

**FACULDADE UNINA**

Haudlley Kamila Pereira Rodrigues

**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**

**São Jerônimo da Serra**

**2021**

## 1 DADOS DO ESTUDANTE

**Nome completo:** Haudlley Kamila Pereira Rodrigues

**Cidade:** São Jerônimo da Serra

**Estado:** Paraná

**Curso:** Pedagogia

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

A intervenção deste projeto de Aplicação será para os estudantes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental como uma maneira de ajudar o processo de alfabetização e também para os professores com várias propostas pedagógicas com atividades lúdicas envolvendo jogos e brincadeiras.

## 3 TEMA DO SEU PAP

Os jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem é importante são fundamentais para as crianças, algo que pode ser considerado simples, mas que ajuda em várias etapas do desenvolvimento, sendo importante para o futuro dos estudantes para sua vida pessoal e social também.

Quando iniciam sua aprendizagem no Ensino Fundamental, os estudantes já seguem uma rotina de quatro horas sentados e organizados em suas carteiras, sem se movimentar e acabam ficando estressados, portanto a utilização atividades lúdicas na aprendizagem, os jogos e brincadeiras podem ser a solução para estes e outros problemas, para sair um pouco da rotina da sala de aula.

Com os jogos e brincadeiras, os estudantes adquirem diversas experiências, como interagem com outras pessoas, organizam seu pensamento, aprendem a tomar decisões, desenvolvem o pensamento abstrato e criam maneiras diversificadas de jogar e brincar e além desenvolver seus conhecimentos.

## 4 SITUAÇÃO-PROBLEMA

Como o Projeto de Aplicação envolvendo jogos e brincadeiras na aprendizagem podem ajudar no processo de ensino – aprendizagem dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental?

Além de perder os seus medos e inseguranças, com os jogos e com as brincadeiras as crianças vão para o mundo da imaginação, neste lugar não há cobranças os erros e acertos são de uma forma livre e intencional, ou seja, faz parte da brincadeira.

Sabemos que a brincadeira é uma atividade comum das crianças e típica da vida humana, nos proporciona alegria, liberdade e contentamento, neste mundo que este cada vez mais tecnológico e com atrativos que tiram a atenção das crianças, não é comum que elas queiram jogos e brincadeiras tradicionais.

A aprendizagem exige dos estudantes diversos conhecimentos que envolvem concentração, a atenção e fatores cognitivos, memorização, resolução de problemas e situações-problemas, que são importantes para o futuro.

## 5 JUSTIFICATIVAS

**Pessoal:** Os jogos e as brincadeiras são a essência da criança, e poder utilizá-los como ferramentas na aprendizagem escolar, possibilita o conhecimento da aprendizagem e do desenvolvimento da alfabetização e letramento, as pessoas devem ser alfabetizadas e letradas.

A escola é um local que o lúdico precisa estar presente, não pode ser um local tão sério, este método desenvolve a interação e a inclusão, geralmente nos jogos brincadeiras todos participam.

A aprendizagem através de jogos e brincadeiras devem estar presentes no cotidiano escolar, possibilitando às crianças aprenderem com alegria, entusiasmo e motivadas, que elas sintam livres para aprender.

**Teórica:** São observadas nas escolas que as atividades que são desenvolvidas com os estudantes, são baseadas na utilização de cartilhas, leitura de textos, separação de sílabas e exercícios que envolvem memorização, geralmente as atividades lúdicas como jogos e brincadeiras na aprendizagem não é muito utilizadas, principalmente na alfabetização e no letramento.

Utilizar os jogos e brincadeiras como ferramentas na aquisição da aprendizagem significativa para o aluno, permitir que as crianças desenvolvam as relações interpessoais, o conhecimento lógico-matemático, a representação do mundo, a linguagem e também a leitura e a escrita.

**Prática:** Para trabalhar com jogos e brincadeiras é importante para o processo de ensino - aprendizagem, a criança aprende de uma maneira espontânea, livre, se diverte,

na verdade ela nem percebe que aquele jogo ou brincadeira é para seu aprendizado, o lúdico permite que os professores trabalhem diversos conceitos que são importantes para que desde pequenas as crianças aprendam , como valores que serão importantes quando já estiverem adultos.

Mas para que os jogos e brincadeiras tenham elementos motivadores para os estudantes sintam prazer em realizar as atividades, deve haver uma relação professor-aluno, um planejamento adequado para a organização do trabalho pedagógico, só assim as atividades será significativa para os alunos.

