



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

ROSICLEIDE FERNANDES PEREIRA

**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS
DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Mamanguape

2024

ROSICLEIDE FERNANDES PREIRA

**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS
DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Educação, Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, do Campus IV da Universidade Federal da Paraíba. Orientadora: Prof.^a Dr.^a Francisca Terezinha Oliveira Alves

Mamanguape/PB

2024

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

P436l Pereira, Rosicleide Fernandes.

A ludicidade no processo de ensino-aprendizagem de
crianças da educação infantil / Rosicleide Fernandes
Pereira. - Mamanguape, 2024.
65 f. : il.

Orientação: Francisca Terezinha Oliveira Alves.
TCC (Graduação) - UFPB/CCAE.

1. Educação Infantil. 2. Ludicidade. 3.
Ensino-aprendizagem. I. Alves, Francisca Terezinha
Oliveira. II. Título.

UFPB/CCAE

CDU 37.012

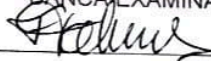
Elaborado por JONISMAR KENDYS DA SILVA LEO - CRB-4/2332

ROSICLEIDE FERNANDES PREIRA

**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS
DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de conclusão de curso submetido à Banca Examinadora designada pelo
Curso de Graduação em Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba como
requisito para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia.

BANCA EXAMINADORA



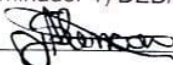
Profa. Dra. Francisca Terezinha Oliveira Alves

(Orientadora) DED/CCAUE/UFPB



Profa. Dra. Francymara Antonino Nunes de Assis

(Examinador 1) DED/CCAUE/UFPB



Profa. Dra. Sabrina Grisi de Alencar

(Examinador 2) DED/CCAUE/UFPB

Mamanguape, 08 de maio de 2024.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a Deus, cuja presença divina iluminou cada passo desta jornada acadêmica, e a minha amada família, cuja apoio incondicional e amor constante foram a força motriz por trás de cada conquista. Este trabalho é dedicado a vocês, com profundo amor e gratidão.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus, pela saúde e força que me concedeu, permitindo-me alcançar meu objetivo de chegar até o fim deste desafio.

A minha mãe Risonete, pelo apoio e amor que foram essenciais em cada etapa desta caminhada.

Ao meu marido Manoel, que esteve ao meu lado em todos os momentos, oferecendo suporte e encorajamento, sem o qual eu não teria conseguido chegar até aqui.

Aos meus preciosos filhos, Kevin Lucas, João Victor, Enzo Gabriel, Ana Beatriz e Théo que são minha maior inspiração e motivação, por quem dediquei cada esforço.

A minha amada irmã Rosimere, pelo apoio e sábios conselhos foram fundamentais para superar os desafios ao longo do caminho.

A minha sogra Cleonice, que generosamente cuidou dos meus filhos sempre que precisei, permitindo-me focar nos estudos e trabalhos.

A minha orientadora Terezinha, cujo incentivo e orientação foram cruciais para elaboração deste trabalho.

As professoras Aline Cleide e Valdenice, responsáveis pelo projeto Residência Pedagógica, pelo apoio e orientação ao longo do projeto.

A preceptora Luciene, que me acolheu calorosamente na escola campo e compartilhou sua valiosa experiência conosco.

E a minha parceira de projeto, Giselle, pelo apoio e colaboração incansáveis ao longo dessa jornada.

E as minhas queridas amigas de curso, Bruna, Liliane e Paula, cuja paciência e acolhida foram um apoio constante ao longo dessa jornada e que levarei para toda a vida.

A todos vocês, o meu mais sincero e profundo agradecimento por fazerem parte dessa conquista.

EPÍGRAFE

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.”

(Paulo Freire, 1996, p.21)

RESUMO

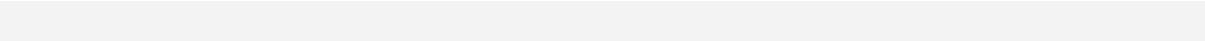
A presente monografia tem como tema “A ludicidade no Processo de Ensino-aprendizagem de crianças da Educação Infantil”. O estudo sobre a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil é fundamental porque reconhece que as crianças aprendem melhor quando estão envolvidas em atividades lúdicas. A ludicidade estimula a criatividade, a imaginação, a socialização e o desenvolvimento cognitivo, emocional e motor das crianças. Este trabalho monográfico teve como objetivo geral, investigar as contribuições da ludicidade na construção do processo de ensino-aprendizagem das crianças da Educação Infantil, e os objetivos específicos foram: analisar a importância da ludicidade na aprendizagem das crianças na Educação Infantil; identificar em documentos oficiais sobre a Educação Infantil, como está proposto o trabalho pedagógico com a ludicidade; elaborar e propor atividades envolvendo a ludicidade para crianças da Educação Infantil. A metodologia desenvolvida envolveu um levantamento bibliográfico sobre a temática, com a intenção de construir uma base teórica a partir de autores como Kishimoto (1996 e 2010), Luckesi (2005), Dias (2013), entre outros. Os resultados, a partir das reflexões feitas, mostram que o trabalho didático com o uso da ludicidade na Educação Infantil, se bem planejado, contribuirá positivamente com o processo de ensino-aprendizagem das crianças.

Palavras-chave: Educação Infantil. Ludicidade. Ensino-Aprendizagem.

ABSTRACT

The present monograph has as its theme “Playfulness in the Teaching-Learning Process of Children in Early Childhood Education.” the study of playfulness in the teaching-learning process in Early Childhood Education is essential because it recognizes that children learn better when engaged in playful activities. Playfulness stimulates creativity, imagination, socialization, and the cognitive, emotional, and motor development of children. The overall objective of this monographic work was to investigate the contributions of playfulness in the construction of the teaching-learning process for children in Early Childhood Education. The specific objectives were to analyze the importance of playfulness in children’s learning in Early Childhood Education, identify how pedagogical work with playfulness is proposed in official documents related to Early Childhood Education, and develop and propose activities involving playfulness for children in Early Childhood Education. The methodology involved a bibliographic survey on the topic, aiming to build a theoretical foundation based on authors such as Kishimoto (1996 and 2010), Luckesi (2005), Dias (2013), among others. The results, based on the reflections made, demonstrate that didactic work using playfulness in Early Childhood Education, when well-planned, positively contributes to the teaching- learning process for children.

Keywords: Early Childhood Education. Playfulness. Teaching- Learning.



LISTA DE ABREVIATURAS, SIGLAS E SÍMBOLOS;

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

DCNEI – Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil

LDBEN – Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional

RCNEI – Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil

LISTAS DE FIGURAS

Figura 1 – Momento de Acolhida.....	44
Figura 2 – Roda de leitura.....	45
Figura 3 – Gravuras dos personagens.....	46
Figura 4 – Imagens do vídeo.....	47
Figura 5 – Imagens do vídeo II.....	48
Figura 6 – Atividade das casas em dobraduras.....	48
Figura 7 – Atividade dos balões.....	49
Figura 8 – Atividade de contagem.....	50
Figura 9 – Atividade de problemas simples.....	51
Figura 10 - Formações dos grupos.....	52
Figura 11 –Atividade de associação e colorir.....	53
Figura 12- Vídeo Musical.....	54
Figura 13 – Jogo da memória.....	55

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1. CONTEXTUALIZANDO A EDUCAÇÃO INFANTIL	17
1.1 Concepção de Infância e Criança	18
1.2 Desenvolvimento e Aprendizagem Infantil	20
1.3 Diretrizes e Documentos Norteadores: LDBEN, BNCC, RCNEI	22
2. LUDICIDADE: O PAPEL CENTRAL DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO	28
2.1 Ludicidade e educação	29
2.2 O Brincar como ferramenta pedagógica	33
2.3 Contribuições da Ludicidade para a Aprendizagem Infantil	35
3. PROPOSTA PRÁTICA: LUDICIDADE EM AÇÃO	38
3.1 A escola campo e a sala de aula	38
3.2 Introdução às Atividades Propostas	42
3.3 Descrição do primeiro dia de Sequência Didática	43
3.4 Descrição do segundo dia de Sequência Didática	47
3.5 Descrição do terceiro dia de Sequência Didática	48
3.6 Descrição do quarto dia de Sequência Didática	51
3.7 Descrição do quinto dia de Sequência Didática	54
CONSIDERAÇÕES FINAIS	57
REFERÊNCIAS	59
APÊNDICES	61

INTRODUÇÃO

As atividades que envolvem a ludicidade auxiliam no processo de aprendizagem das crianças, pois trabalham a atenção, a imaginação, os aspectos motores e sociais, que visam um total desenvolvimento da criança que aprende de forma concreta e conseqüentemente mais feliz.

Segundo Kishimoto (2010):

A pouca qualidade da educação infantil pode estar relacionada com a oposição que alguns estabelecem entre o brincar livre e o dirigido. É preciso desconstruir essa visão equivocada para pensar na criança inteira, que, em sua subjetividade, aproveita a liberdade que tem para escolher um brinquedo para brincar e a mediação do adulto ou de outra criança, para aprender novas brincadeiras. (Kishimoto, 2010, p.01).

O brincar livre permite à criança explorar sua criatividade, autonomia e resolução de problemas, enquanto o dirigido oferece oportunidades de aprendizado estruturado. Integrar ambos os tipos de brincadeiras ampliam as experiências da criança, permitindo-lhes explorar, aprender e desenvolver-se de forma mais completa, honrando sua individualidade e curiosidade.

Os jogos, as brincadeiras e os brinquedos são possibilidades de manifestação da ludicidade e podem ser usadas para se trabalhar pedagogicamente, pois facilitam a aprendizagem; criança fica mais motivada e consegue desenvolver habilidades como a criatividade, a autonomia, a concentração e a linguagem. A ludicidade ajuda também com adaptação e a socialização da criança, tanto no ambiente escolar quanto com seus colegas de sala.

Para Oliveira; Teixeira e Costa (2022):

A ludicidade através de atividades descontraídas e espontâneas proporciona uma dimensão de liberdade onde os envolvidos tornam-se alvo de uma constante aprendizagem. (Oliveira; Teixeira e Costa, 2022, p.62)

Sabemos como o novo assusta e isso não seria diferente com as crianças, que iniciam sua vida escolar em um ambiente desconhecido, mas a ludicidade apresentada de forma leve e divertida, faz com que o ambiente seja atrativo e interessante aos olhos dessa criança, fazendo com que essa criança aprenda a conviver em grupo e com as diferenças existente, que são fundamentais para a

criança interagir e construir conhecimento sobre si mesma e sobre a realidade que a cerca. Nesse processo de interação, ela não somente recebe, mas também cria e transforma.

Investigar sobre esse tema é importante para mostrar que a ludicidade é uma possibilidade metodológica que contribui para que a criança se desenvolva, pois é através do brincar que essa descobre, inventa, ensina regras, experimenta, relaxa e desenvolver habilidades. Para tal, é preciso que os professores da Educação Infantil planejem adequadamente suas atividades de forma a implementar o trabalho pedagógico com a ludicidade em suas aulas.

Trabalhar com o lúdico exige grande habilidade por parte do professor, pois ele precisa empregar diversas estratégias pedagógicas para proporcionar a melhor experiência possível aos alunos. Uma dessas estratégias é a utilização de atividades de dramatização, onde as crianças podem criar cenas de histórias ou encenar peças teatrais, estimulando assim a expressão criativa e o desenvolvimento das habilidades comunicativas.

Conforme Oliveira; Teixeira e Costa (2022):

[...] Percebe-se que o professor é peça fundamental para conduzir e mediar o processo educativo. Se a ludicidade facilita a aprendizagem, então é necessário que o professor participe ativamente dessa forma de educação e organize o espaço de estudo de forma que motive a criança a aprender brincando. (Oliveira; Teixeira e Costa, 2022, p. 66).

Além disso, o professor pode empregar oficinas criativas, nas quais as crianças são incentivadas a explorar sua criatividade e imaginação através de atividades artísticas, musicais e outras expressões. Também é possível organizar explorações em ambientes diversos, como passeios na natureza, caças ao tesouro e jogos ao ar livre, para promover a conexão com o meio ambiente e o desenvolvimento motor das crianças.

Percebemos que uso da ludicidade é uma metodologia valiosa e prática para os professores. Embora não seja uma temática de se estudar, seus resultados são evidentes. A motivação e interesse nesse trabalho surgiram da convicção de que é fundamental proporcionar um ambiente de aprendizagem onde os alunos se sintam confortáveis e capazes de dar o seu melhor.

