



CENTRO UNIVERSITÁRIO ESTÁCIO-FIB
CURSO DE PEDAGOGIA

REJANE BATISTA COSTA FLACH

**OS PROJETOS DE APRENDIZAGEM COMO FERRAMENTA
INOVADORA PARA O TRABALHO PEDAGÓGICO NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Salvador – Bahia

2016

**OS PROJETOS DE APRENDIZAGEM COMO FERRAMENTA
INOVADORA PARA O TRABALHO PEDAGÓGICO NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

REJANE BATISTA COSTA FLACH

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a

– Orientadora

Prof.^a

Prof.^a

OS PROJETOS DE APRENDIZAGEM COMO FERRAMENTA INOVADORA PARA O TRABALHO PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Rejane Batista Costa Flach^{1*}

RESUMO

Este trabalho busca apresentar os Projetos de Aprendizagem como ferramenta didática capaz de organizar as atividades escolares, por ofertar um conjunto de estruturas que contemplam quatro fases que contribuem para a superação de modelos tradicionais de ensino: intenção, planejamento; execução e avaliação. Elaboradas para ajudar o professor, reforçando continuamente a construção de conhecimento e o desenvolvimento humano. Os Projetos de Aprendizagem como ferramenta didática na educação infantil permitem que os professores trabalhem com os temas transversais de forma interdisciplinar utilizando estratégias de trabalho em prol da sociedade e das causas coletivas, estimulando as crianças a interagir com as problemáticas sociais, com o compromisso educacional voltado para a formação do cidadão, autônomo, crítico e preparado para o mercado de trabalho. A metodologia utilizada envolveu o diálogo entre as bibliografias, a partir de leituras de autores que abordam o tema em questão. Como ferramenta didática os projetos de aprendizagem se apresentam com o objetivo de responder os questionamentos e curiosidades dos alunos, propondo uma nova pedagogia, que permite o novo modelo de organização das atividades educacionais.

Palavras-Chave: projetos de aprendizagem, práticas pedagógicas, educação infantil.

* Graduanda do curso de Pedagogia do Centro Universitário Estácio – FIB da Bahia.

INTRODUÇÃO

Atualmente nos deparamos com uma proposta de educação inovadora, a “educação para o século XXI” exigindo que o professor prepare os seus alunos para viver e atuar na sociedade, ou seja, despertar e formar competências específicas que os ajudem a lidar com novas situações. Em uma sociedade globalizada a escola se torna um ambiente que deve propor aos seus alunos vivência e transformações em todas as áreas de conhecimento. Segundo Moura e Eduardo Barbosa (2013, p.21). “O chamado capital intelectual das organizações é um valor que se constrói mediante ações educativas...” Nessa perspectiva de educar para viver em sociedade, surgem os Projetos de Aprendizagem como ferramenta de auxílio que utiliza diversas possibilidades e flexibilidade de planejamento para o trabalho docente. É um instrumento que deve ser utilizado para organizar as problemáticas escolares desenvolvidas após a inserção da globalização e da informatização dos conhecimentos.

Neste momento podemos destacar as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) como um dos desafios impostos no século XXI aos educadores, exigindo que os mesmos tenham habilidades para realizar o planejamento de atividades que promovam uma nova forma de relacionamento entre as pessoas, produzindo um movimento na forma de pensar das relações sociais.

Quando nos referimos aos Projetos de Aprendizagem, estamos falando de uma modalidade de planejamento de atividades inovadoras, que estão diretamente relacionadas à resolução de um problema. Esse planejamento deve estar alinhado com os conteúdos e as metodologias utilizados na instituição, respeitando o contexto social e a cultura do local onde será executado. Os projetos de aprendizagem quebram um paradigma de que na sala de aula só devemos realizar trabalhos previstos nos cronogramas curriculares, sendo instrumento indispensável nas instituições que utilizam metodologia de projetos como pressuposto para promover o conhecimento significativo e tratar os temas de interesses sociais.

Os Projetos de Aprendizagem como Ferramenta Inovadora para o Trabalho Pedagógico Na Educação, compreendem os projetos como uma forma inovadora de trabalho, que utiliza ferramentas com diversas

possibilidades e flexibilidade de planejamento, sendo instrumento indispensável nas instituições que procuram garantir a efetiva qualidade nas ações educativas.

