



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

NATHÁLIA LIMA AGUIAR

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NOS ANOS INICIAS

BRASÍLIA

2018

NATHÁLIA LIMA AGUIAR

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NOS ANOS INICIAS

Trabalho Final de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título Licenciada em Pedagogia, à Comissão Examinadora da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília.

Orientadora: Prof. Dra. Cristina Maria Costa Leite.

BRASÍLIA

2018

NATHÁLIA LIMA AGUIAR

A IMPORTANCIA DO LÚDICO NOS ANOS INICIAIS

Trabalho Final de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título Licenciada em Pedagogia, à Comissão Examinadora da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, sob a orientação da Prof. Dra. Cristina Maria Costa Leite.

Data de aprovação; __/__/2018

Comissão Examinadora:

*“A criança aprende brincando, e
brincando ela é feliz”.*

Emilia Ferreiro

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por sempre estar trilhando um caminho de muitas bênçãos em minha vida, por tudo que conquistei até agora e por ter me dado forças para chegar até aqui.

Agradeço aos meus pais e ao meu irmão, que estiveram ao meu lado em cada etapa da minha vida, me apoiando em todas as minhas decisões, me dando forças nos momentos que pensei em desistir, me incentivando a conquistar todos os meus sonhos, sou muito grata a vocês por tudo, amo vocês!

Ao meu namorado e toda minha família, que sempre me incentivou e encorajou a lutar por essa profissão que vem sendo tão desvalorizada. As minhas companheiras de jornada, que me trouxeram alegrias no dia a dia e me ensinaram tanto.

Aos meus alunos que me fazem feliz todos os dias, e que reafirmam a minha escolha por essa profissão tão linda.

A minha querida orientadora, que fez parte de todo esse processo, e que sou muito grata pela parceria.

RESUMO

O presente trabalho apresenta um breve estudo sobre a relevância do lúdico nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Trata-se de uma pesquisa que relaciona teoria e prática, a fim de compreender a relação entre a aprendizagem, o desenvolvimento e as brincadeiras. O estudo está pautado pela discussão dos autores (Montessori, Vygotsky, Piaget, Kishimoto, Zatz, Brougere, Almeida, Miranda e Muniz). Assim, busca-se apresentar a relevância da ludicidade no ensino de matemática, geografia e português, uma vez que essas áreas apresentam importantes contribuições ao desenvolvimento da criança, notadamente no que se refere à expansão da percepção espacial resolução de atividades diárias, comunicação, entre outros aspectos. Nesse contexto, analisa-se, também, a importância do desenho no processo de desenvolvimento infantil, sua relação com as brincadeiras e sua influência no processo de ensino aprendizagem. Desse modo, esta pesquisa de base qualiquantitativa, realizada a partir de observação participante em sala de aula montessoriana e entrevista semi estruturada com a professora regente, atestou que o lúdico tem o potencial de contribuir significativamente para o processo de ensino aprendizagem, que as crianças por meio das atividades propostas, sentiram-se entusiasmadas e com maior interesse pelos conteúdos trabalhados.

Palavras-chave: Lúdico, Brincadeiras, Método montessoriano, Aprendizagem.

ABSTRACT

The present work presents a brief study on the relevance of playfulness in the initial years of Elementary School. It is a research that relates theory and practice in order to understand the relationship between learning, development and play. For this, preference is given to the Montessori method, guided by the authors' discussion (Montessori, Vygotsky, Piaget, Kishimoto, Zatz, Brougere, Almeida, Miranda and Muniz). Thus, it is sought to present the relevance of playfulness in the teaching of mathematics, geography and Portuguese, since these areas present important contributions to the child's development, notoriously regarding the expansion of the spatial perception resolution of daily activities, communication, between other aspects. In this context, it is also analyzed the importance of drawing in the process of child development, its relation to play and its influence in the process of teaching learning. Thus, this qualitative research based on participant observation in a Montessor classroom and a semi structured interview with the teacher regent, showed that the play has the potential to contribute significantly to the process of teaching learning, which children by through the activities proposed, felt enthusiastic and with greater interest in the contents worked.

Key words: Playful, Play, Montessorian method, Learning.

Sumário

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	16
1.1 O Significado do lúdico	16
1.2 O lúdico no contexto escolar: um breve histórico	16
1.3 A importância educacional do lúdico;	19
1.5 O educador, o ambiente e o lúdico;	25
1.5.1 O educador.....	25
1.5.2 O ambiente.....	26
1.6 A aplicação do lúdico nas disciplinas escolares	27
1.6.1 As atividades lúdicas e o ensino de matemática;	27
1.5.1 As atividades lúdicas e o ensino de geografia;	29
1.5.1 As atividades lúdicas e o ensino de português;.....	32
1.6 Atividades interdisciplinares	33
2. METODOLOGIA.....	38
2.1 O espaço da pesquisa	38
2.1.1 Participantes.....	38
2.1.2 Instrumentos e Materiais	38
.....	39
2.1.3 Procedimento de construção de dados.....	39
2.1.4 Sistematização das atividades.....	40
4. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS	53
4.1 Evolução dos desenhos.	56
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	59
6. REFERÊNCIAS:	61

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Vogais.....	51
Gráfico 2: Numerais.....	52
Gráfico 3: Relações topológicas elementares.....	52
Gráfico 4: Desenhos.....	53

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Universo Lúdico.....	16
Figura 2 – Caixa de fusos.....	39
Figura 3 – Caixa de fusos (2)	39
Figura 4 – Caixa de areia – vogal “a”	40
Figura 5 - Caixa de areia – vogal “e”	40
Figura 6 - Caixa de areia – vogal “i”	40
Figura 7 - Caixa de areia – vogal “o”	40
Figura8 – Classificação das vogais.....	41
Figura 9 – Globo terrestre.....	41
Figura 10 – Globo terrestre (2)	41
Figura 11- Globo de papel – Aluno 1.....	42
Figura 12 – Globo de papel – Aluno 2.....	42
Figura 13 – Boliche matemático e das vogais.	43
Figura 14- Boliche – Aluno 1.....	43
Figura 15 – Boliche – Aluno 2	43
Figura 16 – Placar	43
Figura 17 – Caça ao tesouro.....	44
Figura18 – Pista 1	44
Figura 19 – Pista 2.....	44
Figura 20- Pista 3.....	44
Figura 21 – Pista 4	44
Figura 22 – Pista 5	44
Figura 23 – Tesouro	44

Figura 24 – Desenho 1.....	46
Figura 25 – Desenho 2.....	46
Figura 26 – Desenho 3.....	47
Figura 27 – Desenho 4.....	48
Figura 28 – Desenho 5.....	48
Figura 29 – Desenho 6.....	49
Figura 30 – Desenho 7.....	50
Figura 31 – Desenho 8	50
Figura 32 – Evolução – Fevereiro.....	56
Figura 33 – Evolução – Março.....	57
Figura 34 – Evolução – Abril.....	57
Figura 35 – Evolução – Maio.....	57
Figura 36 – Evolução – Agosto.....	57
Figura 37– Evolução – Setembro.....	58
Figura 38 – Evolução – Outubro.....	58
Figura 39 – Evolução – Novembro.....	58

MEMORIAL EDUCATIVO

Nesta parte da monografia apresentarei minha trajetória escolar e acadêmica, para justificar minha opção profissional e o tema da pesquisa realizada.

Minha vida escolar foi vivenciada apenas em uma escola particular. Lá tive professores que foram bem marcantes em minha trajetória e que me despertaram o interesse por um dia ser como eles. Desde o jardim III a ideia de ser professora começou a florescer. Minhas brincadeiras eram direcionadas à ensinar os ursinhos de pelúcia e minhas bonecas. Minha mãe me influenciou muito, por ser professora, a tenho como minha maior inspiração. Assim foram passando os anos e finalmente cheguei ao ensino médio, me deparando com toda a pressão de vestibular e da escolha de um curso. Esse processo foi bem complicado, pois me vi desmotivada a fazer o que sempre tive em minha cabeça, uma vez que muitos professores relatavam ser um curso sem muita perspectiva, com pouco reconhecimento e remuneração muito baixa. Diante disso comecei a pensar em outros cursos, que seriam do meu interesse, até que cheguei de novo ao mesmo ponto, pedagogia. No último ano o marquei no PAS e veio a aprovação na UnB.

Ao entrar no curso de pedagogia, no primeiro semestre de 2015, me vi fazendo o que eu sempre quis. Entretanto, ao longo do curso, confesso que algumas disciplinas me desmotivaram. Até que peguei uma matéria que fiquei bem interessada: Ensino de Ciência e Tecnologia I, com a professora Graciella Watanabe. Nessa disciplina, fizemos diversas experiências em sala de aula, e por fim cada grupo teria que confeccionar um livro sobre um tema que fosse de interesse das crianças. Nesse sentido, fizemos um trabalho de campo, em uma escola pública da Asa Norte. Lá comecei abrir os olhos para o uso do lúdico na aprendizagem, pois o tema do nosso grupo foi dinossauros. Constatei, então, que trabalhar com as crianças por meio de desenhos se traduziu numa atividade maravilhosa. Em seguida, cursei Educação em Matemática, com o professor Cristiano Muniz, que me deixou encantada, por ensinar a matemática por meio de jogos e brincadeiras. Nessa época comecei a fazer estágio em uma escola particular, situada na Asa Sul. Comecei em uma turma de Infantil IV e percebi o quanto as crianças se interessavam em aprender por meio de brincadeiras e o quanto apresentavam facilidade

por meio dessas atividades.

No ano seguinte, permaneci no colégio, mas fui direcionada para estagiar na turma de Infantil III. Nesse momento tive a certeza de que queria pesquisar sobre o lúdico para crianças nos anos iniciais. A professora regente da turma me incentivou muito nesse processo: fazíamos diversas atividades de contagem, quantificação, escrita, contação de história, de formas bem lúdicas. Em consequência, as crianças se mostravam muito interessadas e concentradas em cada atividade proposta. Ao término do contrato, entreguei currículo novamente e fui contratada para estagiar em outra escola particular. Lá comecei a vivenciar bem o processo de aprendizado das crianças, por meio de materiais concretos, que envolvem brincadeiras e jogos. Em paralelo ao estágio, cursei a disciplina Teoria e Prática Pedagógica, com a professora Cristina Leite, que me fez perceber que o lúdico pode estar presente em todas as disciplinas e que as crianças aprendem com mais facilidade por meio disso. Nesse sentido, percebi que se os jogos e brincadeiras tivessem mais espaço no cotidiano escolar e, ainda, for trabalhado desde os anos iniciais, facilitaria o processo de leitura de mundo pelas crianças, no contexto de sua própria aprendizagem. A partir dessa constatação, comecei a ver a importância de outras disciplinas cursadas na UnB, que consideravam o brincar no processo de letramento.

Nesse sentido, em toda minha vivência, vi poucos espaços educativos em que as crianças pudessem realmente ser crianças. Por isso, reforço a importância do lúdico desde os anos iniciais. As crianças precisam se inserir em um contexto de brincadeiras, jogos e criações, pois as demandas cotidianas de um mundo impregnado de tecnologia tem tirado o espaço das crianças, no sentido de estar em contato com o outro, de brincar com diversos materiais, de descobrir o mundo, inclusive sensorialmente. Nesse contexto, a escola é um lugar que proporciona a melhor forma de aprendizado, na perspectiva de uma educação formal. Nos dias atuais, as crianças já começam ser preparadas para a vida adulta, onde são cobrados muitos resultados e desconsidera-se, muitas vezes, o próprio processo de ensino aprendizagem. É trazendo o lúdico para rotina escolar que podemos propiciar a diversão como elemento do aprendizado, no sentido de promover a aprendizagem de diversas disciplinas, por meio de jogos e materiais lúdicos.

INTRODUÇÃO

Ludicidade é uma forma de desenvolver a criatividade e os conhecimentos, por meio de jogos, música, dança, teatro e diversos materiais. O intuito é educar, ensinar, pela diversão e interação com os outros pela mediação do brincar.