Nossa compreensão e apreciação pela ludicidade na educação cresceram quando me tornei mãe. Foi uma descoberta que atividades lúdicas são fundamentais para desenvolver habilidades, instigar a curiosidade e manter a atenção das crianças, especialmente com cinco filhos.

Brincadeiras e jogos tornaram-se aliados essenciais, proporcionando um ambiente de aprendizado estimulante e divertido. Observar as diferentes respostas de cada filho as atividades lúdicas, permitiram adaptar abordagens e fortalecer os laços familiares. A ludicidade não só torna o aprendizado mais eficaz, mas também cria memórias preciosas e promove o crescimento conjunto da família.

Portanto, ao defender o uso ludicidade na Educação Infantil, falo não apenas como uma educadora, mas principalmente como uma mãe que testemunhou em primeira mão, os benefícios que trazem para vida de seus filhos. A ludicidade é muito mais do que uma simples estratégia pedagógica, é uma maneira de nutrir a alma, estimular a mente e celebrar a alegria de aprender e crescer.

Neste sentido, acreditamos que trabalhar com a ludicidade permite estimular diversas habilidades nas crianças. Desde o início da jornada universitária, o desejo de trabalhar com crianças pequenas de forma lúdica, utilizando jogos, brincadeiras esteve presente. A escola deve oferecer um ambiente, colorido, divertido e musical para que as crianças possam desenvolver suas habilidades cognitivas.

Para Dias (2013):

A escola e o educador atuam em parceria a fim de direcionar as atividades com o intuito de desmontar a brincadeira de ideia livre e focar em um aspecto pedagógico, de modo que estimulem a interação social entre as crianças e desenvolva habilidades intelectivas que respaldem o seu percurso na escola. (Dias, 2013, p.03,04).

Nessa perspectiva, a escola e os professores devem trabalhar juntos para orientar as atividades infantis de modo a torná-las mais do que simples brincadeiras, transformando-as em oportunidades de aprendizado significativo. Em vez de apenas permitir que as crianças brinquem livremente, eles intervêm de forma a direcionar essas atividades para alcançar objetivos educacionais específicos.

Isso significa que as brincadeiras são organizadas e estruturadas de maneira a promover a interação entre as crianças, incentivando a comunicação, a cooperação e a resolução de problemas em grupo.

A questão central que este estudo pretendeu responder foi: De que maneira a ludicidade contribui para a construção do processo de ensino-aprendizagem das crianças da Educação Infantil?

Neste sentido, esse trabalho monográfico teve como objetivo geral, investigar as contribuições da ludicidade na construção do processo de ensino-aprendizagem das crianças da Educação Infantil e, como objetivos específicos: analisar a importância da ludicidade na aprendizagem das crianças da Educação Infantil, identificar em documentos oficiais sobre a Educação Infantil, como está proposto o trabalho pedagógico com a ludicidade e elaborar e propor atividades envolvendo a ludicidade para crianças da Educação Infantil.

Com relação a metodologia, se caracteriza como uma abordagem qualitativa, com a análise de documentos e a elaboração e vivência de uma sequência didática em uma turma da Educação Infantil da Escola Municipal de Ensino Fundamental Carlos Fernandes de Oliveira, localizada na cidade de Mamanguape-PB.

Esse trabalho está dividido em três capítulos principais. O capítulo 1 aborda o referencial teórico da Educação Infantil, explorando conceitos como infância, criança, desenvolvimento infantil e aprendizagem, com base em autores e o que dizem os documentos como LDBEN, Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil, BNCC e RCNEI. O capítulo 2 analisa o conceito de ludicidade, com foco no brincar, conforme autores relevantes da área e ainda delineado nos documentos orientadores da Educação Infantil. O capítulo 3 apresenta uma proposta de atividades para a Educação Infantil centrada na ludicidade e, materializada em uma sequência didática alinhada aos Campos de Experiência da BNCC.

1. CONTEXTUALIZANDO A EDUCAÇÃO INFANTIL

Nesse primeiro capítulo iremos definir a Educação Infantil no contexto brasileiro. A Educação Infantil no Brasil é a primeira etapa da Educação Básica e tem como objetivo o desenvolvimento integral da criança 0 a 5 anos e 11 meses, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social. Essa etapa está dividida em dois segmentos: o Maternal (ou creche) para crianças de 0 a 3 anos e a Pré-escola para crianças de 4 a 5 anos e 11 meses.

O direito de crianças pequenas à educação foi inserido na Constituição Federal de 1988, a partir de movimentos sociais que reivindicaram esse direito. O reconhecimento legal desta fase da educação foi consolidado pela lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional/LDBEN de nº 9394/96.

Segundo o Art. 205 da Constituição Federal de 1988.

A educação é um direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. (Brasil, 1988, art. 205, p.36).

A partir desse momento a criança é vista como um ser sócio-histórico, onde a aprendizagem se dá pelas interações entre as crianças e seu entorno social. Isso fica mais evidente na forma como as crianças aprendem, elas não só adquirem habilidades e conhecimentos, mas também valores, normas e visões de mundo de sua cultura e sociedade.

O papel das interações entre as crianças é crucial para esse desenvolvimento. Isso acontece através da brincadeira e da interação social, e as crianças aprendem a negociar, a cooperar, a competir e a entender o ponto de vista dos outros. Estas são habilidades sociais fundamentais que as ajudarão a navegar na sociedade mais ampla à medida que crescem.

As crianças são moldadas tanto por sua cultura e história quanto pelas interações cotidianas com seus semelhantes. E é essencial para o desenvolvimento de habilidades sociais e a compreensão do lugar de um indivíduo na sociedade.

No Brasil, a Educação Infantil é entendida não apenas como cuidado, mas também como um espaço educacional onde as crianças podem vivenciar experiências ricas e diversificadas. Dessa forma, as instituições que oferecem essa

etapa educacional devem proporcionar ambientes seguros, acolhedores e estimulantes, no qual as crianças possam brincar, explorar, interagir e aprender.

A valorização da infância e o entendimento de que as crianças são sujeitas de direitos tornaram-se centrais na formulação das políticas públicas voltadas para esta etapa. Assim, a Educação Infantil brasileira busca oferecer condições para que as crianças desenvolvam suas capacidades e aprendam a conviver de forma harmônica com os outros, preparando-se para as próximas etapas educacionais e para a vida em sociedade.

Diferente do Ensino Fundamental, a Educação Infantil não era obrigatória, mas a partir da Lei de nº 12.796/2013, houve mudanças. O Art. 4º da referida Lei, prevê que: “educação básica obrigatória e gratuita dos 4(quatro) aos 17 (dezessete) anos de idade”. Assim, o poder público tem o dever de ofertar a Educação Infantil e, garantir que todas as crianças tenham acesso a uma educação de qualidade desde cedo.

1.1 Concepção de Infância e Criança

Ao longo da história, as percepções e entendimentos sobre a infância e a figura da criança evoluíram significativamente. Estas mudanças não refletem apenas nas evoluções sociais e culturais, mas também em renovações na Pedagogia, Psicologia e nas Ciências Sociais, dentre outras. Neste subtítulo, exploraremos as diversas concepções de infância e como elas moldaram e foram moldadas pelas sociedades ao longo dos tempos.

Na Idade Média, a infância não era reconhecida como fase distinta da vida adulta. As crianças eram frequentemente vistas como adultos em miniatura. Somente após esse período e com influência do cristianismo e com algumas mudanças sociais, a noção de infância começou a emergir. De acordo com Silva (2018, p.14), “(...) a partir do século XVII, nota-se um processo de mudança no pensamento, sobre a criança e a infância”.

Com a Revolução Industrial, as crianças em muitos países foram forçadas a trabalhar em fábricas em condições deploráveis. Nesse período também se viu o crescimento das cidades, e com ele, o reconhecimento da necessidade de proteção

e educação adequadas para as crianças. Como mencionado por Kramer (2006, apud Silva, 2018):

A inserção concreta das crianças e seus papéis variam com as formas de organização da sociedade. Assim, a ideia de infância não existiu sempre da mesma maneira. Ao contrário, a noção de infância surgiu com a sociedade capitalista, urbano-industrial, na medida em que mudavam a inserção e o papel social da criança na comunidade. (Kramer, 2006, p.14 apud Silva, 2018, p.17)

Com a urbanização e a industrialização, a sociedade começou a ver a necessidade de proteger a infância. E com isso a educação teve uma grande ênfase, os sistemas de ensino público se expandiram, e a escolaridade obrigatória foi estabelecida em muitos lugares, reconhecendo a infância como um período distinto para aprendizado e desenvolvimento.

Na Idade Moderna surgiu o sentimento de infância, foi percebido através do afastamento entre o que é ser criança, com o que é ser adulto. As responsabilidades e trabalho é do adulto e a criança fica com as brincadeiras e a escola. Isso também ocorreu com as roupas e com os espaços. Também tivemos os avanços na Psicologia com teóricos como Jean Piaget (1982), que começou a explorar os estágios de desenvolvimento infantil, solidificando ainda mais a ideia de que a infância é uma fase única e crucial da vida humana.

Em muitas sociedades, as crianças são frequentemente vistas como seres vulneráveis que precisam de proteção. No entanto, também há um reconhecimento crescente de que as crianças possuem vozes que devem ser ouvidas e direitos que merecem respeito.

A LDBEN de nº 9394/96, no contexto brasileiro, aborda a concepção de infância e criança como sujeitos de direitos, reconhecendo a importância da educação na primeira infância. Também destaca a necessidade de garantir o desenvolvimento integral da criança, considerando seus aspectos físicos, emocionais, sociais e cognitivos.

Além disso, ressalta a importância da Educação Infantil como primeira etapa da Educação Básica, destacando a responsabilidade compartilhada entre família, sociedade e Estado no cuidado e na educação das crianças.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil/DCNEI (Brasil, 2010) no Brasil tem como base uma concepção de infância que reconhece a criança

como sujeito de direitos, protagonista de seu desenvolvimento e aprendizagem. Elas enfatizam a importância da valorização da cultura infantil, do brincar, da interação social e do cuidado.

As DCNEI (2010) ressaltam que a Educação Infantil deve promover experiências que contribuam para o desenvolvimento integral das crianças, considerando aspectos emocionais, sociais, cognitivos, físicos e éticos. Além disso, destacam a relevância da participação da família no processo educativo, buscando uma abordagem que respeite a diversidade e promova a construção de conhecimentos de maneira lúdica e significativa.

O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil/RCNEI (Brasil, 1998) adota também uma concepção de infância que reconhece a criança como sujeito social e histórico, ativo em seu processo de construção de conhecimento. O RCNEI destaca a importância do brincar como linguagem privilegiada na infância, respeitando as diferentes formas de expressão e linguagens das crianças.

Além do mais, enfatizam a relevância da interação e do cuidado no ambiente educativo, considerando a diversidade cultural e individual das crianças, buscando promover o desenvolvimento integral, contemplando aspectos físicos, emocionais, sociais e cognitivos e, reconhecendo a família como parceira fundamental no processo educativo.

A Base Nacional Comum Curricular/BNCC (Brasil, 2018) também aborda a concepção de infância e criança. A BNCC reconhece a criança como sujeito de direitos e agentes de suas aprendizagens, enfatizando o respeito a singularidade, diversidade e o direito ao brincar. Ela destaca a importância do desenvolvimento integral, considerando aspectos emocionais, sociais, físicos, linguísticos e cognitivos.

A BNCC busca integrar diferentes áreas do conhecimento de forma contextualizada, promovendo uma educação que dialogue com a realidade e necessidades das crianças, desde a Educação Infantil até o final do Ensino Fundamental.

1.2 Desenvolvimento e Aprendizagem Infantil

O desenvolvimento e a aprendizagem infantil são áreas que falam como as crianças crescem, mudam e adquirem novas habilidades. Isso também ocorre a partir do ambiente que essa criança está inserida na sociedade. Quando estamos dispostos a entender o desenvolvimento das crianças, podemos entender seu comportamento e assim respeitar seu processo de aprendizagem, de acordo com sua faixa etária, planejar estratégias de atuação que possam ser usadas. E a partir disso avaliar como essa criança está inserida no ambiente escolar.

Sabemos como as relações sociais são importantes para o processo de desenvolvimento das crianças. Essa interação pode acontecer com o contato, com os adultos e com outras crianças da mesma idade ou com crianças mais velhas e isso contribui para a formação de identidade da criança.

