

FACULDADE UNINA

Fernanda Cristina Santos de Almeida Fonseca

**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**

**Sarandi  
2021**

**Nome completo:** Fernanda Cristina Santos de Almeida Fonseca

**Cidade:** Sarandi

**Estado:** PR

**Curso:** Licenciatura pedagogia

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

### 3 TEMA DO PAP

Contribuições da gamificação durante o processo da alfabetização de uma escola municipal localizada no estado do paran  na cidade de Sarandi, bairro centro.

### 4 SITUAÇÃO-PROBLEMA

Ao trabalhar como assistente de alfabetiza o nesta escola, presencie a falta de interesse das crian as durante a aula, e por esse motivo o processo se tornar mais dif cil, e com pouco rendimento, no entanto com o uso da gamifica o o processo da alfabetiza o prazeroso e interessante al m de proporcionar o trabalho em equipe, a resolver as situa oes de v rias formas e a aplica o dos conte dos curricular de maneira pratica.

### 5 JUSTIFICATIVAS

**Pessoal:** Desde o in cio da gradua o me interessei em realizar o processo da alfabetiza o de maneira mais leve e divertida. No decorrer do curso e da experiencia como assistente de alfabetiza o me deparei com a falta de interesse da crian a e por esse motivo eu acredito que o uso da gamifica o pode transmitir o processo de alfabetiza o de maneira mais prazerosa al m de ajudar o aluno a pensar em novas possibilidades de resolver as situa oes tamb m permite o trabalho em equipe.

**Te rica:** A gamifica o n o   somente trazer os jogos para a sala de aula e sim usar os elementos e mecanismos dele para dentro da sala de aula com o intuito de possibilitar o envolvimento e dedica o dos alunos (BUSARELLO, ULBICHT e FADEL 2014).

Faz parte do desenvolvimento da criança o brincar, portanto é eficiente adaptar elementos da gamificação para tornar o processo da alfabetização mais prazerosa, no entanto para utilizar esse benefício é preciso que o educador defina muito bem seus objetivos e que escolha os mecanismos adequados para cada momento (LOPES,2005, p.36).

**Prática:** Em vista criar as intervenções que tem como ponto de partida a robótica, jogo e seus elementos como: desafios, regras, bonificações e o tempo, podemos despertar nos alunos o desejo e a disposição em querer aprender de maneira prazerosa o processo da leitura e escrita, além do desenvolvimento acontecer rapidamente e otimizar o trabalho em equipe.

## 6 OBJETIVOS

**Geral:** Despertar o desejo e o interesse de aprender além de desenvolver habilidades como, segurança ao errar, raciocínio lógico, estruturação de ideias, autonomia, criatividade e refinamento motor além de amplificar o aprendizado do processo de alfabetização de uma escola localizada no estado do paran, na cidade de Sarandi, bairro Centro.

### Especficos:

- I. Elaborar quebra cabeça de palavras com post it, para que o aluno crie hiptese de palavras e escritas.
- II. Utilizar o jogo do Mrio ou outro jogo que os alunos conhecem durante as atividades, ou seja, durante a aula vocdever criar uma atividade onde o aluno precisa executar um determinado desafio para conseguir passar de fase.
- III. Produzir um labirinto onde o aluno precisa acertar as letras do alfabeto que est faltando para conseguir passar para a prxima etapa.

## 7 REVISO DE LITERATURA

Para que tenhamos um melhor entendimento das contribuies da gamificao precisamos analisar a sociologia da infncia que de acordo com Delgado e Mller (2005) a criana  o ator capaz de criar e modificar culturas, por conta disso o foco das metodologias precisa estar voltado para as experincias, vozes, olhares e seu ponto de vista. Segundo James e Prout (1997) essa perspectiva precisa levar em considerao a

apropriação dos processos, reinvenção e reprodução, por essa razão precisamos ponderar o coletivo na negociação, criação da cultura e compartilhamento.

