

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ALEGRIA NECESSÁRIA

Raiane de Fátima Pires de Oliveira Muniz¹

Ms. Neusa Rosa Naves (Orientadora)

RESUMO

Acreditamos que a inserção do aluno no meio escolar é de difícil adaptação, devido ao grande conforto deste em seu convívio familiar. Esta diferença de ambiente pode causar um certo, desconforto ao aluno. E é neste aspecto que entra o professor, fazendo com que o lúdico entre na sala de aula para aproximar o aluno do complexo escolar. Mediante essa análise conclui-se que para um aprendizado eficiente e prazeroso é necessário que o professor busque meios através do lúdico para que o aluno se interesse pelo conteúdo e o professor consiga avaliá-lo de maneira espontânea. O objetivo geral do trabalho é mostrar ao educador o significado e a importância das atividades lúdicas na educação infantil apresentando sugestões de projetos de aula utilizando metodologias lúdicas na educação infantil. Este trabalho realizou-se através de uma pesquisa bibliográfica, na qual foram utilizados artigos científicos que vão ao encontro do assunto do tema proposto e uma pedagogia de projeto. Destacou-se a importância do lúdico na educação. Ademais, descreveu-se o papel do brincar e dos jogos no âmbito escolar refletindo no desenvolvimento do aluno. Foram utilizados arquivos e revistas online para conclusão do estudo. O primeiro projeto terá como tema “Aprendendo o nome” e será aplicado a alunos da Educação Infantil I período, o segundo projeto será “Coordenação motora fluindo entre jogos e brincadeiras” para a mesma faixa de aprendizado anterior. Através desse estudo foi possível observar a grande importância da ludicidade na educação. O aluno aprende de uma maneira melhor e mais satisfatória com os jogos e as brincadeiras.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Infantil. Jogos. Brincadeiras.

ABSTRACT

We believe that the insertion of the student in the school environment is difficult to adapt, due to the great comfort of the student in his family life. This difference in environment can cause some discomfort to the student. And it is in this aspect that the teacher enters, making the playful enter the classroom to bring the student closer to the school complex. Through this analysis it is concluded that for an efficient and pleasurable learning it is necessary for the teacher to seek ways through play so that the student is interested in the content and the teacher can evaluate it spontaneously. The general objective of the work is to show the educator the meaning and importance of playful activities in early childhood education, presenting suggestions for class projects using playful methodologies in early childhood education. This work was carried out through a bibliographical research, in which scientific articles were used that meet the subject of the proposed theme and a project pedagogy. The importance of play in education was highlighted. Furthermore, the role of playing and games

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia do UNIFUCAMP (Centro Universitário Mário Palmério), Monte Carmelo-M.G. E-mail: raianemuniz@unifucamp.edu.br

in the school environment was described, reflecting on the student's development. Online files and journals were used to complete the study. The first project will have the theme "Learning the name" and will be applied to students of Early Childhood Education I period, the second project will be "Motor coordination flowing between games and games" for the same previous learning track. Through this study it was possible to observe the great importance of playfulness in education. The student learns in a better and more satisfying way with games and games.

KEYWORDS: Early Childhood Education. Games. jokes.

Justificativa

São vários os temas estudados no decorrer do curso de Pedagogia, alguns que existe maior afinidade, outros nem tanto. De acordo com os vários temas estudados, o que melhor teve identificação foi a “Ludicidade na Educação Infantil”, que por intermédio desta opção acarretou o desejo de um aprofundamento no conteúdo de maneira que pudesse aprimorar os conhecimentos e contribuir para que mais estudos fossem realizados.

Acreditamos que a inserção do aluno no meio escolar é de difícil adaptação, devido ao grande conforto deste em seu convívio familiar. Esta diferença de ambiente pode causar um certo, desconforto ao aluno. E é neste aspecto que entra o professor, fazendo com que o lúdico entre na sala de aula para aproximar o aluno do complexo escolar. Mas esta atividade, acreditamos ser um desafio para o professor.

Precisa-se entender que o aluno busca na escola não só conhecimento, este que na maioria das vezes o estudante não tem noção da importância deste para sua vida, ele busca no meio escolar distração e socialização. É através desta atividade lúdica que será chamada a atenção para o conteúdo. Mas para que isso aconteça de maneira natural é necessário que tenha uma aproximação afetiva professor x aluno.

Imagina-se que desta maneira o aprendizado ocorrerá de maneira espontânea e prazerosa, fazendo com que o próprio receptor da mensagem busque por mais conhecimentos, de modo que não seja obrigado a absorver de qualquer maneira o conteúdo.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da

interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (SALOMÃO et al, 2007,pp. 12).

Para tal desenvolvimento busca-se dar uma diversificação de atividades para o aluno, atividades direcionadas, atividades livres (que são as atividades a qual o professor disponibilizará ao aluno certos brinquedos, sucatas para que o mesmo crie sua própria brincadeira). Através desta brincadeira o professor poderá observar vários aspectos intelectuais e psicológicos no aluno.

Busca-se através da imaginação desenvolver a criatividade e inovação no desenvolvimento psicomotor da criança. Cada gesto, cada som na educação Infantil é de suma importância para o desenvolvimento.

A tecnologia tem sido um grande aliado na vida da criança, esta que deve ser utilizada de maneira consciente e restritiva, ela de certa maneira tira essa ludicidade da vida deste pequeno ser, que está sendo inserido no mundo educacional, faz com que a imaginação e a socialização seja dificultada.

Mediante essa análise conclui-se que para um aprendizado eficiente e prazeroso é necessário que o professor busque meios através do lúdico para que o aluno se interesse pelo conteúdo e o professor consiga avalia-lo de maneira espontânea.

