

PROJETO DE APLICAÇÃO
Intervenções práticas no interior da escola: contribuições para estudantes e/ou professores.

Orientação: Sandra Mara de Lara

Nova Santa Bárbara
2021

1 DADOS DO ESTUDANTE

Nome completo: Rogerio Batista dos Santos

Cidade: Nova Santa Bárbara

Estado: Paraná

Curso: Pedagogia

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

Este projeto de Aplicação terá como contribuição aos alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais, para ajudar processo de alfabetização que podem surgir algumas dificuldades na aprendizagem e o método lúdico pode ajudá-los, usando este tipo de recurso pode melhorar o processo de ensino e aprendizagem nas escolas.

3 TEMA DO SEU PAP

O lúdico no processo de alfabetização é importante não só para a aprendizagem dos alunos, mas também para o desenvolvimento intelectual e social, as atividades lúdicas exige da criança interação com o meio e com os outros.

As atividades lúdicas envolvem jogos e brincadeiras que é essencial para para a construção de aprendizagem significativa, principalmente no Ensino Fundamental Anos Iniciais, em que os alunos estão começando o processo de ensino e aprendizagem e só o método tradicional pode não ser o suficiente.

Por isso o usar o lúdico na sala de aula como um método de alfabetização, contribui para formação do alunos a ter atitudes sociais, como respeito com o outro, cooperação, a ter empatia e também a ser crítico, quando notar que algo não está certo, os alunos precisam ter autonomia e opinião própria o lúdico ajuda em todos estes conceitos, além de tornar o processo de aprendizagem fácil e prazeroso.

4 SITUAÇÃO-PROBLEMA

Como um PAP em que o lúdico é utilizado como ferramenta importante na alfabetização pode contribuir para aprendizagem de alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais?

Geralmente alguns educadores não gostam de utilizar em suas aulas atividades lúdicas, por achar que os alunos não vão entender como um método de aprendizagem, mas sim como algo para brincar e se divertir.

As atividades lúdicas podem ser utilizadas no processo de alfabetização, pois a partir do momento em que estas atividades passam a ser oferecidas na sala de aula, é possível notar um progresso nos alunos, para ter este e outro resultado com uso do lúdico é necessário que as atividades sejam planejadas e que tenha um foco na aprendizagem, como por exemplo, jogos e brincadeiras para melhorar leitura e escrita, a matemática entre outros.

Portanto um PAP usando o lúdico na alfabetização pode ajudar na aprendizagem, porque o brincar é uma atividade característica de todas as crianças, além de aprender elas irão adquirir conhecimentos que serão importantes no futuro.

5 JUSTIFICATIVAS

Pessoal: O lúdico proporciona muitos benefícios para a criança além de fazer parte da infância, afinal que criança não gosta de brincar até adultos gosta, através das brincadeiras elas imaginam, fantasiam, representam, produzem, criam regras, agem coletivamente, criar estratégias que os jogos e brincadeiras exigem.

O brincar permite a criança aprender a lidar com suas emoções como insegurança, angústia, medo ajudar a equilibrar as tensões que são provenientes de todo ser humano, ajudando a desenvolver a personalidade, brincando a criança desenvolve a criatividade e começa a expressar melhor seus sentimentos.

Teórica: A sala de aula tem que ser um ambiente propício para aprendizagem, então o lúdico deve ser inserido neste espaço para ajudar na alfabetização, o brincar neste caso não é usado como um divertimento, mas de uma forma pedagógica, proporcionando o desenvolvimento das capacidades cognitivas, motoras, afetivas, relação interpessoal entre outras.

Através das atividades lúdicas a criança tem a possibilidade de conhecer o próprio corpo, seu limite e capacidade, pois na alfabetização o brincar é para aprender, e aprendizagem não consiste em apenas saber ler escrever vai além, por envolver os desenvolvimentos motor e cognitivo.

Prática: O lúdico enriquece o vocabulário dos alunos e também aumenta o raciocínio lógico, ajuda a criança a superar as dificuldades de aprendizagem que pode

Usurgir durante a alfabetização, desenvolve um processo de ensino – aprendizagem de forma dinâmica e divertida.

As atividades lúdicas são importantes para aprendizagem dos conteúdos escolares, os jogos e brincadeiras promovem habilidades como exploração e domínio das relações som e grafia auxiliando nos avanços na leitura e escrita que são tão importantes na alfabetização.

6 OBJETIVOS

Geral: Analisar como o lúdico pode contribuir no processo de alfabetização e no desenvolvimento da aprendizagem dos estudantes.

Específicos:

- I. Oferecer aos alunos os conhecimentos necessários com relação às atividades lúdicas
- II. Definir a capacidade do trabalho em grupo, a socialização e interação dos alunos.
- III. Proporcionar aos estudantes a oportunidades de conhecer diversas atividades lúdicas que podem ser usadas em diversos conteúdos durante a alfabetização.

