

FACULDADE UNINA
EDNA APARACIDA GONÇALVES DO NASCOMENTO

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

Orientação: Sandra Mara de Lara

Coorientação: Kamila Cristiane Vaz Troiani

PAULISTÂNIA
2021

1 DADOS DO ESTUDANTE

Nome completo: Edna Aparecida Gonçalves do Nascimento

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

O brincar na educação infantil

4 SITUAÇÃO-PROBLEMA

Trabalho a mais de seis anos como Pajem (cuidadora) na creche municipal da minha cidade, desde então sempre tive muita admiração pelo trabalho dos professores, pois junto no mesmo prédio também fica localizada a EMEI da cidade, mas em espaços separados. Então, sempre fui muito curiosa com o trabalho em que os professores desenvolvias e eu estava sempre dialogando com eles e quando possível trazia alguma atividades para as crianças que frequentavam em período integral e assim surgiu o meu grande interesse no brincar, e de que como a brincadeira podemos ajudar no desenvolvimento motor e cognitivo da criança, e com isso, eu sempre dava uma atividade pedagógica, ou mesmo livre procurava estar buscando que eles se interagissem e aprimorassem seus conhecimentos e suas habilidades com prazer e todo o ensinamento que as brincadeiras assim proporcionam.

5 JUSTIFICATIVAS

Pessoal: durante todos os anos cuidando e no decorrer desses quase quatro anos cursando a Pedagogia eu aprendi que o professor tem que ser um mediador no processo de ensino aprendizagem, com isto, ele fará com que o aluno adquira a capacidade de raciocinar e juntos a construir um ensino de qualidade no processo da educação, dentro da sala de aula. Sendo assim, com toda a minha vivência na escola que tive pude ver que os jogos auxiliam e muito nesse processo, e o professor pode abrir esse leque de conhecimento para o aluno, mostrando e incentivando cada vez mais que ele tem capacidade e agilidade de fazer e agir melhor no seu processo de ensino, deixando que

O professor o auxilie e mostre novos meios para que ele aprenda cada vez mais e melhor, e os jogos vem como um auxiliador neste processo.

Teórica: no dia a dia da escola o professor tem que estar sempre à procura de conhecimento para poder transmitir o melhor de seus conhecimentos e habilidades para cada aluno, o brincar vem para auxiliar nesse processo e tem que estar sempre alinhado com todo o processo de ensino, auxiliando no desenvolvimento físico e no conhecimento de seus alunos e o professor não só pode, mas deve levar o lúdico para dentro da sala de aula, o lúdico é uma metodologia que enriquece e muito a aprendizagem em sala de aula. E Moyles (2002, p.37) afirma que: “Parte da tarefa do professor é proporcionar situações de brincar livre ou dirigida que tente atender às necessidades de aprendizagem da criança e, neste papel, o professor poderia ser chamado de um iniciador ou mediador da aprendizagem. Entretanto, o papel mais importante do professor é de longe [...], quando ele tentar diagnosticar o que a criança aprendeu – o papel de observador e avaliador”.

Prática: sendo assim, vejo que o professor, mais que tudo tem por direito de incorporar essas práticas em sala de aula para cada vez mais ajudar o aluno, auxiliando-o no processo do ensino aprendizagem, o professor mediador, observador e avaliador em cada processo do ensino de cada aluno para que esse aluno aprenda com qualidade e também com diversão e entretenimento que só o brincar pode proporcionar com a ajuda do grande mestre “o professor” em sala de aula.

6 OBJETIVOS

Geral: investigar as práticas de atividades envolvendo brincadeiras utilizadas pelo professor no processo de ensino aprendizagem.

Específicos:

- I. Identificar como os professores utilizam o brincar como meio de aprendizagem.
- II. Refletir como a pesquisa poderá adicionar elementos à produção teórica do assunto.

7 REVISÃO DE LITERATURA

O brincar é atividade fundamental para as crianças pequenas, é brincando que elas descobrem o mundo, além de ser de suma importância para seu desenvolvimento, comunicação e se inserem em um contexto social.

Para Vigotski (2007), a criança ao nascer já está imersa em um contexto social, e a brincadeira se torna importante para ela justamente na apropriação do mundo, na internalização dos conceitos desse ambiente externo a ela.

Para o mesmo autor a abordagem histórico-cultural, brincar é satisfazer necessidades com a realização de desejos que não poderiam ser imediatamente satisfeitos. O brinquedo seria um mundo ilusório, em que qualquer desejo pode ser realizado. As duas principais características colocadas pelo autor são as regras e a situação imaginária, sempre presentes nas brincadeiras. De acordo com essa teoria, quando as crianças mais novas brincam, elas utilizam muito a situação imaginária, a imaginação está presente com força, enquanto as regras ficam mais ocultas, mas não deixam de existir.