Objetivo geral

Mostrar ao educador o significado e a importância das atividades lúdicas na educação infantil apresentando sugestões de projetos de aula utilizando metodologias lúdicas.

Discussão bibliográfica

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogos” e “brincar”. E neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimento, isto oportuniza a aprendizagem do indivíduo. A introdução do lúdico na vida escolar do educando é uma maneira muito eficaz de repassar pelo universo infantil para imprimir-lhe o universo adulto, nossos conhecimentos e principalmente a forma de interagirmos. O ato de brincar estimula o uso da memória que ao entrar em ação se amplia e organiza o material a ser lembrado, tudo isto está relacionado com aparecimento gradativos dos processos da linguagem que ao reorganizarem a vivência emocional e eleva a criança a um nível de processos psíquicos (SALOMÃO et. al., 2007,pp.03).

Brincar é a atividade mais presente na vida de uma criança e a atividade de maior importância para seu desenvolvimento. É nas brincadeiras que ela desenvolve sua autoestima, seu desenvolvimento psicológico e pessoal. A maneira de brincar pode ser diversificada com jogos, brincadeiras individuais ou em grupo, com brinquedos ou materiais recicláveis, a imaginação é base de toda brincadeira, através dela você encontra o apoio necessário para o desenvolvimento da criança.

O tema em estudo busca aprofundar o fato de o lúdico estar efetivo na vida das pessoas desde os primeiros dias de sua existência e em várias esferas. Levando em consideração que um dos ambientes que a criança está firmada é a escola, que ela tenha contato direto com o lúdico neste espaço, já que a maior parte do tempo de seu dia ela passa nesse local.

Ainda busca se aprofundar e conceituar o lúdico, demonstrar sua relevância no progresso infantil e dentro da educação como um método de ensino que possibilita mais vida, prazer e significado ao processo de ensino e aprendizagem, tendo em vista que é, sobretudo um poderoso meio de estimulação a vida social e a construção de identidade da criança.

As crianças usam os recursos do próprio corpo (gestos, posturas, vocalizações) associados aos recursos do ambiente (sucatas, brinquedos, recantos) e trazem para o contexto da brincadeira: personagens e animais não presentes no ambiente; situações/atividades já experienciadas por elas ou por outras pessoas do seu meio. Elas criam elos entre objetos e situações, entre expressões do próprio corpo (mímicas, vocalizações) e personagens e/ou situações já vivenciadas ou apenas observadas por elas (LUCENA, 2016, pp.05).

A criança busca na escola uma diversão, descontração e por último o aprendizado. Ela não possui a maturidade necessária para discernir a importância do estudo em sua vida, os pais também buscam ambientes de distração para que facilite a aprendizagem de seu filho e facilite o interesse de sua criança pela escola.

É muito importante aprender com alegria e vontade de sempre querer mais, o lúdico transforma o conhecimento em uma transferência de informações escritas para a vida real, para o concreto, transformando esse conteúdo em uma realidade, o que faz com que a criança tenha facilidade de assimilar o que lhe é transmitido.

Para o educador ele busca sempre prender a atenção de seu cliente para que o mesmo aprenda da forma mais prazerosa possível, absorvendo a maior quantidade de conteúdos e aprendizados a ele repassados.

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. Se bem aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação crítica do educando, quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade (DALLABONA; MENDES, 2004, pp.14).

Através do lúdico a criança consegue observar que o aprendizado é uma conexão do imaginário (embasamento criado em sua cabeça), com o mundo real concreto. É neste momento que mostra a importância do brinquedo pronto e a utilização da sucata, a qual será transformada em um brinquedo pela criança. Neste contexto o professor conseguirá avaliar vários aspectos psicomotores, que teria sua avaliação dificultada somente com o aluno sentado em uma carteira ouvindo a explicação.

O lúdico é uma facilidade não só para o aluno como também para o professor. O professor terá uma facilidade maior em analisar os conhecimentos dos alunos, após essa análise será mais fácil ele preparar o material para fixar ou mudar o conteúdo trabalhado.

Não esquecendo nunca de aplicar a regra do “NÃO”, pois o educador deve sempre impor limites à criança, para que o seu desenvolvimento não seja prejudicado. Ficar sempre atento de forma participativa com os alunos, pois é neste período que a criança necessita de atividades com movimento, ou seja, pular, correr, para que desenvolva a sua coordenação motora bem mais extensa, de maneira que, por meio destas ações ele fortalecerá sua coordenação cognitiva (MORAES; COELHO, 2021, pp. 14).

Ao falar de ludicidade em sala de aula se dá uma impressão de que será um trabalho em que os alunos ficarão a vontade. Realmente terão uma liberdade de expor suas ideias e criações, só que estas deverão seguir algumas regras, instruções e direcionamentos realizados pelo professor, para que a atividade não perca o controle e o significado da real busca do orientador. Para que isso seja realizado de maneira tranquila o professor deverá estar preparado e ter pulso firme para inserir o “não” nos momentos necessários. Essa negatividade também faz parte de uma boa educação.

Ao se tratar de coordenação cognitiva vem a mente que essa só será adquirida através de conhecimentos passados através de conteúdos informativos, mas essa visão é errônea, este modelo de coordenação também é adquirido com facilidade quando o aluno possui uma coordenação motora aguçada. E para que ele consiga essa coordenação é necessário que o educador dê ao aluno a liberdade de correr e pular, saindo um pouco do estático. Uma coordenação puxa a outra e as duas andam juntas.