A base da aprendizagem é consolidada através do lúdico, o brincar proporciona o significado social, mais para que a criança receba esse estímulo é preciso de aprendizado, portanto antes dela jogar e brincar ele necessita aprender aquilo que está relacionado com a brincadeira, diante disso ela pode aplicar as competências obtidas para a atividade e em outros campos também.

De acordo com Santos, Souza et al (2021) durante a infância o aprendizado carece de jogos e brincadeira, pois ao exercerem elas se deslocam da realidade, trazendo para a realidade os personagens da ficção. Esse processo avança mais por recursos, pois ele desenvolve as interações espontâneas (VIGOTSKY, 1896-1934).

Ao contrário dos métodos tradicionais em que o aluno é passivo no aprendizado e o educador ativo, os conhecimentos trazidos pelos alunos não são considerados, isso causa o processo mecânico, repetição e memorização. Conforme dito Gomes, Thalita et al 2021. Enfim esse aprendizado não é sentido lógico, mas na escrita é privilegiado a ortografia, ou seja, os planejamentos são embasados nas cartilhas, materiais diferentes e textos simples.

O ensino através de metodologias ativas, jogos e brincadeiras desenvolvem habilidades básicas, os desejos de aprender, raciocínio lógico, criatividade, autonomia, segurança ao errar.

Com o avanço da tecnologia surgiu diferenças entre os nascidos na cibercultura e seus professores que nasceram ou se formaram na pré -cibercultura, nos fazendo refletir sobre a maneira adequada de educar os alunos para um mundo sociocultural completamente diferente dos atuais docentes segundo (HUIZINGA 1993; PAPERT 2008; GEE 2009; MATTAR 2010; PRENSKY 2010; 2012), para os estudantes de hoje o elemento “diversão” é natural ao seu cotidiano, e nas suas aprendizagens não é diferente. Assim, retoma-se a discussão, que já não é nova na Educação.

Antes de pensarmos em trazer a gamificação para dentro do processo da alfabetização precisamos compreender o conceito dela e conforme Busarello, Ulbicht e Fadel, (2014) a gamificação é a ação de usar os elementos e mecanismos de jogos para dentro da sala de aula, possibilitando a dedicação e engajamento entre os alunos.

Dito isso ressaltamos que ao utilizar a gamificação nas práticas pedagógicas não quer dizer inovação, mas sim uma das estratégias pedagógicas que abrange os processos de ensino e aprendizagem, para o avanço das práticas pedagógicas.

A inovação tecnológica se expandiu até a educação e se tornou um fator importante por proporcionar ao aluno um aprendizado interativo, soluções de problemas, habilidades como: linguística, estratégicas, engajamento e também permite que o professor tenha novas perspectivas e Marc Prensky retrata que a tecnologia atual, oferece aos alunos todos os tipos de ferramentas novas e altamente eficientes para que possam aprender sozinhos(...). E enquanto o professor poderia e deveria ser um guia, a maior parte dessas ferramentas é usada pelos alunos com melhor desenvoltura, e não, pelos professores. (PRENSKY, 2008).

A utilização da gamificação possibilita o desenvolvimento de inúmeras habilidades como descreve Silva, Costa et al (2002) o jogo possibilita o desenvolvimento cognitivo, pois o leva a refletir o que é conhecimento lhe permitindo o domínio necessário para construir novos conhecimentos, favorecendo a vivência, brincar, deduzir e resolver situações.

James Paul Gee relata que ela só pode ser apontada como uteis durante a aprendizagem se causar aos alunos a experiencia do pensar na ação e extrai-la das lições já aprendidas essa experiencia é realizada através dos feedbacks onde o indivíduo consegue reconhecer, resolver e avaliar seus próprios erros.

Em concordância com Busarello et al (2014) a gamificação é direcionada para o desenvolvimento emocional, sendo assim os elementos contidos no jogo como desafios, regras, metas, resultados e feedback, competição, oposição, bonificação, prazer, conflito, interação, enredo e representação, que ao ser realizada em sala de aula permite o engajamento entre o sujeito e o ambiente.

A partir disso podemos dizer que a gamificação potencializa as tarefas do cotidiano por torná-las prazerosas e atraente, fora o avanço significativo nas habilidades de cognição e amplificação no processo de alfabetização que isso permite.