De acordo com a BNCC (Brasil, 2018), existe seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento que estão ligados a Educação Infantil, do qual a criança se torna apta a aprender em situações distintas. São eles: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se, do qual desempenhar significados sobre si, os outros e o mundo social e natural.

Esses direitos estão relacionados com as práticas pedagógicas que devem ser promovidas nas instituições de ensino, garantindo um desenvolvimento pleno e integral de todas as crianças. A BNCC (Brasil, 2018), ao enfatizar esses direitos, busca assegurar que a educação brasileira proporcione uma formação mais humanizada, inclusiva e significativa. E visam garantir uma formação integral, promovendo interações sociais, expressão, curiosidade, participação ativa e autoconhecimento para todas as crianças.

A aprendizagem na Educação Infantil representa o alicerce para todo o desenvolvimento subsequente de uma criança. Durante esta etapa, as crianças pequenas não estão apenas assimilando informações, mas também aprendendo a aprender. Nessa etapa, as crianças desenvolvem habilidades críticas de pensamento, resolução de problemas e habilidades socioemocionais que serão fundamentais para o resto de suas vidas.

A escola, neste contexto, desempenha um papel mais amplo do que simplesmente ser um local de instrução. Torna-se um ambiente onde as crianças descobrem suas próprias identidades, exploram o mundo ao seu redor e aprendem

a interagir socialmente. Cada experiência, seja uma lição planejada ou um momento espontâneo de brincadeira, é uma oportunidade de aprendizado.

As metodologias de ensino precisam ser lúdicas e centradas na criança, pois é através da brincadeira, por exemplo, que elas melhor compreendem e interpretam o mundo. Ao brincar, as crianças desenvolvem a criatividade, a capacidade de tomar decisões e habilidades motoras finas. O jogo também faz parte desse universo infantil. Segundo Kishimoto (1996):

Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. (Kishimoto, 1996, p. 36,37).

Ao incorporar o jogo na Educação Infantil, não só se otimiza o processo de aprendizagem, mas também se valoriza o aspecto mais genuíno da infância: a brincadeira. Em mundo cada vez mais voltado para resultados e produtividade, é vital lembrar da importância do lúdico no desenvolvimento humano.

O professor desempenha um papel muito importante, quando o assunto é a facilitar o processo de aprendizagem das crianças. Ele não é apenas transmissor de informações, mas incentivador e estimulador da curiosidade natural da criança. É essencial que os professores estejam preparados para responder a perguntas, orientar as descobertas e proporcionar um ambiente seguro e acolhedor.

Na Educação Infantil, o ambiente de aprendizado deve ser acolhedor, estimulante e seguro, no qual a criança sinta à vontade para expressar suas emoções e ações. Um ambiente alegre e divertido, que vise o bem-estar das crianças que proporcione lembranças boas nessa etapa de ensino.

1.3 Diretrizes e Documentos Norteadores: LDBEN, BNCC, RCNEI

Iremos abordar o tema da Educação Infantil com a ajuda de documentos oficiais que serão usados como base para que possamos compreender a forma como são organizados os objetivos de ensino para essa etapa escolar.

Primeiro documento que iremos utilizar será a lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional do Brasil/LDBEN de nº 9394/96. É a legislação que regula a educação no país, desde a educação básica até o ensino superior.

De acordo com o Art. 6º da LDBEN “é dever dos pais ou responsáveis efetuar a matrícula das crianças na educação básica a partir dos 4 (quatro) anos de idade”. Pois sabemos que os primeiros anos de vida são cruciais para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social da criança. O acesso à educação de qualidade nessa fase pode proporcionar bases sólidas para o aprendizado futuro.

No Art. 29º da LDBEN (2017):

A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (Brasil, 2017, p. 22).

Dando continuidade, a LDBEN diz que a Educação Infantil deve ser oferecida em creches para crianças de 0 a 3 anos de idade e nas pré-escolas com as crianças de 4 a 5 anos e 11 meses. A Educação Infantil será organizada através de regras, com avaliação de acompanhamentos e registros de desenvolvimentos das crianças, mas sem o objetivo de avaliar através de nota, para que possam ingressar posteriormente no Ensino Fundamental.

A LDBEN, também deixar claro sobre as horas que as crianças devem ficar nos ambientes escolares: quando as crianças estudam tempo integral esse horário pode chegar até 7 horas. E as crianças que frequentam um turno de forma parcial, esse horário é de 4 horas.

Já a Base Nacional Comum Curricular/BNCC (Brasil, 2018):

É um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação/PNE (Brasil, 2018, p.7).

O documento deixa claro que o brincar e cuidar são formas associadas ao processo educativo, que também deve levar em conta a bagagens que essas crianças trazem consigo. Segundo a BNCC (2018):

[...] as creches e pré-escolas, ao acolher as vivências e os conhecimentos construídos pelas crianças no ambiente da família e no contexto de sua comunidade, e articulá-los em suas propostas pedagógicas, tem o objetivo

de ampliar o universo de experiências, conhecimentos e habilidades dessas crianças, diversificando e consolidando novas aprendizagens, atuando de maneira complementar a educação familiar. (Brasil, 2018, p.36).

As creches e pré-escolas desempenham um papel fundamental no desenvolvimento infantil. Ao reconhecer e valorizar as vivências e os conhecimentos que as crianças trazem de casa, esses ambientes não apenas respeitam a identidade e a cultura de cada criança, mas também estabelecem uma ponte entre o ambiente familiar e o escolar.

A família é a primeira instituição educativa na vida de uma criança, sendo a principal responsável pela transmissão de valores, costumes, crenças e linguagem. A escola, por sua vez, amplia o horizonte da criança ao introduzi-la a um ambiente diversificado e rico em novas experiências. Quando a Educação Infantil consegue integrar e expandir o que a criança já conhece a partir de sua família e comunidade, e assim criam uma base sólida e significativa para o aprendizado.

A complementariedade entre a educação familiar e a escolar é crucial. Enquanto a família fornece um ambiente de afeto, segurança e primeiros aprendizados, a escola oferece uma estrutura pedagógica que promove a curiosidade, o pensamento crítico e a socialização. Ambos os ambientes são indispensáveis para o desenvolvimento integral da criança.

Dessa forma, é essencial que haja uma boa comunicação e parceria entre a família e a escola. Isso garante que a educação seja contínua, coerente e alinhada aos valores e objetivos compartilhados. A colaboração mútua permite que a criança se sinta apoiada, respeitada e motivada a aprender em todos os momentos de sua vida.

A BNCC (2018) reconhece a importância fundamental do brincar como uma das principais formas de expressão, aprendizado, interação e comunicação da criança. A brincadeira é entendida não apenas como diversão, mas como uma atividade rica que contribui para o desenvolvimento integral das crianças. Segundo a BNCC (2018), A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. (Brasil, 2018, p. 37).

O ato de brincar é essencial para o desenvolvimento integral das crianças. Durante o brincar, elas exploram o mundo, aprendem sobre relações sociais,

desenvolvem habilidades cognitivas e motoras e experimentam emoções. A interação que ocorre ao brincar permite que as crianças pratiquem a comunicação, resolvam conflitos e construam empatia.

Além disso, o brincar fortalece a criatividade, a capacidade de resolução de problemas e a autoestima. Em suma, brincar não é apenas uma atividade recreativa, mas uma ferramenta poderosa para o crescimento e desenvolvimento saudável das crianças.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), trabalha com seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil que são: Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar e Conhecer-se. Vejamos:

Conviver: Estabelece a importância das interações e do convívio social. As crianças e os adolescentes devem aprender a respeitar os outros, conhecer diferentes culturas, estabelecer relações saudáveis e resolver conflitos de maneira construtiva.

Brincar: Reforça a importância do brincar como uma forma de expressão, criatividade e aprendizado. O brincar permite que a criança explore o mundo ao seu redor, desenvolva habilidades motoras, cognitivas e socioemocionais.

Participar: Este direito destaca a importância da participação ativa das crianças nas atividades nas atividades, possibilitando que tenham voz, façam escolhas e tomem decisões.

Explorar: Ressalta a importância da curiosidade e da exploração do mundo ao redor. As crianças devem ser incentivadas a observar, questionar, experimentar e investigar o ambiente em que vivem.

Expressar: Aborda a capacidade das crianças se expressarem por meio de diferentes linguagens, seja verbal, gestual, artística, entre outras. É fundamental para o desenvolvimento da autoestima e da comunicação.

Conhecer-se: Refere-se ao autoconhecimento e à capacidade de reconhecer e lidar com as próprias emoções, bem como entender as transformações pelas quais passa durante seu desenvolvimento.

Além dos direitos de aprendizagem, a BNCC também se organiza em cinco campos de experiências, que representam dimensões fundamentais para o desenvolvimento integral das crianças. São eles:

O eu, o outro e o nós: relacionado às interações e práticas sociais. Neste campo, a criança aprende a se reconhecer, a reconhecer o outro, a desenvolver empatia, a compartilhar, entre outros.

Corpo, gestos e movimentos: Envolvendo as diversas maneiras de se expressar e se mover no espaço, seja por meio da dança, jogos, brincadeiras ou outras expressões corporais.

Traços, sons, cores e formas: Aqui, a criança explora diferentes formas de expressão artística, como desenho, pintura, música e outros.

Escuta, fala, pensamento e imaginação: Este campo está relacionado à linguagem oral e escrita, promovendo a comunicação, a escuta, a ampliação do vocabulário e a construção de pensamentos e ideias.

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações: Está relacionado à exploração do mundo ao redor, compreendendo noções de espaço, tempo, quantidade, causas e consequências, lógica e outros.

É importante deixar claro que os campos de experiências não são disciplinas isoladas, mas sim áreas integradas de desenvolvimento. E ao longo do processo de ensino da Educação Infantil, as crianças vivenciem experiências ricas em todos esses campos, contribuindo para o seu crescimento.

Logo após, os campos de experiências têm os objetivos de aprendizagens e desenvolvimento. Que são organizados em três grupos por faixa etária, que são as possibilidades e características de aprendizagens das crianças. Bebês (zero a 1 ano e 6 meses), crianças bem pequenas (1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses) e crianças pequenas (4 anos a 5 anos e 11 meses).

Para cada campo de experiência, a BNCC apresenta objetivos de aprendizagem e desenvolvimento específicos que norteiam o trabalho pedagógico a ser realizado com as crianças em creches e pré-escolas. Esses objetivos indicam as capacidades que as crianças devem desenvolver na Educação Infantil e servem

como referência para elaboração dos currículos e planejamentos pedagógicos nas redes e instituição de ensino.

Outro documento se refere aos Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil/RCNEI (Brasil, 1998). São diretrizes pedagógicas elaboradas pelo Ministério da Educação no Brasil, destinadas a orientar a prática educativa na Educação Infantil, abrangendo crianças de 0 a 6 anos.

Esses referenciais visam promover o desenvolvimento integral das crianças, contemplado aspectos físicos, emocionais, sociais e cognitivos, que acontece a partir do processo de construção do conhecimento. Segundo o RCNEI (1998, p.21) “As crianças se utilizam das mais diferentes linguagens e exercem a capacidade que possuem de terem ideias e hipóteses originais sobre aquilo que buscam desvendar.”

Nesse processo de construção do conhecimento, crianças exploram diversas linguagens, como a verbal, visual e corporal, para expressar suas ideias. Elas exercem a capacidade de formular hipóteses originais ao buscar compreender o mundo ao seu redor. Esse processo envolve a interação ativa com o ambiente, estimulando o desenvolvimento cognitivo e a construção de conceitos próprios.

Ao adotar uma abordagem indiscriminada, a instituição favorece a construção da identidade das crianças por meio de aprendizagens diversas, proporcionadas em contextos interativos. Esse ambiente inclusivo contribui para o desenvolvimento integral, estimula a expressão individual e promove uma compreensão mais ampla e respeitosa diversidade cultural e social. Segundo o RCNEI (1998):

A instituição de educação infantil, pode oferecer as crianças condições para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos. Cumpre um papel socializador, propiciando o desenvolvimento da identidade das crianças, por meio de aprendizagens diversificadas, realizadas em situações de interação. (Brasil, 1998, p.23).

A educação ofertada as crianças, baseada na ludicidade, poderá promover conhecimentos e habilidades através das brincadeiras e jogos interativos. O professor tem um papel especial de orientador e companheiro nessa jornada de construção do conhecimento.

No próximo capítulo iremos abordar sobre o que é ludicidade e qual o seu papel na Educação das crianças.