Mas, a final, quais as contribuições dos projetos de aprendizagem como ferramenta de promoção da aprendizagem na educação infantil?

O objetivo geral do trabalho é apresentar os Projetos de Aprendizagem como ferramenta didática na educação infantil.

A fim de realizar este objetivo, foram indicados os seguintes objetivos específicos: levantar e analisar os conceitos de projetos de aprendizagem; referir sobre as tipologias dos projetos educacionais; e citar os projetos de aprendizagem como subsídio para organização dos trabalhos escolares.

A metodologia utilizada foi a bibliográfica, considerando que para, Bervian e da Silva (2007, p.61), a pesquisa bibliográfica “constitui o procedimento básico para os estudos monográficos, pelos quais se busca o domínio do estado da arte sobre determinado tema.”

Este artigo apresenta a seguinte estrutura: (1) Introdução; (2) Um Breve Histórico dos Projetos; (3) Tipologia de Projeto; (4) Projetos de Trabalho ou de Aprendizagem; (5) Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil e por fim as (6) Considerações Finais.

2. UM BREVE HISTÓRICO DOS PROJETOS

Historicamente os projetos iniciaram como disciplina no campo da Administração de Empresas na década de 1960 através das explorações e pesquisas espaciais, e passaram a ser utilizados como método ou técnicas de gestão nas áreas de desenvolvimento de sistemas, engenharia e desenvolvimento de novos produtos, e logo surgiram diferentes modelos de projeto que contemplam as necessidades de diversas áreas, incluindo as ciências sociais e humanas.

Na área educacional, os primeiros grandes projetos de ensino, destinados a produzir novos recursos didáticos, novos métodos, inovando conteúdos curriculares, foram desenvolvidos nas décadas de 1950 e 1960. Dentre vários sesses projetos destacam-se o PSSC – Physical Science Study, e o BSCS – Biologia Science Curriculum Study. (MOURA; BARBOSA, 2006, p. 17).

Estes projetos chegaram ao Brasil em 1960, trazendo revolução nas diversas áreas do conhecimento científico, possibilitando o surgimento e adoção de novas linhas de trabalho. No contexto educacional encontramos uma diversidade de aplicações de projetos com características variadas e com muitas definições, e estão distribuídos em todas as organizações que utilizam o sistema educativo com a finalidade de produzir cultura de novos comportamentos mediante a um determinado problema.

Ao construir um projeto de aprendizagem é necessária a identificação dos processos que demandam valores e habilidades para a construção da formação humana e as dificuldades de origem cultural, porque trata-se de ações que requerem medidas de avaliações dos resultados.

A avaliação é feita através de análise de atividades realizadas durante a aplicação do projeto, considerando a eficácia dos resultados alcançados através de indicadores de desempenho. Os indicadores são medidores e instrumentos de medição, temos como exemplo de indicador o Índice de Desenvolvimento Humano (IDH), neste caso é a estatística “indicador” que determina o desenvolvimento de uma população.

Para alcançar um excelente resultado dos projetos, é indispensável a qualidade da apresentação, a clareza na linguagem, a qualificação da equipe e a metodologia utilizada.

Um dos grandes desafios das escolas é consolidar o projeto pedagógico que estabeleça os princípios ético-políticos que existem na nas atividades de rotina, visando o desenvolvimento curricular, e desenvolvendo o aprendizado dos alunos e fortalecendo a prática educativa da escola.

Os projetos devem apresentar propostas que contemplem a comunidade escolar, com ações em áreas distintas do conhecimento, que busquem uma educação plural, democrática de qualidade, voltada para o social e para a superação da desigualdade. Os proponentes devem ter clareza em todas as ações apresentadas, para que os objetivos e metas sejam alcançados, o projeto não pode perder de vista o fortalecimento das ações já existentes, considerando a melhoria das competências e habilidades de leitura e escrita e os processos criativos.

3. TIPOLOGIA DE PROJETO

Segundo Moura e Eduardo Barbosa (2013, p.25-27), as tipologias de projeto podem ser classificadas em cinco nomenclaturas, estes projetos são encontrados nos ambientes educacionais para auxiliar o docente nas atividades que precisam de intervenção a partir das necessidades surgidas nas instituições.

