



PARTE 3

1

A ludicidade e a aprendizagem

Apresentação



2

Este curso é uma introdução sobre “**A Ludicidade e a Aprendizagem**”. Tem como objetivo, apresentar a ludicidade através do ato de brincar, como essencial para o desenvolvimento humano e para sua aprendizagem.

O curso foi configurado em slides, no Power Point, em 3 partes (apresentações). Apresenta-se estruturado em 4 unidades:

PARTE 1

- Unidade 1: O papel da brincadeira no desenvolvimento humano, trata da importância do brincar, propondo atividades planejadas e mediadas.

PARTE 2

- Unidade 2: Piaget e os jogos, trata da classificação dos jogos de acordo com Jean Piaget, segundo o desenvolvimento humano.
- Unidade 3: Brincar para aprender ou aprender para brincar, trata da importância do adulto no processo do brincar, não somente observando, mas também participando.

PARTE 3

- Unidade 4: Construção de jogos para o processo de alfabetização, trata da importância dos jogos para o desenvolvimento da alfabetização.

Após o término do curso, você deverá realizar a avaliação. A avaliação servirá para você confirmar o conhecimento adquirido durante o curso e, também para a emissão do certificado de 40 h.

Bom curso!

Prof. Esp. Daniela Porath do Nascimento

Construção de jogos para o processo de alfabetização

Valorização do brincar

É muito importante valorizar o momento da brincadeira da criança, pode-se notar, ao longo da história da educação, que muitos pesquisadores e estudiosos passaram a se importar com o ato da brincadeira, e, então, começaram a observar a sua evolução.



Brincadeira como aquisição de conhecimento



A brincadeira ganhou mais saliência nos aspectos cognitivos, pois de uma atividade lúdica passou a dar contribuições importantes na área de aquisição do conhecimento.



Pode-se afirmar que é riquíssima a utilização do lúdico na escola como recurso pedagógico, pois como diria Rubem Alves (2003), o brinquedo desperta interesse e curiosidade, aspectos que contribuem na aprendizagem.

No mundo do brinquedo e dos jogos, no qual a criança aprende a ditar as regras, a brincadeira não é uma atividade inata, mas sim uma atividade social e humana que supõe contextos sociais, a partir dos quais o aprendiz comanda uma nova realidade e estabelece suas normas.



Na maioria das vezes, o ser humano conhece o “brincar” por incentivo de um adulto, que lhe ensina e passa sua experiência e, de forma despercebida, ele vai recebendo toda a sua formação social.

Segundo Vygotsky, no processo de desenvolvimento, a criança começa usando as mesmas formas de comportamento que outras pessoas inicialmente usaram em relação a ela.

Isto ocorre porque, desde os primeiros dias de vida, as atividades da criança adquirem um significado próprio num sistema de comportamento social, refratadas através de seu ambiente humano, que a auxilia a atender seus objetivos.

(OLIVEIRA, 1994)

A escola

Isso faz com que seus atos sejam semelhantes aos daqueles que estiveram ao seu redor. O brinquedo consegue fazer interação entre o mundo do adulto no qual está sendo incluído.

A escola é primordial quando envolve atividades lúdicas no processo de ensino, pois atribui outros valores às brincadeiras, mostra outros caminhos e outras possibilidades de “pensar” sobre o brinquedo.



Aprendizagem significativa

A brincadeira, em seu todo, é um período de aprendizagem significativa para a criança, independente de onde ocorra.

Na escola, mais precisamente nos Anos Iniciais, o trabalho com o lúdico pode ser feito de forma a reconhecer as questões da infância, despertando interesses, e como tentativa de estudar os assuntos de modo mais agradável.



Por meio da brincadeira, a professora pode explorar a criatividade, a valorização do movimento, a solidariedade, o desenvolvimento cultural, a assimilação de novos conhecimentos e as relações da sociedade, incorporando novos valores etc.



Recursos didáticos para a alfabetização

11

Por meio da expressão “recursos didáticos”, nomeamos jogos envolvendo leitura e escrita, utilizados nas práticas de alfabetização, que proporcionem o aprendizado.



Conhecendo jogos que auxiliem na alfabetização

Os jogos que serão apresentados, trazem sentido as crianças durante seu processo de aprendizado da leitura e da escrita, sendo estes permeados pela ludicidade, pela interação no grupo e pela reflexão sobre a língua escrita, atributo tão almejado no processo de alfabetização.

