

FACULDADE UNINA

MARIA APARECIDA DE OLIVEIRA LEMOS

PROJETO DE APLICAÇÃO
APLICAÇÃO DA LUDICIDADE AOS ALUNOS DAS SERIES INICIAIS
EM UMA ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL

Orientação: Sandra Mara de Lara

Coorientação: Dulcinéia de Souza

CHAVANTES

2021

1 DADOS DO ESTUDANTE

Nome completo: **Maria Aparecida de Oliveira Lemos**

Cidade: Chavantes

Estado: São Paulo

Curso: Pedagogia

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

3 TEMA DO PAP

Aplicação da Ludicidade aos alunos das séries iniciais da Escola Municipal de Ensino Fundamental no município de Chavantes, Estado de São Paulo.

4 SITUAÇÃO-PROBLEMA

A pandemia e as aulas online nas séries iniciais causou muita desmotivação, dificuldade de socialização provocando um baixo aproveitamento nos alunos no retorno ao presencial.

5 JUSTIFICATIVAS

Pessoal: do momento em que iniciei meu curso de graduação em Pedagogia, sempre tive a preocupação em perceber que ser professora não seria apenas dominar os conteúdos das disciplinas, mas entender de pessoas, das relações de afetividade professora aluno. No percurso do curso, com a evolução das disciplinas, minhas leituras e vivências, fui percebendo a importância prática lúdica no processo de ensino aprendizagem, assim decidi realizar o projeto para ter maior conhecimento das técnicas lúdicas aplicadas nos anos iniciais do ensino fundamental, pois será de grande valia na minha atuação como professora, na realidade atual conforme aponte na situação problema.

Teórica: O processo lúdico na sala de aula, torna mais prazeroso a aprendizagem, fazendo com que o aluno tenha maior interesse, e se envolva mais com a atividade e outros alunos.

“Ao brincar a criança não tem perspectivas como aprender algo ou desenvolver-se de alguma forma, pois o brincar para ela tem um objetivo claro que é de se divertir e sentir prazer. Do ponto de vista do desenvolvimento, essa característica é fundamental, pois possibilita a criança aprender consigo mesma e com os objetos ou pessoas envolvidas nas brincadeiras, nos limites de suas possibilidades e de seu repertório”. (MACEDO, PETTY e PASSOS, 2005, p. 14).

O aluno envolvido na brincadeira, de forma espontânea e natural interage com outros alunos da sala de aula, despertando emoções e sensações, proporcionando desenvolvimento e interação social.

A professoras deve colocar a brincadeiras na aula, não só por brincar, mas utilizar o lúdico para provocar o envolvimento e interação social dos alunos, pois “representa uma possibilidade de auxiliar seus alunos a aprender, desenvolver a socialização, criatividade, cooperação, competição, memorização, os aspectos cognitivos, afetivos e psicomotores” FORTUNA & BITTENCOURT (2003, p. 234).

De acordo com FRIEDMANN (2012, p. 158) “esse brincar incentiva a criatividade e constitui um dos meios essenciais de estimular o desenvolvimento infantil e as diversas aprendizagens”, assim é fundamental aos professores das séries iniciais o domínio das técnicas de aplicação de atividades lúdicas.

Prática: neste momento de volta as aulas presenciais a utilização do lúdico será essencial para a professora reestabelecer o elo de afetividade, motivar os alunos, promover a socialização e o processo de ensino aprendizagem.

6 OBJETIVOS

Geral: melhorar o aproveitamento através da ludicidade, no retorno as aulas presenciais dos alunos dos anos iniciais de uma Escola Municipal de Ensino Fundamental do Município de Chavantes.

Específicos:

- I. Propor uma alfabetização centrada no lúdico;
- II. Compreender a importância do lúdico no desenvolvimento cognitivo; e
- III. Analisar a importância do lúdico no desenvolvimento psicomotor da criança.

7 REVISÃO DE LITERATURA

O lúdico está relacionado a brincadeiras, jogos e brinquedos, que tem como finalidade o desenvolvimento da criança.

Segundo RAU (2012, p.32) “a palavra lúdico vem do latim ludus e significa brincar. Nesse brincar, estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras. A palavra é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte”.

A ação lúdica acontece através da brincadeira, podendo ocorrer mesmo sem a presença de um brinquedo específico, porém cria o incentivo, provocando na criança a motivação para participar, assim estimulando a aprendizagem.

“...o brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina a desejar, relacionando seus desejos a um “eu” fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade”. (VYGOTSKY, 1994, p. 131).