A brincadeira é prioridade na vida das crianças, pois é nesse processo que ela se expressa e reconhece aquilo que está em sua volta. Isso lhes proporciona melhor leitura de mundo e desenvolve características que são necessárias ao seu crescimento: o diálogo, a socialização, aguçamento dos sentidos (tato, visão, olfato, paladar e a audição), reconhecimento da cultura em que está inserida. Porém, para inserir a brincadeira na escolarização, como base para a aprendizagem formal, é necessário que o conteúdo com brincadeiras, seja sistematizado desde os anos iniciais, pois é nessa fase que as crianças começam a construir sua identidade.

Nessa perspectiva se insere o interesse em pesquisar sobre o lúdico no processo de ensino e aprendizado, como temática de análise deste trabalho de conclusão de curso. Esse surgiu na matéria de Educação em Matemática, ministrada pelo professor Cristiano Muniz, onde foram trabalhadas diversas formas de ensinar essa disciplina por meio da ludicidade. Além disso, o processo de estágio, em duas diferentes escola, da rede privada, durante três anos, também me fizeram perceber o interesse das crianças dos anos iniciais, por atividades que envolvessem o lúdico. Ao cursar a disciplina Teoria e Prática Pedagógica, com a professora Cristina Leite, observei o lúdico no letramento cartográfico, onde foi reafirmada a percepção de seu potencial de uso em todas as áreas do conhecimento.

Nesse contexto, este estudo tem como objetivo central investigar a importância do lúdico nos anos iniciais e sua aplicação na prática escolar. Como objetivos específicos podem ser elencados:

- analisar como o lúdico contribui no processo de desenvolvimento das crianças dos anos iniciais de escolarização, nas disciplinas de matemática, geografia e português;
- analisar o lúdico como fomento ao processo de desenvolvimento da criança;
- identificar as atividades que tenham potencial de proporcionar melhor

desenvolvimento das crianças nas disciplinas matemática, geografia e português ;

- investigar como as crianças aprendem com o auxílio da ludicidade.

Nesse sentido e em busca de alcançar os objetivos propostos, realizei minha pesquisa em uma turma de maternal II, em uma escola situada na Asa Sul. Optei por realizar uma pesquisa quali-quantitativa. Pois por meio desta é possível trazer uma coleta de dados e no mesmo trabalho, especular quais as causas dos resultados. Os instrumentos utilizados para a produção de informações empíricas foram à observação participante, entrevista semi estruturada com a professora regente, baseada em um questionário e jogos lúdicos confeccionados pela pesquisadora, materiais montessorianos e desenhos produzidos pelos alunos.

O presente estudo está dividido em cinco capítulos, que retratam a importância do lúdico nas disciplinas de matemática, português e geografia, pelo ponto de vista e pesquisas realizadas por, Montessori (1994), Vygotsky (1995), Piaget, Kishimoto (2010), Zatz (2006), Brougere (2004), Almeida (1987), Miranda (2013) e Muniz (2010).

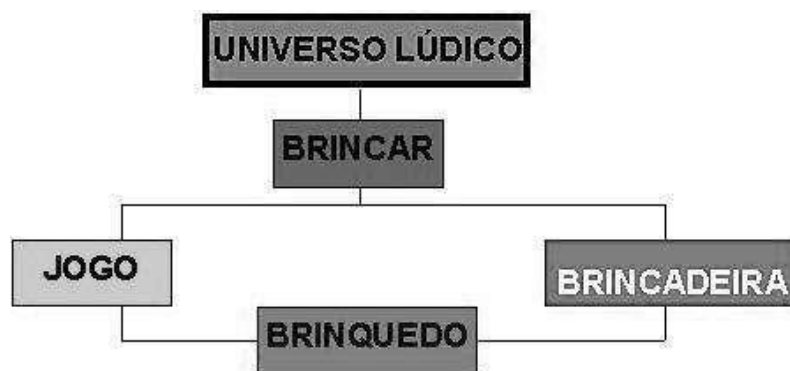
Pensar sobre o lúdico na vivência escolar, passa a ser importante para entender de fato, como as crianças aprendem melhor, de modo mais prazeroso, por meio das brincadeiras. Mais do que definir a importância do lúdico, é fundamental que se tenha clareza do que se pretende com a ludicidade no processo de ensino. Nesse sentido, o primeiro capítulo irá apresentar o significado do lúdico adotado nesta pesquisa. Posteriormente, no segundo capítulo, será efetuado um breve histórico sobre a inserção do lúdico em algumas épocas. O terceiro capítulo avança no sentido de explicitar sua importância no processo de ensino, o papel do professor e de um ambiente devidamente estruturado. Tais ideias subsidiarão as análises referentes à aplicação nas disciplinas de matemática, geografia e português.

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1 O Significado do lúdico

Neste trabalho adotaremos a conceituação de lúdico proposta por Miranda (2013), que o considera como uma categoria geral de todas as atividades que têm características de jogo, brinquedo e brincadeira. O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é o objeto manipulável e a brincadeira nada mais é que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo. Jogar também é brincar com o jogo. O jogo pode existir por meio do brinquedo, se os sujeitos que brincam lhe impuserem regras. Nesse sentido, de acordo com esse autor percebe-se que jogos, brinquedos e brincadeiras, são distintos, embora estejam imbricados, na medida em que o lúdico abarca todos eles.

Figura 1 – Universo lúdico



Em nota de rodapé – Disponível em: <http://principio.org/o-brincar-na-educacao-infantil-marcos-teodorico-pinho-de-alm.html>. Acesso em set. 2018

O lúdico é um bem-estar físico e psicológico que por meio de atividades conduz as pessoas à interação, à convivência em grupo e à troca de experiências. Quando utilizamos o lúdico nas atividades como jogos ou as brincadeiras, estas se tornam ferramentas para ações educativas, principalmente na construção de regras e no relacionamento entre os participantes (FRIEND- MANN, 1998).

1.2 O lúdico no contexto escolar: um breve histórico

O lúdico esteve presente em todas as épocas da humanidade, mantendo-se até os dias atuais, nas suas mais diversas e imagináveis manifestações. De acordo com Almeida

(1987) os jogos sempre constituíram uma forma de atividade inerente ao ser humano, que caracterizavam a própria cultura. Na Grécia antiga, por meio dos jogos eram transferidos os conhecimentos para as crianças. Os índios ensinavam suas crianças pelas brincadeiras e assim, cada geração, cada cultura e cada povo sempre valorizou a educação lúdica. No Brasil, em decorrência da diversidade racial, se estabeleceram intercâmbios culturais, crenças e conhecimentos que resultaram, em âmbito escolar, numa miscigenação dos jogos e brincadeiras de todos os povos. (Mota, 2017).

Platão, Aristóteles e Rousseau, entre outros grandes estudiosos, estudaram o lúdico. Para o primeiro, toda a educação da criança deveria ser desenvolvida por meio de jogos educativos e brincadeiras. Para o segundo, quando a criança brinca, entra em um processo de purificação da alma. Assim, os jogos e brincadeiras não se tornam apenas um passatempo, mas constituem-se atividades importantes para a preparação das crianças, no tocante à vida em sociedade. Rousseau defende que a criança necessita de atividades físicas, liberdade de movimento e liberdade para aprender (Mota, 2017).

A proposta de ensino, direcionada ao brincar, surgiu e vem sendo estudada e comprovada por diversos autores, que direcionaram seus estudos e pesquisas para o desenvolvimento da criança. Miranda (2013) e Almeida (1987) destacam em suas obras as contribuições de diversos autores, entre eles:

- Pestalozzi (1746-1827) - defende que a escola é uma verdadeira sociedade, em que o senso de responsabilidade e as normas de cooperação são suficientes para educar as crianças, e o jogo é um fator decisivo que enriquece o senso de responsabilidade e fortifica as normas de cooperação;
- Froebel (1782-1852) - que seguia a mesma linha de Pestalozzi, argumenta que a pedagogia deve considerar a criança como atividade criadora e despertar, mediante estímulos, as suas faculdades próprias para a criação produtiva. O grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação das crianças;
- John Dewey (1859-1952) - concebe a educação como parte do desenvolvimento natural do ser humano, ele expõe que o “o jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança”;

- Maria Montessori (1870-1952) - em sequência ao pensamento de Froebel, remonta a ideia de jogos educativos, para educação de cada um dos sentidos, chamados por ela como jogos sensoriais. Defende um processo educativo que contemple os contextos intra e extraescolar;
- Jean Piaget (1896-1980) - argumenta que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energia, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual;
- Vygotsky (1896-1934) - defende que é por meio do jogo que a criança confere distintos significados aos objetos, incrementa a sua abstração e a sua independência.

Nesse sentido, os autores, acima citados, consideram a relevância do lúdico no ensino, o que nos leva a crer na ludicidade como essencial ao processo de ensino aprendizagem, sobretudo no início da escolarização.

Conforme Santos (1999), para a criança brincar é viver. A própria história da humanidade nos mostra que as crianças sempre brincaram, brincam hoje, e certamente, continuarão brincando. Esse autor evidencia o enfoque teórico dado ao brincar, a partir de diversos pontos de vista:

- Do ponto de vista filosófico, o brincar é visto como um mecanismo para contrapor a racionalidade;
- Do ponto de vista sociológico, o brincar tem sido visto como a forma mais pura de inserção da criança na sociedade. Brincando a criança vai incorporando crenças, costumes, leis e hábitos do meio em que vive;
- Do ponto de vista da criatividade: tanto o ato de brincar, como o ato criativo estão centrados na busca do “eu”;
- Do ponto de vista pedagógico o brincar tem se mostrado como uma estratégia poderosa para criança aprender.

O brincar está presente em todas as dimensões da existência do ser humano e, muito especialmente, na vida das crianças. Brincando o sujeito aumenta sua independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza sua cultura, desenvolve habilidades motoras,

exercita sua imaginação, sua criatividade, socializa-se, interage, reequilibra-se, e assim constrói seus conhecimentos (Dallabona; Mendes; s.d.p.).

1.3 A importância educacional do lúdico;

Desde recém-nascido, o bebê estabelece uma relação lúdica com as pessoas. Os pais brincam com ele, estimula seus sentidos. Em seguida, o bebê aprende a brincar com o próprio corpo, especialmente com seus pés e suas mãos. Depois de alguns meses, começa a se interessar pelos objetos e introduzi-los na sua brincadeira. No início brinca sozinho, depois consegue desenvolver sua socialização, e começa a brincar junto. Pela brincadeira a criança descobre o prazer de cantar, dançar, desenhar, representar. Desenvolve seu raciocínio, sua linguagem, sua criatividade. Durante a infância, a brincadeira desempenha um papel fundamental na formação e no desenvolvimento físico, emocional e intelectual do futuro adulto. Brincar é essencial para a criança. Pois é deste modo que ela descobre o mundo a sua volta e aprende a interagir com ele. (Zatz, 2006).

Pelo exposto, pode-se deduzir porque a educação infantil é determinante no desenvolvimento integral das crianças. Nesse sentido, a fase mais importante é de 0 a 6 anos, quando a criança começa a conhecer o mundo e necessita de estímulos, de oportunidades, para que se desenvolva cognitiva, emocional, social e fisicamente.

Segundo Almeida (1987), as crianças nos dias de hoje, raramente encontram no meio familiar uma vivência de alegria, de participação, de comunicação, e de afetividade. Os pais consomem seu tempo pela grande carga horária exigida pelos encargos diários, o que dificulta a construção de um ambiente propício para brincar com os filhos ou proporcionar um divertimento sadio. Em consequência, as crianças recebem passivamente tudo que lhes é imposto, vão cada vez mais cedo à escola, que aceleram seus programas e currículos. Assim a infância é encurtada e o processo de transformação em adulto ocorre mais e mais cedo, como se isso fosse uma exigência da sociedade em que vivemos. Nesse contexto, a brincadeira, tão importante para a saúde mental do ser humano é colocada em segundo plano (Zatz, 2006).