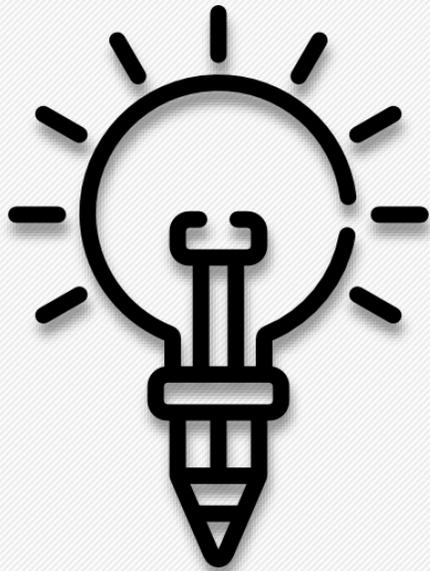


Assista ao vídeo para ampliar seu conhecimento:

13

Como utilizar o lúdico no processo ensino-aprendizagem?

https://www.youtube.com/watch?v=1jr_qnbkaDU



**Separamos algumas ideias
de jogos para você!**

Dado com letras



Objetivos:



Produzir palavras que iniciem com determinada letra.



Estabelecer correspondência grafofônica.



Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a escrever palavras.

Como jogar:

Uma criança de cada vez irá jogar o dado e observar em qual letra caiu. Conforme a letra que aparecer no dado, o aluno deve pensar no nome de um animal que inicia com a letra e confeccionar o animal com massinha de modelar.

Pode-se utilizar o dado para a brincadeira “Fui ao mercado”. A partir da letra sorteada a criança deverá pensar em um elemento comprado no mercado.



Bingo de letras

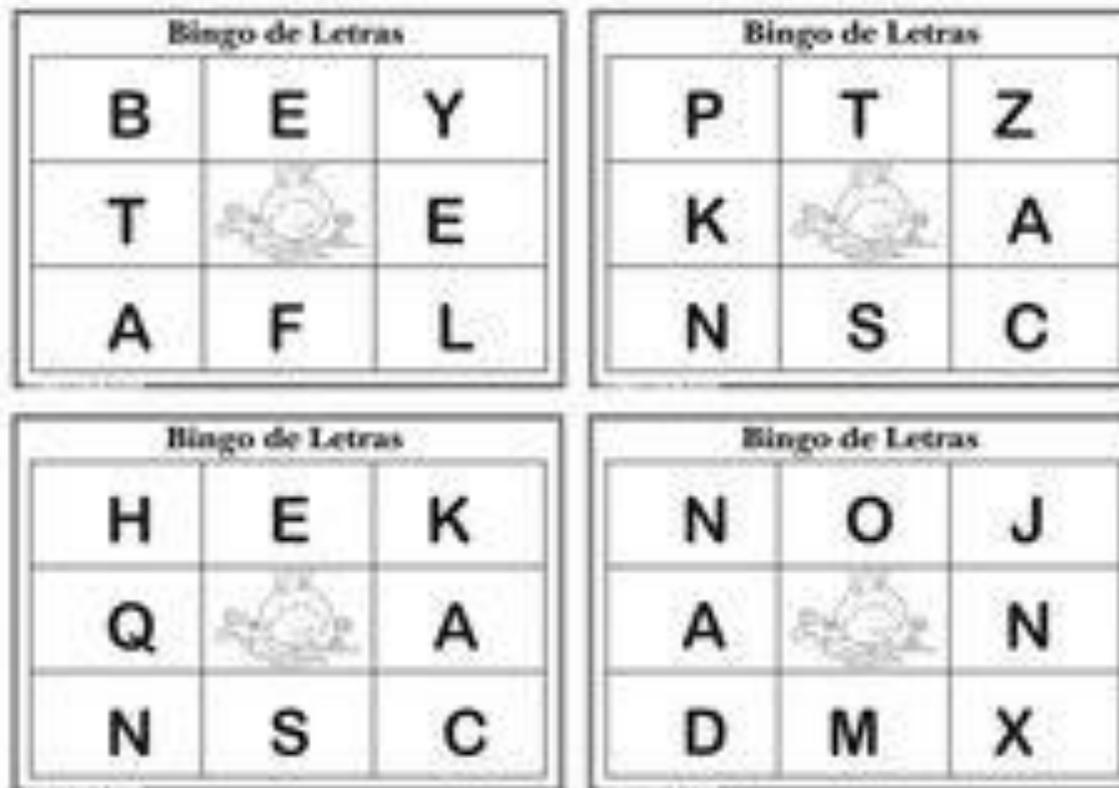
Objetivo:

Reconhecer as letras do alfabeto.

Como jogar:

O jogo seguirá as regras do bingo tradicional, envolvendo o reconhecimento das letras do alfabeto.

Vence o aluno, que completar a cartela primeiro.



Lince



Objetivos:



Estimular a leitura de palavras.



Relacionar a imagem a sua grafia corretamente.

Animal surpresa

Objetivos:

- Reconhecer e nomear as letras do alfabeto.
- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a escrever e a ler as palavras.