Enfim o termo gamificação sendo utilizada no período sensório motor desenvolve a coordenação da visão, audição e movimento dos pés e mão, auxiliando no processo da alfabetização e a partir disso potencializa a reflexão do sistema de escrita

ao aprimorar a construção do conhecimento, convertendo o aluno de observador para protagonista do seu aprendizado, consolidado as habilidades e compreendendo a lógica do sistema de escrita alfabética

## 8 ESTRATÉGIAS DE AÇÃO

**Estratégia de ação 1:** Elaborar quebra-cabeça de palavras com post it, para que o aluno crie hipótese de palavras e escritas.

Escrever nos post-it palavras tiradas de frases do texto “Perigoso” cole no quadro de forma aleatória, em seguida peça para que o aluno encontre as frases escondidas, trocando as palavras de lugar, após faça a sistematização das frases encontradas no caderno, pois de acordo com James Paul Gee (2009) causar ao aluno a experiência de pensar na ação faz com que ele reconheça, resolva e avalie seus próprios erros, melhorando consideravelmente a aprendizagem.

**Estratégia de ação 2:** Utilizar o jogo do Mário ou outro jogo que os alunos conhecem durante as atividades, ou seja, durante a aula você deverá criar uma atividade onde o aluno precisa executar um determinado desafio para conseguir passar de fase.

Implementar o jogo do Mário para trabalhar a consciência silábica, nessa gamificação o aluno será o Mário e deverá passar pelos desafios proposto pelo professor onde ele precisa falar corretamente as respostas das atividades de consciência silábica, podendo passa para a próxima fase e receber a pontuação, cada acerto vale 5 pontos e cada erro vale 3 pontos, lembrando que as atividades serão realizadas oralmente pelo aluno para o professor onde, iniciara o desafio pela monossílaba, a cada fase as palavras ficaram mais difíceis. Para registrar os pontos o professor pode anotar em uma folha ou no quadro. Segundo Busarello et al (2014) trazer para dentro do processo de alfabetização elementos de jogos como desafios e pontuações permite que o aluno tenha um engajamento com o ambiente, essa ação possibilita que ele avance rapidamente por proporcionar a aprendizagem mais atrativa.

**Estratégia de ação 3:** Produzir um labirinto onde o aluno precisa acertar as letras do alfabeto que está faltando para conseguir passar para a próxima etapa.

Use o giz de lousa para desenhar o labirinto no chão, em seguida posicione cartazes que contém letras do alfabeto em sequência e espalhe entres eles cartazes em

branco. O aluno tem 3 chances de completar o trajeto, porém ele irá se deparar com desafios para conseguir passar de fase, ou seja, ele precisa colar a letra que falta no cartaz em branco, caso ele não acerte pode usar a dica presente ao lado, ao acertar ele passa para a próxima fase e ganha um carimbo de parabéns como bonús, ao finalizar o trajeto ele será premiado com um pirulito. Ao realizar esse jogo desenvolvemos o cognitivo, construção de novos conhecimentos, autonomia, dedução e a resolver situações segundo Silva, Costa et al (2002).

## 9 CRONOGRAMA

Atividade	Julho	Agosto	Setembro	Outubro
Elaborar quebra cabeça de palavras com post it, para que o aluno crie hipótese de palavras e escritas.	X			
Utilizar o jogo do Mário ou outro jogo que os alunos conhecem durante as atividades, ou seja, durante a aula você deverá criar uma atividade onde o aluno precisa executar um determinado desafio para conseguir passar de fase.		X		
Produzir um labirinto onde o aluno precisa acertar as letras do alfabeto que está faltando para conseguir passar para a próxima etapa.			X	X

## 10 RECURSOS

Atividade	Recursos
Elaborar quebra cabeça de palavras com post it, para que o aluno crie hipótese de palavras e escritas.	Post it e canetas
Utilizar o jogo do Mário ou outro jogo que os alunos conhecem durante as atividades, ou seja, durante a aula você deverá criar uma atividade onde o aluno precisa executar um determinado desafio para conseguir passar de fase.	Quadro, giz, fantasia do Mário, atividades de consciencia silabica.
Produzir um labirinto onde o aluno precisa acertar as letras do alfabeto que está faltando para conseguir passar para a próxima etapa.	Giz de lousa, papel craft, canetão, carimbo, fita crepe, alfabeto movel (grande) e pirulito.

