

APRENDER BRINCANDO – INVESTIDAS DA PRÁTICA EDUCACIONAL EM ESPAÇOS NÃO ESCOLARES JUNTO AO PROGRAMA INTEGRAÇÃO AABB COMUNIDADE, UMA EXPERIÊNCIA COM CRIANÇAS E JOVENS DA REDE PÚBLICA DE ENSINO DA CIDADE DE PAU DOS FERROS – RN.

JUSTIFICATIVA

O Projeto em pauta foi elaborado a partir das observações vivenciadas numa das fases do Estágio Supervisionado III, no polo da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN/CAMEAM, onde foi possível constatar que a referida instituição de ensino realiza um trabalho direcionado para as práticas educativas não escolares atendendo a crianças da rede pública de ensino. Logo a finalidade do projeto está em educar as crianças e adolescentes frequentadoras do programa, a partir de atividades envolvendo o esporte, a natação, o brincar livre, o trabalho com jogos e brincadeiras, além de momentos destinados ao estudo de temáticas, as quais tem por finalidade contribuir para a educação de todos que frequentam o programa auxiliando para uma convivência saudável em sociedade.

A instituição nos comprovou no período de observação que dispõe de um ambiente propício, com espaços amplos e equipados devidamente adequados para a realização de atividades lúdicas. Sendo este o verdadeiro propósito do programa “trabalhar a ludicidade”, esta, que permite as crianças e aos jovens entrar no mundo da fantasia e fazer uso do poder da imaginação, garantindo assim uma aprendizagem mais dinâmica, que parte do entendimento do aluno enquanto ser em constante movimento e que por isso, é considerado impossível excluir o “brincar” da sua vida educativa.

Partindo desse pressuposto surge o Projeto Aprender Brincando como parte integrante do Estágio Supervisionado III, com a finalidade de apresentar a equipe docente da AABB Comunidade propostas educativas que vão de encontro com a prática do brincar como atividade pedagógica incentivando o ato de aprender por meio de atividades lúdicas no referido espaço, considerado como não escolar.

Através do tema escolhido buscamos criar um ambiente propício para que os diagnósticos levantados em relação ao Estágio Supervisionado III fossem trabalhados de forma a alcançar a valorização dos jogos e brincadeiras, não como forma de “passar” ou “perder” tempo, mas como forma de “ganhá-lo”, uma vez, que através da ludicidade o profissional do ensino consegue desempenhar novas práticas pedagógicas, as quais garantem com maior eficiência, melhores resultados na tarefa de ensinar e aprender.

Com isso buscou-se trabalhar o valor da aprendizagem por meio do brincar enfocando a importância do papel que o profissional da educação deve desempenhar na promoção de um ensino que seja antes de tudo, o mais criativo possível, que realmente esteja comprometido com a aprendizagem dos educandos, pois o professor é o sujeito responsável por criar os espaços, disponibilizar materiais, participar das brincadeiras, enfim, fazer a mediação da construção do conhecimento.

A concretização desse trabalho se deu com a realização de campeonatos esportivos, oficinas de poesias, gincanas, concursos de paródias, desfiles, dramatizações, musicais, enfim, várias atividades educativas que foram realizadas pelas alunas estagiárias do CAMEAM/ UERN, juntamente com a equipe de profissionais da referida instituição, uma vez, que o objetivo maior era conscientizar essas crianças e jovens sobre a importância dos jogos e das brincadeiras dentro desses espaços sociais, que também são educativos, atentando para o conceito de ludicidade enquanto subsídios para a efetivação do desenvolvimento de novas práticas educativas, as quais permitem aos sujeitos a construção da autonomia.

O referido projeto fundamentou-se à luz de discussões teóricas que abordam a temática, dentre elas citamos: Os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997); KRAMER (1994); LINS (1999); NEGRINE (1994); OLIVEIRA (2000); PIAGET (1998); POURTOIS e DESMET (1999); VYGOTSKY (1995) e WAJSKOP (1995), os quais nos permitem comprovar em linhas gerais a necessidade em se trabalhar com jogos e brincadeiras, visto que estas são entendidas como forma de facilitar o desenvolvimento do processo cognitivo das crianças.

Portanto o desenvolvimento do Projeto “Aprender Brincando” almejou favorecer aos docentes e educandos novas sugestões pedagógicas, as quais buscassem relacionar a prática do brincar, com as demais tarefas realizadas nessas instâncias não formais de Educação.

OBJETIVO GERAL

- Proporcionar as crianças e jovens da instituição o contato com práticas pedagógicas, pautadas na fantasia e no prazer dos jogos e das brincadeiras nessas instâncias não formais de ensino, e destes, com o processo de aprendizagem, respeitando a faixa etária e o tempo de aprender de cada um (a).

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Trabalhar junto aos docentes a importância da ludicidade no contexto diário da escola e das atividades educacionais;
- Buscar na interação com os profissionais da AABB Comunidade desenvolver um trabalho educativo, de forma que contribua para a formação humana das crianças e jovens a quem o programa se destina atender;
- Contribuir com a visão de que, os jogos e as brincadeiras utilizados pelo professor tem finalidades pedagógicas bem definidas;
- Propor o conhecimento do brincar atrelado com o objetivo de aprendizagem;
- Trabalhar junto aos profissionais na conscientização dos jogos e das brincadeiras, enquanto meio que estimulam a criatividade e promovem atitudes de cooperação, concentração, imaginação, expressão e potencial artístico nas crianças de todas as idades;

- Despertar nas crianças e jovens do programa a capacidade de raciocínio lógico, discriminação, julgamento, análise e síntese desencadeados através dos jogos e das brincadeiras;
- Permitir a compreensão por parte dos docentes e discentes sobre a aprendizagem como prática coletiva, que se dá entre aluno/aluno e aluno/professor e que a ludicidade deve ser entendida como um dos fatores determinantes nessas relações de ensino/aprendizagem.
- Favorecer a participação dos alunos nas brincadeiras e jogos com o intuito de trabalhar nestes, o espírito de socialização e participação.