## 6 OBJETIVOS

**Geral:** Verificar como os jogos e brincadeiras podem contribuir como estratégias mediadoras no processo de aprendizagem.

**Específicos:**

- I. Promover práticas pedagógicas utilizando dos Jogos e Brincadeiras, na alfabetização e letramento.
- II. Explicar como as atividades lúdicas oportunizariam a aprendizagem e a socialização.
- III. Identificar como os jogos e brincadeiras podem ajudar no desenvolvimento psicológico do estudante.

## 7 REVISÃO DE LITERATURA

Os jogos e brincadeiras são característicos da infância, o ato de brincar facilita a aprendizagem e o desenvolvimento pessoal, social e cultural da criança, colaborando para uma boa saúde mental, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Segundo Piaget (1971) “quando brinca a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, a interação com objeto não depende da natureza do objeto, mas a função que a criança atribui a ele”.

Sendo assim o objeto ou brinquedo é algo que ela se interage, não é só o objeto em questão, ela usa isso para expressar suas emoções e sentimentos, que eles tem guardados só para eles.

A brincadeira é uma atividade comum das crianças, e típica da vida humana, nos proporciona alegria, liberdade e contentamento. Vygostsky (1984) define o “brincar é a situação imaginária criada pela criança”. Para a ele na brincadeira a criança cria seus próprios personagens, faz de conta que é a mãe, a professora ou alguém que ela admira muito.

“Todavia na brincadeira, os objetos perdem sua força determinadora sobre o comportamento da criança, que começa a poder agir independente daquilo que ela vê, pois a ação, numa situação imaginária, ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetos ou pela situação que afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação. (VYGOTSKY, 1984, p.110).

Por isso é necessário trabalhar com jogos e brincadeira no processo de aprendizagem, pois pode ser a solução para as dificuldades de aprendizagem. O jogo não pode ser visto apenas como um divertimento, para as crianças gastem energia, mas para favorecer o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, sensorial e moral, como relatou Piaget (1967).

Quando o professor quando for trabalhar com jogos e brincadeiras deve ter que ter atitudes didático – pedagógicas, não utilizar o lúdico apenas como metodológico, mas criar e oferecer situações na qual a criança entenda regras e se prepare para o ambiente em que vive, descobrir coisas novas e aprender.

Para Kishimoto (2010) o professor deve :

“O professor ao assumir que tem potencial que tem o jogo na educação, será o responsável pela organização do espaço físico e o construtor do espaço físico e construtor do espaço lúdico, que não deixa de ser sociocultural. (KISHIMOTO, 2010, p.153).

O professor deve organizar estes espaços valorizando os jogos e brincadeiras, ensinando que somente neste espaço deve ser realizada as atividades lúdicas para a aprendizagem, para que elas não pense que é somente para brincar.

De acordo com Huberman (1973, p.18) “ a mudança é a ruptura do hábito e da rotina a obrigação de pensar de forma nova em coisas familiares e tornar a por em causa antigos postulados”. Os educadores devem buscar através de jogos e brincadeiras de acordo com a realidade da criança para trabalhar questões sociais.

Os jogos e brincadeiras podem ajudar no processo de aprendizagem como as dificuldades que os alunos tem de aprender, sair um pouco da rotina de sala de aula, as

vezes é preciso buscar estratégias diferentes, só pelo fato dos alunos ter uma rotina de quatro horas sentados e organizados em suas carteiras, sem se movimentar e acabam ficando estressadas, como não são utilizadas atividades lúdicas na aprendizagem, elas necessitam de brincar.

Trabalhar com jogos e brincadeiras é importante para o processo de ensino e aprendizagem, a criança aprende de uma maneira espontânea, livre, se diverte, na verdade ela nem percebe que aquele jogo ou brincadeira é para seu aprendizado, o lúdico permite que os professores trabalhem diversos conceitos que são importantes para que desde pequenas as crianças aprendam, como valores que serão importantes quando já estiverem adultos.

## 8 ESTRATÉGIAS DE AÇÃO

**Estratégia de ação 1:** Promover práticas pedagógicas utilizando dos Jogos e Brincadeiras, na alfabetização e letramento.

Iniciar com atividades envolvendo jogos e brincadeiras para promover práticas pedagógicas que envolvam alfabetização e letramento, para isso necessário fazer um planejamento e escolher com atividades lúdicas envolvendo jogos e brincadeiras serão utilizadas já que tem muitas disponível na internet, neste caso iremos abordar alguns jogos e brincadeiras para os Anos iniciais do Ensino Fundamental, principalmente 1º e 2º ano.