O lúdico conduz a criança para a entendimento em novas áreas, que incentivam a criança a continuar a aprender, assim brincando a criança é estimulada em várias dimensões, como a intelectual, física e social.

Ao brincar na sala de aula, a criança está ampliando suas relações sociais, fortalecendo os laços entre os envolvidos na dinâmica da brincadeira, e criando

vínculo com a professora. De acordo com Piaget (1971) a criança é egocêntrica e espontânea no jogo, porém com o passar do tempo vai se tornando uma atividade social, onde é fundamental as relações individuais.

Conforme Vygotsky (1994) a criança em seu processo de desenvolvimento replica o comportamento presenciado, as atividades adquirem um significado próprio dentro de um sistema de comportamento social.

A interação com outras crianças e adultos, fazem com que ela imite o comportamento, e sendo orientada pela professora onde o ensinamento é internalizado gradativamente pela criança. O lúdico contribui para o processo de socialização e comunicação, este por sua vez, auxilia na aprendizagem e contribui no desenvolvimento da criança como indivíduo.

“O desenvolvimento social das crianças é vital em qualquer programa escolar, porque as interações sociais são indispensáveis para o desenvolvimento moral e cognitivo. Por meio dos jogos de regras, as crianças desenvolvem aspectos sociais, morais, cognitivos, políticos e emocionais. Os jogos constituem um conteúdo natural que motiva as crianças a cooperar para elaborar as regras”. (FRIEDMANN, 2012, p. 39).

O desenvolvimento cognitivo evolui gradualmente através de uma sequência lógica de aprendizado, que é alimentado pelos estímulos que a criança recebe.

Para Vygotsky (1994) a criança ao brincar, cria situações imaginárias que promove o desenvolvimento do pensamento abstrato, que por sua vez de forma espontânea desenvolve o cognitivo.

“Fator de grande importância no desenvolvimento cognitivo. O conhecimento não deriva da representação de fenômenos externos, mas sim, da interação da criança com o meio ambiente. O processo de acomodação e assimilação é meio pelo qual a realidade é transformada em conhecimento. No brincar, a assimilação predomina e a criança incorpora o mundo à sua maneira sem nenhum compromisso com a realidade. Neste sentido, brincar é parte ativa, agradável e interativa do desenvolvimento intelectual”. (PIAGET, 1971, p. 17).

A brincadeira é uma oportunidade de desenvolvimento cognitivo, pois a criança inventa, descobre e aprende habilidades novas, promove interação e construção de conhecimentos da realidade da criança.

O lúdico aplicado na sala de aula transforma os conteúdos em atividades interessantes, motivando os alunos a participarem das atividades, promovendo o processo de ensino aprendizagem.

“A atividade lúdica é decisiva no desenvolvimento das crianças porque as liberta das situações difíceis. No brincar, as coisas e as ações não são o que apresentam ser e em situação imaginárias, as crianças começam a agir independentemente do que veem e a ser orientadas pelo significado da situação”. (FRIEDMANN, 2012, p. 40).

O lúdico como recurso metodológico contribui para construção de conhecimento significativo e prazeroso, facilitando o processo de ensino aprendizagem.

“O lúdico favorece a renovação dos fundamentos do ensinar e do aprender, mostra ao educador que existem outras maneiras mais eficazes de repassar os conhecimentos e bem mais interessantes para os alunos. Além de contribuir e influenciar na sua formação integral, a atividade lúdica possibilita o crescimento sadio”. (ALMEIDA, 2001, p.16).

A utilização de atividades lúdicas nas séries iniciais do ensino fundamental é de suma importância para o desenvolvimento da criança, sendo um excelente recurso pedagógico para a professora facilitando e potencializando o processo de ensino aprendizagem.

8 ESTRATÉGIAS DE AÇÃO

Será aplicado as atividades lúdicas nas séries iniciais da Escola Municipal de Ensino Fundamental no município de Chavantes, Estado de São Paulo.

Estratégia de ação 1:

Com as professoras das séries iniciais, será analisado e reestruturado todas as atividades, para que sejam a mais lúdica possível. Segundo RAU (2012, p. 18) a “Ludicidade motiva a criança e estimula sua curiosidade e sendo aliada aos conteúdos de ensino, torna a ação docente mais significativa e produtiva”.

As aulas deverão ter uma nova apresentação, com o material todo voltado ao lúdico, envolvendo o aluno, motivando a aprender, de uma forma mais intensa.