Como jogar:

Um painel irá conter envelopes numerados de 1 a 12, com letras móveis e a imagem da palavra que deve ser montada.

Uma criança de cada vez irá jogar dois dados e somar as quantidades indicadas em cada dado. O valor do resultado será o número do envelope que a criança deverá abrir e montar a palavra.



O lugar em que a palavra será montada é no próprio cartaz, para que todos os alunos possam enxergar e auxiliar o colega. A fim de contemplar a participação de todos do grupo, uma criança irá jogar o dado, somar os valores e escolher outra criança para abrir o envelope e montar a palavra.

Para esta atividade, foram utilizados os nomes dos animais do livro “Soltando os bichos”¹ : leão, formiga, mosquito, pato, carneiro, aranha, lebre, pavão, pinto, elefante, esquilo e minhoca.

Banco de palavras



Objetivos:



Reconhecer e nomear as letras do alfabeto.



Compreender que palavras diferentes compartilham certas letras.



Perceber que palavras diferentes variam quanto ao número, repertório e ordem de letras.

Como jogar:

25

O banco de palavras é um material visual que pode ser utilizado frequentemente nas aulas. A construção deste recurso, que aqui foi elaborado a partir do livro “Maneco Caneco Chapéu de Funil”.

Tendo em vista o objetivo de ler os nomes das imagens a partir da análise da letra inicial e final, a professora poderá distribuir as palavras do banco em pequenos grupos de alunos. À medida que a professora for conduzindo a retomada da sequência da narrativa, lembrando as partes do corpo do boneco, o grupo deverá analisar a palavra entregue e anexar ao lado da imagem.

Intervenções:

26



- Qual o nome deste objeto?
- O que ele representa no corpo do boneco? Caneco: quantas sílabas têm?
- A primeira sílaba, CA, é formada por quais letras?
- Têm outras palavras que começam com esta mesma sílaba?
- Quais palavras começam com a mesma sílaba?
- Quais palavras terminam com a mesma sílaba?
- Qual palavra tem menos sílabas?
- Qual palavra tem mais sílabas?

Batalha de palavras



Objetivos:



Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras menores.



Identificar a sílaba como unidade fonológica.



Segmentar palavras em sílabas.



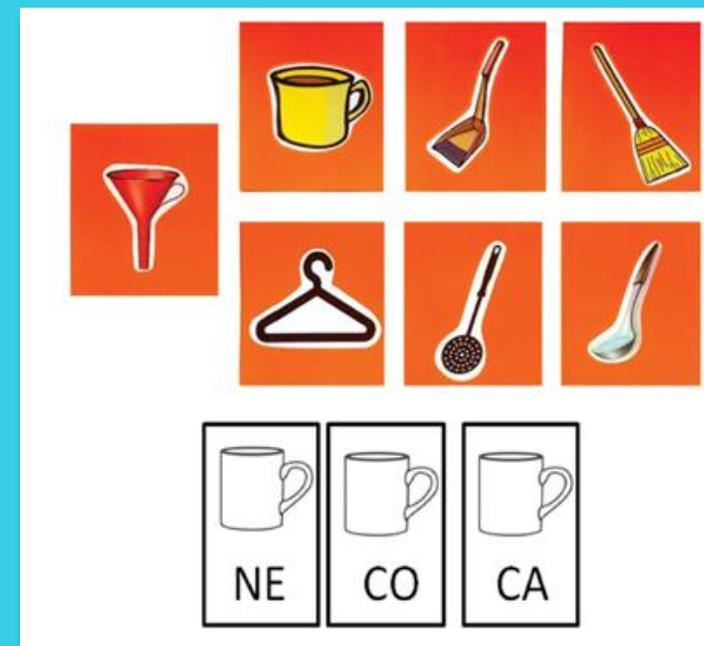
Comparar palavras quanto ao número de sílabas.

Como jogar:

O jogo “Batalha de palavras” foi elaborado tendo como base o livro “Maneco Caneco Chapéu de Funil”, sendo as palavras selecionadas a partir da narrativa.

Para iniciar a partida, dois alunos são convidados a retirar, cada um, uma imagem, a contar o número de sílabas das palavras e a compará-las quanto ao tamanho.

Vence a rodada quem tem, em mãos, a imagem que representa a palavra maior.



Para sistematizar as habilidades desenvolvidas no jogo, cada aluno poderá receber os nomes das imagens exploradas separadas em sílabas.

Desse modo, as crianças que estão no nível pré-silábico de escrita podem organizar as palavras a partir da percepção do som mais saliente em cada sílaba.



Roleta do alfabeto

Objetivos:

Reconhecer e nomear as letras do alfabeto.

Estabelecer correspondência grafofônica (letra inicial e fonema inicial).