Começaremos com um Bingo silábico confeccionados com pedaços de EVA colorido e distribuídas com sílabas empresas, os alunos divididos em grupos cada grupo com uma cartela, depois faremos um jogo de amarelinha diferente ao invés do número contendo palavras para brincar é igual o amarelinho conhecido, só que os alunos terão ler a palavra, continuar com outro jogo de contar feito com pedaços de papelão quadrado com tampinhas de garrafas correspondente quantidade os números distribuídos até vinte, portanto serão 20 cartelas de papelão, a criança escolhe uma e deve representar a quantidade com bolinhas de papel crépon e finalizando com o alunos pulando corda diferente cada aluno para começar a pular tem um desafio acertar uma das quatro operações da matemática estes são algumas das atividades lúdicas duração 50 minutos.

**Estratégia de ação 2:** Explicar como as atividades lúdicas oportunizariam a aprendizagem e a socialização

Após realizarmos estas atividades lúdicas é hora de explicar aos alunos a importância das atividades lúdicas para aprendizagem e socialização, para isso iremos assistir no data show alguns de alguns jogos e brincadeiras tradicionais como: Amarelinha, pula corda, stop, forca, jogo da velha, esconde- esconde, telefone sem fio, estátua entre outras o desafio é que eles questionaram como iremos aprender com estas brincadeiras, podem sim pois os jogos e brincadeiras podem ser adaptados pelo professor, ou seja em cada um dos jogos ou brincadeira lança um desafio.

Depois faremos um sorteio com estas com os jogos e brincadeiras que foram mostrados para os alunos, que serão escritos em um papel e um aluno escolhe e iremos jogar ou brincar com atividade escolhida. Duração de 50 minutos.

**Estratégia de ação 3:** Identificar como os jogos e brincadeiras podem ajudar no desenvolvimento psicológico do estudante.

Para finalizar as atividades de jogos e brincadeiras serão apresentados aos alunos alguns jogos de tabuleiro que tem como objetivo ensinar na memorização, raciocínio lógico, atenção percepção entre outros como que ajudam no desenvolvimento psicológico dos alunos como: jogo de dama e xadrez ajuda na atenção e concentração que é muito importante para alfabetização, Banco imobiliário, caça – palavras, palavras cruzadas, bingos na verdade todas as atividades lúdicas com jogos e brincadeiras ajudam no desenvolvimento psicológico, por isso iremos escolher o banco imobiliário e um caça palavras para brincar com alunos, duração 50 minutos. Todas as atividades que foram realizadas estão de acordo com as opiniões dos autores: Huberman (1973, , Kishimoto (2010), Piaget (1967 e1971), Vygotsky(1984).

## 9 CRONOGRAMA

Atividade	Março	Abril
Estratégia de ação 1	X	X
Estratégia de ação 2	X	
Estratégia de ação 3		X

## 10 RECURSOS

Atividade	Recursos
Estratégia de ação 1	Empresa, EVA, giz, papelão, tampas de garrafas, papel crepom, corda.
Estratégia de ação 2	Data Show, papel sulfite, canetas.
Estratégia de ação 3	Folhas de sulfite com atividades empresas, caixa com jogo Banco Imobiliário e folhas com caça – palavras.

## 11 RESULTADOS ESPERADOS

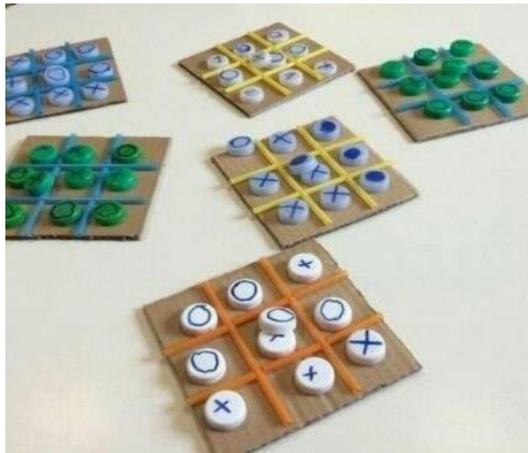
(...) A brincadeira é uma atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e ao mesmo tempo, típico da vida natural. Interna do homem em todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descaso externo e interno, e paz com o mundo. (KISHIMOTO, 1999, apud FROEBEL, p.23).