Piaget tem uma perspectiva bastante construtiva em relação a importância da criança como principal ator e centro da aprendizagem. Coloca a criança como a responsável por seu próprio processo de conhecimento, sendo ela capaz de ser o agente de seu desenvolvimento, deixando para o professor ou até mesmo a família atribuição de desafiar para que por meio disso a criança seja estimulada a descobrir-se (MORAES; COELHO, 2021, pp.07).

O professor é apenas um intermediador de conhecimentos. Ele irá mostrar ao aluno o caminho ao qual o mesmo deve seguir e quais as medidas mais corretas a serem tomadas para que o estudante consiga encontrar êxito na aprendizagem, mas é o próprio aluno que irá absorver e tirar os melhores aprendizados que lhe serão oferecidos.

Cada criança tem em sua essência uma necessidade diferente em relação ao aprendizado, mas cada uma é responsável pelo conhecimento adquirido.

Já Vygotsky acredita que é importante estimular a criança como forma de auxiliar um processo de ensino agradável, propiciando assimilar conhecimentos, ainda que seja de conceitos com os quais ainda não se familiariza. O autor acredita que a compreensão ajuda a possibilitar a criança a aprender mais sobre novos conteúdos que auxiliara no seu desenvolvimento cognitivo (MORAES; COELHO, 2021, pp. 10).

A ludicidade entra melhor na forma de pensar de Vygotsky, que acredita que o ensino agradável oferece ao aluno uma possibilidade maior de aprendizado, pois, o mesmo aprenderá de maneira prazerosa, e com prazer você irá conseguir adquirir mais conhecimentos, e sem a pressão e o sofrimento do método tradicional.

O método lúdico permite a criança trabalhar conteúdos e aprender além do que o professor propôs, pois esse meio permite ao aluno trabalhar e forçar sua imaginação, desta maneira o professor poderá usar desta criatividade para mostrar às crianças outros conhecimentos diferentes do proposto.

O cuidado e o carinho aliados às práticas educativas voltadas para a formação e construção dos conhecimentos das crianças, só tem a beneficiá-las, favorecendo a interação social e aprendizagem, estimulando-as a aprender utilizando recursos pedagógicos e lúdicos, adequados e compatíveis ao seu nível de desenvolvimento e às suas necessidades, por meio dos quais, aprimoram seus saberes de forma interativa e participativa, sendo fundamental para o seu progresso cognitivo e intelectual e para a constituição de sua autonomia, exercício de cidadania e formação da identidade (LUCENA, 2016, pp. 14).

A criança é movida a amor e carinho, toda criança é carente de afeto, ela busca se ligar as pessoas através dos sentimentos de acolhimento.

Os recursos pedagógicos e o lúdico são ferramentas que podem ser utilizadas para o ensino de maneira que aproxime o professor do aluno, é necessário que o aluno que acaba de ingressar na escola através da Educação Infantil se sinta cuidado e perceba no professor um carinho ali transmitido, essa relação facilita a transmissão do conhecimento, torna a criança mais participativa e interativa, porque ela sente no professor uma segurança, transformando-o em um amigo.

Mas ao transmitir um conhecimento através do lúdico o mediador deve atentar-se à faixa etária de seus alunos e da atividade desenvolvida, para que seu propósito não tenha um resultado reverso. Pois caso, a atividade seja inadequada em um dos itens o aluno não terá interesse em realizá-la.

A importância das construções está no fato de que é desse modo que a criança revela suas relações, daí a importância da fala e da ação, assim como os temas são abordados e como o mundo real contribui nessas construções. As atividades da vida diária (AVD), como diz o nome são aquelas realizadas no dia-a-dia de cada pessoa, como por exemplo: amarrar sapatos vestir-se, escovar dentes, etc. Essas atividades requerem o desenvolvimento de certas habilidades, pois para que se aprenda a realizá-las são necessários que se desenvolvam habilidades específicas para cada atividade como desenvolvimento da coordenação motora, por exemplo. Neste sentido, a aprendizagem que às vezes não ocorre com a exercitação, poderá acontecer na situação do brincar, pois o prazer da brincadeira produz a especialidade, quanto mais a criança se envolve nela, mais estará aberta a produzir novos conceitos (SANTOS, 2012, pp.08).

A criança tem uma maior facilidade de aprender quando ela coloca a fala na prática de seu dia-a-dia, nesse método ela consegue entender melhor a necessidade de aprender determinado conteúdo exposto pelo mediador. Somente a inserção do conteúdo ela sente que está distante de seu mundo real. Consegue perceber que o conteúdo ali exposto pode ter diversas utilidades para a realização de suas atividades do cotidiano, como um simples amarrar de sapatos, vestir roupas sozinha, o simples pegar corretamente no lápis após uma atividade de coordenação motora.

A atividade quanto mais prazerosa for mais sucesso ela terá, pois, mais conteúdos serão absorvidos, melhor socialização e desenvoltura com o material e o incentivo de refazer e continuar no conteúdo para sua fixação.

O estudo permitiu compreender que o lúdico é significativo para a criança poder conhecer, compreender e construir seus conhecimentos tornar-se cidadã deste mundo, ser capaz de exercer sua cidadania com dignidade e competência. Sua contribuição também atenta para a formação de cidadãos autônomos, capazes de pensar por conta própria, sabendo resolver problemas

e compreendendo um mundo que exige diferentes conhecimentos e habilidades (SANTOS, 2012, pp.14).