2. LUDICIDADE: O PAPEL CENTRAL DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO

O brincar desempenha uma função vital no processo educacional, transcende a simples diversão e se revela como um instrumento fundamental para o desenvolvimento integral das crianças. Este capítulo explora a essência da ludicidade e seu papel central na formação educacional, influenciando positivamente aspectos físicos, cognitivos, emocionais e sociais.

A ludicidade, abrange uma gama de atividades que vão além do simples entretenimento. Ela é uma ferramenta educacional que incorpora jogos, brincadeiras e experiências recreativas, proporcionando um ambiente propício para o aprendizado.

O brincar é uma fonte rica de estímulos para o desenvolvimento físico, proporcionando atividade motora e coordenação, promovendo a resolução de problemas e estimulando a criatividade, permitindo a expressão e compreensão de sentimentos e, social, facilitando a interação e a construção de relações interpessoais.

As atividades que envolvem a ludicidade proporcionam um aprendizado mais significativo e experiências ao aluno, que vai guardar por muito tempo esse momento. Durante o brincar, as crianças experimentam conceitos de forma prática, intuitiva e envolvente. Isso não apenas facilita a assimilação de informações, mas também promove a retenção do conhecimento de maneira duradoura.

A ludicidade tem se revelado uma metodologia dinâmica para aprimorar a aprendizagem dos alunos, principalmente por estimular a criatividade e a imaginação da criança, especialmente quando envolvida com atividades próprias do ensino e aprendizagem.

A Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018) considera que brincar cotidianamente, de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes crianças e adultos, amplia e diversifica seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais. (Brasil, 2018)

O ambiente lúdico oferece um solo propício para cultivar a criatividade e a imaginação nas crianças, capacitando-as a desenvolver habilidades de pensamento não convencionais. Esse estímulo proporciona uma base sólida para que, no futuro, possam enfrentar desafios com sucesso, aplicando abordagens inovadoras e adaptáveis.

Conforme Dias (2013):

Nas brincadeiras, se aprende e são incorporados conceitos, preconceitos e valores. Nas brincadeiras, se materializam as trajetórias singulares de vida das crianças, seus valores e suas experiências. O brincar faz parte integral da formação da criança e os pais e a escola devem encarar isso de maneira a estar seriamente comprometido com o brincar de forma a desenvolver e educar a criança. (Dias, 2013, p.7).

As brincadeiras têm um papel muito importante no desenvolvimento infantil, elas contribuem para formação de conceitos que se refere ao processo de desenvolver e estruturar ideias para compreender ou expressar um determinado assunto, favorecendo a autonomia da criança no processo de aprendizagem, permitindo que ela se sinta independente e capaz.

Para Andrade e Souza (2011, p.93), “Os jogos e as brincadeiras superam em muito as atividades como o treinamento que, por anos, servia como instrumento para memorização e aprendizado”. Segundo as autoras, as brincadeiras e os jogos são mais eficientes e produtivos para aprimorar a aprendizagem das crianças em comparação com atividades que demandam prática de memorização sem componente significativo de aprendizado.

2.1 Ludicidade e educação

A ludicidade pode se expressar na utilização do jogo, da brincadeira e da diversão como elementos centrais no processo de aprendizagem. Essa prática reconhece o potencial educativo inerente às atividades, valorizando a exploração ativa e criativa do ambiente pelos indivíduos, especialmente crianças.

Luckesi (2014, p. 11) diz que “a ludicidade é um estado interno, que pode advir das mais simples às mais complexas atividades e experiências humanas. Não necessariamente a ludicidade provém do entretenimento ou das “brincadeiras”. Ele ainda destaca que ela, a ludicidade, poderá ser oriunda de qualquer atividade, inclusive as brincadeiras. O autor também chama a atenção para o fato de que a ludicidade por ser um estado interno, algo que é lúdico para uma pessoa, poderá

não ser para outra. Neste sentido, é importante pensar sobre o fato de que considerar algo lúdico dependerá de como interagimos com o que está sendo proposto. Neste sentido, o professor da Educação Infantil precisa ficar atento ao que será proposto com relação a ludicidades para observar se de fato o seu objetivo será alcançado e como as crianças interagem diante do que está sendo proposto.

Segundo Luckesi (2005) a principal característica da ludicidade é a plenitude da experiência, isto é, a vivência lúdica de uma atividade exige uma entrega total do ser humano. Nas suas palavras:

Tomando por base os escritos, as falas e os debates, que tem se desenvolvido em torno do que é lúdico, tenho tido a tendência em definir a atividade lúdica como aquela que propicia a plenitude da experiência. Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivência em seus atos. (Luckesi, 2005, p.2)

Considerando essa conceituação de Luckesi (2005) compreendemos que a ludicidade não é apenas um sinônimo de brincadeira, como comumente é afirmada. Além disso, de acordo com essa explicação, podemos entender que as brincadeiras serão lúdicas, somente quando levarem a criança a vivência plena e entrega total no momento de sua efetivação. Assim, nem toda brincadeira é lúdica, nem toda atividade lúdica é uma brincadeira.

Para que as brincadeiras sejam consideradas lúdicas, nessa ótica, é necessário que atinjam o centro de interesse ou necessidade da criança, através de um dos elementos lúdicos, como a curiosidade, a adrenalina, a competição, a diversão, o faz de contas, a música, entre outros, despertando nelas vontade de participar da mesma e contendo uma série de elementos que mantenham inteiramente na experiência durante o período de sua realização.

Muitas vezes a atividade é descrita como lúdica, mas não propicia a criança uma vivência de plenitude da experiência. Às vezes, a brincadeira escolhida pode proporcionar alegria e prazer a determinada criança que a praticar por inteiro, as para outra criança, essa mesma atividade, poderá trazer desprazer, seja devido a não saber fazer ou ter tido experiência negativa com esse brinquedo que não lhe permita vivenciá-la com alegria e integridade.

Sobre este assunto, Luckesi (2005) afirma que a ludicidade é um estado interno do sujeito que age ou vivencia situações lúdicas.

O brincar é uma atividade natural da criança e oferece a oportunidade de desenvolvimento de maneira prazerosa. Ao brincar ela se relaciona com meio em que vive e com os outros, o que lhe propicia dar significado a tudo que está ao seu redor. Através do brincar a criança desenvolve a sua curiosidade, estabelece vínculos e princípios de relacionamento social e desenvolve diversas habilidades. A atividade de brincar é fundamental a saúde física, intelectual e afetiva, como também contribui para a formação de um futuro adulto equilibrado.

Para compreender o significado de jogo, brinquedo e brincadeira, Kishimoto (1996) se apropriou de estudos realizados pelos pesquisadores Brougère (1993) e Henriot (1989). Para eles o jogo pode ser visto como o resultado de um sistema linguístico que funciona de um contexto social, um sistema de regras e um objeto.

O jogo, enquanto fato social, assume o sentido que cada sociedade lhe atribui, pois, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações diversas. O jogo, visto como um sistema de regras, permite identificar uma sequência de normas que definem sua modalidade, ou seja, quando alguém joga, está colocando em prática as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica.

O jogo também é visto como objeto. De acordo com Kishimoto (1996) “o xadrez materializa-se no tabuleiro e nas peças que podem ser fabricadas com papelão, madeira, plástico, pedra ou metais”.

Os jogos diferem dos brinquedos no que diz respeito as regras preexistentes a boneca é um brinquedo, e não se confunde com o jogo, pois a criança pode brincar sem obedecer às regras preestabelecidas.

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los. (Kishimoto, 1996, .18)

De acordo com a autora, o brinquedo não reproduz apenas objetos, mas uma somatória social. Atualmente, eles reproduzem o modo de vida atual, o mundo imaginário criado por desenhos animados e contos de fadas.

O brinquedo enquanto objeto, é sempre suporte da brincadeira. É o estimulador material para fazer fluir o imaginário infantil. E a brincadeira? Como ela se define?

É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo. (Kishimoto, 1997.p.21)

A brincadeira é um meio eficaz para o aumento de vocabulário infantil, pois proporciona o conhecimento de novas palavras. Além disso, através da brincadeira, a sociedade é desenvolvida, pois a criança aprende a ganhar ou perder e passa a compreender a importância das regras para que haja uma participação satisfatória.

Na teoria de Piaget (1990), (apud Luckesi, 2005), os jogos são compreendidos como recursos fundamentais dos quais o ser humano lança mão em seu processo de desenvolvimento.

O ser humano age e compreende por meio da dialética de assimilação e acomodação em suas relações com o mundo exterior. Assimilar significa tomar o mundo exterior semelhante ao mundo interior e acomodar significa apropriar-se dos elementos do mundo exterior, evidentemente, como eles podem ser apropriados com realidade pela ótica do sujeito. É nessa dialética que se aprende e se desenvolve. (Luckesi, 2005, p. 12)

Piaget (1982) refere-se a importância da interação entre a criança e o ambiente para seu desenvolvimento. E essa interação dinâmica entre assimilação e acomodação é crucial para o aprendizado e o desenvolvimento cognitivo, pois permite que a criança construa um entendimento mais complexo e preciso do mundo ao seu redor. É através da dialética que a criança aprende e se desenvolve, ajustando constantemente suas estruturas mentais para melhor compreender e interagir com ambiente.

Já com relação ao jogo, que poderá ser uma das materializações da ludicidade, Kishimoto (1996, p.17), destaca que “[...] quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica”. Uma das vantagens de trabalhar com o lúdico, é oferecer atividades de forma simples e prática, com leveza e diversão. E assim conseguir promover uma aprendizagem saudável e contínua, do qual possa manter o interesse das crianças, estimule a participação ativa e contribua para o desenvolvimento integral de forma prazerosa, facilitando o processo educacional.

Ao incorporar elementos lúdicos em atividades, as crianças conseguem promover habilidades e aptidão importante para seu desenvolvimento intelectual, sensorial e motor. E assim conseguindo prestar atenção e interesse, fazendo com que todas as crianças gostem e participem, desde que elas consigam interagir.

Os professores desempenham um papel fundamental na condução de atividades lúdicas que contribuem para o desempenho positivo dos alunos. A ludicidade permite que as crianças desenvolvam habilidades anteriormente inexploradas, desmistificando a noção de que a brincadeira não é educativa. Ela é essencial para alcançar objetivos educacionais, proporcionando tanto diversão quanto aprendizado para as crianças.

Segundo Andrade e Souza (2011):

O professor, atento ao desenvolvimento cognitivo das crianças, se orienta por uma prática que valoriza a infância e que acredita no desempenho criativo das crianças e por isso mesmo fazem das brincadeiras e dos jogos um jeito tranquilo de educar. (Andrade e Souza, 2011, p. 93).

Conforme destacado pelas autoras, professores atentos aos seus alunos devem priorizar a integração do lúdico na sala de aula, com a introdução de brincadeiras e jogos.

O professor que busca conhecimento, e um conhecimento que seja novo e dinâmico, ele também ganha, pois aprende formas diferentes de ensinar, e o aluno aprende melhor.

Para Andrade e Souza (2011, p.94) “Ao dizer que as crianças se descobrem por meio das brincadeiras, entendemos que as brincadeiras sempre fizeram e farão parte das crianças. Sendo assim, usar o lúdico para educar impulsiona um crescimento saudável e transformador”.

O contexto da ludicidade proporciona às crianças a oportunidade de aprender a autonomia, permitindo que se desenvolvam de forma constante. O papel do professor é de apoio, evitando interferir no processo de aprendizagem do aluno. A autonomia é fundamental para que o aluno assuma a responsabilidade de suas ações e busque superação diária.

2.2 O brincar como ferramenta pedagógica

Desde o nascimento, as crianças demonstram um instinto inato para brincar. Seja durante as refeições, ao se vestirem ou em qualquer ambiente, elas transformam cada momento em uma oportunidade lúdica. Ao considerar esse cenário, é possível integrar o ensino de maneira a potencializar esse processo de aprendizagem, aproveitando de maneira simples e natural as vantagens inerentes à natureza infantil.

O brincar proporcionar uma maneira lúdica e envolvente de aprendizagem, estimulando não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também aspectos sociais, emocionais e motores das crianças.

Ao empregar o brincar como ferramenta pedagógica, as crianças têm a oportunidade de cultivar sua criatividade, aguçando sua imaginação. Além disso, podem desenvolver habilidades sociais, aprendendo a colaborar e compartilhar com os outros. O estímulo ao interesse pela aprendizagem é facilitado pelo caráter lúdico das atividades, tornando o processo mais envolvente e divertido.

