

O TRABALHO COM PROJETO EDUCATIVO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Adriana da Silva Lima Faria¹
Carla Auxiliadora Barreto Romão²
Claudimeire de Oliveira França³
Joyce Cruz Dias⁴
Lucimar Dias de Oliveira Gomes⁵
Simone Siqueira de Souza Rocha⁶

RESUMO: O presente artigo tem como objetivo evidenciar a importância de se trabalhar mediante projetos educativo na educação infantil, promovendo assim uma aprendizagem eficaz. O trabalho com projeto educativo na educação infantil torna-se significativo para o meio educacional, por buscar a demonstração do estudo da utilização dos projetos como meio que permite a construção de conhecimento, propiciando aos alunos uma maneira diferente de estudar os conteúdos. A metodologia foi desenvolvida por meio de uma pesquisa bibliográfica. O projeto educativo na educação infantil: uma proposta através da Metodologia Ativa – Gamificação é voltado para crianças, podendo contribuir e auxiliar de maneira efetiva o ensino e aprendizagem do aluno no estudo e de outros alunos, além de ser uma forma de envolvê-los.

Palavras-chaves: Projeto Pedagógico. Educação Infantil. Metodologia Ativa.

ABSTRACT: This article aims to highlight the importance of working through educational projects in early childhood education, thus promoting effective learning. Working with an educational project in early childhood education becomes significant for the educational environment, as it seeks to demonstrate the study of the use of projects as a means that allows the construction of knowledge, providing students with a different way of studying the contents. The methodology was developed through a literature search. The educational project in early childhood education: a proposal through the Active Methodology - Gamification is aimed at children, being able to contribute and effectively assist the teaching and learning of the student in the study and of other students, in addition to being a way to involve them.

Keywords: Pedagogical Project. Early Childhood Education. Active Methodology.

¹ Graduada em Pedagogia pelas Faculdades Integradas Mato-Grossenses de Ciências Sociais e Humanas, Especialista em Educação Infantil e Alfabetização pelas Faculdades Integradas de Várzea Grande – FIAVEC.

² Graduada em Pedagogia pela Faculdade Afirmativo, Especialista em Educação Infantil com Ênfase em Alfabetização pela Faculdade INVEST de Ciências e Tecnologia.

³ Graduada em Pedagogia pela Universidade Luterana do Brasil - ULBRA, Especialista em Educação Infantil, letramento e Anos Iniciais pela Faculdade de Tecnologia Equipe Darwin - FTED.

⁴ Graduada em Ciências Biológicas, Graduada em Pedagogia, Especialista em Educação de Jovens e Adultos – EJA, Especialista em Educação Infantil e Alfabetização.

⁵ Graduada em Pedagogia pelo Centro Universitário – UNIVAG, Especialista em Educação Infantil pela Faculdade Atitude – FAEC.

⁶ Graduada em Pedagogia pelo Centro Universitário - UNIVAG, Especialista em Educação Infantil pela Faculdade Manutenção dos Vales Gerais (INTERVALE).

1. INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta um Projeto Educativo que tem como Linha de Pesquisa: Docência - Educação Infantil, através da Metodologia Ativa - Gamificação, sua importância para o trabalho pedagógico do professor da Educação Infantil. Dentro deste tópico trata de como o desenvolvimento infantil e as Metodologias Ativas contribuem para o seu amadurecimento, ajudando-as a se tornarem adultos independentes e críticos e a compreenderem seu papel na sociedade.

Este projeto educativo oferece a gamificação a partir de recomendações para a educação infantil sobre o que é brincar, como a BNCC tem aceitado esse método, quais as melhores técnicas para desenvolvê-lo em sala de aula e quais habilidades elas trazem para os alunos.

A gamificação é uma proposta de investir em uma educação mais divertida, emocionante e interativa e é um dos métodos mais eficazes de aprendizagem ativa em que o aluno participa.

O potencial da educação é enorme, pois desenvolve habilidades socioeconômicas que afetam a aprendizagem de todos os alunos. Portanto, este trabalho oferece uma abordagem para o desenvolvimento da ludicidade em sala de aula.