7 REVISÃO DE LITERATURA

O processo de alfabetização é fundamental para a educação, quando a criança inicia seus estudos no Ensino Fundamental Anos Iniciais, ela precisa de métodos de alfabetização que proporcione uma condição para o conhecimento da leitura e escrita, que são importantes para o ensino e a aprendizagem.

Por isso um dos métodos que atualmente é considerado eficaz no processo de alfabetização e aprendizagem é o lúdico, cada vez mais a educação lúdica tem aumentado nas instituições de ensino, mas ainda há escolas que prefere métodos tradicionais por acreditar que tem melhor eficácia.

Sobre o lúdico Ferreira; Silva e Reschke (s/d, p.3), fazem as seguintes definições:

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

Enão quando as atividades lúdicas são inseridas no processo de alfabetização ajuda não só ajuda na aprendizagem como no desenvolvimento dos alunos, pois elas funcionam como uma ferramenta que facilita o aprendizado.

O espaço lúdico permite ao aluno criar e recriar uma relação aberta e positiva com a cultura. Esse espaço permite que o brincar seja visto como um mecanismo psicológico que garante ao aluno manter certa relação com o mundo real, uma forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos através de jogos, música e dança (WINNICOTT, 1975).

Como o lúdico envolve muito os jogos e as brincadeiras acredita-se que é isso que facilita a aprendizagem dos alunos, como as atividades lúdicas não se restringe apenas aos jogos e brincadeiras, sem perceber os alunos acabam vivenciando momentos de prazer, alegria, interação com os outros, cooperação, aprende a perder e ganhar e o principal desenvolvem o sentimento de respeito e empatia.

Fortuna (2001) considera como lúdicas as atividades que propiciem a vivência plena do aqui - agora, integrando a ação, o pensamento e o sentimento. Por isso as atividades lúdicas não se restringem apenas há jogos e brincadeiras, mas a trabalho que envolva movimentos expressivos, danças, expressão como atividades ligadas a teatro entre outras.

O importante que as atividades lúdicas sejam planejadas com antecedência pelo professor, para que os alunos não pensem que apenas para se divertir ou brincar, mas que tem como propósito a aprendizagem do aluno.

Para Gouvêa (1990) o processo de aquisição do conhecimento difere de uma pessoa para outra, mas em alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem esse processo se torna mais lento e dificultoso, necessitando do professor um olhar diferenciado, que muitas vezes não acontece, daí a necessidade do professor de criar mecanismos para facilitar e promover o ensino nesse meio, sempre buscando a forma mais prazerosa para o aluno.

Por isso que atividades lúdicas precisam estar vinculadas as dificuldades dos alunos na aprendizagem, o lúdico já com que estas dificuldades sejam solucionadas, por isso quando são planejadas as atividades lúdicas direcionam para uma aprendizagem em que são negociadas as regras e a familiarização com o jogo.

8 ESTRATÉGIAS DE AÇÃO

Estratégia de ação 1:

I. Oferecer aos alunos os conhecimentos necessários com relação às atividades lúdicas.

Para que os alunos possam conhecer a importância das atividades lúdicas, eles serão organizadas em forma de círculo sentados no chão ou piso, para serem mostradas as diversas formas de trabalhar o lúdico e como pode ser uma ferramenta de alfabetização, para explicar sobre isso será usado um notebook para mostrar algumas atividades lúdicas.

Como Fortuna (2001) disse as atividades lúdicas proporcionam aos alunos uma vivência aqui e agora, oferece a oportunidade de ação e vários outros procedimentos que os alunos terão que resolver, para isso as atividades lúdicas sempre traz um desafio. Por isso os alunos devem conhecer o lúdico e como é necessário os conhecimentos adquiridos na alfabetização, para isso é necessário que eles compreendam que as atividades lúdicas serão realizadas para fins pedagógico e não só para a diversão. Duração de 40 minutos aproximadamente.

Estratégia de ação 2:

II. Definir a capacidade do trabalho em grupo, a socialização e interação dos alunos.

Para definir a capacidade do trabalho em grupo e outros conceitos é necessário iniciar com um jogo ou brincadeira, como exemplo o “baralho Ortográfico” uma atividade simples que pode ser realizado em dupla ou quarteto, o jogo é o seguinte a criança com uma carta ou figura joga sobre a mesa, a que esta com a carta com nome olha o desenho, procura o nome e joga por cima, se a criança acertar, para a próxima carta, se errar, passa a vez e a brincadeira fazer letras com o próprio corpo. Esse procedimento se enquadra na opinião de Gouveia (1990) em que o processo de aquisição se difere de uma pessoa para outra é importante as atividades lúdicas. Duração 50 minutos.

Como o lúdico exige em muitas de suas atividades uma aproximação entre as crianças um exemplo é o jogo ou brincadeira nenhuma criança consegue jogar ou brincar sozinha, elas precisam trabalhar em grupo, ter socialização e interações entre si, principalmente no processo de alfabetização o lúdico tem múltiplas linguagens, envolvendo jogos e atividades de imitação, atividades corporais e o diálogo com os alunos.