A ludicidade traz para a criança autonomia e segurança em seus próprios atos, o professor é o principal responsável por essas conquistas, é através dele que ela irá adquirir essa segurança, através dos métodos e atitudes instruídos pelo mediador, a atividade deve ter objetivos concretos e com metas atingíveis, para que o aluno consiga perceber o sucesso dele na tarefa realizada. Nem sempre o aluno conseguirá atingir o objetivo proposto, mas é necessário que o professor apresente a ele também a parte de perder, nem sempre ganhamos de acordo com o proposto, mas é necessário mostrar que sempre em qualquer coisa que a criança for fazer ela terá um aprendizado, mesmo que seja diferente da tarefa, e o professor também devesse levar isso em consideração.

Para que o desenvolvimento da criança transcorra de forma ampla, é necessário que o local onde ela se encontra proporcione condições de qualidade para que isso ocorra, de maneira que, deve-se levar em consideração as relações estabelecidas entre as crianças e entre as crianças e os adultos, ou seja, a relação que se dá entre o indivíduo e as pessoas que o cercam. Estas relações serão evolutivas, no que diz respeito à interação da criança com aqueles que circundam o espaço em que ela está inserida. Para tanto o educador tem papel fundamental nesse quesito, pois, será o mediador e parte integrante nesse processo da criança para se relacionar e, conseqüentemente, se expressar, instigando suas habilidades, principalmente quando trabalhadas nas atividades lúdicas (MATEUS et. al., 2016, pp.04).

Para se trabalhar o lúdico com a criança é necessário que ela encontre um ambiente de qualidade e com um bom acolhimento físico e psicológico. É necessário que se tenha um espaço físico adequado para aplicar as atividades, um ambiente arejado e com espaço suficiente e tranquilo para desenvolvimento da tarefa proposta pelo instrutor. A estrutura psicológica do professor é necessária para que passe para seu aluno uma tranquilidade e uma segurança. As atividades devem ser aplicadas gradativamente para que se possa ir percebendo o desenvolvimento e adequando o aluno ao lúdico.

O professor é o mediador da socialização do aluno, é ele quem desenvolverá as atividades lúdicas com os alunos e fará com que os mesmos troquem ideias entre si ou se juntem aos outros para realização do exercício proposto. O aluno que é introspectivo precisa do acesso direto do professor para que o mesmo comece a se enturmar e não se isolar.

A brincadeira quando utilizada como recurso lúdico-pedagógico não é visto como atividade que influencia de forma significativa na aprendizagem e, infelizmente, é usado apenas para preencher o tempo e/ou para viabilizar aprendizagens de conteúdos escolares, por exemplo o cálculo, a leitura e a

escrita. Precisamos reconhecer que a brincadeira por si só possibilita à criança vivências e experiências que contribuem com o seu desenvolvimento. Durante a brincadeira, a criança conhece e divide regras sociais, comportamentos, ideias e leituras sobre a sociedade (MATEUS et. al., 2016, pp. 13).

Percebe-se no estudo acima que é muito importante a utilização na sala de aula do lúdico para o ensino aprendizagem. Foi apresentado que esta metodologia pode facilitar e encurtar os caminhos da aprendizagem. Infelizmente ainda muitos professores consideram a melhor metodologia de ensino a escrita, leitura e os cálculos realizados no quadro e nos livros. Consideram as brincadeiras somente meios de distração, onde não conseguem prender a atenção dos alunos e absorver os conhecimentos ali transmitidos.

Durante a brincadeira é possível disseminar regras, comportamentos, leituras corporais e de sociedade e conhecer as ideias e ideais de cada aluno, e em cima deste conhecimento adquirido trabalhar o conteúdo de acordo com a carga que cada um possui até o determinado momento.

Metodologia

Este trabalho realizou-se através de uma pesquisa bibliográfica, na qual foram utilizados artigos científicos que vão ao encontro do assunto do tema proposto e uma pedagogia de projeto. Destacou-se a importância do lúdico na educação. Ademais, descreveu-se o papel do brincar e dos jogos no âmbito escolar refletindo no desenvolvimento do aluno. Foram utilizados arquivos e revistas online para conclusão do estudo. De acordo com Pizzani et al

a pesquisa bibliográfica é uma parte indispensável antes da construção ou elaboração de um estudo, artigo, tese ou dissertação. Esta primeira parte não pode ser feita por acaso, por esse motivo deve haver um conjunto ordenado de métodos de busca e pesquisa atentos ao objeto de estudo. Quando uma pesquisa bibliográfica é bem realizada, ela é capaz de proporcionar, principalmente em temas pouco estudados, a suposições de hipóteses ou interpretações que servirão como ponto de partida para outras pesquisas. (PIZZANI et. al., 2012, pp.04)

A pesquisa bibliográfica é de suma importância em qualquer trabalho, ela serve de embasamento e contraste de conhecimentos. O escritor deverá sempre avaliar e analisar estudos anteriores para escrever o seu, sempre com conteúdos pertinentes e que acrescentaram

informações em conhecimentos já apresentados, e demonstrar posteriormente suas descobertas e conclusões.

Os temas já estudados anteriormente serão sempre o ponto de partida para as pesquisas, essas que sempre contribuem para o melhoramento e desenvolvimento do ser humano seja o desenvolvimento social, psicológico ou motor.

A ideia principal da Pedagogia de Projetos ou também conhecida como Pedagogia por Projetos é fazer com que o ator principal do processo ensino/aprendizagem, o alunado, participe com mais afinco de todo este processo de construção do conhecimento. Este conceito assemelha-se muito à teoria construtivista de Piaget onde ele afirma que o indivíduo constrói e produz o conhecimento através da interação com o ambiente em que ele vive e que esta interação propicia o desenvolvimento da aprendizagem (GUEDES et. al., 2017, pp. 08).