Quanto aos professores não tem que ter uma formação específica, para trabalhar com atividades lúdicas como jogos e brincadeiras bastam ser criativos e ter afetividade com seus alunos e gostar de se divertir enquanto ensina.

Para Fredmann (2012) “a principal preocupação da educação deveria ser de propiciar para todas as crianças um desenvolvimento integral e dinâmico”. Sendo é importante que os conteúdos correspondam os conhecimentos gerais das crianças e seus interesses e necessidades, para aprimorar os conhecimentos com as atividades lúdicas.

A aprendizagem depende em grande parte da motivação, são necessárias estratégias em que a atividade lúdica seja o caminho possível para aprendizagem satisfatória sem críticas, algo aceito como um método diferente e eficaz para a educação. Serão anexadas algumas imagens retiradas da internet com alguns jogos e brincadeiras que foram nas estratégias de ação do Projeto de Aplicação.

## IMAGENS DE JOGOS E BRINCADEIRAS QUE PODEM SER UTILIZADOS NA APRENDIZAGEM



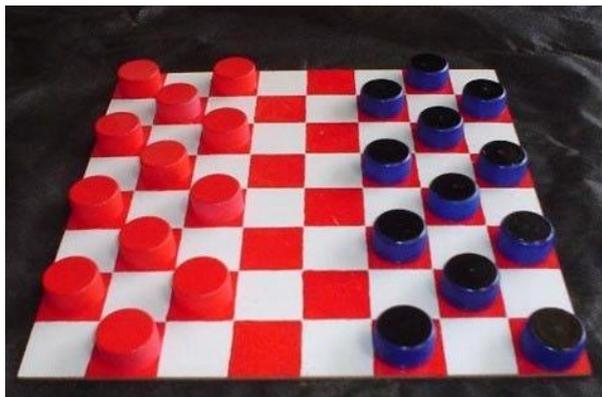
Fonte: MEPOENAHITÓRIA. Jogo da velha reciclável.



Fonte: PINTEREST. Bingo das sílabas.2014.



Fonte: MEDINA.Vilma.Pula corda uma brincadeira saudável para crianças.2015.



Fonte: GRINME. Jogos de Tabuleiro 10 idéias faça vc mesmo.

## 12 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FRIEDMAN, Adriana. **O brincar na educação Infantil**: Observação, adequação e inclusão- 1.Ed-São Paulo : Moderna , 2012.-(Cotidiano escolar :ação docente).

GRINME. **Jogos de Tabuleiro 10 idéias faça vc mesmo**. Disponível em <https://www.greenme.com.br/consumir/reutilizacao-e-reciclagem/67639-jogos-de-tabuleiro-10-ideias-faca-voce-mesmo/>. Acesso em 22.out.2021.

HUBERMAN, Angelina. Muniz. **Como se realizam as mudanças em educação: subsídios para o estudo da inovação**. São Paulo: Cultrix, 1973.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. (Org.) 13. Ed.- São Paulo: Cortez. 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. ( apud FROBEEL/.**Jogo , brinquedo , brincadeira e educação**.3ª Ed.São Paulo: Cortez, 1999.

MENEZES, Pedro. **Jogos e Brincadeiras**. Toda Matéria. Disponível em <https://www.todamateria.com.br/jogos-e-brincadeiras/>.Acesso em 06/09/2021.

MEDINA.Vilma.**Pula corda uma brincadeira saudável para crianças**.2015. Disponível em <https://br.guiainfantil.com/materias/educacao/jogospular-corda-uma-brincadeira-saudavel-e-divertida-para-as-criancas/>.Acesso em 22.out.2021



FACULDADE  
UNINA

MEPOENAHITÓRIA. **Jogo da velha reciclável**. Disponível em <https://www.mepoenahistoria.com.br/atividades/jogo-da-velha-reciclavel/>. Acesso em 22.out.2021.

PIAGET, Jean. **O raciocínio na criança**. Rio de Janeiro: Editora Record, 1967.

PINTEREST. **Bingo das sílabas**.2014. Disponível em <https://br.pinterest.com/pin/604819424933939794/>. Acesso em 22.out.2021

### 13 LINK PARA VISUALIZAÇÃO DA APRESENTAÇÃO FINAL

RODRIGUES. Haudlley Kamila Pereira. **Os jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem**. 2021. Disponível em <https://www.loom.com/share/931ec31bfbb94522b8d9c1983a994cd5>