

FACULDADE UNINA

DAIANA PANHO

**PROJETO DE APLICAÇÃO  
O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO POR MEIO DAS BRINCADEIRAS**

**Orientação: Sandra Mara de Lara**

**Coorientação: Aline Pereira Da Silva Kovacz**

## 1 DADOS DO ESTUDANTE

**Nome completo:** Daiana Panho

**Cidade:** Catanduvas

**Estado:** Paraná

**Curso:** Pedagogia

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

## 3 TEMA DO PAP

O Lúdico no Processo de Alfabetização por meio das brincadeiras

## 4 SITUAÇÃO-PROBLEMA

A educação encontra-se em um momento delicado, no qual os alunos vêm para rede de ensino com um conhecimento de mundo vasto, devido ao fácil acesso as informações por meio das mídias, aula expositivas já não são tão adequadas e os professores precisam encontrar meio para apresentar os conteúdos de modo mais incrementado para que assim consiga tornar aquele conteúdo mais atrativo para o aluno, facilitando assim o processo de ensino-aprendizagem.

## 5 JUSTIFICATIVAS

**Pessoal:** A ludicidade por meio das brincadeiras torna a alfabetização mais atrativa, trazendo como resultado uma assimilação mais eficaz na fixação do conhecimento proposto.

**Teórica:** É de extrema importância que os professores trabalhem de forma lúdica com os alunos da alfabetização, “pois favorece o desenvolvimento afetivo, cognitivo, imaginário, familiar e social da criança.” (OLIVEIRA, SILVA, 2018).

**Prática:** Contudo se é preciso trabalhar com o intuito de abranger a criança como um todo, a ludicidade tem essa capacidade de formar um cidadão de modo integral.

**Geral:** Compreender a importância da ludicidade no processo de alfabetização.

**Específicos:**

- I. Conhecer a função da ludicidade por meio da brincadeira na alfabetização.
- II. Verificar a importância da brincadeira na alfabetização.
- III. Detectar as possibilidades de brincadeiras na alfabetização.

## 7 REVISÃO DE LITERATURA

O lúdico é capaz de reinventar o fazer pedagógico no processo de alfabetização. Tornando possível o brincar juntamente com realizar tarefas em um processo prazeroso na aprendizagem, possibilitando a criança a participação, por meio interação com os colegas, professor e atividades. A ludicidade traz com sigo a socialização e a comunicação na alfabetização tornando-a mais prazerosa e enriquecedora.

Ensinar por meio do lúdico é buscar formar a criança como um todo, é proporcionar a ela o fazer, o participar da aprendizagem, por meio das próprias descobertas do mundo e de si mesma. Apud Farias e Santana(2017), (RAU 2007, p. 35) “É necessário entender que a utilização do lúdico como recurso pedagógico na sala de aula pode aparecer como um caminho possível para ir ao encontro da formação integral das crianças e do atendimento de suas necessidades”.

O lúdico na Alfabetização, faz com que os aluno estejam motivados a aprender, sendo um facilitador também para o professor ao pensar em suas aulas. “O lúdico nesse ponto de vista é considerado como importante fator no processo ensino/aprendizagem, devido ao fato de que proporciona maior prazer na realização das atividades, onde os alunos aprendem por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras.” OLIVEIRA E QUEIROZ (2020).

SHIROIWA (2021), reporta-nos a importante visão de perceber a criança, não como uma tabua rasa, mais sim, como aquele sujeito que vêm com uma série de conhecimento de mundo e demais saberes, onde se faz necessário “ações que contemplem acolhimento, adaptação e a socialização dos alunos. Dessa forma, torna-se

necessário “valorizar situações lúdicas de aprendizagem [...] para articular com as experiências vivenciadas na Educação Infantil” (BRASIL, 2017, p. 57). ”

De acordo com Silva e Oliveira (2005) apud “Segundo estudos desenvolvidos por Kishimoto (2003,p.78), constatou-se que a presença de momentos lúdicos na vida escolar da criança leva-a a grandes descobertas, ao crescimento e ao desenvolvimento cognitivo, à construção de julgamentos ético-morais, ao aprendizado de fazer escolhas.” As descobertas fazem parte do cotidiano da criança que leva-a a evoluir constantemente na aprendizagem, contudo o lúdico têm seu papel fundamental neste processo.

## **8 ESTRATÉGIAS DE AÇÃO**

**Estratégia de ação 1:** Conhecer a função da ludicidade por meio da brincadeira na alfabetização.

Nesta etapa, buscar-se-a aplicar brincadeiras como amarelinha com letras ou sílabas, demonstrando que por meio da ludicidade é possível desenvolver noções de equilíbrio; onde a criança ao pular com um pé só busca conseguir o equilíbrio, atingir uma posição estável depois dos superar dificuldades de se manter parado após sobressaltos sendo este um processo básico, no qual demonstra se a criança está pronta para ser alfabetizada ou se necessita de mais intervenções. A criança aprendera também com está brincadeira noções de formas, ou se depararem com o espaço as quais terão que posicionarem, contudo por meio do ludico o processo de alfabetização acontece de modo natural e prazeroso, assim afirma Farias e Santana (2017).