A Pedagogia de Projetos tem como características a forma de abordar um determinado tema ou conhecimento, dando lugar a uma aproximação da identidade e das experiências dos alunos, e uma ligação dos conteúdos escolares entre si e com os conhecimentos e saberes criados no contexto social e cultural, assim como com problemas que dele vem à tona. Dessa maneira, eles vão além dos limites das áreas e conteúdos curriculares tradicionalmente trabalhados pela escola, uma vez que implicam o desenvolvimento de atividades práticas, de estratégias de pesquisa, de busca e uso de diferentes fontes de informação, de sua ordenação, análise, interpretação e representação.

A Pesquisa Bibliográfica juntamente com a Pedagogia de Projetos objetiva fazer uma análise mais precisa e completa do conteúdo, dando oportunidade de ver na prática do projeto a teoria da pesquisa. Dessa maneira irá trazer uma maior contribuição de conteúdo para os arquivos. Um método completa o outro.

Projeto 1

Título: Aprendendo o nome.

Ano: Educação Infantil I período.

Disciplina: Linguagens.

Material: Papel, pincel, massinha de modelar, alfabeto plástico, papel A4.

Justificativa:

A educação infantil é uma etapa primordial no ensino e aprendizagem visando principalmente a coordenação motora e a socialização das crianças, onde aprendem a igualdade entre pessoas, a espontaneidade, a liderança, entre outros aspectos na formação do cidadão. Essa modalidade de ensino tem ganhado espaço com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) o qual foi homologado em 2017 (SILVA ET AL, 2021).

O nome será o primeiro contato do aluno com a escola, sua iniciação no aprendizado escolar. Para que isso ocorra de maneira prazerosa e sem traumas, é necessário que seja trabalhado e apresentado de forma lúdica.

O brincar deve ser uma atividade que faça parte deste contexto do ensinar, como não sendo transmissor de conhecimento e sim um instrumento que possa ser um alicerce na construção e reconstrução de novos conhecimentos, efetivando um processo de ensino aprendizagem que vise sempre o desenvolvimento integral da criança (CARMO, 2016).

O projeto buscará atingir os seguintes objetivos de aprendizagem: o eu, o outro e nós; traços, sons, cores e formas; escuta, fala, pensamento e imaginação.

Nessa perspectiva o ensino através do lúdico pode proporcionar prazer, diversão e vontade de aprender coisas novas, isso porque o lúdico proporciona esse conforto às crianças, dando confiabilidade, liberdade, a possibilidade de troca de conhecimentos, e aquisição de conhecimentos, diretas e indiretamente (SILVA ET AL, 2021).

Objetivo Geral: Fixar o nome e as cores primárias trabalhadas na atividade aplicada e descobrir a história de seu nome.

Desenvolvimento

No primeiro momento será realizado com os alunos uma ficha para que eles montem um questionário para levar para casa e responderem com seus pais sobre a história de seu nome. Na sala de aula uma roda de conversa será feita para uma discussão sobre as respostas do questionário respondido em casa junto aos pais. Os alunos terão a oportunidade de explanar através de desenhos livres a história de seu nome, utilizando de sua criatividade juntamente com a história contada pelos familiares. Será utilizado também o alfabeto móvel para que cada aluno explore o material e identifique ali a letra inicial de seu nome, ao mesmo tempo tem contato com outras letras do alfabeto. Massinhas coloridas serão utilizadas para que os alunos confeccionem o nome com elas, nesse momento também serão exploradas as cores podendo apresentar a eles quais são as cores primárias e secundárias. Um painel de

nomes também será feito na sala de aula, onde os alunos terão a oportunidade de encontrar seu nome e mostrar aos coleguinhas à escrita. Ainda trabalhando a escrita do nome utilizar-se-á de uma dinâmica interativa de um barquinho para que os alunos retirem dali o seu nome, ao findar do som da musiquinha “A Canoa Virou” cantada pelos próprios alunos. Para finalizar o projeto será realizada uma apresentação aos alunos do mesmo período mostrando todos os trabalhos realizados sobre o nome até o momento.

ETAPAS

1ª etapa

Montar com os alunos uma ficha para auxiliá-los na entrevista, incluindo perguntas tais como: – Quem escolheu meu nome? – Por que me chamo? O que significa ?

2ª etapa

Enviar o questionário para que os pais respondam e reenviem para a professora.

Questionário:

<u>A HISTÓRIA DO MEU NOME</u>	
1 – QUEM ESCOLHEU MEU NOME?	<hr/> <hr/> <hr/>
2 – PORQUE ESCOLHERAM ESSE NOME?	<hr/> <hr/> <hr/>
3 – VOCÊS SABEM O SIGNIFICADO DO MEU NOME?	<hr/> <hr/> <hr/>

3ª etapa

Será realizada uma roda de conversa com os alunos para contar os resultados do questionário dos alunos, desta maneira todos conhecerão a história do nome do colega.

4ª etapa

Será oferecido ao aluno uma folha em branco para que ele tenha oportunidade de fazer um desenho livre sobre a história de seu nome.

5ª etapa

Será entregue a cada aluno um alfabeto móvel para que este encontre a letra inicial de seu nome.

6ª etapa

Cada aluno irá receber massinhas coloridas para que modelem as letras de seu nome, desta maneira será explorado as cores e as letras.

7ª etapa

Será montado um painel na frente da sala com o nome de todos os alunos, em seguida será pedido que cada estudante vá a frente e localize no painel seu nome.