- I. Projetos de intervenção: São projetos desenvolvidos no âmbito de contextos ou organizações, com vistas a promover uma intervenção, visando a introdução de modificações na estrutura e/ou na dinâmica;
- II. Projetos de pesquisa: São projetos que têm como principal finalidade a obtenção de conhecimentos sobre determinado problema, questão ou assunto, com garantia de verificação experimental;
- III. Projetos de desenvolvimento (ou de produto): São projetos que ocorrem no âmbito de uma organização com a finalidade de produção de novos serviços, atividades ou “produtos”;
- IV. Projetos de ensino: São projetos elaborados dentro de uma (ou mais) disciplina(s) ou conteúdo(s) curricular(es), dirigidos à melhoria do processo ensino-aprendizagem;
- V. Projetos de trabalho (ou de aprendizagem): São projetos desenvolvidos por alunos em uma (ou mais) disciplina(s) ou conteúdo(s) curricular(es), no contexto escolar, sob orientação de professor, e têm por objetivo a aprendizagem de conceitos e desenvolvimento de competências e habilidades específicas. Esses projetos são conduzidos de acordo com uma metodologia denominada Metodologia de Projetos, ou Pedagogia de Projetos.

A classificação dos projetos educacionais acima referidos, são necessárias para que sejam planejadas e desenvolvidas atividades gerenciáveis nas instituições, permitindo a organização dos trabalhos de acordo com a metodologia utilizada escolhida, flexibilizando a atuação do professor nas series iniciais da educação infantil.

4. PROJETOS DE TRABALHO OU DE APRENDIZAGEM

A função primordial dos projetos no âmbito educacional é promover uma intervenção no planejamento do currículo regular de ensino, para que sejam desenvolvidas ações que viabilizam a solução de um problema pontual. De acordo com Moura e Eduardo Barbosa:

Os projetos de aprendizagem são desenvolvidos por alunos em uma ou mais disciplinas ou conteúdos curriculares, no contexto escolar, sob orientação de professor, e têm por objetivo a aprendizagem de conceitos e desenvolvimento de competências e habilidades específicas. (MOURA, BARBOSA, E. 2013, p.26)

Os projetos de aprendizagem ou de trabalho, se diferenciam dos planos de ensino por ser desenvolvido pelos alunos, sempre orientados pelos professores. As atividades desenvolvidas no projeto devem estar atreladas às necessidades dos alunos e as tarefas do cotidiano escolar, no intuito de ensinar a criança a entender o contexto que está inserido. Os projetos possuem elementos que perpassam todas as formas de organização escolar e pelas práticas dos professores, possibilitando a aprendizagem e articulando a política de formação do cidadão a partir do planejamento estratégico que muda de acordo com a necessidade das disciplinas, buscando responder os argumentos dos alunos. As ações previstas nos projetos de aprendizagem devem orientar os alunos a buscar a resposta dos seus questionamentos. (MOURA, BARBOSA, E. 2013, p.223).

Projetos de aprendizagem é uma prática pedagógica que concebe a educação que envolve o aluno, o professor, as tecnologias disponíveis, a escola e seu entorno e todas as interações que se estabelecem nesse ambiente, denominado ambiente de aprendizagem. Tudo isso implica um processo de investigação, representação, reflexão, descoberta e construção do conhecimento, no qual as mídias a utilizar são selecionadas segundo os objetivos da atividade. No entanto, caso o professor não conheça as características, as potencialidades e as limitações das tecnologias mídias, ele poderá desperdiçar a oportunidade de favorecer um desenvolvimento mais poderoso do aluno. (ALMEIDA, 2005, p. 43)

Para atender os parâmetros curriculares que orientam ensinar, focando um novo contexto, os professores devem entender a cultura digital como um

recurso que viabiliza ao aluno construir o conhecimento através da interação com os elementos digitais e com as pessoas. Os professores devem utilizar as TICs para estimular o desenvolvimento do aluno pressupondo o acesso a informação em uma rede que funciona em tempo real de forma dinâmica, através de várias tecnologias que podem ser utilizadas para fins educacionais. Assim o projeto deve utilizar a informática como meio de comunicação, de forma prazerosa e dinâmica, se atendo as novidades tecnológicas que estão presentes na sociedade globalizada.