Após a revolução industrial, os pais sempre estiveram ausentes, desafio próprio daquela geração, nesse sentido a criança passa a ser vítima da televisão, que representa uma grande indústria de vendas associadas ao capital monopolista. Desse modo, a

criança é cooptada pelos desenhos, filmes, comerciais, valores de consumo, sonhos, ilusões, que a preparam para ser consumidora de amanhã. Segundo, Soares e Pereira (2014), as escolas estão vivendo um momento difícil, porque muito foi investido na parte tecnológica, científica e pouco se atentou para a sensibilidade humana. Nesse sentido, as crianças crescem sem preparo para enfrentar o fracasso, falhas, conflitos, pois estão sendo preparadas para acertar sempre e não errar nunca. Almeida (1987) considera que a criança não joga mais, não brinca, não explora, não cria mais e nem representa concretamente seu pensamento, valores, mas torna-se objeto dos diversos valores de consumo que a cerca. É de suma importância que a criança se coloque como sujeito ativo na sociedade, oferecendo assim mais possibilidade de diálogo. É fundamental que se compreenda que o conteúdo do brinquedo não determina a brincadeira da criança.

Ainda de acordo com essa autora, é preciso definir uma filosofia, uma prática diferente em relação aos brinquedos, não só os de criança, mas os dos adolescentes. Assim, como Zatz (2006) defende, os brinquedos fazem parte do universo da criança desde os primeiros momentos de sua existência. É preciso penetrar a sua essência, redefinir uma nova prática para que pais, professores e educadores, de um modo geral, compreendam, recuperem, o verdadeiro sentido dos objetos e eduquem as crianças para isso, que despertem e ativem sua capacidade inventiva e criativa, dando-lhes novas possibilidades para brincar sozinha e com outras crianças. Zatz argumenta que o brinquedo é oportunidade de desenvolvimento, pois brincando a criança experimenta, desenvolve sua linguagem, testa seus limites e extravasa seus medos.

Para Kishimoto (1998), o brinquedo oferece as crianças, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização, sendo assim possibilita a criança por meio do uso do imaginário criar, e a partir de um determinado brinquedo descobrir diversos objetivos, assim para, a Kishimoto, o brinquedo apresenta diversas potencialidades. Nesse sentido, defende:

“O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para gastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral”.

A educação necessita de um ambiente agradável, lúdico, prazeroso, o que colabora para uma aprendizagem mais ativa, atraente ao aluno, e que, sobretudo promova, por meio de jogos, possibilidades de discussão e troca entre alunos e professores (Soares e Pereira, 2014).

. De acordo com Almeida (1987, p.31) as fases da criança em relação a brinquedo, baseiam-se nas fases de desenvolvimento psicogenético defendida por Piaget:

- Fase sensório-motora (1 a 2 anos): A criança nessa fase desenvolve seus sentidos, seus movimento e sua percepção. O jogo pra ela é pura assimilação do real ao “eu” e caracteriza as manifestações de seu desenvolvimento, necessitando do adulto por inteiro, sendo exatamente esse contato afetoso e estimulante do adulto com a criança que caracteriza o primeiro sinal de verdadeira educação lúdica.
- Fase simbólica (2 a 4 anos): os exercícios motores passam a ser dirigidos segundo uma ordem “intencional”. As brincadeiras mais bobas que participa são verdadeiros estímulos ao desenvolvimento intelectual. O experimento e a manipulação permite a criança descobrir as diversas possibilidades de dar forma ao mundo de acordo com suas impressões.
- Fase intuitiva (4 a 7 anos): é a fase que a criança transforma o real em função das múltiplas necessidades do “eu”. Os jogos passam a ter uma seriedade absoluta na vida das crianças e um sentido funcional. Essa fase é marcada pela imitação e pela curiosidade.
- Fase da operação concreta (6 a 12): A criança, nessa fase, começa a incorporar os conhecimentos sistematizados, tomará consciência de seus atos e despertara para um mundo em cooperação com seus semelhantes.

O lúdico, nesse processo, contribui para que a criança conheça o seu próprio corpo, seu espaço físico e social, e construa sua autonomia e identidade, potencialize a interação, a construção de normas, o relacionamento com o próximo, o questionamento, sendo capaz de aprender conteúdos nas mais diversas áreas do conhecimento.

Segundo Kishimoto (1994) “o jogo, vincula-se ao sonho, à imaginação, ao

pensamento e ao símbolo. É uma proposta para a educação de crianças e educadores de crianças, com base nos jogos e brincadeiras e nas linguagens artísticas”.

Segundo Almeida (2009), os jogos podem ser classificados de varias formas. Nesse sentido este pode ser sistematizado em três grandes grupos: jogos afetivos, jogos cognitivos e jogos corporais. Os jogos afetivos são aqueles que as crianças têm trocas afetivas intensas, onde se insere o processo de socialização. Os jogos cognitivos são voltados ao desenvolvimento do raciocínio. E por fim, os jogos corporais, que estão relacionados com as atividades motoras realizadas no dia- a -dia.

A vista disso, os autores supra citados argumentam que os jogos também podem: desenvolver outras características que se apresentam no trabalho diário da educação; trabalhar a ansiedade; rever os limites; reduzir a descrença na autocapacidade; diminuir a dependência e possibilitar a autonomia; aprimorar as coordenações motoras; desenvolver percepção de ritmo; aumentar a atenção e a concentração; desenvolver antecipação e estratégia; ampliar o raciocínio lógico; desenvolver a criatividade e potencializar a socialização e a coletividade; representar a realidade; conferir significação; relacionar ou expressar experiências. Assim, pode-se perceber a relevância e as potencialidades do lúdico no processo de aprendizagem.

“A atividade lúdica cria uma zona de desenvolvimento próprio na criança, de maneira que, durante o período em que joga, ela esta sempre além da sua idade real. O jogo constitui assim, uma fonte muito importante de desenvolvimento”. (Vygotsky 1998, p.77)

Montessori (1957), além de ressaltar a importância de um processo de ensino que seja lúdico, defende uma prática baseada na tríade atividade, individualidade e liberdade. Sendo assim, a perspectiva educacional proposta pela autora sustenta-se na pedagogia científica, fundamentada na educação sensorial e implementada sob os princípios do método experimental (Angolti, s.d,.). Assim, o ideal de escola, nessa perspectiva pedagógica reside em propiciar e garantir as manifestações espontâneas e da personalidade da criança, de permitir aflorar o livre desenvolvimento da atividade no ser humano na infância.

A criança reserva em si mesmo as melhores potencialidades, as quais precisam

ser despertadas para melhor desenvolvimento da pessoa (Angolti, s.d,p.). Entretanto, em convergência com outros autores, Montessori (1957) destaca que os materiais propostos por sua pedagogia, não podem ser confundidos com brinquedos ou jogos, pois deve ser utilizado de maneira educativa, para promovero desenvolvimento cognitivo, sensório-motor, entre outros (Angolti, s.d,p.). Nesse sentido, Montessori analisa o lúdico como essencial, mas não o considera como apenas uma brincadeira, mas sim um fomento ao desenvolvimento cognitivo.

Por fim, segundo Santos (2008), entende-se que o jogo não é uma característica predominante da infância, mas sim um fator básico no desenvolvimento. O vínculo entre o jogo e o desenvolvimento é para Vygotsky o fator fundamental que se deve ter em conta, já que é no curso do jogo quando a ação se subordina ao significado, e, portanto, tudo que interessa a criança é a realidade do jogo em si, por que na vida real a ação domina o significado.

Dentro do processo de ensino aprendizagem, ressalta - se, também, a importância dos desenhos das crianças pois, no momento em que a criança desenha ela brinca, registra, cria e conta histórias. Assim, não se pode separar o desenho das brincadeiras, pois ambos caminham juntos para potencializar o processo de desenvolvimento infantil. O desenho revela o modo pelo qual a criança se posiciona e se enxerga no mundo (CUNHA, 2009, apud MOREIRA, 1993).

O desenho é, pois, parte constitutiva do processo de desenvolvimento da criança e não deve ser entendido como uma atividade complementar, mas sim como atividade funcional. Ele é a representação do real. Ao desenhar, a criança organiza sua experiência, em seu esforço para compreendê-la. O ato de desenhar não é simplesmente uma atividade lúdica, ele é ação de conhecimento. (MARINGÁ, 2012: 92)

1.4 Normas que regulam o ensino do lúdico

A educação infantil ganhou visibilidade com o decorrer do tempo. Nesse sentido, os dispositivos legais vigentes, tais como, a constituição, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB, o Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA e o Plano Nacional de Educação – PNE e o Currículo em movimento, abordam questões primordiais à infância, ressaltam a importância do lúdico na vivência escolar, que criam

condições para seu desenvolvimento cognitivo, físico, social e emocional. É por meio da educação que a criança tem acesso a sua cultura, como destaca o artigo 227, da constituição federal.

Art. 227 É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.

A lei assegura ser dever da família, da sociedade e do estado à responsabilidade da educação, estando essa também relacionada ao lazer, ressaltando a importância do brincar em todas as fases de desenvolvimento. O brincar encontra-se nesse contexto como uma excelente fonte de aprendizado, alimenta cada vez mais a criatividade no processo de leitura de mundo, sai apenas do “faz de conta” e amplia o espaço para novas aprendizagens. O estatuto da criança e do adolescente também traz e reitera a importância do brincar na educação infantil, como destaca o artigo 16;

Art. 16. O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: I - ir, vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários, ressalvadas as restrições legais;

II - opinião e expressão;

III - crença e culto religioso;

IV - brincar, praticar esportes e divertir-se;

V - participar da vida familiar e comunitária, sem discriminação; VI

- participar da vida política, na forma da lei;

VII - buscar refúgio, auxílio e orientação.

Nessa sequência, de acordo com o IV, retoma-se a relevância das atividades lúdicas no cotidiano das crianças, sendo essa imprescindível à sadia formação da personalidade. As crianças necessitam do momento do lazer, do espaço do brincar, pois o processo de desenvolvimento sem essa prática tende a criar crianças com dificuldade de se expressar.

Contudo, de acordo com o Currículo em Movimento do Distrito Federal, ninguém nasce sabendo brincar. Aprende-se pelas interações com outras crianças e com adultos, pelo contato com objetos e materiais, pela observação, pela reprodução e recriação de brincadeiras. Aprende-se nas instituições educacionais, em casa e na sociedade, nas interações que se estabelecem entre os familiares e amigos. As possibilidades de exploração de brinquedo dependem da ação dos adultos e do que a crianças incorpora dessa relação.

Nesse sentido, a brincadeira é atividade principal que permite e promove o desenvolvimento motor, cognitivo, moral, social e emocional na criança.

1.5 O educador, o ambiente e o lúdico;

1.5.1 O educador

O ensino lúdico tem como foco principal a criança. Entretanto há um papel de suma importância dentro desse processo de ensino-aprendizagem: o do professor. Ele é o mediador de toda aprendizagem, pois oferece espaço para que criança possa decidir seus próprios passos e suas escolhas, a partir do seu interesse e da sua curiosidade.

O êxito do processo de ensino aprendizagem depende, em grande parte, da interação professor-aluno, sendo que neste relacionamento, a atividade do professor é fundamental. Ele deve ser antes de tudo, um facilitador da aprendizagem, para que possa criar condições para que a criança explore seus movimentos, manipule materiais, interaja com seus companheiros e resolva situações problemas. (Batistão,2003).

A satisfação pelo ensino deve ser tanto do aluno, quanto do professor. Não terá aprendizado se somente o professor demonstrar interesse no processo de ensino. O professor deverá buscar estratégias que chamem a atenção do estudante, para que ele sinta-se atraído pelo que está sendo visto e, ainda, que encontre significado naquilo que está sendo repassado pelo educador (Silva; Angelim).

Cabe ao educador buscar outros caminhos que possam favorecer o aprendizado. Mostrar que o brincar pode ser um meio importante e que por ele também há aprendizado, quando se trata de um brincar com responsabilidade e com um único objetivo, o de educar. Segundo Miranda (2013), para que o jogo infantil efetive-se como

um recurso adjuvante ao processo educativo é impreterível que o professor promova uma justa adequação desse jogo às etapas evolutivas do grupo de crianças com o qual vai trabalhar. Portanto, deve haver um planejamento para estabelecer objetivos, dar significado às atividades e manter uma organização prévia de um material didático, tornar o trabalho viável, conferir tempo, espaço, dinâmica, que assegurem que os procedimentos ocorrerão sob controle (SOARES e PEREIRA, 2014).

O professor deve compreender todas as faculdades e aptidões dos seus alunos, deve valorizar o ato espontâneo que tem de representar o mundo ao seu redor, considerar o brinquedo como recurso pedagógico, bem como o lúdico, o desenho, atividades rítmicas, o recorte e colagem e a construção. (Soares e Pereira, 2014).