Adicionalmente, o brincar proporciona um ambiente favorável para abordar valores e normas, permitindo a transmissão de princípios éticos de maneira prática e significativa. Para Bernardelli (2015, p.25) “Nesse sentido, o lúdico propicia ações voltadas tanto para a aprendizagem como para a vida da criança propriamente dita, caracterizando-se como elemento inclusivo na dimensão individual e coletiva desse sujeito”.

Conforme Bernardelli (2015):

O brincar envolve, portanto, complexos processos de articulação entre o já dado e o novo, entre a experiência, a memória e a imaginação, entre a realidade e a fantasia. Por meio da brincadeira as crianças planejam, negociam, discutem para brincar. Assim, brincar é uma ação/ atuação exercida em um tempo e espaço sociais. (Bernardelli, 2015, p. 28).

O exercício promovido pelo ato de brincar para as crianças ocorre em um contexto temporal e espacial, permitindo que a criança desenvolva experiência, criatividade e imaginação.

A brincadeira para a criança, é um elemento fundamental de sua infância, pois ela permite diferentes tipos de aprendizados e saberes como: autonomia, expressão e criatividade, que é vital para seu desenvolvimento, vivenciados na

prática brincando. O ato de brincar é espontâneo da criança, ela brinca quando sente vontade, e não apenas por alguém mandar, brinca pelo prazer e emoção.

E assim afirma Bernardelli (2015):

Dessa forma entende-se que o brincar não pode ser visto como uma atividade complementar supérflua ou até mesmo dispensável, pois ele faz parte do processo de desenvolvimento infantil, cognitivo e afetivo-emocional e é considerado como um instrumento de aprendizado e de compreensão do mundo. Brincando, a criança aprender a viver, pois a brincadeira e a imitação caminham juntas nesse processo. Através da brincadeira de faz-de-conta, a criança assimila comportamentos que poderão ser necessários na sua vida adulta. (Bernardelli, 2015, p. 29).

O conhecimento e a aprendizagem através de brincadeiras são considerados uma via de mão dupla, pois não somente o aluno aprende e o professor ensina, há o aprendizado do saber da criança por parte do professor ou mediador, onde esses saberes são compartilhados entre si.

Ao brincar, a criança estabelece diferentes funções e sentidos para suas brincadeiras, um objeto por mais simples que seja, ela pode transformar em um interessante brinquedo, que será mais uma ferramenta para suas brincadeiras no seu mundo subjetivo. Com isso temos diferentes reflexões a respeito do universo infantil, e o mundo como elas se posicionam a este universo.

De acordo com Silva e Franceschini (2019)

[...] faz-se importante que haja nas instituições uma variedade de brinquedos, apresentando expressões das diferenças raciais, étnicas, de gênero ou geração afim de garantir o reconhecimento, a valorização e o respeito a diversidade. Diversidade que se faz presente também em suas produções culturais. (Silva e Franceschini, 2019, p,227,228).

Para que a criança possa interagir com suas mudanças internas e externas, é importante que ela tenha um espaço e materiais para desenvolver, onde a criança possa compreender a realidade na qual está inserida, pois esta realidade para ela é objetiva, e possibilita o entendimento do mundo que o rodeia.

2.3 Contribuições da Ludicidade para a Aprendizagem Infantil

A ludicidade tem se mostrado uma estratégia dinâmica no aprendizado das crianças, sobretudo por promover o desenvolvimento da criatividade e da imaginação.

Dessa forma, a aprendizagem por meio da metodologia lúdica, como dominó, palavras cruzadas, memória e outras atividades, possibilita que o aluno transforme o processo de aprendizagem em algo interessante e até mesmo divertido. O conhecimento adquirido passa a integrar seu pensamento e seus processos cognitivos, mediados tanto pelo professor quanto pelos jogos.

Segundo Andrade e Souza (2011):

As crianças naturalmente se revelam com espontaneidade quando as brincadeiras e jogos são interessantes para elas. Na linguagem infantil as crianças estão a todo tempo comunicando e no ambiente escolar o educador precisa captar tudo o que as crianças dizem. Por meio das brincadeiras e jogos essa revelação se dá de forma fiel e verdadeira e eleva o desenvolvimento cognitivo. (Andrade e Souza, 2011, p. 94).

O brincar é uma atividade primordial para as crianças. É brincando que se explora e conhece o mundo ao seu redor. Com isso, a criança aprende a ter flexibilidade, aspecto fundamental hoje em dia, pois no século XXI, tem-se valorizado um ser humano flexível, que saiba dialogar e enfrentar situações diversas, que tenha contato com diversidades de pessoas, liderança e capacidade de escolha, que desenvolva o raciocínio.

Pelo brincar, a criança também aprende a desenvolver o seu raciocínio matemático, o uso da linguagem, domínio espacial, aprende a pensar, e usa essa forma de pensamento para descobrir o seu mundo. Para Kishimoto (1996, p.36) “entendido como recurso que ensina, desenvolver e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores, nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas [...]”

A integração de jogos e brincadeiras no ensino da Matemática confere à criança uma relevância significativa em seu processo de aprendizagem. Esse método visa a familiarização precoce com a disciplina, aprimorando habilidades e agilidade cognitiva. Além disso, tal abordagem busca mitigar potenciais frustrações futuras nas séries posteriores, ao cultivar uma afinidade desde cedo com matéria muitas vezes desafiadora.

Ao brincar, a criança tem mais confiança em si mesma e em suas capacidades, além de desenvolverem percepções sobre as outras pessoas, aprendem a todo momento valores como o respeito, a colaboração, que são

essenciais para se viver em harmonia em sociedade. Bernardelli (2017) diz que “por meio da brincadeira as crianças planejam, negociam, discutem para brincar. Assim, brincar é uma ação/atuação exercida em um tempo e espaço sociais”.

A brincadeira é, portanto, a forma mais adequada da criança aprender sobre o mundo que a cerca pois, quando repetem as ações dos adultos nas suas brincadeiras, por exemplo, ela está buscando compreender como funciona a vida deles. Assim, segundo Bernardelli (2015), é evidenciado que o professor também obtém vantagens significativas através desse engajamento lúdico, ampliando seu repertório de estratégias e enriquecendo sua prática pedagógica.

De acordo com Bernardelli (2015):

O lúdico é o espaço de estar com: com as crianças e também com os adultos. Não seria possível pensar as brincadeiras para a criança sem considerá-las como uma oportunidade também para o professor ter tempo e espaço para o lúdico. (Bernardelli, 2015, p.25).

Os educadores podem se beneficiar das atividades lúdicas que realizam com seus alunos, utilizando jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas. Ao participarem ativamente dessas experiências como personagens da brincadeira, os professores não apenas facilitam o engajamento das crianças, mas também promovem um ambiente propício para o desenvolvimento da capacidade de fazer escolhas e estabelecer conexões ao observarem o envolvimento do professor. Esse engajamento mútuo contribui para o aprendizado e desenvolvimento das crianças.

Para isso, no entanto, é de fundamental importância o planejamento das brincadeiras, com o intuito de permitir que, cada vez mais, a criança possa ampliar seus conhecimentos, oferecendo-lhes oportunidades de crescer e de desenvolver de uma maneira integral, com práticas pedagógicas que sejam instigantes, que lhes ofereçam possibilidades de construção, vivência, atuação, trocas e descobertas do seu próprio mundo e do mundo/espço onde estão inseridas de uma forma concreta e espontânea.

Pautada na discussão anterior apresentaremos no capítulo a seguir, uma proposta de trabalho envolvendo a ludicidade para a Educação Infantil.

3. PROPOSTA PRÁTICA: LUDICIDADE EM AÇÃO

Nesse capítulo, iremos apresentar uma sequência didática desenvolvida para a turma do pré-I da Escola Municipal de Ensino Fundamental Carlos Fernandes de Oliveira, localizada na cidade de Mamanguape-PB. Detalharemos o planejamento, desenvolvimento e execução das aulas.

3.1 A escola campo e a sala de aula

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Carlos Fernandes de Lima, se formou através de um terreno usado para o plantio de cana de açúcar da Usina Monte Alegre, sendo desapropriada para construção em junho de 1984. Ela homenageia o tio do prefeito em exercício da época Gustavo Fernandes de Lima Sobrinho. A Escola fica localizada no bairro do Areal, na rua Fazenda Nossa Senhora da Penha, s/n, na cidade de Mamanguape/PB.

A Escola Carlos Fernandes de Lima é uma instituição de ensino básico organizada nas duas etapas da Educação Básica da seguinte forma: Educação Infantil, atendendo ao público do infantil 4 e infantil 5, com alunos de 4 e 5 anos. No Ensino Fundamental são distribuídas turmas do 1º ano ao 5º ano, atendendo alunos de 6 a 10 anos.

Atualmente, são matriculados 253 estudantes, com a carga horária é 800 horas aulas anuais, distribuídas por um número mínimo de 200 dias letivos. A escola funciona nos dois horários: pela manhã os alunos iniciam às aulas das 07:00h às 11:00h e no período da tarde iniciam às 13:00h e terminaram às 17:00h.

Sua estrutura é organizada com 5 salas e 1 anexo que serve para aulas de reforço, 1 secretária, 1 diretoria, 1 cozinha, 3 banheiros, almoxarifado e biblioteca. As salas de aulas e a biblioteca são climatizadas. Na área externa tem uma quadra que não tem cobertura e uma horta comunitária, que é uma parceria da escola com a comunidade e, a escola fica com 50% do que é produzido, como batata, macaxeira, inhame, coentro etc.

A estrutura organizacional da escola é composta por núcleos: Gestão; Coordenação Pedagógica; Corpo Docente e Corpo Discente. A Gestão é composta por Robson Oliveira (Gestor escolar) e Marinalva Farias de Barro (Adjunta escolar). Na coordenação Pedagógica é composta por Fabrícia Teodosio dos Santos e

Lidiane Sofia Nunes. No Corpo Docente é composto por 12 professores, com 253 discentes. E é composta por 14 funcionários, entre apoio, cozinheiras, vigia e secretárias.

Na turma do pré-I, há um total de 30 crianças matriculadas, das quais 16 são meninas e 14 são meninos. É importante notar que a maioria dessas crianças está entrando em uma sala de aula pela primeira vez. Isso significa que estão começando sua jornada educacional com muita curiosidade e entusiasmo para aprender e explorar o mundo ao seu redor. Foi nessa turma que desenvolvemos a Sequência didática.

Na turma do pré-I, a sala de aula, no início das observações, era organizada com as cadeiras e mesas dispostas em forma de U. com passar dos dias, houve uma mudança, e as cadeiras e mesas foram recolocadas em fileiras. Na sala, há a presença de um quadro que não é usado para escrever, mas sim para decoração, exibindo imagens e figuras que representam tema específicos da aula, como datas comemorativas.

Além de armário que armazenam os materiais das crianças, como lápis de colorir, tintas, colas e outros itens confeccionados pelas professoras. As paredes da sala são decoradas com imagens bem coloridas de personagens, como a turma da Mônica. Também há diversos cartazes com imagens educativas. Em uma das paredes, o alfabeto está representado em forma de trenzinho. Há também cartazes com números e sílabas, todos muito coloridos.

Adicionalmente, a professora criou uma chamada visual com fotos dos alunos e seus nomes, fixando-as na parede em um local acessível. Assim, quando a professora chama o nome de um aluno, ele pode ir até lá e se posicionar.

Outro ponto positivo da sala do pré-I é o ambiente, que conta com boa iluminação e ar-condicionado, além de ser muito limpo e organizado, ideal para uma turma de crianças de 4 anos. A professora utiliza um método de ensino bastante lúdico e didático, o que tem melhorado significativamente a interação dos alunos. Após uma mudança no comportamento de uma das professoras, a qualidade das interações entre os alunos aumentou.

No início do ano, observamos que faltava gestão de sala de aula, e a professora tinha dificuldades em lidar com os alunos. No entanto, com o passar do tempo, essas características melhoraram. A professora passou a se posicionar melhor com os alunos, adotando abordagens mais lúdicas e acolhendo os alunos de forma muito mais eficaz.

O comportamento dos alunos é um pouco variado. Alguns alunos mostram distração, saem de seus lugares para conversar ou pegar brinquedos fora do horário permitido. No entanto, a professora se esforça para organizar esses comportamentos, estabelecendo regras e rotinas para ajudar os alunos a se concentrarem nas atividades propostas.

