

FACULDADE UNINA
SURDA: JOSIANE APARECIDA DOS SANTOS

PROJETO DE APLICAÇÃO:
O Lúdico na Educação Infantil

Orientação: Sandra Mara de Lar

Coorientação: Kamila Cristiane Vaz Troiani

CATANDUVAS
2021

1 DADOS DO ESTUDANTE

Nome completo: Surda: Josiane Aparecida Dos Santos

Cidade: Catanduvas

Estado: Paraná

Curso: Pedagogia

2 LINHA GERAL DOS PROJETOS: Intervenções práticas no interior da escola: contribuições para estudantes e/ou professores.

Compreender como as atividades lúdicas podem servir de instrumento na educação, analisando seus efeitos no desenvolvimento da criança.

3.TEMA DO PAP

O Lúdico na Educação Infantil

4.SITUAÇÃO-PROBLEMA

A brincadeira é uma grande aliada no processo de aprendizagem, ao mesmo tempo em que a criança brinca, ela aprende a ganhar e a perder, torna-se responsável e ao mesmo tempo interage com seus colegas, pois ao repensar o mundo adulto do infantil, e ao diferenciar o trabalho da brincadeira a humanidade observou a importância da lúdico no processo de ensino aprendizagem da criança.

5 JUSTIFICATIVAS

Pessoal: Desenvolver as capacidades e competências dos educandos pela experiência docente, frente à Educação Infantil, onde se constata o esquecimento de brincadeiras infantis, e conseqüentemente, dos alunos, que sequer, aprenderam a brincar. A cultura e a tradição inseridas nas eternas brincadeiras são recursos que fazem falta às aulas. Sua magia, ritmo e harmonia têm um efeito de grande importância no aprendizado e no relacionamento entre os educandos.

Teórica: Para Nicolau (1988, p. 17): “Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas, como em crescimento físico e pleno desenvolvimento. É fundamental, a criança vai se socializando”.

Prática: As escolas cumprem o papel de formar crianças para exercerem funções na sociedade atual. Mas uma sociedade que queira ser livre não deveria receber uma educação que limita a liberdade das pessoas. Aí entra o papel da escola que é de grande importância fazer com que todos tenham visão da amplitude do mundo infantil, que é repleto de jogos, movimentos, fantasias e que quase sempre não vistos pelas instituições de ensino.

6 OBJETIVOS

Geral: Desenvolver junto aos educadores e educandos a noção da importância e o valor dos jogos e brincadeiras no processo educativo para o desenvolvimento físico, mental e intelectual das crianças;

Específicos:

- I. Contribuir para a melhoria das atividades desenvolvidas nas escolas relacionado a jogos e brincadeiras;
- II. Resgatar os jogos e as brincadeiras no contexto escolar;
- III. Caracterizar a brincadeira como forma de linguagem e cultura;

7 REVISÃO DE LITERATURA

O lúdico deve ser visto e utilizado como um processo mediador de ensino e aprendizagem, podendo ser uma ferramenta didática de grande relevância tanto ao professor quanto ao aluno, onde o docente poderá tirar conclusões positivas na aprendizagem dessas crianças. O professor ao utilizar e trabalhar com materiais pedagógicos lúdicos poderá resgatar e garantir uma infância sadia, cheia de sonhos e fantasias, ajudando no decorrer dessa aprendizagem de maneira investigativa e prazerosa.

Os efeitos do brincar vêm sendo investigados pelos pesquisadores que consideram a ação lúdico como meta, comunicação, ou seja, a possibilidade da criança compreender o pensamento e a linguagem do outro. Portanto, o brincar implica uma relação cognitiva e representa a potencialidade para interferir no desenvolvimento infantil, além de ser um instrumento para a construção do conhecimento do aluno.

Segundo Vygotsky, (1989, p.26), “A essência do brincar não está no fazer como se, mas um fazer sempre de novo, transferência da experiência mais comovente em hábito.” Desta forma, a Educação Infantil deve promover a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas para favorecer o desenvolvimento de aprendizagem. Trabalhar de forma lúdica significa uma forma de intervenção no mundo, indica que não apenas estamos inseridos no mundo, mas, sobretudo, que somos capazes de fazer algo grandioso na vida de uma.

