

# PROJETO INTEGRADOR I

## O lúdico no aprendizado infantil



CONSOLAÇÃO, Davi Reis;  
FIRMINO, Maria Eduarda  
MOREIRA, Karoline Rigueti;  
PERON, Lara Bovareto;  
RODRIGUES, Letícia Magalhães  
SOARES, Ana Júlia



PEDAGOGIA

ORIENTADORA: Patricia Peluso Condé

### INTRODUÇÃO

Tendo em vista o desenvolvimento do Projeto Integrador deste primeiro período que visa a utilização de jogos pedagógicos no processo de aprendizagem das crianças, queremos apresentar nosso jogo pedagógico, sua elaboração e resultados.

Através de jogos, brincadeiras, peças teatrais, contação de histórias, os professores conseguem passar de forma dinâmica e criativa os conteúdos de aprendizagem, fazendo com que as crianças assimilem de forma mais rápida o que precisa ser memorizado por elas.

Nossa “Caixa Mágica” ajudará os alunos no processo de conhecimento das letras do alfabeto e do processo de formação de palavras

### DESENVOLVIMENTO

Nosso trabalho foi desenvolvido na Escola Municipal Recanto São Domingos junto aos alunos do II período, crianças de faixa etária de 05 anos.

Optou-se por elaborar um jogo que auxiliasse a professora no processo de assimilação das letras do alfabeto e na formação de palavras.

Diante disso, elaboramos a “Caixa Mágica”. Uma caixa com diversas letras do alfabeto que irão se juntar para formar palavras que estão sendo estudadas pelos alunos em sala de aula.

Deseja-se que as crianças, ajudando umas às outras, tendo em vista que o jogo será em pequenos grupos, consigam formar palavras com as letras que já foram estudadas em sala de aula e, com isso aumentem seu vocabulário e fixem o conteúdo que a professora já vem desenvolvendo com eles.



### RESULTADOS

Os resultados alcançados com esse projeto foi uma maior interação entre os alunos, tendo em vista que o jogo foi realizado em grupos e também uma maior fixação do conteúdo que já vinha sendo trabalhado pela professora em sala de aula que eram as primeiras letras do alfabeto e as palavras que delas derivam.

### CONCLUSÃO

Para Pumariega (2012), “ a arte de brincar é uma forma de prazer e descoberta da criança, é a forma que ela tem de expressar seus sentimentos e de novas descobertas, é a abertura da ideia de que o mundo lhe pertence.”

Com essas ideias de que o jogo pedagógico é muito mais que um momento de diversão para o aluno, espera-se que esse momento seja para eles de um contato mais alegre e dinâmico com o mundo das palavras auxiliando no aumento de seu vocabulário através do conhecimento de novas palavras que nossa “ Caixa Mágica” irá apresentar a eles.

Deseja-se também que esse jogo possa ser utilizado em outros momentos na vida acadêmica dos alunos, tornando as aulas mais criativas e dinâmicas e fazendo com que os alunos comecem desde cedo a serem protagonistas no caminho do conhecimento.



### REFERÊNCIAS

PUMARIEGA, Yessica Nunes. O lúdico no processo de aprendizagem de crianças de 1ª a 4ª série. Buenos Aires, 2012.