2. DESENVOLVIMENTO

Para Bacich e Moran (2018), aprender em situações incertas, escrever vários textos, pedir informações, resolver problemas complexos de forma autônoma, vida diversa, formatos, trabalho em equipe, participação ativa em redes e tarefas... essencial. Por uma questão de homogeneidade, a formação de professores deve também visar a criatividade, reflexão, crítica, partilha e diversidade, como ferramentas linguísticas e culturais, estrutura ideológica, currículo, metodologia e relações educativas.

Em seu artigo intitulado: Metodologias ativas: alguns questionamentos disponível em <http://www2.eca.usp.br>, acesso em 03/11/2022, Moran diz que uma pedagogia que enfatiza a aprendizagem do aluno por meio da descoberta, indagação ou resolução de problemas, ele diz . afirma que as metodologias ativas são difundidas no ensino fundamental e superior. Além disso, para o mesmo autor, uma metodologia positiva requer

uma mudança cultural na visão de todas as escolas (ensino fundamental/médio), incluindo gestores, professores, funcionários, alunos e famílias.

Linhares; Ferreira e Reis eliminam os métodos tradicionais onde a criação de brincadeiras e brincadeiras muitas vezes aumenta o desenvolvimento das crianças, o interesse pela aprendizagem divertida e criativa dos assuntos e fragiliza a compreensão das informações pelos alunos.

Esses mesmos autores afirmam ainda que é muito importante despertar a curiosidade das crianças e praticar constantemente experiências e desafios. Ao encorajar a resolução de problemas e a resolução de hipóteses, permite que as crianças tenham novas ideias sem limites. Portanto, para uma aprendizagem significativa, as crianças devem estar interessadas e curiosas sobre o que está sendo ensinado, e os recursos devem ser usados onde elas se sintam envolvidas com o que temos.

Ainda segundo os mesmos autores, o desenvolvimento e a aprendizagem na educação infantil se dão por meio do brincar e da comunicação. A BNCC, então, fortaleceu isso ao revelar em sua estrutura que consistia em seis direitos de aprendizagem vinculados a dez habilidades centrais comuns, o chamado “direito de brincar”.

Os jogos são muitas vezes incorporados ao cotidiano dos alunos porque adquirem conhecimentos, habilidades e valores, ou estímulos externos que são úteis na aprendizagem. Com o desenvolvimento da tecnologia, o brincar na educação passou a fazer parte do cotidiano escolar. Os jogos de processo de aprendizagem usam lógica, regras e design de jogos (analógicos e/ou eletrônicos) para tornar o aprendizado mais interessante, motivador e recompensador.

Gamificação não significa transformar a sala de aula em uma grande mesa ou em um videogame moderno, é um conceito mais amplo, principalmente porque os métodos tradicionais se tornam cada vez mais problemáticos quando é possível mudar o ensino e a aprendizagem.

No entanto, o brincar é uma das estratégias mais eficazes dos chamados métodos ativos de aprendizagem e permite que os alunos participem das salas de aula e das escolas. O potencial do brincar na educação é imensurável, desenvolvendo habilidades socioeconômicas que influenciam o aprendizado.

O conteúdo teórico por si só não prende a atenção dos alunos e a taxa de retenção desse material geralmente é baixa. A gamificação é apresentada como uma proposta que possibilita que os alunos aprendam de forma mais dinâmica, rápida e fácil.

Os professores tendem a se envolver mais em situações de sala de aula regular com algum incentivo de pontuação, promovendo a competição na sala de aula. A tecnologia contribuiu muito para a popularidade deste jogo, tornando mais fácil para todos jogar e criar jogos em contexto.

E a tecnologia na escola? Tome as medidas necessárias para integrar a tecnologia de aprendizagem na vida diária de sua instituição. Antes de tudo, é necessário entender como os alunos e professores de sua escola se relacionam entre si? De qual dispositivo? Se sua intuição é criar um relacionamento real com seu público e sugerir usos significativos para o seu negócio, é importante saber qual rede social existe e quais páginas eles utilizam.

As possibilidades de uso da (TE) Tecnologia Educacional devem ser enfatizadas e sua importância incluída nas parcerias público-privadas e demais regulamentações institucionais.