Segundo Santos, (2000, p. 59), “educar não se limita a repassar informações, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. Educar é preparar para a vida”. A conceituação da criança e da infância é algo construído pelo adulto, essa construção faz parte de um processo duplo que no primeiro momento tem toda associação com o contexto, regras e valores colocados pela sociedade e outro que traz as percepções do adulto com relação as suas memórias, ou seja, a concepção de infância acaba por ter em seu conteúdo uma visão idealizada do passado do adulto, somada com a visão trazida pela sociedade.

Segundo Loureiro, (2005, p. 108), “o lúdico facilita a expressão, por parte da criança, de suas necessidades. Nesse sentido, as técnicas em dinâmica de grupo são um valioso instrumento”. Pois, sabe-se que a brincadeira tem regras e precisam ser respeitadas a todo o momento, que sempre haverá um vencedor e um perdedor. O professor é o mediador não apenas de conhecimento, mas também um conciliador em momentos de desentendimentos das crianças.

A criança não é e nem pode ser vista como um adulto em miniatura, pois ainda precisa passar por diversas fases de sua vida, o desenvolvimento motor, físico, cognitivo e social para então chegar à fase adulta, e o brincar é um dos elementos necessários ao seu desenvolvimento. Conforme Piaget, (1975, p.29), “o brincar implica uma dimensão evolutiva com as crianças de diferentes idades, apresentando características específicas, apresentando formas diferenciadas de brincar”.

Segundo o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (1998, Vol.01. p.27), “as atividades lúdicas, através das brincadeiras favorecem a autoestima das crianças ajudando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa”. O lúdico é o processo de mediação entre professor, aluno e conteúdo, ou seja, o lúdico irá contribuir diretamente no desenvolvimento da aprendizagem, mas ele pode não suprir

essas necessidades se não for utilizado adequadamente. A partir do momento que a criança começa a brincar, consegue identificar as coisas e se expressar de acordo com o que está observando no momento. Trabalhar o lúdico é fazer com que a criança use sua imaginação e que possa desenvolver suas habilidades.

8 ESTRATÉGIAS DE AÇÃO

Estratégia de ação 1: Contribuir para a melhoria das atividades desenvolvidas nas escolas relacionado a jogos e brincadeiras.

Os jogos e as brincadeiras são fontes de felicidade e prazer que se fundamentam no exercício da liberdade e, por isso, representam a conquista de quem pode sonhar, sentir, decidir, arquitetar, aventurar e agir, com energia para superar os desafios da brincadeira, recriando o tempo, o lugar e os objetos. Brincar é colocar a imaginação em ação. O bom jogo não é aquele que a criança pode dominar corretamente, o importante é que a criança possa jogar de maneira lógica e desafiadora, e que o jogo proporcione um contexto estimulador para suas atividades mentais e amplie sua capacidade de cooperação e libertação. Nesse sentido, o lúdico tem caráter de liberdade e subversão da ordem que contrapõe a lógica da produtividade; indica pistas para definição de papéis sociais e da cultura humana subjetiva. Por meio dos jogos, pode se criar uma série de situações que envolvam equilíbrio e outros desafios corporais para crianças com uso de objetos, de obstáculos e alvos. Combinados entre si, os jogos podem garantir situações significativas de aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento cognitivo e social da criança. Segundo Vygotsky. Em grupo, os jogos também podem contribuir para desenvolver a solidariedade e a cooperação. Os jogos e as brincadeiras ajudam as crianças a vivenciarem regras preestabelecidas. Elas aprendem a esperar a sua vez e também a ganhar e perder. E com isso, incentivam a autoavaliação da criança, que poderá constatar por si mesma os avanços que é capaz de realizar, fortalecendo assim sua autoestima.

Estratégia de ação 2: Resgatar os jogos e as brincadeiras no contexto escolar.

Resgatar as brincadeiras, tradicionais, reconhecendo-as como elemento do desenvolvimento infantil. Identificar as brincadeiras mais utilizadas pelas crianças. Levantar as brincadeiras antigas junto aos familiares e pesquisar suas regras.

Proporcionar momentos para que as crianças vivenciem essas brincadeiras. Construir um livro com as brincadeiras selecionadas pela turma. Propomos nesse trabalho a inserção da prática de jogos e brincadeiras tradicionais nos espaços escolares. Segundo Loureiro, (2005, p. 108). No entanto, precisamos primeiramente discutir o que é jogo e brincadeira e o que se intitula jogos e brincadeiras tradicionais, para em seguida, discutir como e por quem estes devem ser inseridos na escola e principalmente nas aulas.