A turma é bastante diversa, incluindo alunos especiais que recebem suporte de uma cuidadora. As atividades são majoritariamente lúdicas, promovendo aprendizado de maneira divertida. Apesar disso, a professora também utiliza cadernos de classe e de casa, com atividades impressas para facilitar o tempo de execução.

A sequência didática foi elaborada com base em um livro infantil clássico escrito por Audrey Wood e ilustrado por Don Wood, “A casa Sonolenta”. Este livro narra a história de uma casa que gradativamente se enche de personagens sonolentos, até serem despertados por uma pulga.

Outro ponto que merece destaque é a escolha do livro paradidático como recurso metodológico, utilizando a ludicidade no processo de aprendizagem. O livro escolhido para a sequência didática foi “A casa Sonolenta”, escrito por Audrey Wood e ilustrado por Don Wood, que narra a história de uma casa onde diversos personagens, gradativamente, caem no sono até serem despertados por uma pulga.

A utilização deste livro é uma excelente estratégia pedagógica, pois envolve as crianças em uma narrativa cativante, estimulando a imaginação e promovendo o desenvolvimento da linguagem e da leitura. Além disso, a história permite a exploração de temas como sequência de eventos, características dos personagens e a construção de vocabulário, tudo de forma lúdica e envolvente. A escolha deste livro visa incentivar a leitura desde a Educação Infantil, promovendo a criação do hábito de ler entre os alunos. Isso é especialmente importante, considerando que muitos não tem o hábito de leitura em suas casas com suas famílias.

Reconhecemos a importância de introduzir livros na Educação Infantil, pois isso ajuda as crianças a se familiarizarem com a leitura desde cedo. Ao incorporar a ludicidade, percebemos que fortalecemos ainda mais essa aprendizagem. Através da ludicidade, podemos reinventar a forma como contamos histórias, adaptando-as às necessidades e interesses das crianças. Essa abordagem lúdica não só torna a experiência de leitura mais envolvente, mas também promove o desenvolvimento de habilidades cognitivas, linguísticas e socioemocionais nas crianças.

Para as autoras, Andrade e Sousa (2011):

A construção do conhecimento acontece no momento em que a criança pode explorar o objeto em estudo, hipotetizar respostas que mais tarde poderão ser validadas ou não. O importante é que cada novo desafio as crianças na educação infantil possam ser convidadas a agir e construir seus conhecimentos com entusiasmo e intenso prazer. (Andrade; Sousa, 2011, p, 100).

Ao trabalhar com livros infantis, buscamos explorar a história de diversas maneiras, utilizando atividades, jogos e brincadeiras para torná-la mais interessante e envolvente. Queremos que a criança se sinta entusiasmada ao ouvir a história, entender como foi criada e o que busca transmitir. A professora desempenha um papel importante ao explorar a narrativa de maneira criativa, seja através de música ou oralmente, para que a criança se sinta parte da história, como se estivesse vivenciando-a. Esse processo de descoberta é o que realmente motiva a criança a se envolver profundamente com a aprendizagem.

Após a cuidadosa seleção do livro “A casa Sonolenta”, podemos perceber como foi uma ótima escolha para trabalhar com a Educação Infantil, por ser eficaz para desenvolver a criatividade das crianças de forma lúdica e envolvente. Pois o livro é vibrante e cativante, repleto de ilustrações vivas que saltam das páginas, tornando a leitura uma experiência visualmente estimulante. Sua narrativa animada e linguagem acessível o tornam facilmente compreensível para as crianças, enquanto suas imagens coloridas capturam sua atenção, fazendo com que mergulhem na história.

Essas características tornam o livro ideal para explorar diversos temas e estimular a imaginação e a criatividade das crianças. A sequência didática tem como tema “Explorando a Criatividade com a Casa Sonolenta”, com duração de 5 aulas, realizada com a turma do pré-I.

A sequência didática foi elaborada a partir da questão: como utilizar o livro “A casa Sonolenta” como ponto de partida para promover a criatividade das crianças de maneira lúdica e envolvente? Para abordar essa questão, vamos explorar as diversas maneiras de contar uma história, estimulando a imaginação por meio de atividades criativas.

O planejamento de sequência foi embasado em observações em sala de aula, visando identificar as dificuldades dos alunos e antecipar como eles responderiam às atividades propostas, garantindo assim suas receptividades e participação nas aulas.

Seguindo a linha de raciocínio da autora Dias (2013):

As oportunidades do conhecimento oferecidas as crianças têm papel fundamental no desenvolvimento da sua estruturação motora, cognitiva e social. Neste cenário a Escola e o Educador, onde ambos trabalham para oferecer a criança um lugar de alegria, de confraternização e de gosto pelo estudo, além de traçar caminhos capazes de transformar a sociedade. (Dias, 2013, p.03).

Isso ressalta a importância do planejamento sensível às necessidades dos alunos, destacando a habilidade e a responsabilidade do professor em criar um ambiente propício ao aprendizado. E com esse olhar o professor assegura que os alunos possam se desenvolver e prosperar, alcançando seu pleno potencial. Com um ambiente acolhedor e estimulante é fundamental para inspirar os alunos.

Na escolha dos objetivos específicos, foram utilizados: estimular a imaginação e criatividade; promover a expressão artística e oral; desenvolver habilidades sociais; integrar diferentes áreas de conhecimento de forma interdisciplinar. E para alcançar esses objetivos específicos, foram implementadas atividades que estimularam a resolução criativa de problemas, dramatização e dinâmicas. Além disso, foram promovidas dinâmicas de grupo para fomentar a comunicação e colaboração entre as crianças.

3.2 Introdução às Atividades Propostas

Sabemos como a Educação Infantil é crucial para evolução das crianças, é o primeiro contato com a escola, professores, letras e números. De forma mais concreta e divertida.

Uma metodologia lúdica é ótima para engajar os pequenos e facilitar a absorção de conhecimento. Com isso podemos desenvolver atividades que estimulem a criatividade, a resolução de problemas, a colaboração e desenvolvimento de habilidades específicas, adaptadas a idade e interesses das crianças. Passaremos a apresentar o desenvolvimento da sequência por dia de atividade. Faremos o detalhamento das aulas na primeira pessoa do singular.

3.3 Descrição do primeiro dia da sequência didática.

Iniciamos a sequência didática no dia 08 de abril de 2024, no horário da tarde. A aula se iniciou com a professora titular fazendo a oração do “Pai Nosso” com eles, logo após ela orienta as crianças a prestarem atenção que estaria outra professora com eles. Ao iniciar a aula, começo falando sobre a rotina do dia, onde apresento as atividades que serão desenvolvidas ao longo da aula. Eu fui explicando que no dia hoje vamos trabalhar com livro infantil muito divertido, e vamos conhecer e viver a história dos personagens.

No segundo momento, que é a acolhida da turma, foi escolhida músicas para eles se conectassem tanto comigo, como também com seus colegas. E foi nas observações da turma que tive esse desejo de trazer as músicas, pois são crianças que estão iniciando na escola, são receosos e envergonhados e com a músicas as crianças vão se soltando. De acordo com Andrade e Sousa (2011, p, 92), “[...] a educação infantil deve assegurar um ambiente que intensifique as ações motivadoras que resultem em aprendizagem.” E, assim conseguimos proporcionar esse ambiente a parte dessa aula.

Foram escolhidas seis músicas, que foram apresentadas em vídeo. A primeira música foi “boa tarde, como vai?”, da qual eles já conhecem e tem o hábito de cantar com a professora, depois é a “se você está feliz”, onde eles se soltaram bateram palmas, os pés e gritaram. Nessa eles movimentaram o corpo, bem divertido. Logo após tiveram “a borboletinha”, “o pintinho amarelinho”, “a dona arranha”, “o sapo não lava o pé” e a empolgação continuou até um pouco demais, em que foi preciso a professora intervir para continuar a aula.

Figura 1 – Momento de Acolhida



Fonte: Pereira, 2024

No terceiro momento da aula, depois de toda empolgação, fizemos uma breve conversa com eles, apresentando a capa do livro, as imagens, as ilustrações, as cores vibrantes. Em seguida, combinei com eles em fazermos uma roda de leituras, com a turma organizada em um ciclo. Algumas crianças inicialmente resistiram a participar, mas, com paciência e encorajamento, consegui convencer a maioria a se juntar a roda.

Durante essa atividade, incentivamos a observação dos detalhes das ilustrações e discutimos as primeiras impressões sobre a história, criando um ambiente acolhedor e participativo. Foi gratificante ver como, aos poucos, as crianças se envolveram e começaram a se interessar mais pela leitura e pela história.

Figura 2 – Roda de Leitura



Fonte: Pereira, 2024

A leitura do livro foi bastante interessante, eles prestaram atenção. Mas como se trata de crianças de 04 anos de idade, eles não ficaram o tempo todo quietos: paravam para fazer perguntas, para dizer algo que não tinha relação com o livro, ficou tudo atrapalhado. Ai nesse momento parei, pausei a contação de história, conversei com eles, mandei prestar atenção. Aí percebi que eles em círculo, muitos próximos, tem coleguinhas que empurram, belisca e tira atenção. Mas resolvi o problema trocando de lugares e falando com eles sobre respeito. Assim diz as autoras Andrade e Sousa (2011, p,92), “reconhecendo que o papel primordial da escola é educar, é preciso o entendimento do que seja educar para o exercício de uma cidadania plena”.

Na contação de histórias levei para sala, os personagens impressos em papel fotográfico e colados em palitos de churrasco, quando eu contava a histórias e os personagens apareciam na história, mostrava as gravuras. As crianças ficavam apontando para as gravuras e falando os nomes.

Figura 3 - gravuras dos personagens



Fonte: Pereira, 2024.

Logo após a leitura do livro, tivemos uma conversa com eles, onde foram feitas perguntas, como vocês já conheciam esse livro? Em casa a mamãe conta histórias para vocês? Entenderam a história? Lembram do que história falava? Dos nomes dos personagens? Nessa parte, as respostas que eles me davam era sim, para tudo. E hora de identificar os personagens, eles conseguiram. Mesmo com toda inquietação, eles estavam prestando a atenção na história.

Logo após, no quarto momento tentei fazer a dramatização do livro. Pois as crianças não queriam participar, e as que participaram ficaram envergonhadas, não fazia todo o comando que era para ser feito. Mesmo assim continuei, foi divertido e cansativo. No quarto momento, ficou tudo junto, tanto a dramatização como apresentação da cena. E assim finalizei o primeiro dia de sequência didática. Para Kishimoto (1996, p.39):

A brincadeira de faz-de-conta, também conhecida como simbólica de representação de papéis ou sociodramática, é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária. (Kishimoto, 1996, p.39).

Essa forma de brincar permite que as crianças explorem diferentes cenários, desenvolvam habilidades sociais e emocionais, e exercitem a criatividade. Ao representarem personagens e situações fictícias, as crianças exploram suas próprias experiências e aprendem a lidar com diferentes emoções e interações sociais.

3.4 Descrição do segundo dia de sequência didática

No dia 09 de abril de 2024, retorno para meu segundo dia de regência para continuar a sequência didática. Como aconteceu no primeiro dia, a professora inicia com oração do “Pai Nosso”, em seguida continuou a aula. Começo pela rotina do dia, em seguida, a acolhida da turma, com músicas para divertir e movimentar as crianças.

No terceiro momento da aula, foi feita uma recapitulação da aula anterior, com isso as crianças se animaram ao lembrar da história. Em seguida coloquei um vídeo, em que é contado a história do livro, a apresentadora começa a história em forma de música, com os personagens feito de caixas recicláveis. As crianças adoraram essa forma de contar história, ficaram muito atentos ao vídeo.

Figura 4 – imagem do vídeo

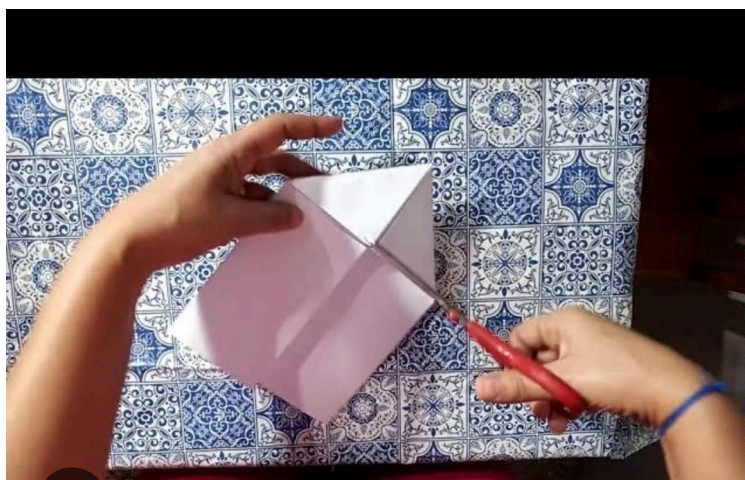


Fonte: Pereira, 2024.

