

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

Orientação: Sandra Mara de Lara

Coorientação: Amanda de Lima de Almeida

CAMPINA DA LAGOA
2021

1 DADOS DO ESTUDANTE

Nome completo: Nair de Almeida Ferreira Santos.

Cidade: Campina da Lagoa

Estado: Paraná

Curso: Licenciatura em Pedagogia

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

3 TEMA DO PAP

A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil.

4 SITUAÇÃO-PROBLEMA

Na realização do estágio supervisionado na educação infantil, pude observar que as crianças se mostraram agitadas e desmotivadas, quando se encontravam limitadas às atividades rotineiras dentro de uma sala de aula com infraestrutura inadequada às suas necessidades.

Os jogos e brincadeiras são de extrema relevância no desenvolvimento integral do educando, facilitando a construção da criatividade, da autonomia e socialização da criança. Desta forma é de suma importância a criação de um projeto que envolva professores e alunos em prol de práticas educativas prazerosas e significativas.

Como o professor pode preparar e explorar diversos ambientes com o intuito de trazer significado à aprendizagem, tendo os jogos e as brincadeiras como seus aliados no processo de ensino e aprendizagem?

5 JUSTIFICATIVAS

Pessoal: Considerando que educação infantil é uma das fases escolares de maior relevância na formação do indivíduo, onde se inicia um processo de construção do conhecimento. As práticas pedagógicas desenvolvidas nesta importante fase devem proporcionar experiências lúdicas significativas, que contribuam no desenvolvimento integral do aluno.

Teórica: Trabalhar com os jogos e brincadeiras na educação infantil é uma forma de aproximar-se de um mundo de possibilidades educativas divertidas que agregam sentido ao que se ensina. Paulo Freire diz: “Que ensinar não é transferir conhecimentos,

mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (2003, p.47).

Prática: As práticas educativas tornam-se mais atrativas e menos cansativas quando envolvem atividades que proporcionam uma interação entre a turma de maneira natural e divertida.

6 OBJETIVOS

Geral: Ampliar os momentos de interação utilizando os jogos e as brincadeiras como eixo principal nas práticas pedagógicas, acrescentando significado ao processo de ensino e aprendizagem.

Específicos

- I. Estimular a curiosidade e a interação através de jogos e brincadeiras.
- II. Desenvolver atividades lúdicas que auxiliem na fixação do conteúdo estudado.
- III. Explorar outros espaços além da sala de aula.

7 REVISÃO DE LITERATURA

Os jogos e brincadeiras proporcionam uma aprendizagem significativa e prazerosa, onde a criança desenvolve suas habilidades motoras e cognitivas de maneira espontânea, contribuindo significativamente no entendimento dos conteúdos e no convívio social.

Segundo Santos (2000), ao conceituar jogos e brincadeiras, percebe-se que eles completam a ideia um do outro justificando o desenvolvimento em vários aspectos: cognitivo, motores, afetivo e social no processo educativo.

Atividades lúdicas como os jogos e brincadeiras contribuem com a formação integral do educando, fortalecendo vínculos, facilitando a assimilação dos conteúdos aplicados, apresentando o conhecimento de maneira natural e divertida.

Maluf (2009) vem nos dizer que “Acredito que através do brincar a criança prepara-se para aprender. Brincando ela aprende novos conceitos, adquire informações e tem um crescimento saudável.” (MALUF, 2009, p. 20-21).

As brincadeiras estimulam o interesse e a criatividade dos educandos, que buscam aprender colocando a imaginação em ação, explorando o tempo, o lugar e os objetos. As brincadeiras representam a liberdade de expressão, o equilíbrio entre fantasia e realidade, permitindo que a criança aproprie-se da realidade expressando seus sentimentos.

Vygotsky (1984) vem afirmar que: “Pela repetição daquilo que já conhecem, utilizam a ativação da memória, atualizam seus conhecimentos prévios ampliando-os e transformando-os por meio da criação de uma situação imaginária”. (Vygotsky, 1984, p. 97).

Ao explorar a imaginação a criança transporta-se para um mundo de fantasia, onde utiliza seus conhecimentos prévios como base para construção de novos saberes, através das brincadeiras expressam seus conhecimentos, suas alegrias e anseios. Em relação ao jogo e aprendizagem Kishimoto (2011, p. 41) afirma que:

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para o brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem.

Deste modo, o professor deve estabelecer objetivo utilizando os jogos e as brincadeiras como ferramenta para desenvolver a aprendizagem, onde a criança encontre no brincar algo além da diversão. Explorar diferentes ambientes para propor os jogos e brincadeiras também pode contribuir significativamente no processo de ensino e aprendizagem, brincadeiras no pátio da escola ao ar livre, geram aulas diferenciadas e promovem a aprendizagem efetiva, significativa e divertida.

8 ESTRATÉGIAS DE AÇÃO

Estratégia de ação 1: Estimular a curiosidade e a interação através de jogos e brincadeiras.

Promover uma roda de conversa, apresentando a proposta de se utilizar os jogos e as brincadeiras como ferramenta para promover o desenvolvimento e a aprendizagem, ou seja, aprender de maneira divertida e prazerosa.