8ª etapa

Será cantada com os alunos a música a “Canoa Virou” para que eles assimilem a letra. Em seguida passará um barquinho, simulando a canoa, com o nome de todos os alunos a turma irá cantar a musiquinha, quando terminar a música onde o barquinho parar o aluno irá retirar seu nome do barquinho. Na música onde aparece a palavra menina será utilizado o nome dos alunos da sala seguindo a ordem das carteiras, de maneira que todos participem.

Música:

A Canoa Virou

A canoa virou

Pois deixaram ela virar

Foi por causa da menina(nome da criança)

Que não soube remar

Se eu fosse um peixinho
E soubesse nadar
Eu tirava a menina(nome da criança)
Do fundo do mar

Siri pra cá,
Siri pra lá
A menina (nome da criança) é bela
E quer casar.

9ª etapa

Será convidada a sala do mesmo período e será apresentado aos colegas as atividades desenvolvidas com o nome.

Cronograma: O projeto nome será trabalhado em 5 (cinco) aulas.

Avaliação: A avaliação deverá ser feita no dia a dia, acompanhando o processo de aprendizagem da criança. Inicialmente deverá ser feita uma sondagem para ver o nível de conhecimento do aluno. Posteriormente deve-se observar o seu desenvolvimento em atividades lúdicas e registro escrito em atividades diferenciadas. Para finalizar será oferecido as crianças um alfabeto móvel para que elas montem seus próprios nomes e através desta atividade será avaliado o nível de aprendizagem do nome próprio.

Projeto 2

Título: Coordenação motora fluindo entre brincadeiras, circuito e músicas.

Ano: Educação Infantil I período.

Disciplina: Linguagens e Exatas.

Material: fita adesiva, cadeira, corda, giz, argola, aparelho de som, pen drive, papel, xerox, eva colorido, tesoura, cola, bolas, garrafa pet com água colorida dentro, pedaço de tecido, obstáculos de cabo de vassoura, almofada, tinta e pincel.

Justificativa:

As crianças têm diversas razões para brincar. Uma destas razões é o prazer que podem usufruir enquanto brincam. Entretanto, o brincar não visa somente a busca do prazer, ele está ligado também aos aspectos do desenvolvimento físico e da atividade simbólica. O aspecto físico abrange as habilidades motoras e sensoriais que a criança necessita desenvolver para sobreviver e adaptar-se. Uma das características da criança, a qual esta é a necessidade que ela tem de testar as suas habilidades, principalmente as motoras. Elas tornam-se mais fortes, ágeis e passam a ter um maior controle sobre seus corpos. As crianças têm prazer em testar os seus corpos e em aprender novas habilidades (CORDAZZO; VIEIRA, 2008).

A brincadeira será o principal meio de ensino da coordenação motora para as crianças da educação infantil. Desta maneira o aluno poderá trabalhar todo o corpo e a mente de maneira que ele não perceba que é uma atividade, e tudo isso em um único momento. Esses jogos e brincadeiras trarão para a criança mais equilíbrio, força e agilidade.

O projeto buscará atingir os seguintes objetivos de aprendizagem: explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar), combinando movimentos e seguindo orientações; O eu, outro e nós, Escuta, fala, pensamento e imaginação; perceber as possibilidades e os limites de seu corpo nas brincadeiras e interações das quais participa; experimentar as possibilidades corporais nas brincadeiras e interações em ambientes acolhedores e desafiantes; imitar gestos e movimentos de outras crianças, adultos e animais; explorar diferentes fontes sonoras e materiais para acompanhar brincadeiras cantadas, canções, músicas, melodias e por meio de um circuito montado na quadra da escola.

Objetivo Geral: Trabalhar coordenação motora para habilidades corporais e cognitivas.

Desenvolvimento:

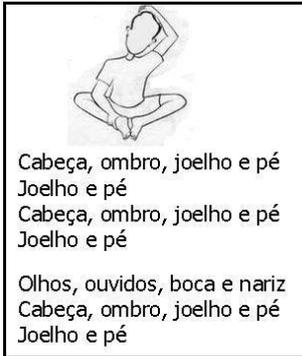
Na realização do circuito as crianças precisarão de muita concentração para que consiga realizar todas as tarefas propostas.

Ao iniciar o circuito o aluno irá passar por 5 (cinco) argolas que estarão alocadas em ordem, logo após passará por debaixo de uma cadeira, fará um zig zag em 4 garrafas pets preenchidas com água colorida, passará em cima de uma corda que estará em formato zig-zag. Em seguida teremos obstáculos de passar por cima e por baixo, virar cambalhota, andar de cócoras usando os sinais de pé e mão no chão.

Após o final do circuito, a criança terá que voltar do final para o início, para avaliar o desempenho, raciocínio e a coordenação motora. Em seguida, as crianças terão que percorrer o circuito de maneira mais rápida e contínua. Esta atividade tem como objetivo, desenvolver a coordenação motora ampla, através das expressões corporais trabalhando a motricidade.

Em um ambiente aberto fora da sala de aula serão colocadas músicas às quais serão coreografadas para que os alunos cantem e façam a coreografia segundo o professor. Será utilizado também um aparelho de som com as musiquinhas que serão trabalhadas em aula. Nesta aula o professor poderá trabalhar além da coordenação motora as partes do corpo.

Música 1: Cabeça, ombro, joelho e pé.