Uma equipe de professores e profissionais capacitados para alcançar as melhores práticas pedagógicas, os recursos técnicos são redundantes e necessitam de capacitação. Portanto, há a necessidade de treinar treinadores na técnica.

A BNCC entende que os jogos são parte integrante da nova geração de crianças e jovens do universo. Isso é demonstrado pelo jogo que ocorre entre as competências comuns a todos os programas de educação básica e as competências específicas a eles. É importante lembrar que o uso de jogos em sala de aula deve ser planejado e implementado se a interação for para fins educacionais.

2.1. PROJETO EDUCATIVO: Metodologia Ativada - Gamificação

2.2. OBJETIVOS

2.2.1 Geral

Desenvolver a memorização de imagens e desenvolver e aprimorar inferências que criam relações entre imagens e sequências no tabuleiro. Cada jogador pode definir táticas e observações.

2.2.2 Específicos

Ensinar o conteúdo das funções, torná-los divertidos para entreter os alunos, transformá-los em jogos divertidos;

Fornecer conhecimento aprofundado do assunto;

Ajudar a memorizar os assuntos que foram vistos nas aulas.

2.3 Problematização

O uso da ludicidade no ensino ajuda a estimular diferentes habilidades dos alunos. A gamificação é essencial para uma melhor utilização da educação e aprendizagem de qualidade.

Uma das maiores diferenças ao aplicar a brincadeira à aprendizagem é que ela promove a autonomia do aluno, pois a brincadeira desempenha um papel importante nesse processo e os professores apenas ensinam informação. Outro estímulo que contribui para o seu desenvolvimento está relacionado à estimulação visual por meio da estimulação da memória. O jogo ajuda imediatamente a facilitar o aprendizado da criança do material, o que facilita o processo de assimilação, melhora seu conhecimento e por fim ajuda a se concentrar, que é um dos maiores desafios educacionais da atualidade. Essa é uma das habilidades que podem ser desenvolvidas por meio de jogos, pois a ludicidade incentiva a competição saudável e os alunos devem se concentrar em dar o próximo passo.

A gamificação e transformação do espaço de aprendizagem é um ambiente controlado que exige aprendizagem e traz emoções, o que aumenta a participação nas atividades de aprendizagem, torna a educação mais divertida, promove o desenvolvimento do aluno e melhora o sucesso acadêmico.

Este projeto de inclui ferramentas dinâmicas de jogo para a implementação das medidas que destacam as principais questões e objetivos da meta a atingir, bem como critérios de monitorização e avaliação dirigidos ao público.

Portanto, este projeto educativo deve começar pela leitura da própria escola e pela identificação das necessidades e oportunidades da escola, bem como pela interação do diagnóstico da aprendizagem atípica e da situação escolar.

2.4 Método

A metodologia de desenvolvimento deste projeto educacional consisti em quatro tablets que acompanham a escola, que os alunos fazem par utilizando os jogos instalados

nos tablets e as crianças utilizam o jogo. O resto da turma observa o progresso do jogo até a hora de jogar.

2.5 Cronograma

Etapas do Projeto	Período
1. Planejamento	3 dias
2. Execução	7 dias
3. Avaliação	2 dias

2.6 Recursos

Os recursos essenciais a serem utilizados na metodologia de ensino Gamificação serão: *Tablet* e Jogo da memória, disponível em: Jogos – Brinquedoteca – Grupo Faveni disponível em <https://brinquedoteca.grupofaveni.com.br>. Acesso em 03/11/2022.

2.7. AVALIAÇÃO

As propostas de avaliação priorizam o processo de desenvolvimento de seus métodos de ensino por meio da observação e compreensão de jogos de memória.

1858

Então entenda e siga as regras do jogo, identifique e combine as partes idênticas, identifique algumas escrituras, combine as figuras com as escrituras e desenvolva seu raciocínio lógico.

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.) **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática** [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2018.

LINHARES, Bruna; FERREIRA, Iorlete Lima; REIS, Luciana Salazar dos. **Metodologia ativa do ensino da matemática na educação infantil**. Disponível em <http://www.pesquisaemfoco.periodikos.com.br>. Acesso em 03/11/2022.