Trabalhar com projetos possibilita ao professor a oportunidade de enriquecer as suas atividades, pois é uma oportunidade de trabalhar com planejamento flexível e inovador, que requer do profissional uma série de habilidades e competências, para que possa planejar e executar todas as ações previstas, assegurando o desenvolvimento da aprendizagem dos educandos. Ainda segundo o mesmo autor, todas as experiências do professor e sua formação contínua, interferem diretamente de forma positiva no seu desempenho em sala de aula, pois permite que o educador possa ter uma visão ampla do seu trabalho e possa avaliar a sua prática, com o objetivo de analisar e melhorar o seu desempenho em sala aula.

É importante esclarecer que os projetos não são feitos apenas pelos professores e aluno; estes necessitam de outros recursos, como: humanos, materiais e estrutura física, a fim de garantir que todas as atividades previstas possam acontecer, e a organização dos recursos a serem utilizados dependem diretamente da metodologia escolhida para trabalhar com o projeto, e da didática a ser utilizada pela instituição.

De acordo com, Moura e Barbosa, E. (2013, p.40), o modelo de gestão PMI – Project Project Management Institute (Instituto de Gerenciamento de Projetos), é o mais completo e abrangente, sendo indicado por abranger nove áreas do conhecimento.

Segundo o mencionado autor, nove áreas de conhecimento relevantes para a Gestão de Projeto são:

ÁREA DE GESTÃO	PROCESSOS DESENVOLVIDOS
Integração	Apresenta os processos necessários para assegurar que os elementos envolvidos no projeto sejam adequadamente coordenados.
Escopo	Apresenta os processos necessários para assegurar que o projeto contemple o trabalho requerido, e para completar o projeto com sucesso
Tempo	Apresenta os procedimentos necessários para assegurar que o projeto termine dentro do prazo previsto.
Custo	Apresenta os procedimentos necessários para assegurar que o projeto seja concluído dentro do orçamento previsto.
Qualidade	Apresenta os procedimentos necessários para assegurar que as necessidades que originaram o desenvolvimento do projeto serão satisfeitas.
Recursos Humanos	Apresenta os procedimentos necessários para proporcionar a melhor utilização das pessoas envolvidas no projeto.
Comunicações	Apresenta os procedimentos necessários para assegurar que a geração, captura, distribuição, armazenamento e apresentação das informações do projeto sejam feitos de forma adequada e no tempo certo.
Riscos	Apresenta os procedimentos que dizem respeito à identificação, análise e resposta aos riscos do projeto.
Aquisições	Apresenta os procedimentos necessários para a aquisição de bens e serviços fora da organização que desenvolve o projeto.

QUADRO 1 – ÁREAS GERENCIADAS PELO MODELO PMI
FONTE: MOURA E EDUARDO BARBOSA, 2013 P.40

Com a organização dos projetos os gerenciamentos referenciados na fig. 1, possibilitam o controle e a correção dos planejamentos otimizando as tarefas e desenvolvendo intervenções e ajustes, garantindo o cumprimento das atividades previstas, pois, cada projeto tem um ciclo e um tempo de vida.

5. APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO INFANTIL

De acordo com as teorias de Jean Piaget, a aprendizagem infantil está diretamente associada ao desenvolvimento cognitivo dos indivíduos, buscando explicar como o sujeito desenvolve a capacidade de pensar e como se aprende e desenvolve a lógica de raciocínio. Através de uma pesquisa sobre a epistemologia genética, o biólogo explica que os seres humanos criam, têm habilidade de se adaptar as novas situações para interagir com o meio que está inserido. Piaget entende que a criança tem uma lógica mental que se diferencia qualitativamente, evoluindo a capacidade de construir um raciocínio concreto em virtude das “oportunidades que o ambiente lhe possibilita”. Nesse sentido entendemos que quanto mais interações a criança participar, ela terá condições de ampliar sua capacidade de se manifestar cognitivamente e afetivamente e constrói uma ideia de realidade que se aproxima de uma lógica adulta, buscando o equilíbrio e a adaptação entre o sujeito e o meio em que vive. (PIAGET 1978, *apud* DAVIS, 1993, p. 36-46).