Depois colocamos outro vídeo, do qual ensinar a fazer casas em dobraduras em papel ofício, em que vamos simbolizar como construções da casa sonolenta. As crianças foram divididas em grupos e com a minha ajudar, conseguiram fazer. Depois as crianças fizeram colagem dos personagens e pinturas. Em relação a atividade de pintura, as crianças têm uma dificuldade em colorir, pois elas usam uma única cor para colorir. Segundo Andrade e Sousa (2011, p.93):

O professor, atento ao desenvolvimento cognitivo das crianças, se orienta por uma prática que valoriza a infância e que acredita no desempenho criativo das crianças e por isso mesmo fazem das brincadeiras e dos jogos um jeito tranquilo de educar. (Andrade e Sousa, 2011, p.93).

Figura 5 – imagem do vídeo II



Fonte: Pereira, 2024.

Em seguida, organizei as crianças cada um em sua cadeira e comecei a apresentar as casas que cada grupo fez, com isso as crianças aplaudiram e falaram o que acharam das casas dos colegas. E assim finalizei o dia.

Figura 6 – Atividade das casas em dobradura



Fonte: Pereira, 2024.

3.5 Descrição do terceiro dia de sequência didática

No dia 10 de abril de 2024, foi o terceiro dia aula. Ao chegar à professora faz a oração do “Pai Nosso” e em seguida início a aula com a rotina do dia, falando

como vamos desenvolver as atividades. Em seguida, a acolhida que é a parte das músicas, onde as crianças se divertem e se movimentam. E é notável como as crianças funcionam bem quando são introduzidas a uma rotina diária, seu desenvolvimento é facilmente visível.

No terceiro momento, organizamos as crianças para desenvolvemos uma dinâmica que consiste em aperfeiçoar sua coordenação motora e ajudando sua oralidade ao falar em voz alta as vogais encontradas. As crianças foram sendo chamadas uma a uma, elas escolhiam a cor do balão e com o meu auxílio foram estourando o balão, pegavam o papel dobrado e viam a vogais, iam à frente da sala e ao identificarem a vogal, falavam.

De acordo com Bernardelli (2015, p,24):

[....] O lúdico traz benefício físico para o crescimento da criança e para o desenvolvimento das habilidades motoras e da expressão corporal. Em relação ao desenvolvimento cognitivo, o brincar estimula as ações intelectuais, desenvolve habilidades perceptuais, como a atenção e, conseqüentemente, a memória. (Bernardelli, 2015, p,24).

As atividades de brincadeiras, contribui significativamente para o desenvolvimento físico e cognitivo das crianças. Em termos físicos, as brincadeiras promovem o desenvolvimento as habilidades motoras, como correr, pular, lançar e pegar objetos, o que é essencial para o crescimento saudável e o fortalecimento dos músculos. Além disso, a expressão corporal durante as brincadeiras permite que as crianças explorem o espaço ao seu redor e desenvolvam coordenação motora fina e grossa

Figura 7 – Atividades dos Balões



Logo após, organizei a turma para mais uma atividade que foi produzida com os personagens dos livros a casa sonolenta, em que coloquei uma numeração em cartões de 1 a 6, que corresponde a quantidade de personagens. E em outro cartão colocamos os personagens.

De acordo com o ponto de vista de Dias (2013, p,04):

Desenvolver o lúdico no contexto escolar exige que o educador tenha uma fundamentação teórica bem estruturada, manejo e atenção para entender a subjetividade de cada criança, bem como entender que o repertório de atividades deve estar adequado as situações. É interessante que o jogo lúdico seja planejado e sistematizado para mediar avanços e promover condições para que a criança interaja e aprenda a brincar no coletivo, desenvolvendo habilidades diversas. (Dias, 2013, p,04)

O professor deve criar condições para que as crianças interajam e aprendam a brincar coletivamente, diversas habilidades são desenvolvidas, como trabalho em equipe, comunicação e resolução de problemas.

Coloquei sobre a mesa os cartões e assim chamei as crianças para fazer a correspondência dos números com a quantidade. Essa atividade ajuda as crianças a desenvolverem uma compreensão visual das quantidades representadas pelos números. Isso é importante para o desenvolvimento de conceitos matemáticos como mais ou menos, igualdade e comparação.

Figura 8 – atividade de contagem



Fonte: Pereira,2024

Depois foi feita mais uma atividade de fixação com problemas simples. Desta vez, as crianças foram instruídas a colorir a quantidade solicitada. Sempre

auxiliando, elas a fazerem corretamente, mas entendendo que cada criança tem seu tempo de aprendizagem.

Figuras 9 – Atividade de problemas simples



Fonte: Pereira, 2024.

E em seguida conversei com todos sobre as soluções das atividades feitas no dia, sobre os balões, os cartões e a atividade. Todos falam ao mesmo tempo, com coisas que não fazem sentido no momento, porém conseguem dos seus jeitinhos responderem as perguntas. E assim, mas um dia se encerrou.

3.6 Descrição do quatro dia de sequência didática

No dia 11 de abril de 2024, retornei à sala de aula para a continuação da sequência. Como das outras vezes, a professora inicia a aula com a oração do “Pai Nosso”. Em seguida, eu começo a orientar sobre a rotina do dia, apresentando as crianças as atividades que serão feitas.

No segundo momento, é a parte da acolhida, é a parte das músicas que são colocadas para a turma de divertir, se conectar com o ambiente e comigo. É o momento de descontração. E depois dessa empolgação, vamos ao terceiro momento, vamos relembrar a história do livro “A casa Sonolenta”.

Depois de lembrar os alunos da história, fiz uma revisão dos eventos, o que aconteceu e qual a sequência dos acontecimentos. Logo depois, a elaboração das continuações das histórias. Como mencionado por Dias (2013, p, 10) “O jogo

simbólico, o faz de conta e a fantasia, acontecem fazendo com que a criança crie imagens mentais sem a presença do objeto ou ação”. Em primeiro momento seria feito individualmente, porém eles não estavam colaborando e com isso não conseguiram se expressar.

Por isso, formei grupos de quatro alunos. Trabalhar em grupos ajudar com a criatividade e a união de todos. Com calma e paciência fui conversando e explicando como seria feito a dinâmica, o que eles queriam que acontecesse depois que a pulga mordeu o ratinho? O que eles queriam que acontecesse depois que a vovó quebrou a cama? Com isso, cada grupo foi dizendo o que queria que acontecesse.

Figuras 10 - formações dos grupos



Fonte: Pereira, 2024.

Essa dinâmica rendeu muitas histórias engraçadas, onde todos queriam falar, mas com paciência a atividade, teve uma ótima evolução. E após essa dinâmica, houve uma atividade que envolvia relacionar eventos da história através de palavras. As crianças precisavam associar, por meio de uma linha, o nome do personagem a ação correspondente que ele realizava na história. Por exemplo, relacionar a vovó com a ação de roncar. Durante a leitura, indicamos onde cada

palavra estava na atividade para facilitar a associação. Apesar das crianças ainda não saberem ler, com a devida orientação, conseguiram realizar a atividade com sucesso. Além disso, a atividade incluía os personagens do livro para as crianças colorirem. Como eu falei anteriormente, as crianças preferem pegar uma única cor para colorir o desenho.

Citando Dias (2013, p. 11):

A formação da criança é influenciada através das trocas sociais, ou seja, através da interação com meio que a criança vai se desenvolvendo, consequentemente com as práticas educacionais à qual irá ser submetida. (Dias, 2013, p.11).

Essas trocas sociais moldam a maneira como a criança percebe o mundo, desenvolve habilidades sociais, emocionais e cognitivas, e constrói sua identidade.

Figura 11 – atividades de associação e colorir



Fonte: Pereira, 2024.

Com isso, pude observar que eles fazem isso para terminar mais rápido a atividade e continuarem a brincar e correr sem nenhuma proposta pedagógica. Mas também tem algumas exceções que gostam realmente de pintar.

Depois é o quarto momento, a parte da socialização, retornar o que foi feito na aula. Após lembrar a continuação das histórias, que eles elaboraram, perguntei se eles lembravam de qual grupo eu estava contando. E assim finalizamos a aula.

3.7 Descrição do quinto dia de sequência didática

No dia 12 de abril de 2024, foi o último dia de aula na sala do pré-I. Como de praxe, a professora inicia a oração do “Pai Nosso”. Em seguida, eu converso com eles, indicando a rotina do dia sobre o que vamos trabalhar. No segundo momento, o da acolhida, em que escolhi a música para descontrair e conseguir a atenção das crianças.

E a música foi uma das estratégias que eu trouxe para conseguir essa conexão com as crianças, foram momentos de descontração, alegria, dança e movimentos. Fui para o terceiro momento, com a releitura do livro “A casa Sonolenta”, mas com ajuda das crianças, perguntando de forma descontraída, se lembravam do que tinha acontecido, quais eram os personagens.

Depois resolvi colocar um vídeo musical sobre a história, que é contada em forma de música. As crianças gostaram dessa descontração, que foi outra forma que encontramos para apresentar a história. Depois desse momento, teve uma dinâmica com as crianças, “Jogo da Memória” feito com os personagens da história.

Figura 12 - vídeo musical



Fonte: Pereira,2024.

Nesse momento, expliquei como funcionava o jogo da memória, utilizando personagens da história, como o gato, o cachorro, a vovó e o menino. Mostrei as instruções para que pudessem ser realizada essa atividade. Nossa primeira proposta foi fazer o jogo individualmente, com 30 alunos, organizados em duas filas, e cada crianças, uma de cada vez, viravam as cartas para encontrar o par do personagem. No entanto, essa abordagem se mostrou desorganizada e os alunos não cooperavam.

Figura 13 – jogo da memória



Fonte: Pereira, 2024.

Para melhorar a organização, passamos a formar duplas. Cada dupla escolhia uma carta e, se não encontrasse o par, a vez passava para a próxima dupla. Cada dupla tinha direito a virar dois cartões, se formassem um par, voltavam ao final da fila, caso contrário, sentavam-se nas suas cadeiras

Inicialmente, as crianças tiveram dificuldade em virar os cartões, frequentemente repetindo os mesmos locais e personagens, isso fez com que a dinâmica demorasse um pouco. Contudo, com o tempo, eles compreenderam as regras do jogo. À medida que o jogo progredia, as duplas foram reduzidas, e no final restaram apenas duas duplas. Cada uma continuava a virar e a que conseguisse formar dois pares avançava para final.

Na final, a dupla restante se separava e os membros jogavam entre si. Vencia aquele que combinasse mais imagens. Embora a atividade tenha sido um pouco demorada e desorganizada no início, conseguimos finalizá-la com sucesso. Foi uma experiência interessante, mostrando a importância de trabalhar em dupla e grupos.

De acordo com Kishimoto (1996, p,37)” a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento”. Dessa forma, encerrei a sequência didática com uma atividade lúdica, que não só reforçou o conteúdo aprendido, mas também proporcionou momentos de diversão e interação entre as crianças. Foi um imenso prazer preparar, desenvolver e conduzir essas atividades na turma.

Ver o entusiasmo e a participação ativa dos alunos confirmou a importância de integrar jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem. Com isso, finalizo este trabalho, reafirmando a importância da ludicidade na Educação Infantil como um meio eficaz para promover um aprendizado enriquecedor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considera-se que o processo de ensino-aprendizagem com a presença de atividades envolvendo a ludicidade para os alunos da Educação Infantil tem sido importante para que ocorra o desenvolvimento efetivo da criança, principalmente nos primeiros anos de seu contato com o universo escolar.

Mas, para que isso ocorra, é fundamental habilitar o professor, para que este profissional tão necessário à formação e a aprendizagem da criança, possa desenvolver a ludicidade nas suas atividades pedagógicas, aspecto indispensável no tríptico relacionamento educando-aprendizagem-educador.