A brincadeira de casinha é um exemplo do brincar das crianças pequenas, em que o imaginário reina, mas certas regras de comportamento devem ser seguidas. Com o passar do tempo, as regras vão tomando mais espaço, e a situação imaginária vai diminuindo cada vez mais.

A criança tem direito de brincar, entendê-la como sujeito de direitos é proporcionar um brincar de qualidade para ela. Isso inclui tempo, espaço, materiais, formação de professores e, o principal, incentivo.

Assim como na área de desenvolvimento e aprendizagem, os estudos de Ferreira declaram que toda criança tem suas características próprias e o professor não pode deixá-las de lado por serem portas de entrada de seu desenvolvimento. Essas características são identificadas nas áreas cognitivas, afetiva, social, linguística e psicomotora. Cada área, embora específica, estão sempre se relacionando e se interagindo com todas as outras. Fazendo com que os alunos sejam estimulados adequadamente, o professor tem que saber e conhecer em que ponto está o seu desenvolvimento. Ferreira nos propõe cinco traços básicos do desenvolvimento que precisamos conhecer.

Segundo Ferreira, I) não se dá por acaso ou automaticamente. Precisa de estímulos; II) o desenvolvimento das áreas é simultâneo; III) se uma área fica prejudicada em seu desenvolvimento, pode prejudicar o desenvolvimento das outras; IV) o desenvolvimento

se da na interação da criança com o meio; V) a criança é autora do seu próprio desenvolvimento, mas precisa de mediador cuja principal figura é o professor.

O lúdico pode ser usado como recurso pedagógico dando mais direção às áreas de desenvolvimento e aprendizagem pode ajudar muito no significado e no intuito de encorajar as crianças a terem mais consciência dos conhecimentos sociais que estão sendo desenvolvidos no decorrer do jogo, eles podem ser utilizados para ajudá-las no desenvolvimento de uma compreensão positiva da sociedade e podem adquirir mais habilidades.

O professor tem que sempre estar criando novas condições para que possam ir além do modelo tradicional de ensino, acrescentando sempre novas alternativas como jogo, brinquedos e brincadeiras. Usando sempre do lúdico, o professor passa à saber mais quem são seus alunos e sua historia de vida, o mediador talvez seja uma das principais ação do professor, pois ele auxilia no processo de desenvolvimento das capacidades infantis, como: tomadas de decisão, construção e percepção de regras, cooperação. O relacionamento em que o educador tiver com seus alunos contribui e muito para o seu processo de desenvolvimento. Ele tem que estar sempre se interagindo com a criança de forma a ser o facilitador, interventor, problematizador de novas ideias, espaços, brincadeiras, levando sempre conta o relacionamento das crianças.

Dentro dessa perspectiva, Fantin reforça: A mediação do educador e seu tipo de envolvimento na atividade é fundamental tanto organizar e intervir nesse espaço e nesse ambiente material quanto para observar e administrar o espaço em questão. Isso implica pensar sobre o papel e a qualidade da mediação que vai refletir diretamente sobre as propostas de trabalho na dinâmica do cotidiano pedagógico, bem como no papel do brinquedo, do espaço e das diversas formas de uso (FANTIN, 2000).

Por fim, temos sempre que valorizar as brincadeiras e sempre as introduzir nas salas de aula, pois a criança aprende brincando, com isto ela passa a assimilar mais o conhecimento. Quando uma criança brinca o seu aprendizado é maior, e o professor que se sujeita a utilização desses recursos que facilitam a aprendizagem também aprende.

Dentro desse contexto, Maluf (2003) discorre: O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Brincar

é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo.

8 ESTRATÉGIAS DE AÇÃO

Estratégia de ação 1: Identificar como os professores utilizam o brincar como meio de aprendizagem.

Dentro desse contexto, Maluf (2003) discorre:

O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Brincar é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo.

No primeiro momento foi feita observação da sala do Pré I com idade de 4 anos na escola pesquisada, observando a professora que entregou a cada aluno um montante de blocos de montar, e rapidamente um dos alunos disse: Professora olha o que fiz uma bola, então ela diz, sim uma bola ou um círculo e assim, outro aluno fez um quadrado e a professora pede para que ele mostre para seus colegas e pergunta. O que ele fez? E uma aluna da sala diz, é um quadrado. Então vejo que as crianças aprendem de maneira lúdica e naturalmente, pode se propor uma brincadeira livre ou caso ser direcionada pelo professor fazendo de modo, com que o professor estimule a criatividade e o conhecimento de cada aluno com uma simples brincadeira que extimule a concentração para descobrirem, através de suas experiencias e criatividade com o desejo de construir, sendo algo que surge de forma espontânea na criança e se esta ela estiver sendo supervisionada e estimulada por um adulto, qualquer brinquedo ou brincadeira se tornam vida nas mãos de uma criança.