**Estratégia de ação 2:** Verificar a importância da brincadeira na alfabetização.

Após reconhecer a função da ludicidade, realizada na etapa anterior, a criança irá em cada sobressalto irá mencionar a letra ou até mesmo a sílaba de “casa” da amarelinha, conforme o desenvolvimento de cada criança, conforme seu grau de maturidade e desenvolvimento, buscarei demonstrar como a ludicidade na alfabetização facilita o processo de construção da leitura e da escrita sendo utilizado como auxílio valioso na alfabetização, além de contribuir para melhor interação entre as crianças, a concentração, pois, oportunizara análise das letras ou ainda cada parte de uma palavra,

os sons das palavras e ainda a percepção que com este mesmo sons poderão construir novas palavras, método apresentado por Oliveira e Queiroz (2020).

**Estratégia de ação 3:** Detectar as possibilidades de brincadeiras na alfabetização.

Nesta última etapa, após apresentado os jogos e brincadeiras a criança que possibilitaram demonstrar seu estágio cognitivo e a partir de então construir novos conhecimentos, fazendo com que de forma natural e prazerosa o processo de alfabetização aconteça, detectar tudo o que a brincadeira possibilitou a eles, desde o modo de se relacionarem até quais foram os aprendizados dentro da alfabetização ocorreram, pedindo para que cada um dos alunos, ainda por meio de brincadeira diga o que ela aprendeu, como ela se sentiu a realizar essa atividade, tudo o que ela aprendeu com essa interação com o ludico, o “lúdico mantém contato estreito e direto com as demais linguagens expressivas: lúdico, Alfabetização e Socialização” Shiroiwa (2021).

## 9 CRONOGRAMA

Atividade	Fevereiro	Março	Abril	Junho
Detectar as possibilidades de brincadeiras na alfabetização	x			
Verificar a importância da brincadeira na alfabetização		x	x	
Conhecer a função da ludicidade por meio da brincadeira na alfabetização	x	x	x	x

## 10 RECURSOS

Atividade	Recursos
-----------	----------

Conhecer a função da ludicidade por meio da brincadeira na alfabetização	Amarelinha com letras
Verificar a importância da brincadeira na alfabetização.	Durante a brincadeira, verificar como se dá o processo de aprendizagem
Detectar as possibilidades de brincadeiras na alfabetização.	Através da expressão corporal e verbal dos alunos, detectar quais foram as possibilidades de desenvolvimento.

## 11 RESULTADOS ESPERADOS

A partir do exposto podemos afirmar que a formação com meios lúdicos deve ser visto como meio assertivo na alfabetização onde os profissionais que atuam na escola a reconhecem como um meio apropriado para atingir os objetivos educacionais.

De acordo com Silva e Oliveira (2005), afirma que já constatou-se que a presença de momentos lúdicos na vida escolar da criança proporciona a ela grandes descobertas, ao crescimento e ao desenvolvimento cognitivo, estas descobertas fazem parte do cotidiano da criança que leva-a a evoluir dia-a-dia na aprendizagem.

Contudo é importante que o gestor da escola também esteja engajado em projetos como este, para que seja possível a sua concretização e sucesso. Os quais buscam além de recursos, engajar escola família e a comunidade como um todo, para que assim os resultados seja uma aprendizagem prazerosa.

**AMARELINHA DAS SÍLABAS**

**AMARELINHA DE LETRAS**





Fonte: Daiana Panho (2021)



Fonte: Daiana Panho (2021)

## 12 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

OLIVEIRA, Luciana. SILVA, Giovana Maria Di Domenico. **A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.** Disponível em: <http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/index.php/pos-graduacao/trabalhos-de-conclusao-de-bolsistas/trabalhos-de-conclusao-de-bolsistas-a-partir-de-2018/ciencias-humanas/especializacao-4/473-a-importancia-da-ludicidade-nos-anos-iniciais-do-ensino-fundamental/file> Acesso 22 de setembro de 2021.

FARIAS, Rosa Belém. SANTANA Aurea Belém Farias. **A LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO: PROCESSO QUE PROMOVE A APRENDIZAGEM NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO.** Disponível em: <http://anais.uesb.br/index.php/semgepraxis/article/view/7445> Acesso 27 setembro 2021.

OLIVEIRA, Lourdes Aparecida. QUEIROZ, Gírlene Aparecida de. **O LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO.** Disponível em: [http://www.fait.revista.inf.br/imagens\\_arquivos/arquivos\\_destaque/QSVLbT8itXGapUT\\_2020-12-14-18-23-55.pdf](http://www.fait.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/QSVLbT8itXGapUT_2020-12-14-18-23-55.pdf) Acesso 27 setembro 2021.

SHIROIWA, Suzi Saticó. **O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: POSSIBILIDADES PARA O DESENVOLVIMENTO GLOBAL DA CRIANÇA.** Disponível em: [www.periodicorease.pro.br/rease/article/view/1783/745](http://www.periodicorease.pro.br/rease/article/view/1783/745) Acesso 27 setembro 2021.

SILVA Cristiane Martins da. GONÇALVES Luciana Damasceno. **O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO.** Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/235/6626/1/40261937.pdf> Acesso 27 setembro 2021.

## 13 LINK PARA VISUALIZAÇÃO DA APRESENTAÇÃO FINAL

<https://anchor.fm/daiana-panho/episodes/Projeto-de-Aplicao-PAP-Daiana-Panho-e19qt7e>