Estratégia de ação 3:

III. Proporcionar aos estudantes a oportunidades de conhecer diversas atividades lúdicas que podem ser usadas em diversos conteúdos durante a alfabetização.

Nesta etapa os alunos devem conhecer que não é só os jogos e brincadeiras que faz parte do lúdico, mas existem diversos como materiais que auxiliam o professor, a música e a dança entre outros que são importantes para alfabetização e aprendizagem e o desenvolvimento da criança.

Então serão realizadas algumas atividades lúdicas que podem ser usadas em conteúdos de várias disciplinas mas no processo de alfabetização a Língua Portuguesa e a Matemática é as mais importantes, por isso como exemplo podem ser utilizados um jogo da memória, um bingo, uma lata de letras ou sílabas entre outros , palavras e até textos o lúdico permite ao professor adaptar e criar seu material conforme a dificuldade do aluno. Duração 50 minutos.

9 CRONOGRAMA

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

10 RECURSOS

Atividade	Recursos
Estratégia de ação 1	Cadernos, lápis, borracha, canetas, notebook
Estratégia de ação 2	Papel cartão, canetinha, figuras diferentes.
Estratégia de ação 3	Cartolina, lata de leite, papel cartão, canetinhas etc

11 RESULTADOS ESPERADOS

Espera-se que este PAP contribua para processo de alfabetização do alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais, usando o lúdico como uma estratégia para o ensino e aprendizagem, ajudando a suprir as possíveis dificuldades de aprendizagem que possam surgir durante este processo.

Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do

o aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade. (KISHIMOTO, 1994).

As atividades lúdicas são capazes de ajudar o desenvolvimento de diversas aptidões e, além ajuste do comportamento psicomotor, acrescentando na criatividade, alegria, espontaneidade, proporcionando aos alunos o desenvolvimento de habilidades que possibilitam novas descobertas.

De acordo com Almeida (2008) atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, por ajudar na colaboração no desenvolvimento pessoal tão necessário para o ensino.

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 2008, p. 41).

Por isso este PAP será satisfatório para a educação o lúdico oferece a oportunidades de trabalhar com várias atividades, por isso serão anexadas algumas fotos destas atividades retiradas da internet, que o professor pode utilizar e adaptar em suas aulas.

IMAGENS DAS ATIVIDADES LÚDICAS PARA ALFABETIZAÇÃO



Fonte: SOESCOLA.COM. **sugestões de atividades lúdicas para a matemática**. Disponível em <https://www.soescola.com/2018/07/sugestoes-de-jogos-e-atividades-ludicas-de-matematica.html>. Acesso em 20/out.2021.



Fonte. SOESCOLA.COM. **Palavra sendo formada depois do sorteio.** Disponível em <https://www.soescola.com/2018/05/material-ludico-para-alfabetizacao.html/palavra-formada-1>. Acesso em 20.out.2021.

12 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica.** São Paulo: Loyola, 2008.

BRANCO, Letícia Rio. **10 atividades para estimular a alfabetização do seu filho em casa.** Disponível em <https://www.dicasdemulher.com.br/atividades-de-alfabetizacao/>. Acesso em 04/09/2021.

Fortuna, Tânia Ramos. **O Jogo e a Educação:** uma experiência na formação do educador. IN: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.) *Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico.* Petrópolis-RJ: Vozes, 2001.

GOUVÊA, R. **Expressão Corporal para Jovens e Crianças.** Ediouro. 1990.

MARAFON, Danielle. **Alfabetizar com o lúdico: brincadeira ou aprendizado?** A experiência do PIBID de Pedagogia na UNESPAR – Campus Paranaguá (PR): Gráfica e Editora Kaygangue Ltda, 2013. Disponível em <https://pibid.unespar.edu.br/sobre/livros-pibid/alfabetizar-com-o-ludico-fafipar.pdf>. Acesso 05/09/201.

SOESCOLA.COM. **sugestões de atividades lúdicas para a matemática.** Disponível em <https://www.soescola.com/2018/07/sugestoes-de-jogos-e-atividades-ludicas-de-matematica.html>. Acesso em 20/out.2021.

SOESCOLA.COM. **Palavra sendo formada depois do sorteio.** Disponível em <https://www.soescola.com/2018/05/material-ludico-para-alfabetizacao.html/palavra-formada-1>. Acesso em 20.out.2021



FACULDADE
UNINA

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994.

13 **LINK PARA VISUALIZAÇÃO DA APRESENTAÇÃO FINAL**

SANTOS.Rogério Batista . **Projeto de Aplicação**: O lúdico no processo de alfabetização.Disponível em

<https://anchor.fm/solange-silva56/episodes/Projeto-de-Aplicao-PAP---Rogrio-Batista-dos-Santos-e19i30p>.