Segundo Almeida (1987) para desenvolver as diversas potencialidades dos alunos, é importante que o professor tenha segurança das atividades propostas, sendo necessário investir na formação por meio de leituras, conversas, pesquisas... Ressalta-se também a relevância da organização e do planejamento das atividades.

“O bom êxito de toda atividade lúdico-pedagógica depende exclusivamente do bom preparo e liderança do professor.” (Almeida, 1987).

Em suma, a eficiência da educação lúdica, como proposta final ou como instrumentalizadora do saber, dependerá exclusivamente de seus educadores.

1.5.2 O ambiente

"Dentro do espaço da Educação Infantil é necessária à integração entre o educador, o planejamento pedagógico e a organização dos lugares, que funcionam como mais um elemento educativo, como se fossem um professor a mais". (Corsi, s.d.p)

O ambiente lúdico, assim como o papel do professor, são de sua importância, para que a educação lúdica seja efetiva. Nesse sentido, Montessori destaca o ambiente como um aspecto primordial, pois este é o aspecto predominante para realização da atividade educativa. Essa autora destaca a importância de um ambiente ser livre das amarras limitadoras e controladoras do poder do adulto, propiciando-lhe elementos para

que a criança possa agir e obter resposta quanto as suas realizações. (Angotti, 1994)

Sendo assim, o ambiente deve estar dentro das possibilidades de realização pela criança, para que elas possam sentir que estão dentro do seu mundo, podendo alterá-lo, manipulá-lo de acordo com suas necessidades e vontades. Para tanto, Montessori, defende um mobiliário escolar onde tudo deve estar e ter as dimensões confortáveis a criança, construídos por materiais leves para que possam ser manuseados por todos.

Segundo Angotti, a proposta de ambiente lúdico de Montessori é toda pensada e articulada para o desenvolvimento infantil, ou seja, tudo deve ser adaptado para que esteja ao alcance e aos olhos da criança. Ressalta-se também a importância, de um ambiente que retome as atividades cotidianas de vida prática do ser humano.

Assim, os ambientes, tanto o natural como o construído, devem ser a chave da educação e da cultura, devem propiciar a atividade espontânea, por meio dos estímulos sensoriais, devem ser possibilitadores da realização e do crescimento da criança. O conceito fundamental que sustenta a obra pedagógica de Montessori e que as crianças necessitam de um ambiente apropriado onde possam viver e aprender. (Rohrs, 2010).

1.6 A aplicação do lúdico nas disciplinas escolares

1.6.1 As atividades lúdicas e o ensino de matemática;

Ao longo de nossa vida escolar sempre nos foi inculcada a ideia de que a matemática é uma ciência difícil, fundada na lógica formal, estruturada a partir de uma linguagem científica, com procedimentos universais e exatos (Muniz, s.d,p.). Assim, os estudantes começam a conhecer uma matemática que para eles não tem significado, cheia de regras e fórmulas; começam a ter uma visão diferente sobre o ensino da matemática e acabam por se sentirem incapazes e impossibilitados de aprenderem, o que lhes é transmitido pela forma como lhes são transmitidos (Silva; Angelim, s.d.p.).

Segundo Muniz, valoriza-se por vezes, a transmissão de um conhecimento que tem sua origem no pensamento “eurocentrista”. Para Piaget, não se pode pensar o ensino da matemática de acordo como sistema tradicional de educação, caracterizado pela repetição e verbalização de conteúdo. Dessa forma, não há espaço no currículo escolar

para a criatividade dentro da produção do conhecimento e, em consequência, provocamos uma aversão do aluno pela matemática. Para a criança não há nada mais correto que tomar o mundo do brincar e dos brinquedos como espaço revelador da realidade infantil. (Muniz, s.d,p.)

Na situação do brincar, o sujeito é um ser sociocultural, que utiliza estratégias matemáticas pessoais e espontâneas. Então ele pode utilizar e desenvolver sua matemática informal, oral, oprimida, não estandardizada e escondida. No brincar podemos encontrar tanto a aplicação do conhecimento escolar, quanto do conhecimento espontâneo. (Muniz, s.d,p.). Nesse sentido, é importante destacar a relevância das atividades cotidianas dos alunos, para o ensino da matemática, pois é nessa rotina que se compreende o mundo. Segundo Piaget, a Matemática é resultado do processo mental da criança em relação ao cotidiano, arquitetado mediante atividades de se pensar o mundo por meio da relação com objetos.

“A criança já traz para a escola alguns “conceitos” numéricos que ela já estabelece singularidade, pois são usados em seu dia a dia, como por exemplo, o número da sua casa e que cabe a escola o papel de incentivar a criança para que ela se aproprie do sistema de numeração de forma prazerosa e satisfatória. A criança precisa ter noção de sequência numérica para poder utilizar”. (Dantas, Rais, Juy 2012, p. 08).

Segundo Muniz, o ensino atual caracteriza-se por uma série de reducionismo inapropriados do conceito matemático:

- Não se respeita as estratégias pessoais de resolução de problemas de cada sujeito;
- não se respeitam as estratégias pessoais de resolução de problemas de cada sujeito;
- não se trabalham as diversas ideias, ou seja, os vários conceitos que cada operação aritmética possui;
- não se buscam nas situações didáticas as fontes de produção de situações problemas;
- valoriza-se exclusivamente a produção escrita, restringindo uma atividade matemática fundada na oralidade ou calculo mental;
- não estimula nos alunos o poder de argumentação e validação de processos de

estratégias de cálculo;

- desacreditar no poder do aluno, de ele próprio criar e propor problemas;

Nesse sentido, a construção do conhecimento matemático constitui um longo e complexo processo, que por vezes não é trabalho pela escola de forma plena. (Muniz, s.d,p.) Segundo Vygotsky, o lúdico influencia muito o desenvolvimento da criança, pois é através do jogo que a criança aprende a agir, tem a curiosidade estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, além de proporcionar o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

Para Muniz, aprender matemática, vai muito além de ensinar “códigos”, deve contemplar: a valorização de ideias ligadas a percepção, espaço, grandeza. A multiplicidade de formas de representação de um dado objeto da matemática. A criação de espaço na sala de aula onde possam ocorrer troca e confronto de saberes. Deve considerar o espaço em que a criança esta inserida. Nessa linha de raciocínio, Kishimoto (2000), argumenta:

"Para o desenvolvimento do raciocínio lógico matemático, o mediador deve organizar jogos voltados para classificação, seriação, sequência, espaço, tempo e medidas".

Os elementos presentes na cultura lúdica de nossas crianças possibilitam o desenvolvimento de atividades matemáticas que favorecem o estabelecimento e mobilização de esquemas de pensamento importantes para o desenvolvimento da capacidade da criança em desenvolver atividade matemática. São elementos ludo matemáticos que não deve ser desprezados pelos professores e que tem como objetivo a promoção da educação matemática de nossas crianças.

1.5.1 As atividades lúdicas e o ensino de geografia;

A geografia tem sido definida como uma matéria pautada pela memorização, nesse sentido, surge à necessidade de se investigar, com profundidade, o saber-fazer em geografia, ou seja, a capacidade de aplicação dos saberes geográficos nas atividades

escolares, para desconstruir a noção deixada pela geografia tradicional. (Castellar, 2002).

Segundo Castellar, no processo de ensino geográfico é de sua importância que o professor estimule a representação desde as fases iniciais, a partir do espaço vivido e de sua vivência, para estabelecer correspondências entre o observado e o real, e percorra as relações espaciais topológicas (as primeiras relações a serem construídas pelas crianças) às projetivas (a criança consegue utilizar diferentes pontos de vista) e euclidianas (tem como base a relação de distancia). Tal construção inicia-se no período sensório-motor e a criança desenvolve ações que motivam a evolução dessas noções espaciais. Essa percepção evolui à medida que a criança se descentraliza espacialmente, e amplia as suas referências (corpo, diferentes pontos de referência, Sol). A evolução conceitual das relações espaciais topológicas ocorrerá simultaneamente com as projetivas e euclidianas, porque será desenvolvida a noção de proximidade e afastamento (perto e longe), dentro e fora, área, tamanho, parte e todo.

Aprender e ensinar Geografia refere-se a uma rede de experiências do conhecimento que adquire validade na convivência e consolida-se na linguagem cartográfica como ato de sistematização e leitura do mundo nas representações cartográficas. (FRANCISCHETT, 2012, p. 177).

Pensar no ensino da geografia não implica apenas seu papel como disciplina escolar, mas também o alcance social da ciência geográfica na compreensão da realidade espacial. A atividade lúdica no ensino da geografia proporciona o divertimento, e ajuda a desenvolver no educando habilidades cognitivas e motoras; atenção e percepção; capacidade de reflexão; conhecimento quanto à posição do corpo; noções de direções e orientação espacial, entre outras habilidades para o desenvolvimento da pessoa humana. (Pinheiro; Santos; Filho, 2013). O ensino lúdico da geografia visa tornar a disciplina mais atrativa aos estudantes, para contribuir na aprendizagem, por meio de habilidades diversas, que possam auxiliar na construção do conhecimento e dos conceitos geográficos. (Rupel, 2009).

Segundo Rupel, na construção dos conceitos geográficos é muito importante

levar em conta a vivência dos alunos, seus conhecimentos prévios, ou seja, aqueles concebidos a partir da sua rotina. Assim pode-se trabalhar diversas atividades lúdicas, a partir de locais mais próximos da vivência dos educandos até a escala global.

A orientação e localização assumem um papel importante no processo de ensino aprendizagem, pois auxiliam na compreensão de mundo, na construção da noção de espaço, estado, país, região e potencializa as formas de atuação na sociedade. Saber ler o espaço inclui não só o que lhe está próximo, mas saber ler o espaço geográfico que inclui as relações entre o homem e a natureza.

Não há mais como impor o ensino mecanicista, memorizador e descritivo, que banaliza a capacidade e o desejo da criança em entender e compreender todo ambiente em que vive e suas transformações ao longo do tempo. Dessa forma, destaca-se o papel do desenho, como sendo de suma importância no processo de letramento cartográfico. Além disso, a utilização do desenho como estratégia didática no ensino de geografia, fornece dados para perceber os níveis de consciência e conhecimento dos alunos, sobre o seu espaço vivido e percebido (Farinha, Vieira, 2015).

O desenho de crianças é, então, um sistema de representação. Não é cópia dos objetos, mas uma interpretação do real, feita pela criança, em linguagem gráfica. Considerando o desenho dessa forma, pode-se ir além dos estágios do desenho infantil, e analisá-lo como expressão de uma linguagem, da qual a criança se apropria ao tornar visíveis suas impressões, socializando suas experiências. Sena (2014 apud, ALEMIDA 2009).

Segundo, Farinha e Vieira (2015), a necessidade de se trabalhar a imagem desde os anos iniciais é essencial no ensino da geografia, como forma das crianças passarem a compreender o seu próprio meio. Assim o aluno terá sua percepção dos lugares, espaços, paisagens e ambientes diversos que o cercam, tendo capacidade de representa- los por meio da produção de imagens com significado e não apenas reproduzir como uma mera cópia.

Por fim, observa-se que é fundamental que a criança aprenda a ler o mundo de outras formas, utilize seus conhecimentos já internalizados e agregue novos. Deste modo, elaborar aulas compostas por atividades diversificadas facilita uma melhor leitura de mundo pelas crianças, considerar o ensino de Geografia nos anos iniciais, é essencial, pois é nesta fase que às crianças constroem a base para o conhecimento e habilidades das representações espaciais.

1.5.1 As atividades lúdicas e o ensino de português;

O professor ao se deparar com uma sala de aula enfrenta diversas dificuldades, nesse sentido percebe-se que há uma grande necessidade em aprimorar suas praticas pedagógicas a partir de metodologias diferenciadas com a finalidade de fazer com o aluno desperte interesse pelas aulas e que esse conhecimento aconteça de maneira dinâmica. (Antunes, Cordeiro e Vasconcelos, s.d.p).