Desta forma, Santos (2000), afirma que:

Se direcionados e conduzidos de maneira adequada, favorecem momentos de confraternização, participação e integração, aliviando o cansaço físico e mental. Proporciona aos participantes entendimentos das expressões como jogar, busca pela vitória, cooperação, aceitação da derrota e equilíbrio durante a realização das atividades, com os adversários de jogo ou companheiros. (SANTOS, 2000, p. 161).

Expor a idéia de que os jogos e as brincadeiras podem ir além de da diversão quando se deposita intencionalidade de ensino. Estimular os educandos a falarem sobre os jogos

e brincadeiras que conhecem e mais gostam, promovendo uma troca de saberes entre a turma.

Estratégia de ação 2: Desenvolver atividades lúdicas que auxiliem na fixação do conteúdo estudado.

Criar um cronograma semanal com atividades lúdicas, utilizando duas horas diárias para o desenvolvimento de brincadeiras e jogos que serão aplicados com a intencionalidade de agregar sentido aos conteúdos trabalhados. Para Maluf: “O brincar sempre foi e sempre será uma atividade espontânea e muito prazerosa, acessível a todo ser humano, de qualquer faixa etária, classe social ou condição econômica”. (MALUF, 2003, p.17).

Estratégia de ação 3: Explorar outros espaços, além da sala de aula.

Planejar atividades e preparar outros espaços, além da sala de aula, que promova o interesse e desperte a criatividade e a curiosidade dos educandos. Explorar ambientes ao ar livre, espaços envoltos pela natureza, onde as crianças possam vivenciar novas experiências em ambientes repletos de novidades.

Vigotsky 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 ela fosse maior do que ela é na realidade”. (2007, p. 122).

Neste sentido, preparar espaços repletos de novidades, proporcionam novos conhecimentos e ampliam os já alcançados, contribuindo significativamente no desenvolvimento integral do educando.

9 CRONOGRAMA

Atividade	Mês Março	Mês Abril	Mês Maio	Mês Junho
Estimular a curiosidade e a interação através dos jogos e brincadeiras.	X			
Desenvolver atividades lúdicas que auxiliem na fixação do conteúdo estudado.	X	X	X	X

Explorar outros espaços, além da sala de aula.		X	X	X
--	--	---	---	---

10 RECURSOS

Atividade	Recursos
Estimular a curiosidade e a interação através dos jogos e brincadeiras	Roda de conversa, diálogo entre educador e educandos, troca de saberes sobre a importância dos jogos e as brincadeiras.
Desenvolver atividades lúdicas que auxiliem na fixação do conteúdo estudado.	Jogos da memória, quebra-cabeça, corda, bola, giz, circuitos motores, cadeiras, lápis de cor, sulfite, garrafas pet, bambolê.
Explorar outros espaços, além da sala de aula.	Quadra esportiva, pátio escolar, jardins

11 RESULTADOS ESPERADOS

Ao trabalhar com jogos e brincadeiras na educação infantil cria-se uma aproximação relevante entre o conhecimento e a diversão, tornando as atividades prazerosas e significativas, contribuindo no desenvolvimento integral do educando. Ao propor uma roda de conversa expondo a importância dos jogos e brincadeiras, estimulando os discentes a trocarem saberes sobre o assunto, espera-se ampliar a curiosidade e a interação entre eles. Kishimoto(2005,p.37) ressalta a seguinte afirmativa: “Ao assumir a função lúdica e educativa, o brinquedo, dentro do contexto educacional assume função lúdica, porque propicia diversão, prazer e até mesmo desprazer”.

As atividades lúdicas trabalhadas com intencionalidade pedagógica são de extrema relevância no processo de ensino e aprendizagem, pois proporcionam o desenvolvimento das capacidades físicas e intelectuais do aluno. Ao realizar atividades como jogo da memória espera-se que os educandos desenvolvam habilidades de concentração, autonomia e confiança, contribuindo de maneira considerável na aproximação e fixação do conteúdo.

Explorar ambientes amplos e externos envoltos pela natureza permitem novas experiências e descobertas enriquecedoras para o pleno desenvolvimento. Ao encenar em forma teatral a história “O grande rabanete”, os alunos devem interagir entre si de forma espontânea e divertida, compreendendo a importância da união para se vencer os obstáculos.

Durante a aplicação do projeto espera-se uma significativa evolução na interação, participação e interesse dos educandos ao realizarem atividades envolvendo os jogos e as brincadeiras como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem.

ANEXO:



(Fonte: Nair de Almeida F. Santos, 2021)



(Fonte: Nair de Almeida F. Santos, 2021)

12 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FREIRE, P. PEDAGOGIA DA AUTONOMIA – **Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 1997.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar, prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.



FACULDADE
UNINA

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca: A criança o adulto e o lúdico.** Petrópolis, RJ, Vozes, 2000.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 2007.

13. LINK PARA VISUALIZAÇÃO DA APRESENTAÇÃO FINAL

<https://anchor.fm/nair-ferreira6-episodes/Projeto-de-Pap-Nair-de-Almeida-Ferreira-dos-Santos-e19j79q>