CONTEÚDOS

- Linguagem oral: desenvolvimento das representações expressivas a partir do trabalho com os jogos e brincadeiras e da contribuição destes para o sucesso do ensino e da aprendizagem;
- Artes: socialização de jogos, brinquedos e outras atividades de faz de conta que estimulam o desenvolvimento da prática pedagógica, propiciados através do trabalho com dramatizações e oficinas de poesia;
- Matemática: exercício de cálculo mental, raciocínio lógico, possibilidade e concentração, por meio das atividades que envolvem a utilização da contagem dos números;
- Expressão de habilidades que possibilitam o desenvolvimento do corpo e a mente no ato do exercício do brincar que se dará, por exemplo, através das aulas de natação e do futebol, e de outras atividades que requerem a utilização do corpo como subsídio fundamental para a prática do exercício proposto.

RECURSOS

- Livros de literatura;
- Jornal;
- Revistas;
- Cartolinas;
- Pincéis;
- Lápis de cor;
- Materiais de Multimídia:
- Bolas;
- Ternos;
- Quadras de esporte;
- Campo;
- Parques;
- Jogos didático-pedagógicos;

- Brincadeiras direcionadas/livres;
- Gincanas;
- Figurinos;
- Folha branca;
- Panfletos;
- Tesoura;
- Cola;
- Quadro branco;
- Piscina;
- BALE (Biblioteca Ambulante e Literatura nas Escolas).

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

- Apresentação e discussão de textos informativos através de material de multimídia que discutem sobre a prática do brincar como condição essencial para o desenvolvimento da aprendizagem;
- Utilização de jogos e brincadeiras com a finalidade de desenvolver o prazer pela atividade do brincar atrelada à construção do conhecimento;
- Realização de jogos e brincadeiras educativas com os alunos que podem ser utilizadas pelos educadores no cotidiano das práticas educativas de ensino nos diferentes momentos recreativos.
- Encenação de peças teatrais que favoreçam aos jovens penetrarem no mundo da fantasia e contextualizarem essas realidades com as que se encontram postas a sua volta;
- Trabalhar a Poesia de modo, que se possa explorar as suas partes bem como, despertar o prazer pelo gênero poético assim como, pelos outros gêneros textuais visto que, a leitura é uma forma de descobrir caminhos, de penetrar em outras realidades desconhecidas.
- Utilizar o esporte enquanto perspectiva coletiva conscientizando as crianças e jovens da importância do trabalho em equipe;
- Trabalhar com os jovens numa perspectiva dialógica partindo dos posicionamentos destes em relação às suas vivências, contribuindo assim, para a construção da autonomia humana.
- Possibilitar a interação das crianças e dos jovens de acordo como participação destes nas atividades propostas.

RESULTADOS OBTIDOS

O desenvolvimento do projeto proporcionou o discernimento e a conscientização nas crianças e jovens sobre o valor do brinquedo e da brincadeira individual e coletivamente, dentro ou fora das instancias educativas. Permitiu ainda aos educadores

do Programa, uma compreensão mais clarividente sobre as atividades pedagógicas envolvendo a prática do brincar e a influência desta, para uma aprendizagem mais prazerosa e significativa. Consequentemente tal experiência foi enriquecedora os alunos estagiários do curso de Pedagogia do CAMEAM/UERN, pois promoveu a aproximação destes com os espaços não formais de ensino, permitindo-lhes construir novos saberes a partir das relações entre teoria e prática e do contato com os distintos espaços de atuação do pedagogo, mediante as exigências da sociedade atual.

AValiação

O processo avaliativo se deu a partir das observações realizadas no ato das atividades propostas, relacionadas à participação dos jovens na verbalização de experiências vividas ou aprendidas no decorrer do projeto, como também na interatividade percebida durante a realização dos jogos e brincadeiras.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Secretaria de Ensino Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais** (volume de 1 a 10). Brasília, MEC/SEF, 1997.

KRAMER, Sonia. **Currículo de Educação Infantil e a Formação dos Profissionais de Creche e Pré-escola**: questões teóricas e polêmicas. In: MEC/SEF/COEDI. Por uma política de formação do Profissional da Educação Infantil. Brasília-DF, 1994.

LINS, Maria Judith Sucupira da Costa. 1999. **O direito de brincar**: desenvolvimento cognitivo e a imaginação da criança na perspectiva de Vygotsky. In: XIII CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL DA OBMEP. Paraíba. Anais do XIII Congresso Brasileiro de Educação Infantil da OBMEP. P.41-47.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de (org). **Educação infantil**: muitos olhares. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2000.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

POURTOIS & DESMET. **A educação pós-moderna**. Loyola, 1999.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WAJSKOP, Gisela. **O brincar na educação infantil**. Caderno de pesquisa, São Paulo, n. 92, p. 62-69, fev. 1999.

_____. **Brincar na Pré-escola**. 3. Ed. São Paulo: Cortez, 1995.

LUDENS, Homo; HUIZINGA, Johan. **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2007.