Segundo Almeida (2005), a aquisição e o desenvolvimento da linguagem é realizado na vida cotidiana, por meio das relações diárias entre pessoas e objetos do ambiente. Desse modo, para Antunes, Cordeiro e Vasconcelos, o professor de língua portuguesa deve planejar, revisar e até mesmo reelaborar atividades para que haja um bom desempenho da proposta aplicada em sala de aula, para que se torne algo prazeroso, organizado e que efetivamente contribua para o aprendizado dos discentes.

De acordo com o currículo em movimento, a linguagem verbal, que inclui a linguagem oral e escrita é um dos maiores bens culturais que as crianças têm direito. Por meio dela, é possível a comunicação entre as pessoas e a expressão de ideias, sentimento e imaginação.

Desde pequeno, o bebe fala por meio de expressões faciais e corporais e, ao mesmo tempo, é sensível à linguagem verbal que os adultos usam. Gradativamente, a criança trata de apropriar-se dessa forma de comunicação, ao imitar o modo como os adultos se comunicam. Nas diversas interações que ocorrem no âmbito escolar, as crianças aprimoram sua capacidade de expressão, argumentação, elaboração de perguntas e respostas, narração de fatos em sequência temporal e causal, resolução de

situações problemas, entre outros elementos (Currículo em Movimento do DF, ano).

Segundo o Currículo em Movimento do DF (ano), a linguagem oral não é a única forma de comunicação que criança dispõe, desde seus primeiros anos, pois essa pode dar-se, também, pelo registro escrito. O propósito de comunicação faz do desenho um alicerce importante para a aquisição da língua escrita pela criança

Por fim, observa-se que as aquisições relacionadas à língua portuguesa estão pautadas no dia a dia e que essas se desenvolvem a partir de diversos meios, seja oral ou escrito, e devem ser instigadas e incentivadas pelos professores.

1.6 Atividades interdisciplinares

Neste trabalho, como veio sendo abordado o lúdico tem potencial de contribuir significativamente para o processo de ensino aprendizagem. Neste sentido, existem diversas atividades que podem contribuir nesse processo. Em sequência apresenta-se sugestões de jogos para o trabalho do lúdico na prática escolar para crianças dos anos iniciais. A proposta integra duas ou mais áreas do conhecimento e estimula o raciocínio lógico, imaginação criativa, habilidades motoras, pensamento crítico, socialização, entre outros itens, baseado na obra de Miranda (2013) e nas experiências educacionais da pesquisadora.

- Atividade 1: Com que letra?
 - Recursos materiais: nenhum;
 - Eixo: linguagem oral, linguagem escrita;
 - Potencializa: criatividade, socialização, cooperação e raciocínio lógico;
 - Procedimento: organize a turma em dois times. A professora irá pronunciar uma letra – se quiser pode escrevê-la no quadro-negro. Uma a uma, as crianças vão dizer palavras que se iniciem com essa letra. A quantidade de acertos e de palavras vão sendo pontuadas, a equipe com a maior pontuação vence. Miranda (2013)
- Atividade 2: o que falta?
 - Recursos materiais: revistas, papel, tesoura sem ponta, cola e giz de cera.
 - Eixo: Artes;
 - Potencializa: Criatividade, orientação espacial, coordenação motora, cooperação e

desenho.

- Procedimento: selecione diversas páginas de revistas que contenham figuras interessantes ao público infantil e recorte cada uma delas em duas partes. Busque variar o padrão do corte, faça corte em diagonal e em zigue-zague. Separe as duas partes, misture-as e distribua uma para cada criança. Oriente-as a colar a imagem, deixando um espaço no qual, soltando a imaginação, vão desenhar e colorir o que falta a imagem. Miranda (2013).

- Atividade 3: Quem tem boa memória?

- Recursos materiais: Objetos diversos;

- Eixo: linguagem oral (falar), matemática (contagem) e geografia (orientação espacial).

- Potencializa: concentração, memória, cooperação, criatividade, psicomotricidade.

- Procedimento: Reúna diversos objetos e coloque-os espalhados sobre uma mesa. Peça as crianças que se aproximem e olhem para eles durante um tempo, que a professora irá delimitar. Recomende-lhes que busquem memorizar os objetos. Esgotado o tempo, cubra a mesa com um tecido. Primeiro solicite que cada uma diga a quantidade de objetos que julga haver debaixo do pano, em seguida peça que as crianças, citem os objetos de que se lembram. Por fim anote os objetos que foram relatados, retire o pano e compare com os objetos postos à mesa.

- Atividade 4: Dança das cadeiras

- Recursos materiais: Cadeiras para todos os alunos da turma e som;

- Eixo: Geografia (orientação espacial);

- Potencializa: cooperação, coordenação motora, atenção, psicomotricidade e noção de espaço.

- Procedimento: Coloque todas as cadeiras em forma de roda. Proponha que as crianças façam um círculo por fora das cadeiras. Coloque uma música infantil, quando a música começar peça que as crianças rodem pelas cadeiras, quando a música parar oriente que cada uma das crianças procurem uma cadeira para sentar-se. Em sequência explique que uma cadeira será retirada, solte a música novamente, ao parar oriente que cada criança sente-se em uma cadeira, dessa vez uma permanecerá em pé, essa deverá sair e esperar que a brincadeira acabe. Em cada rodada uma cadeira será retirada e

uma criança irá sair, até que reste apenas duas. Disponha duas cadeiras distantes na vertical, as crianças deveram rodar ao redor de uma cadeira e quando a música parar correr para se sentar na outra. Vence quem conseguir se sentar primeiro. Oriente no meio da atividade para as crianças rodem em sentidos distintos.

- Atividade 5: Caixinha de leite
 - Recursos materiais: materiais recicláveis (caixa de leite, papelão, garrafa pet, canudos...), régua, cola, tintas e lanternas;
 - Eixo: Geografia
 - Potencializa: coordenação motora fina, noções sensoriais, representação do espaço vivido, noções de perspectiva e aprimorar as relações topológicas.
 - Procedimento: Orientar a turma para construção da maquete de uma casa com uso de materiais diversos, por meio da mediação do professor. No primeiro momento desenvolva a noção de representação, por meio da confecção de uma casa coletiva, pedindo que as crianças construam através de suas percepções e entendimentos. Em seguida, peça que as crianças descrevam o que eles veem na casa, seu formato, o que a casa tem de cada lado, entre outros aspectos. Por fim, desenvolva as noções de perspectiva com o uso de sombras.

- Atividade 6: Pescaria numérica
 - Recursos materiais: cartolina, tesoura e balde;
 - Eixo: Matemática;
 - Potencializa: coordenação motora, criatividade, atenção, correspondência numérica, contagem, quantificação, reconhecimento do números.
 - Procedimentos: Faça números de 1 a 9 em uma cartolina grande e coloque todos os números dentro do balde. Através de perguntas simples (quantos anos você tem? Quantos cachorros tem na sua casa?) convide o aluno a ir buscar o número correto ao informado. É importante que as respostas não a ultrapasse o número 9.

- Atividade 7: Imagem e ação dos animais.
 - Recursos materiais: figuras de diversos animais e uma caixa;
 - Eixo: linguagem oral, visual e corporal;
 - Potencializa: psicomotricidade, criatividade, atenção, orientação espacial e

socialização.

- Procedimentos: corte figura de diversos animais, dobre e coloque em uma caixinha. Cada aluno deve ir à frente da turma, selecionar um papel e imitar o animal, os demais devem adivinhar. Quem responder primeiro vai imitar o próximo animal;

- Atividade 8: Dois em um

- Recursos materiais: Cadeira, mesa, barbantes, vogais e números de 1 á 10;

- Eixo: linguagem oral e visual, matemática e geografia;

- Potencializa: coordenação motora, atenção, cooperação, reconhecimento de números e vogais, orientação espacial, noções topológicas elementares;

- Procedimentos: reserve um local amplo e peça que as crianças formem duplas. As duplas devem ficar de pé, uma de costas para outra, amarre as duplas pela cintura com tiras de tecido ou barbantes. Explique-lhes que, ao seu sinal, elas devem ir do local em que estiverem até outro local determinado pela professora, e que para tanto tem de passar por diversos obstáculos (dar a volta entre a cadeira, atravessar portas, passar embaixo da mesa). Em cada obstáculo, terá uma letra e um número, à medida que a dupla for passando, deve pronunciar quais são as letras e os números de cada obstáculo. A dupla que tiver mais acertos e conseguir fazer o circuito mais rápido vence.

- Atividade 9: Mercadinho

- Recursos materiais: embalagens de produtos, frutas de isopor e dinheirinho (notas de 1 real a 10 reais).

- Eixo: matemática;

- Potencializa: reconhecimento de números , quantificação, orientação espacial, cooperação.

- Procedimentos: junte embalagens de diversos produtos e estabeleça valores para cada uma, entre 1 á 10 reais, em sequência coloque os valores de cada produto com o uso de bolinhas. Forneça para cada estudante notas de 1 a 10 reais. Cada criança deve ir ao mercadinho e escolher um produto, contar a quantidade de bolinhas e pagar para professora o valor correspondente. Por fim, em roda, peça que cada criança apresente seus produtos aos colegas e relate os valores.

- Atividade 10: Twister dos números.
 - Recursos materiais: tecido, tinta acrílica (5 cores diferentes), tesoura, lápis e pincel, e dado com números de 1 a 5, prato de isopor (molde)..
 - Eixo: Matemática;
 - Potencializa: coordenação motora, flexibilidade, orientação espacial, cooperação, reconhecimento dos números, noções topológicas elementares.
 - Procedimentos: Comece cortando o tecido escolhido. Coloque o tecido no chão e, mantendo uma pequena distância entre os pratos, posicione os pratos de papel sobre ele. Você fará 4 linhas com 5 pratos em cada. Os pratos serão o molde dos círculos coloridos do jogo. Cada linha deve conter círculos da mesma cor e cada cor deve corresponder a um número, faça o registro dos números dentro dos círculos. Em sequência confeccione dois dados, um com números de 1 a 5 com as cores correspondentes e o outro com partes do corpo (mão, pé, braço, bumbum e cotovelo). A professora jogará os dados e escolherá uma criança para iniciar, o número que cair corresponde onde ela deverá colocar a parte do corpo do dado que ela tirou. Quando chegar novamente sua vez sem tirar a parte do corpo da rodada anterior ela deve tentar seguir o próximo comando, o objetivo é não cair. Jogue com no máximo 5 crianças, faça 5 rodadas para que todos participem.

2. METODOLOGIA

Esta pesquisa inscreve-se dentro de uma pesquisa quali quantitativa. Desta maneira, envolve métodos quantitativos e qualitativos para a obtenção de uma análise mais profunda do assunto da pesquisa. Assim, justifica-se sua utilização nesta investigação, para evidenciar como as crianças se relacionam com o contexto lúdico, por intermédio de brincadeiras e jogos com objetivos diversos e os dados coletados a partir da observação.

2.1 O espaço da pesquisa

Esta pesquisa foi realizada em uma escola situada na Asa Sul, que atende mais de 1000 alunos, da educação infantil até os anos iniciais do Ensino Fundamental é composta por 4 prédios, que contam com mais de 30 salas de aula, 1 laboratório e 2 bibliotecas projetados para oferecer conforto e segurança aos estudantes. Nos jardins há um viveiro de aves, 1 horta plantada pelos próprios alunos, por meio da orientação das professoras, 2 piscinas, 4 parques de areia e brinquedos onde se destacam um carrossel e um trenzinho. A escola apresenta uma boa estrutura, têm diversos espaços para desenvolver o ensino, a amplitude de elementos propicia uma vivência mais ampla aos alunos, e permite que as crianças explorem diversos ambientes.

2.1.1 Participantes

Essa pesquisa foi feita em uma turma de maternal II, com 10 alunos de idade entre 3 e 4 anos, sendo 5 crianças do sexo feminino e 5 crianças do sexo masculino. Essa dispõe de uma professora regente, que atua na escola a 8 anos, em turmas de maternal I e II, e conta com o auxílio de duas auxiliares.

2.1.2 Instrumentos e Materiais

Como instrumentos de pesquisa foram selecionados jogos e brincadeiras, que apresentam diversos objetivos, elaborados pela pesquisadora, como boliche matemático e das vogais, que tem por objetivo potencializar a quantificação, a contagem, o reconhecimento das vogais e numerais de 1 a 10. O caça tesouro, que favorece o processo de orientação espacial, o reconhecimento do seu espaço e reforça a compreensão das relações topológicas elementares.