## 1 RESULTADOS ESPERADOS

- **Objetivo Geral:** Despertar o desejo e o interesse de aprender além de desenvolver habilidades como, segurança ao errar, raciocínio lógico, estruturação de ideias, autonomia, criatividade e refinamento motor além de amplificar o aprendizado do processo de alfabetização de uma escola localizada no estado do paran , na cidade de Sarandi, bairro Centro.
- **Resultados esperados:** Os alunos envolvidos no projeto, quando finalizado ter o desenvolvido a autonomia, se sentir o seguros quando errar, al m das habilidades como raciocino l gico, criatividade e coordena o motora serem estimuladas, portanto eles ter o avan ados rapidamente durante o processo da alfabetiza o, com isso a falta de animo e vontade de realizar as atividades diminu ram consideravelmente por proporcionar ao aluno desafios que o interessem.



Fonte: autora Fernanda



Fonte: autora Fernanda



Fonte: autora Fernanda



Fonte: autora Fernanda

## 12 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, v. 24, n. 2, p. 103–116, 1998. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rfe/a/nprNrVWQ67Cw67MZpNShfVJ/?lang=pt>>. Acesso em: 30 Sep. 2021.

BUSARELLO, R. I. et al. **A gamificação e a sistemática de jogo**. In: FADEL, L. M. et al. (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

DELGADO, Cristina, Ana; MÜLLER, Fernanda, Coll. **SOCIOLOGIA DA INFÂNCIA: PESQUISA COM CRIANÇAS**. Educ. Soc., Campinas, v. 26, p. 351–360, 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/GdNZMSwhJTXwFJ3RhbfYjpJ/?format=pdf&lang=pt> .

COSTA, Silva, **Gamificação e jogos educacionais no processo de alfabetização e letramento / Gamification and educational games in the process of literacy and literacy**, Brazilian Journal of Development, v. 7, n. 3, p. 27743–27762, 2021.

GOMES, Thalita; RANGEL, Tavares; RODRIGUES, Júlia; *et al.* **Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E**

**LETRAMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: DESAFIOS PARA O ENSINO EM TEMPOS DE PANDEMIA.** Revista Philologus, [s.l.: s.n., s.d.]. Disponível em: <http://www.filologia.org.br/rph/ANO26/78supl/182.pdf> . Acesso em: 1 Oct. 2021.

GEE, J., P.. **Bons videogames e boa aprendizagem.** Revista Perspectiva, Florianópolis, v. 27 n. 1, pp. 167-178, jan./jun. 2009. Disponível em: <http://www.perspectiva.ufsc.br> acesso em 06/10/2021.]

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais.** São Paulo: SENAC São Paulo, 2012.

RAGUZE, Tiago ; PIERRE DA SILVA, Régio. **GAMIFICAÇÃO APLICADA A AMBIENTES DE APRENDIZAGEM.** [s.l.: s.n., s.d.]. Disponível em: <https://www.feevale.br/Comum/midias/7fe3e6be-385f-4e8b-96e4-933a0e63874f/Gamificac%C2%B8a~o%20aplicada%20a%20ambientes%20de%20Aprendizagem.pdf> . Acesso em: 14 Oct. 2021.

SANTOS, Mans, Vista do A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL. **Revista Primeira Evolução.** Primeiraevolucao.com.br. Disponível em: <http://primeiraevolucao.com.br/index.php/R1E/article/view/8/8> Acesso em: 1 Oct. 2021.

13 **LINK PARA VISUALIZAÇÃO DA APRESENTAÇÃO FINAL**

<https://anchor.fm/fernanda-almeida36/episodes/Pap-Fernanda-contribui-es-da-game-ficao-durante-o-processo-da-alfabetizacao-e19hunj>