Comparar palavras que possuem unidades sonoras semelhantes.

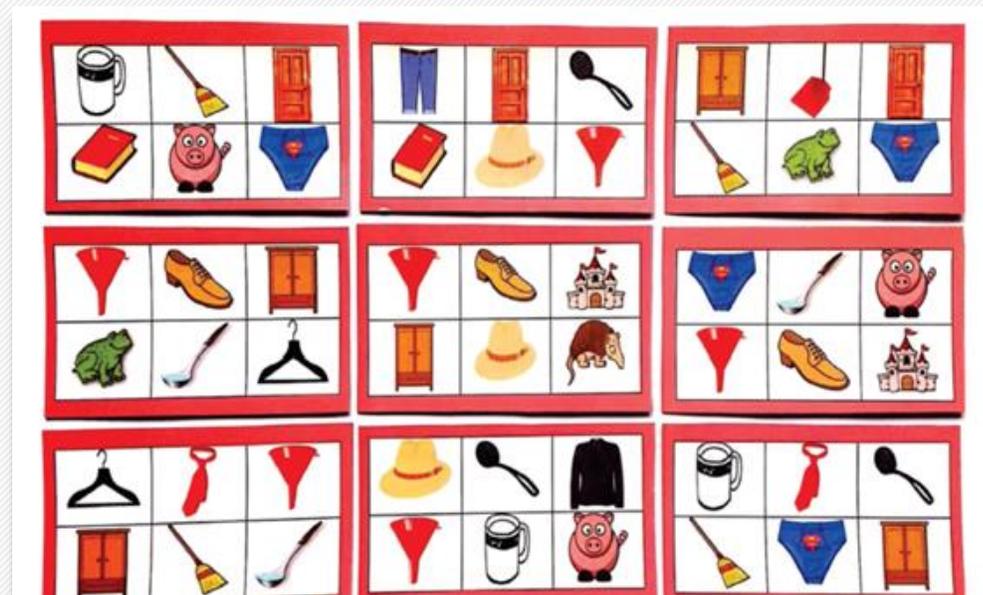
Identificar semelhanças sonoras em sílabas iniciais.

Como jogar:

Cada aluno recebe uma cartela com imagens referentes ao livro “Maneco Caneco Chapéu de Funil”.

A professora gira a seta da roleta, e as crianças identificam a letra a partir da qual devem buscar imagens cujos nomes têm aquela inicial.

Caso a letra sorteada não contemple as imagens selecionadas para este jogo, a professora poderá instigar os alunos a pensarem que palavras iniciam com essa letra



Pare

Objetivos:

Ler palavras utilizando diferentes estratégias de leitura.

Desenvolver a leitura de palavras por meio das vias fonológica e lexical.

Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a ler palavras

Como jogar

33

Em uma caixa, haverá cartelas com os nomes dos animais do livro “A caixa maluca”.

Uma criança de cada vez irá retirar uma cartela e ler o nome do animal, colocando em ação diferentes estratégias de leitura que podem se dar pela via fonológica, estabelecendo relações grafema-fonema para ler cada sílaba da palavra “papagaio” por exemplo, e pela via lexical, ao reconhecer visualmente a palavra gato.

Porém, no meio dessas palavras, haverá uma placa em que está escrito “PARE”.

Quando a criança retirar essa cartela, a professora poderá lançar um desafio, conforme o perfil da turma e os conhecimentos do aluno em questão, como por exemplo: escrever no quadro o nome de um colega, imitar o som de um animal que inicie com a letra “L”, dizer uma palavra que rime com “golfinho”, entre outros.

PAVÃO

JACARÉ



PACA

Os livros citados nos jogos pedagógicos são sugestões, podendo ser substituídos por outros, aproveitando a dinâmica sugerida.

Lembre-se que é preciso haver um planejamento relacionado as atividades propostas, para que haja aprendizado significativo durante a realização dos jogos.



- MALUF, A. C. M. **Brincar: prazer e aprendizagem**. Petrópolis: Vozes, 2003.
- GRASSI, T. M. **Oficinas psicopedagógicas**. Curitiba: Ibplex, 2008.
- PIAGET, J. **A construção do real na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.
- MALUF, A. C. M. **Brincar: prazer e aprendizagem**. Petrópolis: Vozes, 2003.
- OLIVEIRA, V. B. de. **Jogos de regras e a resolução de problemas**. Petrópolis: Vozes, 2004.
- CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedo, linguagem e alfabetização**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2004.
- OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **L. S. Vygotsky: algumas ideias sobre desenvolvimento e jogo infantil**. São Paulo: FDE, 1994, p. 43-46.
- Recursos didáticos no ciclo da alfabetização PNAIC UFRGS.