A Educação Infantil no Brasil contempla crianças de 0 a 5 anos, atendida em creches e pré-escolas, e o seu currículo trata de duas funções sócio-política e pedagógica. De acordo com a Lei de Diretrizes para a Educação Nacional, 9.394/96, (BRASIL,1996) em seu artigo 22, “A educação básica tem por finalidades desenvolver o educando, assegurar-lhe a formação comum indispensável para o exercício da cidadania e fornecer-lhe meios para progredir no trabalho e em estudos posteriores” (BRASIL,1996).

Nessa perspectiva a educação tem a importante função de formar o cidadão a partir da primeira infância, deixando de ser assistencialista e passando a tratar a criança como ser integrante da sociedade, respeitando o desenvolvimento integral da criança e a escola passa a ser um estabelecimento não formal que cuida e educa.

A LDB nº 9.394/96 estabelece ainda em seu Artigo 29 que a educação infantil se constitui na primeira etapa da educação básica e tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos.

Dessa forma o Estado passa a entender a educação infantil com a função de complementar as ações da família, em uma perspectiva de desenvolvimento pedagógico, atendendo aos desenvolvimentos físicos, intelectuais, cognitivos e

afetivos. Assim as crianças passam a se desenvolver através da integração e da sociabilidade com amigos e professores.

A proposta da educação promove a aprendizagem e a construção do conhecimento, através de um conjunto de ações que trabalham a interdisciplinaridade nas disciplinas do currículo formal. O planejamento pautado nas ações de ensino com o compromisso de trabalhar o desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil, deve organizar um currículo significativo que considera os conhecimentos prévios da criança as suas vivências.

Segundo Vasconcellos, (2002, p.98-99). O currículo da escola traz uma série de atividades planejadas e organizadas pelo Projeto Político Pedagógico (PPP), que na educação infantil deve trabalhar as teorias sempre atreladas ao contexto social para melhor entendimento e assimilação. Em um currículo de ensino regular temos que seguir uma forma de educação que separa os temas a serem trabalhados através de disciplinas que tem como objetivo ensinar os conteúdos tradicionais separados por matéria e áreas específicas do conhecimento, e para trabalhar os temas relevantes para a sociedade podemos utilizar uma ferramenta que ajuda o professor a trabalhar com assuntos pertinentes os interesses específicos ou coletivos da comunidade escolar.

Segundo Carmen Guerreiro (2012), em dezembro de 2009, foram fixadas as novas diretrizes para a educação infantil. Seguiram-se a isso, em julho de 2010, as diretrizes para a Educação Básica e, em dezembro do mesmo ano, para o ensino fundamental. Por último, em maio de 2011, ficaram prontas as diretrizes curriculares para o ensino médio. Com isso, a educação brasileira de fato entrou no século XXI, pois se amparava ainda na LDB e nos PCNs, documentos de 1996 e 1997. Os novos documentos não são revolucionários, mas estão atualizados e contextualizados em uma realidade - educacional, econômica, social e mundial - totalmente diferente de 15 anos atrás, quando ainda se observava o surgimento da internet e o país completava apenas uma década de democracia. A partir de então, a educação registrou desde pequenas transformações, como a inclusão do ensino de espanhol e história e cultura afro-brasileira e africana, até grandes mudanças, a exemplo do ensino fundamental de nove anos. Tudo isso está presente nos novos documentos. Sua legitimidade está no processo de construção democrático, que envolveu

diretamente entes das mais diversas esferas da sociedade, como o Conselho Nacional de Secretários de Educação (Consed), a União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação (Undime), a Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação (Anped), além de professores, pesquisadores, dirigentes municipais e estaduais de ensino, bem como representantes de escolas privadas.

A educação básica no Brasil está dividida em cinco habilidades de pensamento que é chamado de "Aprendizagem ao longo do currículo nacional" que utiliza perguntas-chave, que mediadas pelo professor serve para desenvolver habilidades de pensamento, e devem ser trabalhadas de forma e que considere as indagações e a reflexão dos educandos, conduzindo-os ao desenvolvimento das habilidades de aprendizagens significativas.

