posicionamento dos grupos étnico/raciais é político.

A discussão das relações etno-raciais deve extrapolar o ambiente escolar e abranger a comunidade através da prática de atividades em que se estimule a convivência com grupos considerados diferentes, com base no respeito e no reconhecimento das diversas visões de mundo.

Segundo Munanga (2007) a Lei n. 10.639/2003 veio a justificar a reparação da injustiça que fora feita todos esses anos não apenas aos negros, mas aos brasileiros como um todo, visto que a história esquecida e deturpada tem como proprietário os brasileiros, sem nenhum tipo de discriminação de cor, idade, sexo, gênero, etnia e religião.

A educação das relações étnico-raciais deve ter como objetivo primordial a formação de cidadãos, com vistas a promoção de condições de igualdade sobretudo no que diz respeito ao exercício de direitos sociais, políticos e econômicos. Desse modo cabe aos educadores estimularem a discussão de questões sobre as contribuições dos diferentes povos que formam o povo brasileiro.

Portanto, devem continuamente aperfeiçoar-se no que diz respeito às discussões etno-raciais e assim contribuir com a valorização das diversas etnias presentes no território brasileiro. Para tanto, verifica-se a necessidade, de instrumentalizá-los com práticas pedagógicas que possibilitem a discussão e adoção de estratégias de ação que visem a superação de visões e atitudes preconceituosas com qualquer pessoa ou grupo.

Neste sentido, o campo educativo é bastante promissor, sendo ele um espaço onde acontece o debate de ideias, seguindo uma perspectiva de construirmos uma sociedade de equidade, assim, quanto mais conscientes forem os alunos, menores serão as chances de haver práticas de discriminação e opressão, bem como as diferenças que compõem os diversos grupos étnico-raciais serão valorizados.

Assim, é importante que o professor busque sempre ampliar seus conhecimentos sobre o lúdico e que utilize com mais frequência técnicas que envolvam jogos, proporcionando o desenvolvimento integral de seus alunos.

Vale ressaltar que quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance desse profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa. Ou seja, a formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto.

Sendo assim, é fundamental avançar na construção de práticas pedagógicas sociais democráticas e políticas públicas voltadas ao aumento dos investimentos para o enfrentamento da desigualdade social, promovendo assim o reconhecimento, respeito e inclusão entre as culturas e suas histórias, por fim, garantir o direito de exercer a cidadania, sem constrangimentos, sejam eles raciais, religiosos ou culturais.

8 ESTRATÉGIAS DE AÇÃO

Estratégia de ação 1:

Para desenvolver esse primeiro objetivo específico, a estratégia de ação em que pretendo intervir será oferecer diferentes jogos com cunho pedagógico, para produzir um Jogo de conteúdo histórico privilegiando a temática da cultura afro-brasileira para uso em aulas de História. Sendo aqui o jogo, brincadeira e brinquedo possuem significados distintos. Portanto, brinquedo é entendido como instrumento, suporte de brincadeira, brincadeira como uma descrição de uma conduta estruturada com regras e o jogo designa tanto o objeto, como as regras da ação da brincadeira.

Estratégia de ação 2:

Apresentar o Jogo aos professores e explicar a relevância de usar diferentes recursos didáticos que despertem em seus alunos a curiosidade histórica, nesse caso o Jogo. Nesse objetivo específico vamos confeccionar jogos para facilitar a compreensão dos campos de experiência a serem trabalhados, como por exemplo, a confecção de jogos de pareamento de cores com tampinhas de garrafa pet. Nesse momento devemos organizar uma exposição dos jogos confeccionados pela turma, onde os mesmos irão demonstrar para os colegas de outras salas que podemos aprender brincando.

Estratégia de ação 3:

Explicar aos professores a metodologia adotada no Jogo e a relevância da temática para o ensino de História. No processo de construção do conhecimento, as crianças se utilizam das mais diferentes linguagens e exercem a capacidade que

possuem de terem ideias e hipóteses originais sobre aquilo que querem desvendar.