Sendo assim, os objetivos do trabalho foram alcançados, uma vez que se investigou e implementou as atividades com a ludicidade enquanto estratégia metodológica no processo de ensino-aprendizagem dos alunos da Educação Infantil.

Essa experiência em sala de aula foi profundamente transformadora para nós, como educadora. Ver os alunos se engajarem nas atividades, no jogo da memória e nas dinâmicas, apesar dos desafios iniciais, foi extremamente gratificante. A princípio, a desorganização e a falta de cooperação foram obstáculos, mas com paciência e orientação, as crianças conseguiram entender as regras e participar de forma produtiva. A alegria e entusiasmo ao formarem pares e celebrarem suas pequenas vitórias me fizeram perceber o poder do ensino lúdico.

Ao refletir sobre a pergunta “De que maneira a ludicidade contribui para a construção do processo de ensino aprendizagem das crianças na Educação Infantil?”, A experiência prática nos deu uma resposta clara e pessoal. A ludicidade transforma o aprendizado em uma experiência incrível e significativa. Ela envolve as crianças de uma forma que métodos tradicionais não conseguem, estimulando sua curiosidade, imaginação e criatividade.

Além disso, promove habilidades sociais importantes como cooperação, paciência e resolução de problemas em grupo.

Durante as atividades, observamos como as crianças, inicialmente inseguras e confusas, foram se sentindo mais confiantes e entusiasmadas à medida que os jogos progrediam. Elas aprenderam não apenas os conteúdos relacionados a

história, mas também desenvolveram competências emocionais e sociais fundamentais. Ver a satisfação nos olhos deles ao conseguir formar pares do jogo ou relacionar as imagens aos números e colaborar com os colegas, nos mostrou que o aprendizado lúdico é mais do que uma metodologia, é uma forma muito importante de construir conhecimento e fortalecer laços.

Portanto, por meio do estudo realizado, comprova-se que quando a escola adota em seu currículo escolar a ludicidade na Educação Infantil, materializada na forma de jogos, brinquedos, brincadeiras, resulta em bom resultado no processo de ensino aprendizagem das crianças.

Ademais, é essencial que o professor procure atualizar-se, busque formas criativas, dinâmicas, diferenciadas e empolgantes para a Educação Infantil, sempre buscando ser inovador, ser uma ponte, um facilitador da construção de conhecimento. Deste modo, é importante que ele seja mediador entre o saber infantil, e durante essa mediação, o aluno possa avançar no seu processo de construção de saberes.

A brincadeira encontra-se presente em diferentes tempos e lugares. Desse modo, cada brincadeira tem um significado no contexto histórico e social que a criança vive. As brincadeiras experienciadas ao longo do tempo também estão vivas na vida das crianças, porém, com diferentes formas de brincar. Nesse sentido, elas são renovadas a partir do poder de recriação e imaginação de cada um.

Essa vivência reafirmou o compromisso em integrar mais práticas lúdicas nas aulas. Acreditamos firmemente que a ludicidade é essencial para o desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil, pois faz com que o aprendizado seja uma jornada alegre e envolvente. E, mais importante: ensinou que, como educadora, é possível criar um ambiente onde cada criança se sente valorizada e motivada a explorar o mundo ao seu redor com curiosidade e entusiasmo.

Aprendemos muito durante a realização desse trabalho, a cada conteúdo pesquisado e analisado foi possível agregar um conhecimento diferente, contribuindo para o meu amadurecimento como educadora infantil. Esperamos que a temática contribua para a valorização do lúdico nas salas de aula, e que as informações apresentadas, instiguem novas discussões sobre a riqueza que é a ludicidade.

REFERÊNCIAS

Andrade, N.A.N.V; Souza, C.S. **A importância do lúdico na Educação Infantil com crianças de cinco anos.** Cadernos da FUCAMP, v.10, n 13, p. 91-106/2011.

Bernardelli, Kellen C.C.A. **A criança no ciclo de alfabetização: Ludicidade nos espaços/tempos escolares.** Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa. Caderno 2 - Brasília: MEC, SEB,2015.

Brasil, Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil.** Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

Brasil, Lei nº 12.796, de 4 de abril de 2013. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para dispor sobre a formação dos profissionais da educação e dar outras providências. **Diário Oficial da União.** Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2013/lei/12796.htm. Acesso em: 10/12/2023.

Brasil, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a Base.** Brasília: MEC,2018.

Brasil, Ministério da Educação. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI).** Brasília: MEC/SEF, 1998.

Brasil. LDB-Lei nº 9394/96, 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** Brasília: MEC, 2017.

Brasil. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.** Brasília: MEC, SEB, 2010.

BROUGÉRT, Gilles. **Jeu et education. Le jeu dans la pédagogie préscolaire depuis le romantisme.** Thèse pour le Doctorat d'Etat ès Lettres et Sciences Humaines. Paris, Université. Paris V, v. I E II, 1993.

Dias, Elaine. **A importância do lúdico no processo de Ensino-Aprendizagem na Educação Infantil.** Revista Educação e Linguagem- Artigos- ISSN 1984- 3437. Vol.7, nº 1(2013) Disponível: <http://www.ice.edu.br/TNX/index.php?sid=266>

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HENRIOT, Jacques. **Sous Couleur de jouer –La métaphore ludique,** Paris, José Corti, 1989.

Kishimoto, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** 8. ed. São Paulo: Cortez, 1996.

Kishimoto,Tizuko Morchida. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil.** Anais do I Seminário Nacional: Currículo em movimento- perspectivas atuais. Belo Horizonte, novembro de 2010.

Luckesi, Cipriano Carlos. Ludicidade e formação do educador. **Revista entre ideias,** Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014

Luckesi, Cipriano Carlos. (2005). **Ludicidade e Atividades Lúdicas: Uma abordagem a partir da experiência interna.** Disponível: <http://w.w.w.luckesi.com.br/artigoseducaoludicidade.htm>>. Acesso em 12/12/2023.

Oliveira, Islânia; Teixeira, Magda Vanessa; COSTA, Naele. **A importância da ludicidade na Educação Infantil.** ISSN 2447-5017- volume 8. número 1- Jan/jun. de 2022.

Piaget, Jean. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro, Livros Técnicos de Científicos Editora, 1990.

Piaget, Jean. **Aprendizagem e interatividade.** 2 Ed. São Paulo: Moderna, 1982.

Piaget, Jean. **Construtivismo e aprendizagem: Aspectos metodológicos.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

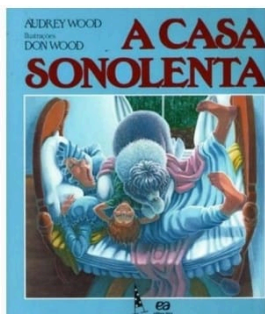
Silva, Maria José Alberto da. **O desenvolvimento da concepção de Infância na perspectiva de Ariés, Khulmam e Kramer-** João Pessoa, 2018. O. F33.

Silva, Marta Regina Paulo da, FRANCESCHINI, Luciene. **Apenas Brincando? Brinquedos e brincadeiras na educação infantil: o que dizem as educadoras?** Dialogia, São Paulo, n.33, p. 218-232, set./dez. 2019.

Vygotsky, L.S. **A formação social da mente.** 6.ed. São Paulo: Martins fontes, 1998.

Wood, Audrey. **A casa sonolenta.** São Paulo: Ática, 1999, 32p.

APÊNDICES



Primeiro dia – data: 08/04/2024

1º momento – Rotina do dia:

Apresentar aos alunos a rotina das atividades que serão desenvolvidas ao longo do dia.

2º momento – Acolhida:

Músicas:

1. Boa tarde, como vai?
2. Se você está feliz;
3. Borboletinha;
4. Pintinho amarelinho;
5. A dona aranha;
6. O sapo não lava o pé;

3º momento - Apresentação:

História: A casa Sonolenta

1. Apresentação da capa do livro e exploração das ilustrações.
2. Leitura em voz alta do "A casa Sonolenta".
3. Conversar com as crianças sobre o que compreenderam acerca da história, por exemplo:
 - Crianças, vocês conhecem esse livro?
 - Sua família, costumam ler livro para vocês?
 - Qual o sentido que a história quer nos contar?
 - Vocês conseguem identificar os personagens?

4º momento - Socialização das atividades:

1. Dramatização dos personagens em grupo;
2. Apresentação das cenas dramatizadas para a turma;

Segundo dia – data: 09/04/2024

1º momento – Rotina do Dia:

Apresentar aos alunos a rotina das atividades que serão desenvolvidas ao longo do dia;

2º momento – Acolhida:

Músicas:

1. Boa tarde, como vai?
2. Se você está feliz;
3. Borboletinha;
4. Pintinho amarelinho;
5. A dona aranha;
6. O sapo não lava o pé;

3º momento - Sistematização:

1. Releitura de trechos do livro através do vídeo no YouTube. Disponível: <https://youtu.be/lwOLnchEfKk?si=yq9YzuTV5Udx63VF>
2. Construção da casa sonolenta em grupos, feitas em dobraduras. Disponível: <https://youtu.be/q3r6JqdiMeg?si=E4t5O1el2MDOMoaM>
3. Pintura e Colagem dos personagens de acordo com livro.

4º momento - Socialização das Atividades:

Apresentação das casas construídas para a turma.

Terceiro dia – data: 10/04/2024**1º momento – Rotina do dia:**

Apresentar aos alunos a rotina das atividades que serão desenvolvidas ao longo do dia.

2º momento – Acolhida:

Músicas:

1. Boa tarde, como vai?
2. Se você está feliz;
3. Borboletinha;
4. Pintinho amarelinho;
5. A dona aranha;
6. O sapo não lava o pé;

3º momento - Sistematização:

1. Dinâmica dos balões com vogais;
2. Atividade de contagem e correspondência um a um dos personagens;
3. Resolução de problemas simples.

4º momento - Socialização:

Discussão em grupo sobre as soluções encontradas;

Quarto dia – data: 11/04/2024**1º momento – Rotina do dia:**

Apresentar aos alunos a rotina das atividades que serão desenvolvidas ao longo do dia.

2º momento – Acolhida:

Músicas

1. Bom dia, como vai?
2. Se você está feliz;
3. Borboletinha;
4. Pintinho amarelinho;
5. A dona aranha;
6. O sapo não lava o pé;

3º momento - Sistematização:

1. Revisão dos personagens e eventos da história;
2. Elaboração de uma continuação para a história em grupos oralmente;
3. Atividade de associação e colorir.

4º momento - Socialização:

Apresentação das continuações para a turma;

Quinto dia – data: 12/04/2024**1º momento – Rotina do dia:**

Apresentar aos alunos a rotina das atividades que serão desenvolvidas ao longo do dia;

2º momento – Acolhida:

Músicas

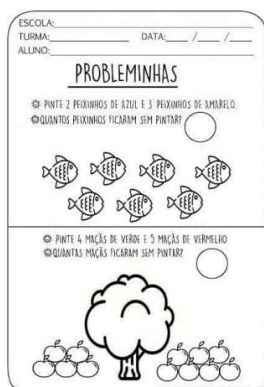
1. Bom dia, como vai?
2. Se você está feliz;
3. Borboletinha;
4. Pintinho amarelinho;
5. A dona aranha;
6. O sapo não lava o pé;

3º momento - Sistematização:

1. Releitura do livro “A casa sonolenta”, com ajuda das crianças e forma mais descontraída;
2. Após será exibido um vídeo musical sobre a história. Disponível:
<https://youtu.be/so6XulB1Y7g?si=QMyyb2uFYfQCqfad>

3. Mostrar as crianças o jogo da memória e explicar as instruções do jogo 4º momento - Socialização: Será realizado o jogo da memória, a turma será dividida em grupo. O jogo termina quando todas as imagens forem combinadas em pares.
Recursos: • Livro "A Casa Sonolenta" • Materiais para arte (papel, lápis de cor, giz de cera, tintas, pincéis etc.) • Imagens dos personagens
Avaliação: • Observação do envolvimento e participação das crianças nas atividades. • Avaliação das produções artísticas. • Registro de observações sobre o desenvolvimento das habilidades específicas trabalhadas.
Referências: • Livro "A Casa Sonolenta" de Audrey Wood e Don Wood • Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Anexos:



01

ESCOLA

NOME

A Casa Sonolenta

1. RELACIONE DE ACORDO COM A HISTÓRIA.

NESSA CASA TINHA ...

UMA AVÓ

UM CACHORRO

UM RATO

UM GATO

RESSONANDO

UM CACHORRO

RONCANDO

DORMITANDO

02



03