O Conselho Nacional de Educação (CNE) elaborou as diretrizes curriculares atualizadas para todas as etapas da Educação Básica da educação infantil ao ensino médio, entre dezembro de 2009 e maio de 2011, Essas diretrizes foram homologadas pelo MEC com o objetivo de atualizar a Lei de Diretrizes e Bases (LDB) de 1996 e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) de 1997, são orientações gerais denominadas de "expectativas de aprendizagem" para que as escolas, redes e sistemas de ensino elaborem os seus currículos que contemple, uma relação de conhecimentos que os jovens deverão saber após o encerramento de cada série ou ciclo junto às condições necessárias para que essa aprendizagem aconteça.

De acordo com Anitra Vickery (2016), a educação básica no Brasil está dividida em cinco habilidades de pensamento que estabelece um segmento intitulado "Aprendizagem ao longo do currículo nacional" que utiliza perguntas-chave, que mediadas pelo professor serve para desenvolver habilidades de pensamento e concentração, e devem ser aplicadas de forma que desperte o aluno para a construção de conhecimento.

1. **Habilidades de processamento de informações:** capacita os alunos a classificar, sequenciar comparar e analisar;

2. **Habilidades de raciocínio:** capacita o aluno para apresentar opiniões e ações, fazer julgamentos e deduções;
3. **Habilidades de indagações:** capacita os alunos a questionar, definir problemas, prever resultados e antecipar consequências;
4. **Habilidades de pensamento criativo:** permitem os alunos a gerar, ampliar as ideias e sugerir hipóteses;
5. **Habilidades de avaliação:** capacita o aluno a desenvolver critérios de julgamento e de valor do que fazem, ouvem ou leem.

As habilidades de raciocínio ou questionamentos podem ser ensinadas por meio de modelagem, e se as habilidades forem praticadas suficientemente, elas se tornam parte de um "KIT de ferramentas para o pensamento" que ajuda a criança a entender o mundo. (VICKERY, 2016, p.06-07), todas as estruturas que foram implantadas no PNE 2009, formam o programa que visa desenvolver as habilidades de pensamento, por possuir objetivos e características que possibilitam a aprendizagem necessárias para as crianças do século XXI.

Os projetos de aprendizagem contribuem de forma didática nas tarefas realizadas nas series iniciais da educação, dando subsídios para o trabalho com os temas relevantes da sociedade e com as situações reais, dando significado aos temas do currículo tradicional e as experiências que as crianças levarão como referência por toda a vida, e que os ensinem a trabalhar coletivamente de forma interdisciplinar.

A interdisciplinaridade não tem o objetivo de anular ou fragmentar as disciplinas do currículo regular de ensino, mas propõe uma relação harmônica de ligação dos conteúdos, integrando as disciplinas, formando um ciclo de ligação dos conteúdos com várias disciplinas de maneira a atingir um conhecimento além das disciplinas. Na interdisciplinaridade escolar, as noções, finalidades habilidades e técnicas visam favorecer sobretudo o processo de aprendizagem, respeitando os saberes dos alunos e sua integração. (FAZENDA, Ivani. 2008, p.21).

De acordo com, Fazenda (2008), a utilização da interdisciplinaridade como ferramenta de apoio didático, requer dos professores o conhecimento; não só dos teóricos aprendidos durante a sua formação no curso de pedagogia, mas também o desejo de continuar o ciclo de capacitações através da formação continuada. Despertando para o trabalho docente voltado para a valorização das experiências, a reflexão da prática pedagógica, e facilitando a compreensão da necessidade de vinculação das suas atividades às necessidades dos alunos com foco no desenvolvimento integral do educando.

5.1 AMBIENTE DE APRENDIZAGEM

Com tantas diversidades e metodologias para trabalhar com as atividades interdisciplinares e as exigências de habilidades ao professor que atua com alunos da educação infantil, somos levados a refletir sobre a questão: Qual seria o ambiente que oferece a estrutura correta para a realização dessas ações que se propõem a desenvolver a inteligência de forma inovadora e abrangente?

De acordo com Araújo, (2014), os espaços escolares encontram um caminho possível para trabalhar os projetos de aprendizagem quando busca estratégias e matérias para a construção do conhecimento. A equipe pedagógica que realiza o planejamento das atividades de aprendizagem para a educação infantil, deve criar ambientes e situações pensados de forma estratégicas, com a finalidade de favorecer os espaços desafiadores e que causem inquietações de pensamento, despertando para a vontade de aprender por meio da interação da criança com o ambiente que ofereça oportunidades de influências positivas. Lembrando que os espaços de educação não devem ser restritos as salas de aula, porque a aprendizagem não está apenas nos ambientes fechados, a educação também acontece ao ar livre e nas comunidades.