Estratégia de ação 2: Refletir como a pesquisa poderá adicionar elementos a produção teórica do assunto.

Dentro dessa perspectiva, Fantin reforça:

A mediação do educador e seu tipo de envolvimento na atividade é fundamental tanto organizar e intervir nesse espaço e nesse ambiente material quanto para observar e administrar o espaço em questão. Isso implica pensar sobre o papel e a qualidade da mediação que vai refletir diretamente sobre as propostas de trabalho na dinâmica do cotidiano pedagógico, bem como no papel do brinquedo, do espaço e das diversas formas de uso (FANTIN, 2000).

Em relação ao material teórico pesquisado e leituras de artigos sobre o tema, vi que a figura do adulto é indispensável para que auxilie no conhecimento de uma criança. Seja em casa ou dentro de uma sala de aula a criança que é estimulada a fazer e despertar às várias formas de conhecimento aprendem mais rápido e de maneira significativa, ainda mais se esta estimulação estiver vinculada a uma mediação. A criança passa a enxergar novos horizontes e a descobrir que a muito para ser descoberto. E um desses estimuladores é o professor dentro da sala de aula, conversando, ensinando e conduzindo, ou até mesmo deixar os alunos brincarem livremente sem sua intervenção eles já estão aprendendo uns com os outros. Para a criança a brincadeira está presente de alguma forma em todas as atividades, elas aprendem brincando, errando ou acertando o importante é sempre estarmos despertando a curiosidade para a busca de novas soluções para atingirem seus objetivos e o professor esteja sempre buscando novos conhecimentos para fazer com que o processo de ensino aprendizagem seja da forma mais autêntica possível.

9 CRONOGRAMA

Atividade	Julho	agosto	setembro	outubro
Estratégia de ação 1	X	X		
Estratégia de ação 2			X	X

10 RECURSOS

Atividade	Recursos
Estratégia de ação 1	Uma quantidade de peças ou blocos de montar – formas geométricas.
Estratégia de ação 2	Livros e artigos que abordam o assunto.

11 RESULTADOS ESPERADOS

Para Cunha (1994), o brincar é uma característica essencial na vida das crianças, porque é bom, é grandioso e dá felicidade em todas as circunstâncias.

A brincadeira está sempre conectada ao lúdico e ao estímulo a aprendizagem, estas são duas formas para o desenvolvimento da criança, proporcionando assim, um desenvolvimento grandioso para o convívio integral e social da criança.

Um simples montante de peças de montar eles se divertem e o aprendizado é grandioso.



Fonte: EMEI Profª Julieta Assunção Ferreira do Nascimento, 2021.

A brincadeira tem que ser cada vez mais usada para o processo de alfabetização nas escolas, sendo por meios de jogos, músicas, interpretação ou peças de montar. A brincadeira é uma ferramenta muito importante para a mediação entre o professor e o aluno, e esse aprendizado se torna cada vez mais expressivo e marcante para a criança no processo de ensino aprendizagem e no processo de desenvolvimento de cada criança e que possamos cada vez mais incorporar estas atividades no cotidiano escolar.

Para que tenhamos um bom resultado no aprendizado do aluno, a brincadeira tem sempre que estar presente no cotidiano das crianças no ambiente escolar, para que assim, eles possam ter um melhor aproveitamento no processo de aprendizado.

Para Maluf (2003) declara que:

“O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Brincar é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento emocional e cognitivo.”

Então vejo que o brincar proporciona momentos de alegria para todas as crianças e se essa alegria for contagiante, então temos sempre que estar a utilizar esses benefícios para também promova um aprendizado pleno e cheio de momentos que possam alegrar e ao mesmo tempo ensinar e o professor tem que estar sempre

preparado para ofertar uma brincar de qualidade e usar esse momento de aprendizagem para se torne também alegre e prazeroso para todos.

12 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

VIGOTSKII, L.S.; **Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar**. In: LURIA, A. R.; LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 10ª ed. São Paulo: Ícone, 2006. Cap. 6.

LEONTIEV, A. N. **Uma construção à teoria do desenvolvimento da psique infantil**. In: VIGOTSKII, L.S.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 10ª ed. São Paulo: Ícone, 2006. Cap.4.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 2 ed. Ver., atual. e ampl. – Curitiba: Ibpex, 2011.

FANTIN, M. **No mundo da brincadeira: jogo, brincadeira e cultura na educação infantil**. Florianópolis: cidade futura, 2000.

MALUF, A. C. M. **Brincar, Prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: vozes, 2003.

MOYLES, J.R. **Só brincar?** O papel do brincar na educação infantil. Trad.Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Maltese, 1994.

13 **LINK PARA VISUALIZAÇÃO DA APRESENTAÇÃO FINAL**

<https://open.spotify.com/show/5hv7Bmv711GSCpKKaZnhhJ>