De acordo com FREIRE et al. (2019, P. 58) “quando houver a junção do lúdico à prática docente, a educação será transformada, a escola se tornará um espaço de prazer para a criança, de encantamento, de criatividade”.

A aula será mais prazeroso para o aluno, promovendo maior engajamento e consequentemente tendo maior eficiência nos conteúdos apresentados.

“As escolas comprometidas com o desenvolvimento das crianças, não podem deixar de proporcionar um material adequado, a fim de que, jogando, as crianças possam assimilar novos conhecimentos e comportamentos, que, sem tais oportunidades, não seriam incorporados pela inteligência infantil”. (PIAGET, 1971, p.158).

Estratégia de ação 2:

Através da observação em sala de aula, identifiquei a importância do lúdico nas séries iniciais, o quanto ajuda no desenvolvimento cognitivo dos alunos.

“O lúdico proporciona à criança um desenvolvimento mais espontâneo e criativo, e é um dos aliados na educação, pois favorece a formação da personalidade, do cognitivo, do afetivo, do social, gerando benefícios didáticos, em que os conteúdos são transformados em atividades mais interessantes e envolventes, o que ajuda o aluno a elaborar, de maneira dinâmica, o conhecimento”. (ALMEIDA, 2001, p.48).

De acordo com Piaget (1971), a criança utiliza suas estruturas cognitivas ao brincar, estimulando a aquisição de novos conhecimentos, na concepção de Vygotsky (1994), a criança estimula suas estruturas mentais nas brincadeiras imaginárias, assim os conteúdos se tornam mais significativos, fazendo com a criança aprenda sem imposição.

Segundo RAU (2012, p. 61) “a ludicidade envolve as habilidades de memória, atenção e concentração, além do prazer da criança em participar de atividades pedagógicas de maneira diferente e divertida”. Desta forma as atividades apresentadas durante as aulas deverão desenvolver o cognitivo, assim as crianças irão aprender sem se dar conta, apenas brincando e interagindo com as atividades proposta durante as aulas.

Estratégia de ação 3:

Conforme VYGOTSKY (1994) enquanto a criança brinca o desempenho psicomotor atinge níveis que somente é possível com a motivação intrínseca.

“A educação psicomotora deve ser considerada como uma educação de base da escola primária. Ela condiciona todos os aprendizados pré-escolares e escolares; leva a criança a tomar consciência de seu corpo, da lateralidade,

a situar-se no espaço, a dominar o tempo, a adquirir habilidade a coordenação de seus gestos e movimentos". (ALMEIDA, 2010, p.27).

Deverá aplicar jogos lúdicos, para promover exercícios físicos as crianças, desenvolvendo o crescimento e a competitividade de forma sadia.

9 CRONOGRAMA

Atividade	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro
Estratégia de ação 1	X	X		
Estratégia de ação 2			X	X
Estratégia de ação 3			X	X

10 RECURSOS

Para a intervenção será utilizado os materiais já disponíveis na escola, onde será desenvolvido material lúdico para as aulas junto com as professoras.

Atividade	Recursos
Estratégia de ação 1	Será utilizado os materiais como EVA, Papel Crepom, Pincel atômico, Lápis de Cor, Cola, Tesoura, Régua, Computador, Impressora, Bola, etc.
Estratégia de ação 2	Caderno para anotação das observações dos alunos durante as aulas, também fazer reunião com os professores e pais para discutir a percepção em relação aos alunos.
Estratégia de ação 3	Caderno para anotação das observações dos alunos durante as aulas, também fazer reunião com os professores e pais para discutir a percepção em relação aos alunos.

11 RESULTADOS ESPERADOS

Inicialmente foi apresentado a professora da sala a ideia do projeto em utilizar o lúdico em todas as atividades aplicadas a turma, a qual concordou na aplicação do projeto, e juntas reestruturamos todos os materiais e atividades, tornando o mais lúdico possível, de forma que a criança seja estimulada, e tenha motivação para participar aprendendo de forma inconsciente, tornando o trabalho da docente mais significativo e produtivo.

Segundo Freire et al. (2019) a utilização do lúdico no processo de ensino aprendizado transforma a educação, tornando a escola um local prazeroso, encantando a criança e estimulando a criatividade.

Ao decorrer do projeto, percebi que o lúdico simplifica e propicia o processo de aprendizagem infantil, a criança aprende brincando, com prazer e de forma natural. Percebemos (eu e a professora da sala) que as atividades aplicadas de forma lúdica melhora a socialização entre eles, a psicomotricidade, percepção audiovisual, sensorial, a linguagem, e autonomia.