Segundo Vickery, (2016). O ambiente que incentiva o desenvolvimento das habilidades de pensamento deve ser: solidário, flexível, e forneça uma série de recursos e tarefas, mapas, exposições e jornais.

Para trabalhar o mesmo tema em várias disciplinas de forma abrangente, os "projetos de aprendizagem" surgem como uma ferramenta didática que tem

o propósito de auxiliar os professores nas organizações das atividades interdisciplinares, integrando os conteúdos de forma organizada, estruturando e possibilitando abordar o mesmo assunto em várias disciplinas.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os projetos de aprendizagem são de fundamental importância para as instituições pois, contribuem para a melhoria das atividades escolares, auxiliam alunos e professores a desenvolver ações sistematizadas, pautadas em elementos básicos de gestão e controle e metodologias que contemplam várias áreas do sistema educacional tendo como finalidade o desenvolvimento humano, a construção do conhecimento. Como ferramenta didática os projetos de aprendizagem se apresentam com o objetivo de responder os questionamentos e curiosidades dos alunos, propondo uma nova pedagogia, que permite o novo modelo de organização escolar.

A opção de trabalhar de forma democrática fazendo do diálogo um elo que conduz o aluno ao pensamento criativo, tornando os projetos de aprendizagem um modelo de ação que conduz a participação nas diferentes áreas do conhecimento utilizando, diversas linguagens, adequando os temas trabalhados no currículo formal de ensino ao atual contexto social, que têm como pressuposto a formação do indivíduo autônomo capaz de transformar a realidade a partir construção de pensamento crítico, através da aprendizagem significativa baseada na valorização das experiência e da vida em sociedade.

A função da escola nesse contexto é fazer com o que seus alunos estejam motivados a participar das questões que fortaleçam o comportamento solidário, ensinado as crianças a perceberem a agirem e pensarem sobre os problemas globais, considerando que os projetos de aprendizagem são desenvolvidos pelos alunos com mediação dos professores, por isso se diferenciam dos demais projetos educacionais. Oportuniza ainda a continuidade no processo formativo, uma vez que utiliza métodos que fomentam a prática de um planejamento das atividades didático-pedagógicas, que devem reconhecer e valorizar o conhecimento prévio da criança, suas vivências e o contexto social em que está inserida.

7. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de, José Manuel Moran. **Salto para o Futuro**. Brasília: Ministério da Educação 2005.

BRASIL. Senado Federal. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional: nº 9394/96**. Brasília: 1996.

CERVO, A. L.; BERVIAN, P. A.; SILVA, R. **Metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007. Disponível em: <http://www.fio.edu.br/manualtcc/co/7_Material_ou_Metodos.html> Acesso em 01 de junho de 2016.

DAVIS, Claudia e Oliveira Z. **Psicologia na Educação**. São Paulo: Cortez, 1993. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=EnRIAQDN2go>> Acesso em 15 de maio de 2016.

FAZENDA, Ivani (org.) **O Que é interdisciplinaridade?** São Paulo: Cortez, 2008.

Guerreiro, Carmem. Revista educação. **A busca pelo currículo**. Ind edição 180. Abril de 2012. Disponível em: <<http://revistaeducacao.uol.com.br/textos/180/artigo255086-1.asp>> Acesso em 17 de maio de 2016.

MOURA, D. G. e Barbosa, E.f. **Trabalhando com projetos: planejamento e gestão de projetos educacionais** Petrópolis: Vozes, 2013.

Ulisses f. Araújo - **Temas transversais, pedagogia de projetos e mudanças na educação**, São Paulo: SUMMUS, 1ª ed., 2014.

VASCONCELLOS, Celso dos Santos. Planejamento: Projeto de ensino aprendizagem e projeto político-pedagógico. São Paulo: Libertad, 2002.

VICKERY, Anitra. et al. **Aprendizagem ativa nos anos iniciais do ensino fundamental**. Porto Alegre: Penso, 2016.