Materiais montessorianos, que fazem parte da rotina escolar das crianças, nesse sentido, foi utilizado a caixa de fusos que explora os numerais de 1 a 9, com o objetivo de fomentar a quantificação, a contagem e o reconhecimento dos numerais. A caixa de areia, que trabalha com o reconhecimento e o registro das vogais e potencializa a coordenação motora fina, por meio da escrita das vogais na areia. A classificação das vogais que permite que a criança reconheça, verbalize e relacione as imagens com as vogais. E o globo terrestre que potencializa a representação do mundo por meio da observação.

Foram selecionados desenhos produzidos pelas crianças, que retratam como cada uma percebe-se como sujeito, com o objetivo de compreender em qual fase de desenvolvimento cada uma se encontra, e as limitações momentâneas de cada criança.

Em sequência, foi elaborado um questionário fechado, direcionado a professora regente com objetivo de compreender como a professora prefere direcionar o ensino. Com o intuito de perceber o lúdico não só baseado no olhar para a criança, mas também pela prática do professor em sala de aula. As perguntas foram elaboradas para compreender como a professora enxerga o lúdico. Em que medida, no seu ponto de vista esse processo pode favorecer o desenvolvimento das crianças, como essa professora desenvolve a prática lúdica em sua rotina, se a escola apresenta uma boa estrutura para o realização de atividades lúdicas e se ela realmente acredita no lúdico como um forma promissora de ensino.

Por fim, utilizou-se a observação participante, as atividades foram realizadas em dois meses, na sala que a pesquisadora está em atuação, com objetivo de observar o envolvimento das crianças com as atividades propostas e com os materiais montessorianos e compreender o desenvolvimento e absorção dos conhecimentos por cada aluno. A observação foi participante, pois a pesquisadora fez parte de todo o processo de pesquisa, e tinha o papel de conduzir e mediar a atividades propostas.

2.1.3 Procedimento de construção de dados

Antes da aplicação das atividades propostas pela pesquisadora, foi realizada uma sondagem, com o objetivo de perceber quais os conhecimentos cada um dos alunos já tinha internalizado, o que permite analisar a evolução de cada um no processo de pesquisa. Seis entre os dez demonstravam domínio de contagem dos numerais de 1 a 5, mas só quatro conseguiram reconhecer. Apenas dois alunos demonstraram domínio das vogais. Em relação às noções topológicas elementares os alunos mostraram dificuldade

de se orientar nos espaço e relatar onde estavam. No que se refere aos desenhos, todos os alunos se encontravam na fase do realismo fortuito, conseguiam relacionar o desenho com o objeto real, mas ainda não tinham bem desenvolvida a coordenação motora.

O primeiro instrumento utilizado nessa pesquisa foi à utilização de materiais montessorianos que já fazem parte da rotina escolar desses alunos, a caixa de fusos, a caixa de areia, a classificação de vogais e o globo terrestre. Nesse sentido procura-se observar como as crianças se relacionam com o uso do material concreto, para atividades de quantificação, reconhecimento, classificação.

Após essa observação, foi explicado a turma, que iríamos realizar atividades para um trabalho da faculdade, as crianças ficaram bem curiosas e questionaram que atividades seriam essas.

O segundo instrumento utilizado foram jogos elaborados pela pesquisadora, para potencializar o ensino, de português (boliche das vogais), de matemática (boliche dos números) e de geografia (caça ao tesouro).

Por fim, elaborou-se uma análise do desenho de alguns alunos, para compreender as representações do “eu” e do espaço pelas crianças.

2.1.4 Sistematização das atividades

Atividade 1 : Caixa de fusos

A caixa de fusos faz parte dos materiais montessorianos, permite que as crianças reconheçam os numerais, quantifiquem, contem e recitem, por meio do uso de material concreto. Potencializando a coordenação motora fina e a oralidade.

Figura 2: caixa de fusos



Fonte: Nathália (2018).

Figura 3: caixa de fusos



Fonte: Nathália (2018).

Atividade 2 : Caixa de areia.

A caixa de areia faz parte do acervo de materiais montessorianos, tem como principal objetivo trabalhar a coordenação motora fina, por meio do movimento da escrita e desenvolver o reconhecimento das letras/ números e seu registro. Nesse sentido, pode ser trabalhado tanto com as letras, quanto com os números.

Figura 4: caixa de areia - vogal “a”.



Fonte: Nathália (2018).

Figura 5: caixa de areia – vogal “e”.



Fonte: Nathália (2018).

Figura 6: caixa de areia – vogal “i”.



Fonte: Nathália (2018).

Figura 7: caixa de areia – vogal “o”.



Fonte: Nathália (2018).

Atividade 3: Classificação das vogais

O material de classificação das vogais busca por meio de imagens fazer a relação entre as vogais e as palavras que começam com as respectivas letras.

Figura 8: classificação das vogais



Fonte: Nathália (2018).

Atividade 4; Globo Terrestre.

A atividade com o globo terrestre tem como principal objetivo, desenvolver as noções de representação do globo a partir da observação. Nesse sentido, no primeiro momento foi proposto que as crianças observassem como o globo terrestre é constituído. Em seguida, foi explicado a turma o significado de cada componente do globo, relatando que a parte azul representa a água, e todas as partes coloridas representam as terras, onde ficam os diversos países, ressaltando a localização do país em que vivemos. Por fim, convidamos a turma a produzir seu próprio globo, com o uso de massinha e papéis amassados.

Figura 9: Globo terrestre



Fonte: Nathália (2018).

Figura 10: Globo terrestre



Fonte: Nathália (2018).

Figura 11: Globo de Papel



Fonte: Nathália (2018).

Figura 12: Globo de Papel



Fonte: Nathália (2018).

Atividade 5: Boliche matemático e das vogais.

A proposta desse jogo tem por objetivo, trabalhar os números (1 a 10) e as vogais de forma lúdica. Nesse sentido, de forma interdisciplinar procura trabalhar a associação das letras iniciais às palavras, desenvolver a criatividade, socialização, fortalecer aspectos da psicomotricidade, explicar a importância do cuidado a natureza e potencializar a quantificação e contagem.

No primeiro momento, em roda de conversa, conversamos um pouco sobre o

cuidado com o planeta, o lixo e junto com a turma, com uso de garrafa pets construímos o nosso jogo. Em seguida, conversamos sobre o jogo de boliche e a partir das discussões construímos nossa própria regra. Logo após, as crianças foram organizadas em fila, e convidadas uma de cada vez a jogar. Durante a brincadeira trouxemos problematizações: quantas garrafas você derrubou? Quais vogais você derrubou? Quais palavras começam com essa vogal? Após os questionamentos, as crianças em uma tabela registravam o seu nome, e a quantidade de garrafas derrubadas. Ganhava quem ao final conseguisse derrubar a maior quantidade de garrafas e acetar as vogais.

Figura 13: Boliche Matemático e das Vogais



Fonte: Nathália (2018).

Figura 14: Boliche – Aluno 1



Fonte: Nathália (2018).

Figura 15: Boliche – Aluno 2



Fonte: Nathália (2018).

Figura 16: Placar

Alunos	Pontos
1- THéo	5
2- LUC CA	12
3- A J P	8
4- L P	7
5- ALICE	6
6- JULIA	3
7- LAURA	8
8- D A M I L	2
9- P E O	6
10- L A M O	4
11- M I E N S	9

Fonte: Nathália (2018).

Atividade 7: Caça ao tesouro

A proposta do caça ao tesouro apresenta diversos objetivos que contribuem para melhor desenvolvimento do processo de ensino aprendizagem. Estimula a resoluções de situações problemas, o raciocínio, o levantamento de hipóteses, potencializa a agilidade, atenção, concentração, socialização, cooperação. Permite a exploração do espaço escolar, fomenta sua orientação espacial, reforçando as questões topológicas elementares e promove um melhor conhecimento de mundo.

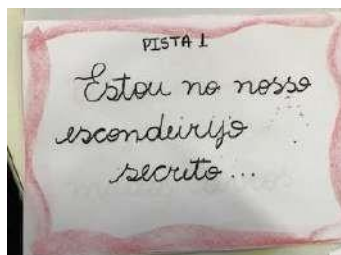
As crianças gostaram muito da atividade. No primeiro momento foi explicado como funciona o caça ao tesouro. Após discussão, iniciou-se a brincadeira por meio da primeira pista, as crianças foram correndo ao local, e assim fomos desvendando pista por pista, questionando se o local era em cima ou embaixo, se estava perto ou longe, se estava atrás ou à frente. Por fim, o tesouro foi encontrado e cada criança ganhou uma cartela de adesivos.

Figura 17: Caça ao tesouro



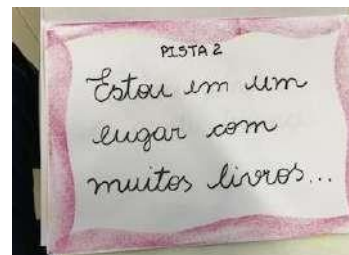
Fonte: Nathália (2018).

Figura 18: Pista 1



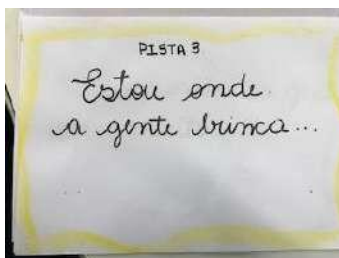
Fonte: Nathália (2018).

Figura 19: Pista 2



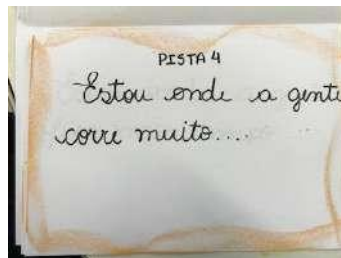
Fonte: Nathália (2018).

Figura 20: Pista 3



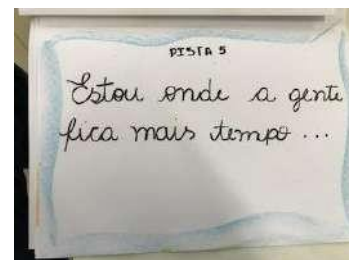
Fonte: Nathália (2018).

Figura 21: Pista 4



Fonte: Nathália (2018).

Figura 22: Pista 5



Fonte: Nathália (2018).

Figura 23: Tesouro



Fonte: Nathália (2018).

3. Atividade com desenhos.

O desenho infantil é um dos aspectos mais importantes para o desenvolvimento integral do indivíduo e constitui-se num elemento mediador de conhecimento e autoconhecimento. A partir do desenho a criança organiza informações, processa experiências vividas e pensadas, revela seu aprendizado e pode desenvolver um estilo de representação singular do mundo. (Goldberg, Yunes, Freitas. 2005).

Os desenhos desenvolvem diferentes potencialidades, trabalhando de forma interdisciplinar, pois registra a forma como o sujeito se reconhece no mundo, trabalha com a quantidade de elementos que compõe a imagem, no caso do corpo, como seu corpo é constituído, desenvolve a oralidade, ao explicar a pretensão do desenho, entre diversos aspectos que permitem a relação entre o mundo real e o mundo observado pelas crianças. Nesse sentido, foi proposto para turma que elas registrassem como elas se reconhecem.

Segundo Luquet (1977), compreender a evolução do desenho infantil, abre um caminho de suma importância para que o professor possa captar o potencial e a fase de desenvolvimento de seus alunos, e assim, sistematizar atividades de forma condizente para cada aluno. O desenho infantil serve, como instrumento de avaliação continuada. Nessa perspectiva Luquet subdivide o desenho em quatro fases.

1ª Fase: Realismo Fortuito: quando a criança percebe semelhanças entre seu desenho e o objeto real.

2ª Fase: Realismo não acertado: a criança, ainda, não sabe dirigir e limitar seus

movimentos gráficos, assim ela representa o que considera mais importante.

3ª Fase: Realismo Intelectual: amadurecimento da percepção das relações entre os objetos representados num mesmo desenho.

4ª Fase: Realismo Visual: nessa fase a criança representa o que vê.