Música 2: Tchutchuê



Música 3: Pop Pop

Põe a mãozinha pra frente
Põe a mãozinha pro lado
Põe a mãozinha pra frente
Balanço e ele adora

Eu danço Pop Pop
Eu danço Pop Pop
Eu danço Pop Pop
Assim é bem melhor

Põe o pezinho pra frente
Põe o pezinho pro lado
Põe o pezinho pra frente
Balanço e ele adora

Eu danço Pop Pop
Eu danço Pop Pop
Eu danço Pop Pop
Assim é bem melhor

Põe a cabeça pra frente
Põe a cabeça pro lado
Põe a cabeça pra frente
Balanço e ele adora

Eu danço Pop Pop
Eu danço Pop Pop
Eu danço Pop Pop
Assim é bem melhor

Eu danço Pop Pop
Eu danço Pop Pop
Eu danço Pop Pop
Assim é bem melhor

Põe o corpinho pra frente
Põe o corpinho pro lado
Põe o corpinho pra frente
Balanço e ele adora

Eu danço Pop Pop
Eu danço Pop Pop
Eu danço Pop Pop
Assim é bem melhor

Põe o corpinho pra frente
Põe o corpinho pro lado
Põe o corpinho pra frente
Balanço e ele adora

Eu danço Pop Pop
Eu danço Pop Pop
Eu danço Pop Pop
Assim é bem melhor

Eu danço Pop Pop
Eu danço Pop Pop
Eu danço Pop Pop
Assim é bem melhor

Nesse momento serão realizadas algumas brincadeiras de roda, serão utilizadas muitas cantigas de rodas resgatando as antigas brincadeiras de roda. Todos cantaram e dançaram alegremente. As cantigas fazem parte da rotina da Educação Infantil. A partir delas é possível brincar, desenvolver a audição, ritmo, movimentos, equilíbrio, linguagem oral e memória. Será cantada a canção e será realizada a brincadeira de roda da Senhora Dona Sancha ou Dona Cândida.

Forma de brincar: Uma criança é escolhida para ser a senhora dona Cândida (ou Sancha), que ficará com os olhos fechados (pode-se usar uma venda) e de joelho no centro da roda. As outras crianças, junto com a professora, de mãos dadas brincam de roda ao redor da Dona Cândida. O primeiro e terceiro versos são cantados pelos componentes da roda. O segundo é cantado pela D. Cândida. Ao final do terceiro verso, os componentes da roda se dispersam e dona Cândida deve, como numa brincadeira de cabra cega pegar um dos componentes. O primeiro a ser pego será a D. Cândida numa segunda “rodada” da brincadeira e assim sucessivamente redor da Dona Cândida. O primeiro e terceiro versos são cantados pelos componentes da roda. O segundo é cantado pela D. Cândida. Ao final do terceiro verso, os componentes da roda se dispersam e dona Cândida deve, como numa brincadeira de cabra cega pegar um dos componentes. O primeiro a ser pego será a D. Cândida numa segunda “rodada” da brincadeira e assim sucessivamente.

Letra da música:

Todos da roda: Senhora Dona Cândida,
coberta de ouro e prata, descubra o seu rosto,
que queremos ver sua cara...

Dona Cândida: Que anjos são estes
que andam por aqui,
É de noite e é de dia: Padre-nosso, Ave-Maria!

Todos da roda: Somos filhos de um Rei
Somos netos de uma rainha;
Senhor rei mandou dizer que escolhesse uma pedrinha.

A música do momento para a realização da brincadeira será Fui no Tororó.

Forma de brincar: A pessoa que for escolhida, deve entrar na roda. Ao cantar novamente, quem está no centro escolhe outro nome e assim por diante, até todos os nomes serem escolhidos. Ou ficará sozinha!

Letra da música:

Eu fui no Tororó
Beber água, não achei
Achei bela morena
Que no Tororó deixei

Aproveite minha gente
Que uma noite não é nada
Se não dormir agora
Dormirá de madrugada

Ó Mariazinha
Mariazinha
Entrará na roda
E ficará sozinha

Sozinha eu não fico
Nem ei de ficar
Pois eu tenho Joãozinho
Para ser meu par

A última brincadeira para fechar as brincadeiras de roda será a música Ciranda Cirandinha.

Forma de brincar: Em roda e de mãos dadas, as crianças cantam e rodam. No final da canção, um colega é escolhido para ficar no meio da roda. A brincadeira termina quando todos os participantes estiverem no centro. Vamos todos cirandar!

Letra da música:

Letra da música:

Ciranda, cirandinha
Vamos todos cirandar
Vamos dar a meia volta
Volta e meia, vamos dar

O anel que tu me deste
Era vidro e se quebrou

O amor que tu me tinhas
 Era pouco e se acabou
 Por isso Dona Chica
 Entre dentro dessa roda
 Diga um verso bem bonito
 Diga adeus e vá-se embora.

Serão realizadas algumas brincadeiras que trabalham a coletividade e a atenção. Todas essas brincadeiras precisam ser realizadas fora do ambiente da sala de aula. O aluno terá que pular um desenho no chão em formato de amarelinha (modelo abaixo) com um pé e posteriormente com os dois, e depois pular nos formatos de pés colocados no chão de acordo com o lado (esses formatos serão feitos de EVA e fixados no chão com fita adesiva).

Modelo amarelinha:



Modelo pés:



Será realizado em sala de aula um joguinho para que os alunos façam a associação dos numerais e trabalhem um pouco da coordenação motora fina. Terá um material a disposição para cada aluno sendo uma folha com os numerais de um a dez escritos com um quadro na frente de cada numeral em branco. O aluno terá de colocar nesse quadro a quantidade de feijões descrita em cada quadro correspondente ao numeral.

1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	

Por fim será realizado a brincadeira Bola ao Alvo – Bolas e alvo feitos em feltro e a bola tem um velcro para grudar no alvo. O jogo vem duas bolas e a criança precisa arremessar as bolinhas para acertar onde faz mais pontos no alvo. Desta maneira a criança trabalhará a coordenação motora e terá contato com os numerais.