Estratégia de ação 3: Caracterizar a brincadeiras como forma de linguagem e cultura.

O brincar infantil é uma forma de linguagem, são sistemas simbólicos que comunicam significados. A criança brinca antes de falar e essa forma de linguagem permite a ela dizer o que quer, o que gosta e o que sente. Nesse sentido, o brincar transforma-se em pré-requisito da linguagem falada e escrita. É a utilização do lúdico que permite à criança realizar gestos representativos, importantes no desenvolvimento da escrita. Conforme Piaget, (1975, p.29). Dessa forma, todo jogo serve como verdadeiro estímulo que define e enriquece seu desenvolvimento e aprendizagem. O ato de brincar facilita a aprendizagem, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita o processo de socialização, de comunicação, de expressão e de construção do conhecimento. A ludicidade é uma necessidade da criança, e para que ela se desenvolva integralmente precisa brincar livremente. Entretanto, isso não significa dizer que o brincar não precisa ser planejado, acompanhado e observado, pois essa liberdade é única e exclusivamente da criança, e, por conseguinte, não dos adultos, sejam eles pais ou educadores.

9 CRONOGRAMA.

Atividade	Abril	Mai	Junho	Julho
Contribuir para a melhoria das atividades desenvolvidas nas escolas relacionando a jogos e brincadeiras.	X			
Resgatar os jogos e as brincadeiras no contexto escolar.		X	X	
Caracterizar a brincadeiras como forma de linguagem e cultura.				X

Atividade	Recursos
Contribuir para a melhoria das atividades desenvolvidas nas escolas relacionando a jogos e brincadeiras.	Palestra, vídeo
Resgatar os jogos e as brincadeiras no contexto escolar.	Sacola de Lúdico Educação de Infantil e o Biblioteca.
Caracterizar a brincadeiras como forma de linguagem e cultura.	Mural e sulfite, caixa, régua, lápis, cola e caneta

11 RESULTADOS ESPERADOS

Específicos:

- Contribuir para a melhoria das atividades desenvolvidas nas escolas relacionado a jogos e brincadeiras.
- Resgatar os jogos e as brincadeiras no contexto escolar.
- Caracterizar a brincadeira como forma de linguagem e cultura.

O projeto seguir á a linha construtivista, para a construção dos saberes, como uma proposta de desenvolver as habilidades e a criatividade do aluno. As atividades lúdicas têm o poder sobre a criança de facilitar tanto o progresso de sua personalidade integral, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais. Segundo Vygotsky, (1989, p.26). Espera-se que este projeto possibilite a todos os participantes que a brincadeira possa ser entendida como um diálogo simbólico entre a criança e a realidade em que está inserida. Jogar é importante, por ser um procedimento de real valor no desenvolvimento de qualquer conteúdo. Trabalhando com jogos o professor contará com um ambiente descontraído, onde a aprendizagem acontecerá naturalmente e evitará certos desgastes que um procedimento mais rígido, podendo assim, proporcionar uma aprendizagem mais prazerosa. E que desperte no educador o espírito de cooperação e de trabalho conjunto no sentido de metas comuns. Afirma Piaget que o jogo proporciona à criança viver momentos de colaboração, competição e de oposição, ensinando-as a conhecer regras, respeitar o companheiro e aumentar os contatos sociais, ajuda ainda na superação do egocentrismo. O jogo oportuniza o

desenvolvimento motor da criança, permitindo que ela crie e monte seus próprios jogos melhorando as suas habilidades, motiva-a também a ultrapassar seus limites.



12.REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL Ministério da Educação. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Ministério da Educação e do Desporto.** Secretaria de Educação Fundamental. Ministério da educação e do desporto. Vol.1. Brasília. 1998.

LOUREIRO, Stefânie Arca Garrido. **Alfabetização: uma perspectiva humanista e humanista e progressista/ Stefânie Arca Garrido.**- Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

SANTOS, Pires Marli. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico/ Santa Marli Pires dos Santos (organizadora).** - Petrópolis, RJ: Voze KISHIMOTO, Tizuko Mochila. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2000.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** 1^a. ed., São Paulo, Martins Fontes (1994).

13 LINK PARA VISUALIZAÇÃO DA APRESENTAÇÃO FINAL

<https://www.loom.com/share/555aa17d35924fc5a01e996b9d054350>