Aluna 1: Quem sou eu?

Nesse desenho a aluna revela uma proporcionalidade no tamanho dos elementos do seu corpo. Mostra-se bem detalhista ao fazer o registro dos cílios, sobrancelha e umbigo. Apresenta pequenas noções de frente/trás, em cima/ em baixo, ao sobrepor os olhos sobre o nariz, o nariz sobre a boca, e assim cada elemento corporal. E considera só seu corpo como componente do ambiente. Encontra-se na fase do realismo não acertado por registrar o que considera mais importante, omitindo partes do corpo.

Figura 24: Desenho 1



Fonte: Nathália (2018).

Aluna 2: Quem sou eu ?

Busca uma proporcionalidade entre os elementos corporais, mas ainda não tem bem desenvolvida a noção do contorno dos braços e das pernas, registra apenas os elementos essenciais do seu corpo, demonstrando ser pouco detalhista. Encontra-se na fase do realismo não acertado.

Figura 25: Desenho 2



Fonte: Nathália (2018).

Aluna 3 : Quem sou eu ?

Demonstra domínio de como o corpo humano é constituído, entretanto não apresenta uma proporcionalidade entre os elementos, desenha sua mão no mesmo tamanho da cabeça, faz seu corpo bem comprido, com pernas pequenas, mas traz elementos como céu, flores, buscando outros elementos além do seu próprio corpo. Encontra-se na fase do realismo intelectual, busca representar mais elementos, organiza esses elementos no espaço, representando os objetos pelo seu conhecimento.

Figura 26: Desenho 3

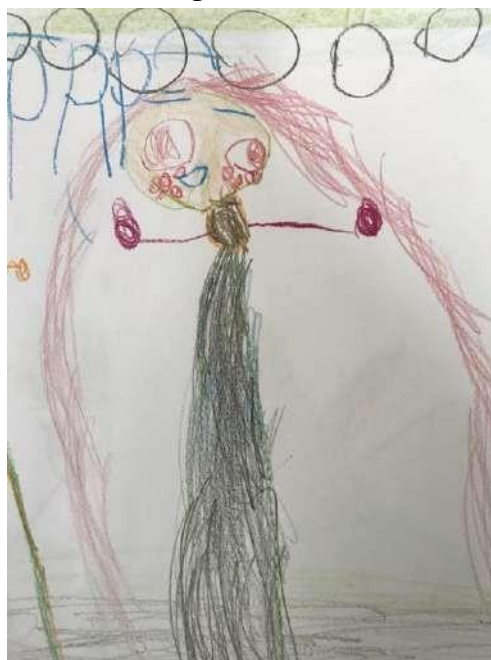


Fonte: Nathália (2018).

Aluna 4: Quem sou eu ?

Busca se atentar a cada detalhe, ao fazer o registro das sardas na bochecha, a sobrancelha, retrata suas pernas bem compridas e seu tronco bem pequeno, não apresentado proporcionalidade dos elementos corporais. Retrata-se sempre de cabelos longo, apesar de ter cabelos curtos. Encontra-se na fase do realismo intelectual, por representar o céu e a grama, retrata outros elementos e não só ela.

Figura 27: Desenho 4



Fonte: Nathália (2018).

Aluna 5: Quem sou eu?

Tem uma boa coordenação motora fina, consegue registrar cada elemento de seu corpo bem, porém demonstra uma falta proporcionalidade entre o tamanho de suas mãos, a quantidade dedos, a falta dos pés. Destaca-se na fase do realismo intelectual, por registrar outros elementos, explorar diversas cores e manter os elementos em um mesmo plano.

Figura 28: Desenho 5



Fonte: Nathália (2018).

Aluno 6: Quem sou eu ?

Demonstra ainda estar desenvolvendo proporcionalidade entre os elementos, registra sua cabeça bem maior que o corpo revelando certa valorização do “eu”. Apresenta uma boa coordenação motora fina. Encontra-se na fase do realismo não acertado, por demonstrar exagero no desenho e não manter os elementos em um mesmo plano.

Figura 29: Desenho 6



Fonte: Nathália (2018)

Aluno 7: Quem sou eu?

Demonstra uma justaposição entre os elementos, necessita de investimento na realização de movimentos circulares para registro dos braços e das pernas. O desenho apresenta coerência entre a quantidade de elementos. Encontra-se na fase do realismo intelectual, por registrar aquilo que vê e explorar outros elementos além do seu próprio corpo.

Figura 30; Desenho 7



Fonte: Nathália (2018).

Aluno 8: Quem sou eu ?

Explora diversas cores, traz uma riqueza de elementos, apresenta proporcionalidade entre os elementos do seu corpo, destoando apenas nas pernas, ainda não tem bem desenvolvida a noção do contorno dos braços e das pernas. Encontra-se na fase do realismo intelectual por registrar outros elementos que compõe o espaço e manter cada elemento em seu plano.

Figura 31: Desenho 8



Fonte: Nathália (2018).

4. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

A análise quali-quantitativa permite uma análise mais profunda do assunto da pesquisa. Nesse sentido baseado na pesquisa realizada, por meio de registros diários, percebe-se que a maior parte dos participantes apresenta um bom desenvolvimento dos conteúdos de matemática, geografia e português, baseados e adquiridos por meio das atividades lúdicas propostas.

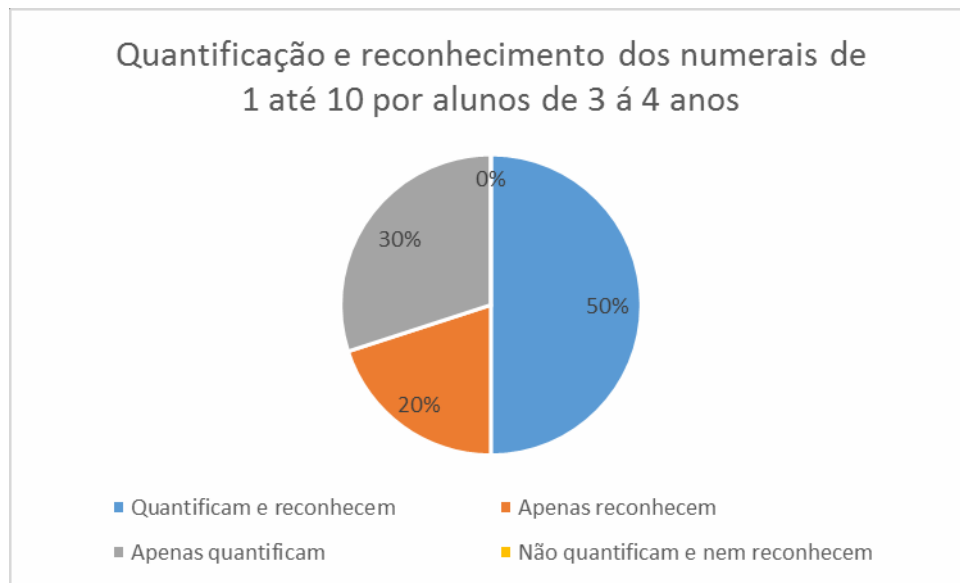
Gráfico 1: Vogais



Fonte: Nathália (2018).

O gráfico mostra que boa parte dos alunos sentem mais facilidade em reconhecer e descrever letras e palavras que começam com as vogais A, I e o O, e sentem mais dificuldade com as vogais E e o U. O jogo do boliche procurou reforçar a aprendizagem das vogais, por intermédio da atividade lúdica, buscando o recurso da repetição, de elementos diversos iniciados por cada vogal, da socialização e cooperação dos alunos.

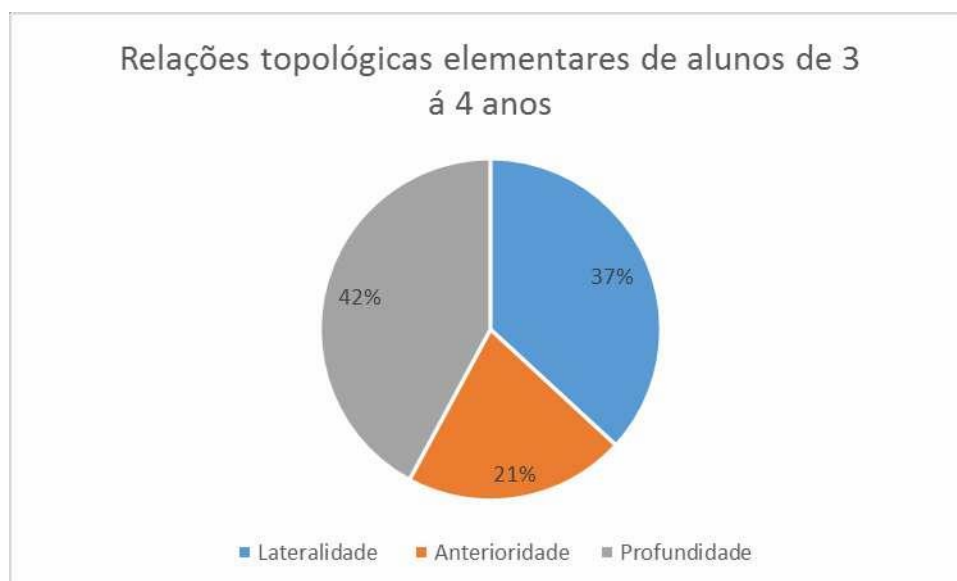
Gráfico 2: Numerais



Fonte: Nathália (2018).

O segundo gráfico retrata o aprendizado dos numerais de 1 a 10 por meio do jogo de boliche matemático, utilizando a quantificação, o reconhecimento e o registro dos numerais. Nesse sentido percebe-se, que cinco dos dez alunos, conseguem quantificar e reconhecer os numerais, alguns apenas reconhecem, mas não quantificam todos, e outros quantificam, mas demonstram dificuldade em reconhecer os alguns numerais.

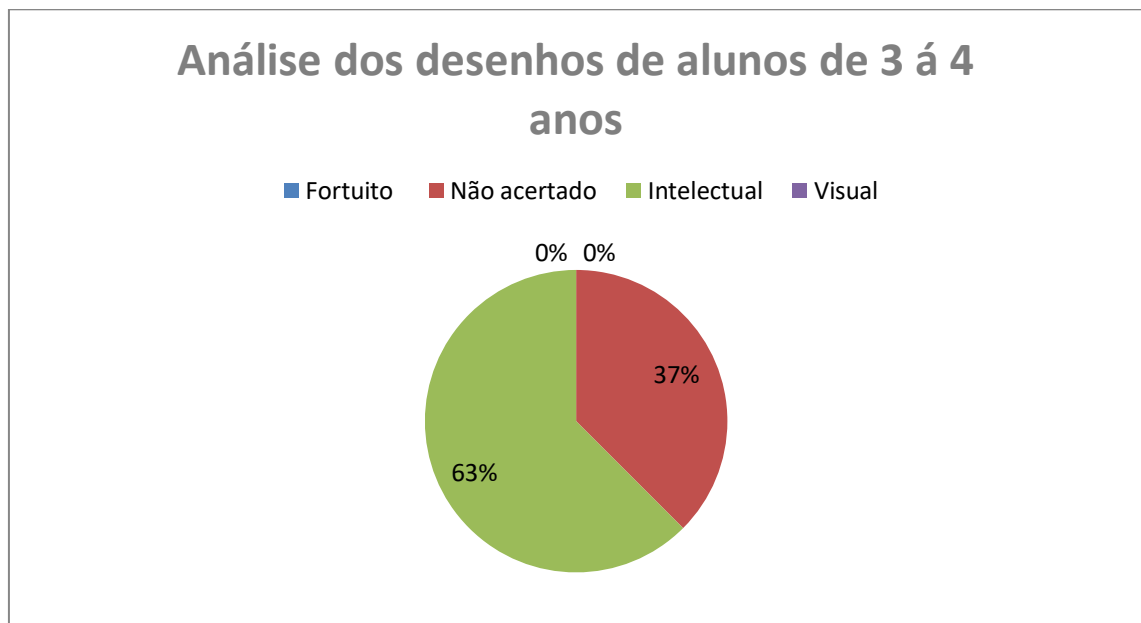
Gráfico 3: Relações topológicas elementares



Fonte: Nathália (2018)

O terceiro gráfico aborda questões relacionadas ao domínio das relações topológicas elementares, baseado na atividade de caça ao tesouro. Onde permite analisar o deslocamento de um local ao outro, considerando três noções elementares a lateralidade (que corresponde a noção do lado de lá e do lado de cá), a anterioridade (que corresponde a noção de ordem, antes, depois, entre) e a profundidade (que corresponde noções de em cima, em baixo...). Assim percebe-se a turma domina bem estes aspectos, tendo mais facilidade em descrever as noções de profundidade.