Apresentar o circuito, uma cantiga de roda, uma música coreografada e um jogo para os coleguinhas de outra sala na quadra da escola. Neste projeto as crianças farão jogos para a fixação dos numerais e trabalharão um pouco da coordenação motora fina e ainda realizarão o jogo de bola ao alvo que também estará reforçando os mesmos conhecimentos. Para a realização dos jogos será necessário que a criança tenha um conhecimento prévio dos numerais de 1 a 10.

Etapas:

Etapa 1: Montar o circuito juntamente com as crianças, apresentando cada obstáculo.

Etapa 2: Passar no circuito por cima, por baixo, entre, arrastando, virando cambalhotas, pulando com os dois pés em frente, para trás, para esquerda e direita.

Etapa 3: Voltar do final do circuito para o início.

Etapa 4: Pedir as crianças que passem uma atrás da outra do início para o final sem parar.

Etapa 5: Músicas coreografadas (cabeça, ombro, joelho e pé); Tchutchuê e Pop Pop.

Etapa 6: Cantigas de roda senhora Dona Sancha.

Etapa 7: Cantiga de roda “Fui no tororó”

Etapa 8: Cantiga: “Ciranda cirandinha”

Etapa 9: Jogo da amarelinha e jogo número e numeral

Etapa 10: Brincadeira bola ao alvo

Etapa 11: Apresentação para os demais alunos da escola na quadra.

Cronograma: O projeto “Coordenação motora fluindo entre jogos e brincadeiras” será realizado em 6 (SEIS) semanas.

Avaliação: os alunos serão avaliados enquanto executam as atividades propostas, observando a execução, participação e o esforço.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao cursar Pedagogia houve um grande interesse e preocupação com a maneira de ensinar a criança de uma forma prazerosa e que desenvolvesse nela a grande habilidade e interesse de aprender. O aprendizado para que possua um resultado positivo acontecer de maneira espontânea.

Através desse estudo foi possível observar a grande importância da ludicidade na educação. O aluno aprende de uma forma divertida e mais satisfatória com os jogos e as brincadeiras. O aprendizado por meio do lúdico se torna mais real, pois, o aluno aprende brincando e realiza as atividades de forma espontânea.

Os jogos e as brincadeiras demonstraram ser elementos primordiais no desenvolvimento humano, atuando em diversas áreas como a memória, linguagem, atenção, criatividade e, por consequência, sobre o processo de aprendizagem. Isso torna essas atividades instrumentos de grande importância para o crescimento das crianças, seja na relação com o conhecimento escolar como nos demais aspectos de aprimoramento humano, oportunizando sempre a continuação dos estudos.

Com uma única brincadeira apenas será possível que o professor consiga trabalhar e avaliar vários quesitos no desenvolvimento da criança conforme o planejamento proposto.

O instante do jogo e/ou da brincadeira é essencial para que a criança tenha percepção do seu mundo, envolvendo tanto com o ambiente em que está inserida quanto com as outras crianças ao seu redor.

Investir no estudo desse tema amplia novos horizontes de conhecimentos, tanto para alunos tanto para professores. Assim podemos ter certeza que cada vez seremos contemplados com novos conhecimentos.

Referências bibliográficas

CARMO, Rita de Cassia Lima do. Jogos e brincadeiras: benefícios do lúdico no desenvolvimento cognitivo das crianças da educação infantil. **Repositório UFBA**. p. 1-48, Salvador, 2016.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte e VIEIRA, Mauro Luís. Caracterização de brincadeiras de crianças em idade escolar. **Psicologia: Reflexão e Crítica [online]**. 2008, v. 21, n. 3, pp. 365-373.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. O Lúdico na Educação Infantil: Jogar, Brincar, Uma Forma de Educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**. Vol. 1 n. 4 - jan.-mar./2004.

GUEDES, José Demontier; SOUZA, Antonielle Serafim de; SIDRIM, Francisca Maraysa Luciano; LIMA, Quenilda Fernandes de Oliveira. Pedagogia de Projetos: Uma Ferramenta para a Aprendizagem. **Id on Line Rev. Psic.** V.10, N. 33. Supl. 2. Janeiro2017.

LUCENA, Maria Deuza de. Importância do lúdico na educação infantil. **Artigo Científico (Graduação)** - Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Caicó, RN, 2016.

MATEUS, Karina Silvia; FERREIRA, Simone P.; SILVA, José Ricardo. A importância das atividades lúdicas na educação infantil. **Colloquium Humanarum**, vol. 13, n. Especial, Jul-Dez, 2016.

MORAES, Giane Severino Correa; COELHO, Helda Gomes. A importância do lúdico na educação Infantil. **REEDUC . UEG** . v. 7 . n. 2 , mai/ago 2021.

PIZZANI, Luciana. et al. A arte da pesquisa bibliográfica na busca do conhecimento. **Ver. Dig. Bibl. Ci. Inf.** V. 10, n. 1, p. 53-66, Jul/Dez. Campinas – SP, 2012.

SALOMÃO, Hérica Aparecida Souza; MARTINI, Marilaine; JORDÃO, Ana Paula Martinez. A importância do lúdico na educação infantil: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado. **Portal de Psicologia**. 2007.

SANTOS, Jossiane Soares. O lúdico na educação infantil. **IV Fórum FIPED** - Campina Grande, REALIZE Editora, 2012.

SILVA, Antônio Veimar da; SILVA, Carla Michelle da; MARQUES, Carla Michelle da; SILVA, Wankleber de Farias. Educação Infantil: O lúdico de acordo com a BNCC. **Research, Society and Development**, v.10, n.12, p. 01-14, 2021.