O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

9 CRONOGRAMA

| Atividade | ABR | MAI | JUN | JUL |
|--|-----|-----|-----|-----|
| Estratégia de ação 1 Estimular a leitura sobre os jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica. | X | | | |
| Estratégia de ação 2 Orientar os profissionais de ensino a incluir atividades lúdicas em suas práticas de ensino. | | X | | |
| Estratégia de ação 3 Trazer reflexões sobre o valor dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento psicológico das crianças; | | | X | X |

10 RECURSOS

| Atividade | Recursos |
|--|--|
| Estratégia de ação 1 Apreciação de jogos | Proporcionar momentos de exposição do material produzido. Material impresso do projeto de aplicação para entregar na escola. |
| Estratégia de ação 2 Confecção de jogos em sala de aula | Criar jogos com tampinhas de garrafa pet coloridas, tinta guache, caixa de ovos. |
| Estratégia de ação 3 Criar momentos de | 02 cartolinas branca, ou papelão; canetas; lápis de cor; tesouras, régua, botões ou pedrinhas (pedir para os |

| | | |
|--------------|---|--------------------------|
| interação | e | alunos trazerem de casa. |
| socialização | | |

11 RESULTADOS ESPERADOS

Compreender o processo de ensino e aprendizagem a que essas crianças e adolescentes do 6º ano do Ensino Fundamental se submetem e refletir em melhores ferramentas que subsidiará o ensino e aprendizagem em história através dos jogos.

Apresentar o Jogo aos professores e explicar a relevância de usar diferentes recursos didáticos que despertem em seus alunos a curiosidade histórica, nesse caso o Jogo. Nesse objetivo específico vamos confeccionar jogos para facilitar a compreensão dos campos de experiência a serem trabalhados, como por exemplo, a confecção de jogos de pareamento de cores. Nesse momento devemos organizar uma exposição dos jogos confeccionados pela turma, onde os mesmos irão demonstrar para os colegas de outras salas que podemos aprender brincando.

Espera-se que após essa intervenção do jogo na sala de aula, os alunos tenham, além de uma interação social, de representação e criatividade também compreendido o contexto histórico em que ocorreram as relações étnico-raciais. Portanto, pretende-se que o jogo, auxilie os alunos a pensar historicamente, bem como consigam articular o conhecimento, atingindo o aprendizado e os objetivos esperados. Que durante o jogo os alunos se envolvam, planejem, analisem e contemplem diferentes formas de pensar e de articular o conhecimento para o qual o jogo foi construído.

Nesse sentido, o jogo em sala de aula deve ser preparado com o mesmo cuidado que se prepara uma aula ou uma avaliação, para que assim o jogo consiga garantir e atingir os objetivos, que é servir a um propósito pedagógico, ou seja, muito além de reforçar conceitos, fixar ou memorizar informações, mas, expandir o conhecimento e desenvolver habilidades e competências do pensamento histórico, além de avaliar a aprendizagem dos estudantes.

12 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Continuada, **Alfabetização e Diversidade**. Diversidade étnico racial. Brasília, 2005.

GADOTTI, Moacir & ROMÃO, José E. (Org.). **Autonomia da Escola: Princípios e Propostas**. 2.ed. São Paulo. Cortez, 1997.

MUNANGA, K (Org.). **Estratégias e políticas de combate à discriminação racial**. São Paulo: Universidade de São Paulo; Estação Ciência, 1996.

MUNANGA, K. **Uma Abordagem Conceitual das Noções de Raça, Racismo, Identidade e Etnia**. Niterói: EdUFF, 2007. P. 16-34.

_____. **Superando o Racismo na Escola**. Brasília: MEC- SECAD, 2005.

SANTOS, S. M. P. dos (org.). **Brinquedo e Infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

VIGOTSKI, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1998.