Gráfico 4: Desenhos



Fonte: Nathália (2018).

Por fim o ultimo gráfico, aborda a análise dos desenhos dos alunos e fase que eles se encontram, baseado em uma perspectiva interdisciplinar, onde busca compreender a quantidade de elementos retratados, como a criança se coloca no espaço, como ela descreve seu desenho, entre outros aspectos. De acordo com os desenhos pode-se perceber que as crianças apresentam uma boa coordenação motoro fina, mas a maioria ainda está desenvolvendo as relações entre cores, tamanho, distância, quantidade de elementos. A maioria se encontra na fase do realismo intelectual onde, há a presença de traços desordenados, mas tem a composição de rabiscos arredondados, a exploração de diversas cores, de vários elementos e certa ligação entre o real e o observado. O restante dos alunos se apresenta na fase do

realismo não acertado, onde representa aquilo que considera mais importante, focando sempre no “eu”, não retratando outros elementos para compor a paisagem.

Nesse sentido, a partir das observações, percebe-se que a turma apresenta um bom desenvolvimento do processo de ensino aprendizagem e que tem atividades que potencializam o ensino lúdico, imbricando conhecimentos com as brincadeiras e com o uso de material concreto. Percebe-se também que dentro desse processo as crianças demonstram muito mais curiosidade e interesse pelo aprendizado. Por isso essas atividades devem estar presentes constantemente no cotidiano das crianças.

4.1 Evolução dos desenhos.

O desenho no desenvolvimento infantil é de suma importância, permite que a criança tenha a possibilidade de registrar, falar, brincar e que essa se reconheça no mundo de uma forma própria. Nesse sentido cada criança durante sua vida, transcorre vários estágios de desenvolvimento, estes estágios definem maneiras de desenhar que são únicas em todas as crianças. Com o intuito de acompanhar o desenvolvimento das crianças, por meio dos desenhos, foram feitas observações mensais, que retrataram o quanto as crianças se desenvolvem no período da educação infantil e o quanto sua concepção de mundo vai se alternando.

Figura 32: Evolução - fevereiro



Fonte: Nathália (2018).

Figura 33: Evolução - Março



Fonte: Nathália (2018).

Figura 34: Evolução – Abril



Fonte: Nathália (2018).

Figura 35: Evolução – Maio



Fonte: Nathália (2018).

Figura 36: Evolução - Agosto



Fonte: Nathália (2018).

Figura 37: Evolução - Setembro



Fonte: Nathália (2018).

Figura 38: Evolução – Outubro



Fonte: Nathália (2018).

Figura 39: Evolução - Novembro



Fonte: Nathália (2018)

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando as teorias lidas para execução deste trabalho, percebe-se que o brincar é uma ferramenta indispensável no desenvolvimento infantil. Por meio da brincadeira as crianças desenvolvem diversas capacidades.

Nesse sentido essa pesquisa buscou compreender as potencialidades da atividade lúdica no processo de ensino aprendizagem. Observou-se que o brincar desde os primórdios esteve presente na vivência das crianças, mas que esse enfrentou, e ainda enfrenta diversas barreiras para ser implementado nas salas de aula.

No ensino tradicional, o professor é visto como detentor de todo conhecimento, onde o papel dos alunos é receber passivamente todo conteúdo, nesse sentido as crianças tem poucos espaços para se expressar e desenvolver suas diversas potencialidades. No período atual, os pais não incentivam a prática lúdica, suprem todas as necessidades das crianças através da tecnologia, os professores estão sempre centrados em cumprir as metas postuladas pelo currículo, e não se atentam aos mínimos detalhes importantes para o desenvolvimento da criança.

Sendo assim, é necessário que a infância seja respeitada, tanto pela família, quanto pela escola, que não se acelere esse desenvolvimento, pois a criança não é um adulto em miniatura, existem fases de desenvolvimento, como defendidas por Piaget que devem ser respeitadas, em cada fase da vida as crianças desenvolvem certas potencialidades, não permitir que cada criança se desenvolva da sua forma e no seu tempo, ocasiona em muitos casos em crianças frustradas por não alcançarem as expectativas.

A pesquisa realizada buscou trazer para prática pedagógica diversas atividades que contribuem de maneiras variadas no desenvolvimento infantil, dando enfoque maior nas disciplinas de português, matemática e geografia. Pois as vivências diárias possibilitam a aprendizagem de todas essas disciplinas, e se sistematizadas contribuem para um melhor desenvolvimento das crianças.

Com os resultados da pesquisa, pude perceber o interesse das crianças pelas atividades propostas, e a evolução dessas durante o processo.

A educação lúdica, não proporciona apenas divertimento, está contribui tanto para o brincar como para o aprendizado, aliando o ensino ao divertimento, propiciando uma rotina prazerosa tanto para quem ensina como para quem aprende.

Nesse sentido, é visto que o professor precisa entrar no mundo infantil, brincar, compreender, descobrir, aprender e construir um ensino não só pensado na criança, mas em todos que fazem parte do processo de ensino. Quanto mais espaços lúdicos são proporcionados para a criança, mais alegre, espontânea, criativa, autônoma e afetiva ela será.

6. REFERÊNCIAS:

SILVA, L.; ANGELIM, C; O lúdico como ferramenta no ensino de matemática; <https://monografias.brasescola.uol.com.br/educacao/a-importancia-brincar-na-educacao-infantil.htm> - acesso em: 26/09/2018.

ALMEIDA, Paulo Nunes. Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. 5ª edição. São Paulo: Loyola, 1987.

SALOMÃO, H; MARTINI, M; A importância do lúdico na educação infantil: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado. 2007. 21 f. dissertação de mestrado- UNESC/RO;

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 5ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.

BATISTÃO, Priscila. Jogos e atividades lúdicas para o ensino da geografia nas series iniciais. 2003. 43f. Trabalho de conclusão de curso. Universidade Tuiuti do Paraná.

MOTA, Georgia Lopes da. Lúdico: Jogos e brincadeiras. Valinhos: 2017.

MUNIZ, Cristiano Alberto. Pedagogia: educação e linguagem matemática. s.d. Brasília.

ZATZ, A; ZATZ, S; HALABAN, S. Brinca comigo: tudo sobre brincar e os brinquedos. Marco zero, 2006.

VYGOTSKI, L.S. A formação social da mente. 4ª edição. São Paulo: Martins Fonte, 1991.

PINHEIRO, I. SANTOS, V. – Brincar de geografia: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem. 2013. 17f. Defesa de mestrado- UFPI.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. O lúdico na formação do educador. Petropolis-RJ: Vozes, 1997.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. 12ª edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil: jogo, brinquedo e brincadeira. São Paulo: Cortez, 2017.

MIRANDA, Simão de. Oficina de ludicidade na escola. Campinas, SP: Papirus, 2013.

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedos e companhia. São Paulo: Cortez, 2004.

FARINHA, M; VIEIRA, A; Imagens e desenhos do meu bairro: a geografia no ensino fundamental. 2015. 21 f. dissertação de mestrado – Londrina.

GOLDBERG, L; YUNE, M; FREITAS, J; *O desenho infantil na ótica da ecologia do desenvolvimento humano*. 2005. 10 f. dissertação de mestrado – Maringá

ANDRÉ, M. E. D. A. (1983). Texto, contexto e significado: algumas questões na análise de dados qualitativos. *Cadernos de Pesquisa*, (45): 66-71.

Alves, Z; Silva, M; *Análise qualitativa de dados de entrevista: uma proposta*.1992. – Ribeirão Preto.

Cunha, Cristiane. *O brincar e o desenhar na educação infantil, promovendo o desenvolvimento da linguagem escrita na alfabetização*. 2009. 45f. Defesa de monografia – Curitiba.

Stabile, Rosa Maria. *A expressão artística na pré escola*. 1988, São Paulo, FTD.

MOTA, Georgia Lopes da. *Lúdico:Jogos e brincadeiras*. Valinhos: 2017, apud FRIEDMANN, 1998.

DALLADONA, S; MENDES, S; *O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar*. S.p.d. – ICPG

SILVA,L.; ANGELIM,C; *O lúdico como ferramenta no ensino de matemática*; apud, KISHIMOTO (1998). <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-brincar-na-educacao-infantil.htm> - acesso em: 26/09/2018.

ANGOTTI, Maristela. *O trabalho docente na pré-escola. Revisitando teorias, descortinando práticas*. São Paulo, Pioneira, 1994.

ANGOTTI, Maristela. *O trabalho docente na pré-escola. Revisitando teorias, descortinando práticas*. São Paulo, Pioneira, 1994, apud Montessori, 1957.

ALMEIDA, Geraldo Peçanha de. *Teoria e prática em psicomotricidade, jogos, atividades lúdicas, expressão corporal e brincadeiras infantis*. 6ª edição. Wak, 2009.

Oliveira, Simone. *Desenho e cartografia escolar no ensino de geografia*. 2017. Defesa de monografia – Serrinha – BA. Apud Francischett.

ANEXOS



Universidade de Brasília

Faculdade de Educação

Disciplina: Projeto 5

Orientadora: Professora Dr.Cristina Costa Leite

Orientanda: Nathália Lima Aguiar

Questionário

Nome: Gabriela.

Grau de instrução: Ensino Superior completo

Tempo de atuação na educação: 21 anos.

1. Em sua opinião o que é o ensino lúdico?

O ensino lúdico, a partir do meu ponto de vista, é uma metodologia de ensino que visa contribuir, por meio de jogos e brincadeiras, na construção do desenvolvimento intelectual e motor da criança.

2. Em que sentido o brincar favorece a criança?

O brincar favorece muito o processo de aprendizagem da criança, pois a criança extravasa toda energia e criatividade por meio da brincadeira, pois a criança corre, pula, sorri e cria suas brincadeiras com sua imaginação e criatividade.

3. Deve-se ou não interferir na brincadeira?

Depende. As crianças necessitam de um espaço para desenvolver sua criatividade livremente, para que se expressem da sua forma, mas em paralelo com essa liberdade, a brincadeira no ensino lúdico deve ser orientada e dirigida para alcançar alguns objetivos.

4. No decorrer de sua prática docente, você desenvolve atividades lúdicas? Justifique.

Com certeza, a atividade lúdica é fundamental para o desenvolvimento da criança. Dessa forma, grande parte da minha rotina é pensada para trazer atividades lúdicas para rotina escolar dos meus alunos, apesar de ter que seguir um planejamento, temos abertura para inserir outras atividades.

5. Quais os materiais você utiliza para desenvolver a ludicidade?

Procuro sempre trazer materiais recicláveis para criar com as crianças, trazer brincadeiras antigas da minha vivência, papéis, cola e tesoura.

6. A escola conta com materiais lúdicos que auxiliam no ensino aprendizagem das crianças?

7.

Sim. Os materiais montessorianos presentes na sala permite que as crianças tenham contato com diversos materiais concretos, que exploram diretamente o lúdico, trazem para rotina escolar vivências do dia a dia, jogos, como, quebra-cabeça, jogo da memória, brincadeiras, trabalhando diversos conteúdos. A estrutura da escola permite que as crianças tenham contato com algumas aves, com uma horta. A escola possui um ambiente amplo para desenvolver diversas atividades.

8. Em sua opinião, qual o papel do educador ao utilizar a prática lúdica?

O papel do professor é ser mediador de todo processo de ensino aprendizagem. De forma que permita que a criança possa se desenvolver sozinha, mas oriente com clareza e objetividade o desenvolvimento.

9. Você acredita no lúdico como uma forma promissora do ensino?

Acredito, o lúdico desperta e potencializa a criatividade, atenção, percepção de mundo, coordenação motora, cooperação, socialização, entre diversas potencialidades que interferem positivamente no desenvolvimento da criança.