“...desta forma, antes de iniciarmos a criança na aprendizagem de operações aritméticas, por exemplo, é interessante levá-la a exercitar, através de brincadeiras lúdicas, seu senso de raciocínio e sua capacidade de abstração; da mesma maneira como é interessante jogarmos com a criança práticas visuais e verbais, antes de iniciá-la nas regras da Comunicação e Expressão ou nos fundamentos da Arte. Alunos que brincam com jogos que operacionalizam suas reflexões espaciais e temporais aprendem mais facilmente Geografia e História, enquanto que jogos voltados para o aprimoramento da capacidade de concentração da criança facilitam em diversos aspectos em sua futura missão estudantil”. (ANTUNES, 2003, p. 15).

De acordo com Piaget (1971) brincando ou jogando a criança utiliza toda a sua estrutura cognitiva colocando em prática ações que irão proporcionar o ganho de novos conhecimentos.

A escola tendo como base atividades lúdicas, possibilita aos alunos uma aprendizagem brincando, favorecendo as suas próprias descobertas, a definição dos seus próprios objetivos e estratégias, melhorando o desenvolvimento escolar e cognitivo do aluno. Segundo VIGOTSKY (1994, p. 114) “As maiores aquisições de uma criança são conseguidas na situação de brincadeira”.

“A utilização de brincadeiras e jogos tem um grande impacto no desenvolvimento psicomotor infantil, trazendo grandes benefícios. Ao brincar a criança sai do cotidiano de apenas ouvir e passa a participar da atividade,

o que a transforma no objeto de estudo, propiciando um aprendizado com melhores resultados”. (BOTELLE, 2019 p. 03).

A aprendizagem não deriva de fenômenos externos, mas da interação do aluno com o meio, ao brincar a criança está assimilando o conhecimento, incorporando a aprendizagem sem consciência do que está efetivamente ocorrendo.

Como exemplo para ilustrar as ideias aqui apresentadas, segue fotos de algumas atividades realizadas:

Figura 1: Fotos da Atividade com tema que trabalha Cor.



Fonte: a autora.

Nesta atividade as crianças são motivadas a identificar as cores e colocá-las na respectiva cor no palhaço, aqui além das cores é trabalhado a coordenação motora, a linguagem, o comportamento, a atenção, a compreensão e a socialização.

Figura 2: Fotos da Atividade com tema que trabalha as Formas Geométricas.



Fonte: a autora.

As crianças são instigadas nesta atividade a identificar as formas geométricas e colocá-las na respectiva forma sobre a mesa, aqui além das formas geométricas é trabalhado a coordenação motora, as cores, a linguagem, a ideia de espessura e tamanho, a atenção, a compreensão e a socialização.

Ao utilizar o lúdico como ferramenta pedagógica a escola potencializa o processo de ensino aprendizagem, a professora melhora a sua comunicação e

interação proporcionando uma melhor socialização das crianças que estimula a aprendizagem.

Através do projeto consegui compreender melhor a contribuição do lúdico para o desenvolvimento do processo de ensino aprendido, como ele facilita o trabalho da professora e contribui para o engajamento das crianças a escola.

12 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 2ed. São Paulo: Loyola, 2001.

ALMEIDA, Geraldo Peçanha. **Teoria e prática em psicomotricidade: jogos, atividades lúdicas, expressão corporal e brincadeiras infantis**. 6. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2010.

ANTUNES, Celso. **O Jogo e a Educação Infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Petrópolis: Vozes, 2003.

BOTELLE, Andrea. **Psicomotricidade: a importância do lúdico na infância**. Rio de Janeiro: Autografia, 2016.

FREIRE, Yêdda de Aguiar.; et al. **Concepções e práticas na Educação Infantil**. Fortaleza: IMEPH, 2019.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão**. São Paulo: Moderna, 2012.

FORTUNA, Tânia Ramos; BITTENCOURT, Aline Durán da Silveira de. **Jogo e educação: o que pensam os educadores**. Revista Psicopedagogia, Rio Grande do sul, n. 20, v. 63, p. 234-42, 2003. Disponível em: <<https://cdn.publisher.gn1.link/revistapsicopedagogia.com.br/pdf/v20n63a05.pdf>> acessado em 25/09/2021.

MACEDO, Lino de, PETTY, Ana Lúcia Sícoli, PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: InterSaberes, 2012.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 5.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

13 LINK PARA VISUALIZAÇÃO DA APRESENTAÇÃO FINAL

<https://anchor.fm/rayssa-lemos4/episodes/APRESENTAO-DO-PAP-e19hn4r>